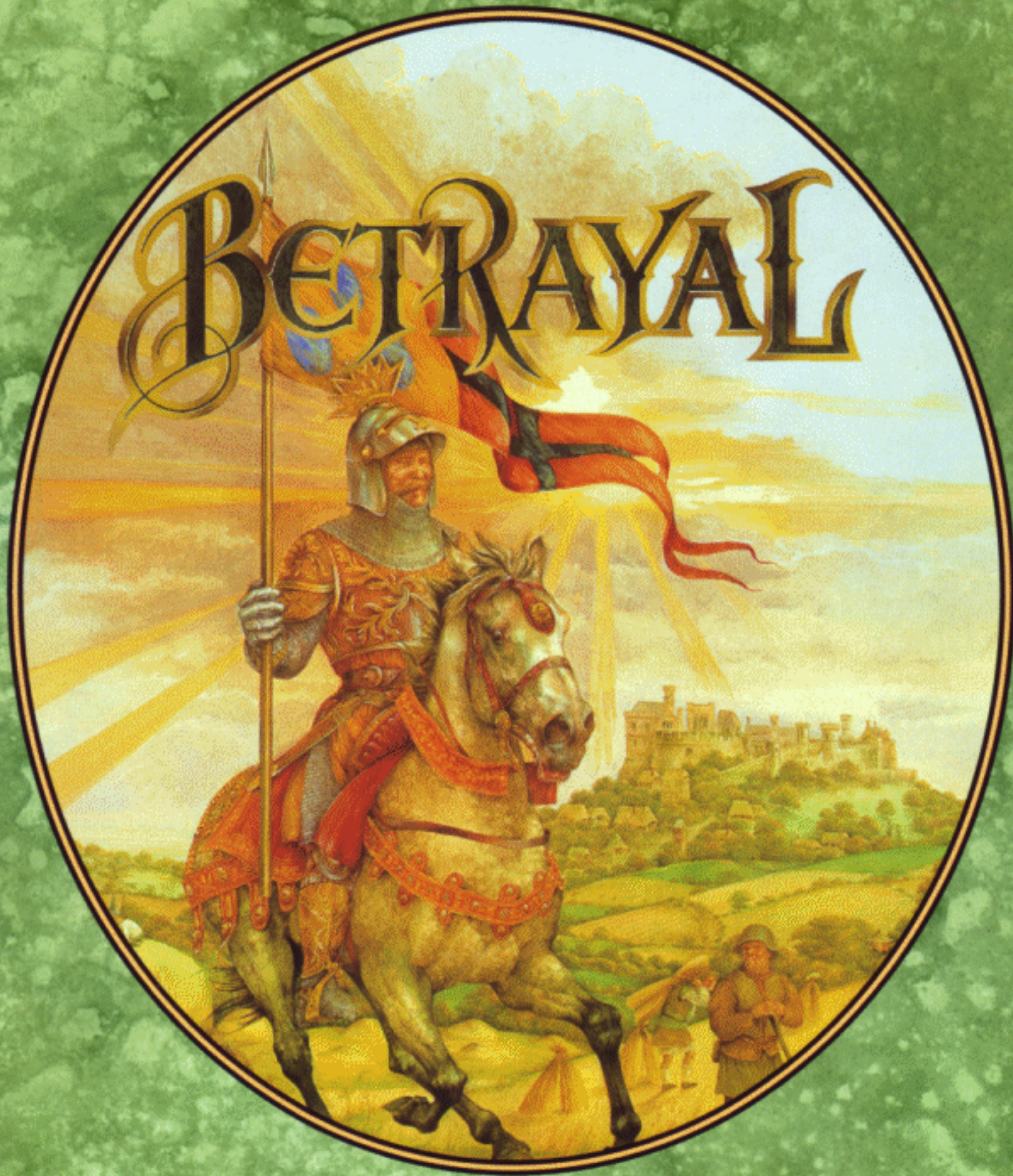
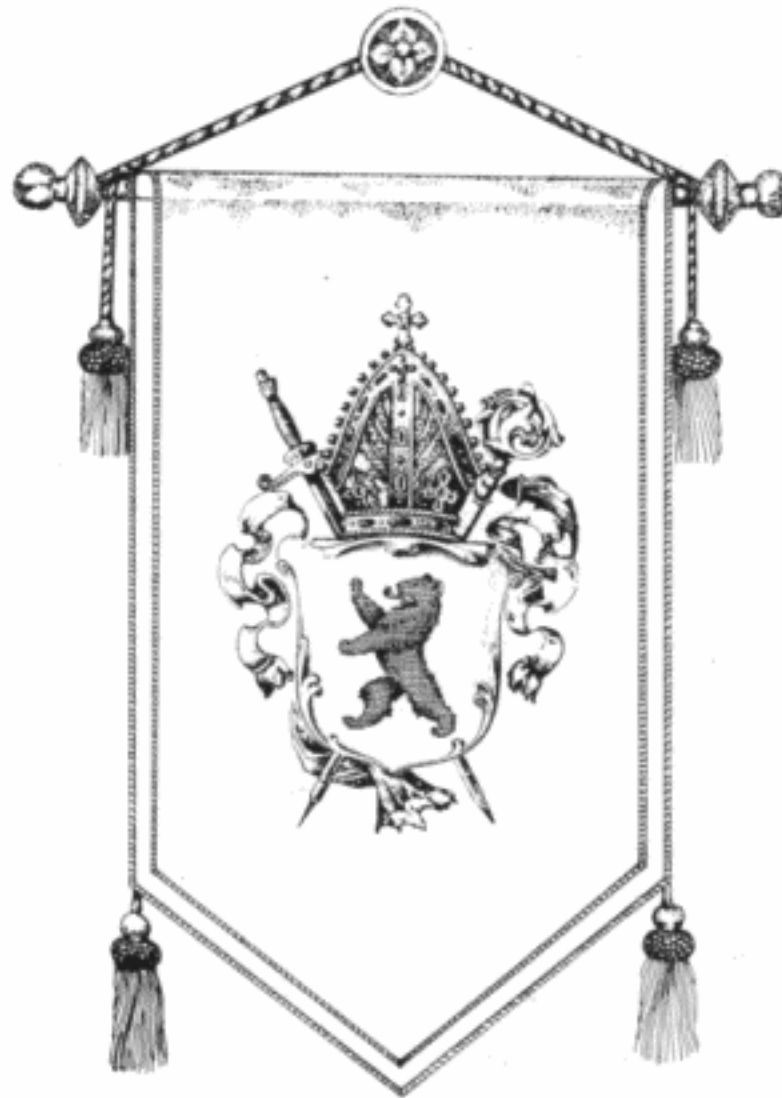


BETRAYAL



BETRAYAL



BETRAYAL
PLAYING THE GAME

03
33



Game characteristics described in the documentation may vary on some computers. Game
Copyright © 1990 Floppy Electronic Services Ltd. Documentation and Packaging Copyright ©
1990 MicroProse Software, Unit 1, Hampton Rd Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire
GL8 8DA. Tel: (0666) 504326 Fax: (0666) 504331 TLX: 43422MPS UK G.

This manual, documentation and accompanying floppy disks are copyrighted. The owner of
this product is entitled to use the product for his or her personal use only. No one may
transfer, copy, back-up, give or sell any part of the manual or the information on the disks, or
transmit in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or
otherwise without the prior permission of the publisher. Any person or persons reproducing
any part of this program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation
and shall be subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.



etragal

Les rayons du soleil dardaient à travers les branches frissonnantes et illuminaient le riche tapis brun de l'humus formé par les feuilles de hêtre. Ça et là, de jeunes arbres s'efforçaient de capter les rayons vivifiants à travers l'épais sous-bois, tandis qu'à quelques mètres de là, à l'orée de la forêt, un champ doré de blé mur s'étalait prospère sous la lumière du soleil automnal.

Par-delà les ombres, tout n'était que remue-ménage, plaisanteries obscènes, rires et le bruit cadencé des faux coupant les épis d'or. C'était la saison des moissons et tous les hommes, femmes, enfants valides étaient là.

Armés de glaives, de chaînes et de massues, plusieurs gardes patrouillaient le périmètre. La chaleur et l'ennui ajoutés à leur léthargie naturelle tendaient à faire un cocktail soporifique.

Un des moissonneurs maniant la faux hurla vers le bas à l'intention d'un paysan barbu, en sueur, torse nu et qui fauchait au rythme des ordres du chef d'équipe :

"Eh, Godfric...tu as là une bien belle faux !"

Avec un large sourire, Godfric cligna des yeux à cause de la sueur et rétorqua :

“Plus grande que la tienne et tranchante, avec ça !”

Le chef d'équipe beugla d'une voix ferme : “Ce n'est pas la taille qui compte, ni la forme, mais la façon de s'en servir... faites en sorte que nous ayons fini à la tombée de la nuit”.

Tout le monde rit sous cape et des commentaires ambigus fusèrent sur les femmes qui remontaient des champs derrière les hommes, mettant les gerbes en meules pour les faire sécher, telles des machines automatiques hypnotisées par la chaleur douce de l'air.



e son d'une corne de bache se fit entendre, imprévu.

Femmes et enfants abandonnèrent ce qu'ils étaient en train de faire et se précipitèrent dans la plus grande des confusions pour saubergader le village. Les hommes s'arrêtèrent le temps de saisir armes et boucliers et coururent vers la sentinelle qui avait sonné l'alarme.

De la lisière de la forêt affluait une douzaine de guerriers, vociférant des serments à vous figer le sang. La plupart brandissaient des haches, tandis que les autres arboraient des massues et des chaînes. Comparés à eux, les paysans étaient

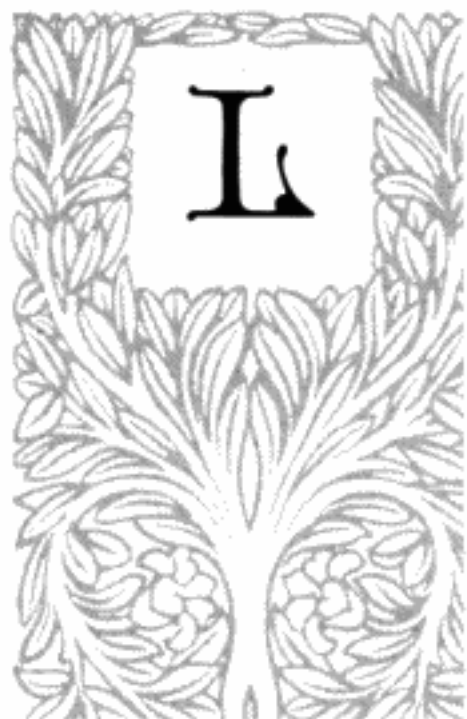
légèrement armés, mais ils savaient comment se servir de leurs glaives avec une efficacité maximale, ayant été entraînés par Oswald, le chevalier du Comte Edgar. Ils étaient plus préparés, plus forts et déterminés à protéger les fruits de leurs travaux qui se trouvaient éparpillés dans les champs autour d'eux.

Avec les sentinelles, ils l'emportèrent en nombre sur les attaquants qui avaient perdu le premier effet de surprise et avaient été refoulés dans la forêt en quelques minutes. Ils laissèrent sur le terrain un homme armé d'une hache, mortellement blessé et frissonnant d'horreur. Sur sa poitrine s'ouvrait, béante, une blessure écarlate et du sang s'échappait de ses lèvres.

Parmi les villageois, on ne dénombra que des balafres superficielles et des contusions, coups infligés par leurs attaquants armés de piques. Le bouclier d'un paysan avait été fendu en deux par un coup ennemi, dans une tentative désespérée d'échapper aux blessures.

Leurs corps seraient endoloris et leurs membres raides pendant les semaines à venir, mais ils avaient eu de la chance. L'assaut avait été médiocrement mis sur pied et mal exécuté. Leur tentative d'envahir le village avait aborté rapidement, à cause de leur infériorité tant dans les armes que dans les manoeuvres.





La vie n'était pas facile au royaume d'Athelstan le Sanguinaire, en particulier pour les paysans. Ils étaient en situation de guerre permanente et les combats constants signifiaient que les impôts n'avaient jamais été aussi élevés.

Cependant, il y avait des gens qui trouvaient du temps à consacrer à l'amour, au rire et à l'art – ils étaient de grands sculpteurs sur bois et sur pierre. Les garçons apprenaient à se servir de couteaux pour façonner le bois, avant même de savoir lire et écrire. Les filles filaient et tissaient, cousaient et brodaient chaque fois qu'elles avaient un moment pour s'asseoir avec leurs mères.

Mais il n'y avait jamais assez à manger et les hommes avaient trop peu de temps pour chasser – ils étaient constamment envoyés se battre avec les ennemis du Comte Edgar.

Le Comte, veuf depuis neuf ans, essayait d'être un fils loyal envers son père, le Roi Athelstan, dont les pouvoirs étaient presque épuisés. Le vieux Roi avait été un bon et grand chef qui avait fait siennes les Marches de l'Ouest et avait conclu une alliance remarquable avec les derniers des trolls, les Seigneurs de la forêt. Mais maintenant les forces des ténèbres gagnaient du terrain. Ses quatre fils se battaient constamment, complotaient et fomentaient des alliances improbables pour prendre l'avantage dans la course à la succession pour le trône.

Ils avaient été rivaux dès leur enfance. Maintenant ils étaient des ennemis jurés, luttant pour leur propre existence, et prêts à toute extrémité, même à des pactes mortels avec les barbares. Toute autorité morale déployée par l'Évêque Gildas, avait disparu depuis longtemps. Il était moins soucieux de la foi religieuse du royaume que de sa propre inclination aux plaisirs terrestres – un homme corrompu qui vendrait des pardons ou excommunierait quiconque pour de l'or.

Bientôt il n'y aurait plus de royaume à revendiquer, seulement le règne anéanti d'Athelstan d'une grande dynastie. Le Roi ne survécut que parce que son garde du corps personnel employa des goûteurs pour surveiller sa nourriture et ses boissons. Cela n'avait pas empêché trois attentats contre la vie du pauvre homme au cours des douze lunes écoulées – et, à l'heure actuelle, les coupables courent toujours.

Parmi les courtisans, on soupçonnait la reine Friswith et son fils préféré, Cerdic, de n'être pas tout à fait innocents dans cette histoire. Selon la rumeur, des preuves qui n'avaient pas encore été produites les impliqueraient tous les deux dans le dernier attentat.

Pendant ce temps, le Comte Edgar, le fils cadet du Roi, faisait de son mieux pour devenir puissant par la richesse en parcourant constamment ses domaines. Il ne perdait pas courage, superbait les moissons et encourageait les artisans à produire des matériaux qui se vendraient au meilleur prix.

Il était aussi un grand stratège et un guerrier réputé – personne n'a jamais survécu à un combat personnel avec Edgar, le plus grand escrimeur des Marches de l'Ouest.

Cependant, le dur labeur et les constants voyages en arrivaient même à miner son énergie. Certains matins, il se réveillait plus fatigué qu'il ne voulait l'avouer. Il devait agir rapidement pour le pouboir ou tout serait perdu.



Un nouveau fût d'excellente ale galloise venait juste d'être mis en perce. La salle à manger enfumée du palais royal résonnait de voix joyeuses. D'un côté de la table du haut, un harpiste et un ménestrel essayaient de se faire entendre dans le brouhaha causé par deux chiens qui se disputaient un os dans un coin, encouragés à se battre par leur propriétaire respectif.

Le vieux Roi mangeait lentement et en silence, savourant sa nourriture et levant rarement les yeux. À droite d'Athelstan, deux de ses fils étaient plongés dans une conversation.

"Je te le dis, Edgar, à nous deux nous pourrions régler son compte à Erlas et pour toujours", disait Cerdic.

"L'alliance de tes armées et des miennes pourrait rayer sa racaille de la surface de la terre. Ce chien de barbare ne nous a causé que des problèmes ces trois dernières années".

“Il a mis deux de mes billages à feu et à sang et volé quelques femmes solides. Et toi...est-ce qu'un voisin ami tend une embuscade et tue une reconnaissance comme il l'a fait avec toi il y a deux lunes ? Tu ne peux pas traiter raisonnablement avec un boute-feu de cette espèce. Seulement par la force des armes”, insista Cerdic, posant sa chope sur la table pour qu'une servante la lui remplisse.

Cerdic savait être persuasif et charmant. Il entourra les épaules d'Edgar d'un bras fraternel.

“Nous avons chacun nos caractères, Edgar, mais si j'étais au pied du mur, tu es l'homme que je choisirais pour protéger mon flanc. J'espère que tu penses la même chose de moi”.

Edgar avala plusieurs gorgées de bière, posa sa chope sur la table et sourit à son frère.

“Cerdic, je ne te ferais pas confiance à cette heure-ci si je pensais que tu pourrais te retourner contre moi. Mais cette fois-ci il semble bien que notre cause soit commune”.

Les deux frères causèrent sérieusement pendant une heure, puis Edgar se leva pour partir.

Il dit : “C'est entendu. Nous nous rencontrons à Deersleap dans trois jours pour attaquer Erlas ensemble”. Edgar s'arrêta, examinant de ses yeux gris la face barbue de son frère.

“Mais je te préviens, Cerdic”, ajouta-t-il, “si tu fais des entourloupettes, un de nous deux mourra”. Sa voix se fit plus douce : “Et je n’ai pas l’intention de mourir maintenant. Je suis bien trop jeune et beau...et toi aussi”, dit-il en riant.

Cerdic rit aussi. “Tu me connais, mon frère”, dit-il.

“Tu as mis le doigt dessus”, pensa Edgar à part soi en ajustant son glaive et se retournant : “c’est bien là le problème, je te connais et trop bien...”



Rollo, le troll d’Edgar, attendait dehors avec Swiftfoot, l’étalon blanc du Comte, déjà scellé.

Alors qu’ils dépassaient les grilles du palais royal, suivis du garde du corps personnel d’Edgar, le Comte racontait au troll les affaires traitées au cours de la soirée.

“Je sais ce que tu penses, Rollo, mais ma confiance en Cerdic est très limitée. S’il me trahit, cela nous prouvera que nous devons affaiblir sa position à la cour. Mais s’il pense ce qu’il dit, alors

j'aurai aussi intérêt à me débarrasser d'Erlas qui m'a cherché querelle".

Le troll n'était pas convaincu. "C'est un jeu dangereux, mon maître", maugréa le géant des forêts, haut de douze pieds. "Si vous y consentez, j'emmènerai votre fils, Eldric, et Oswy sa nurse dans sa famille à Blind Spring – ils seront en sécurité là-bas".

La nuit tombait lorsque le Comte et sa troupe longèrent la limite de l'état septentrional de son frère Godwin. Ils marchaient sur un chemin hasardeux – les hommes de Godwin pouvaient les attaquer, voire les capturer à tout moment.

Cependant, lorsque l'attaque survint, ils s'aperçurent qu'il s'agissait d'une embuscade des barbares. Ces derniers tombèrent littéralement des branches de grands arbres qui bordaient le sentier, en poussant des cris sauvages et comptant sur l'effet de surprise pour remporter la victoire. Avec un avantage en nombre, les Barbares n'avaient besoin que de discipline pour gagner.

Les hommes du Comte Edgar se mirent rapidement dans une position défensive tandis que le Comte éperonnait Swiftfoot pour le faire galoper et fouettait l'air de son glaive alors que l'étalon bondissait au-dessus de quatre Barbares qui s'approchaient.

Pendant ce temps le troll, dont la peau calleuse pouvait résister à tous les châtiments inventés par l'homme, fonça droit sur le plus gros noyau d'attaquants, brandissant son épée géante. De loin il semblait se déplacer lentement, mais ceux qui se trouvèrent

sur son chemin ne sont plus là pour raconter ce qui s'est passé.

Du sang, pour la plupart barbare, coula en grande quantité et en peu de temps. Cinq maraudeurs gisaient morts, abandonnés par leurs camarades en fuite. Edgar bondit de sa selle et retourna de son pied le corps de la victime la plus proche, cherchant à l'identifier. Il trouva ce qu'il cherchait et soupira.

"Erlas devient plus audacieux le jour, Rollo. Si j'ai un jour douté de la sagesse d'attaquer cet homme, de tels doutes sont maintenant évanouis".

Ils enterrèrent les morts dans une tombe profonde et se hâtèrent à la lumière d'une torche. Ils avaient encore trois heures de route devant eux.

En arrivant chez lui, Edgar dépêcha des courtisans dans six villages voisins pour appeler les paysans à prendre les armes. Il montait Swiftfoot, le troll à son côté et regardait partir les derniers messagers.

"Dieu sait que si Erlas était la seule menace, les choses tourneraient assez mal. Mais nous nous battons tous les deux aussi", dit le Comte, tourmenté.

"Ce royaume est saigné à blanc. Si nous perdons encore davantage d'hommes, il n'y aura personne pour moissonner, chasser ou défendre ce qui reste".





Le manque d'effectifs préoccupait les pensées du Comte le lendemain matin, lorsqu'il fit venir l'abbé Bede, le trésorier de ses domaines. Il avait été nommé au village d'Ostwy, où Edgar s'était arrêté sur le chemin de la bataille, pour jouer avec son fils Elfric.

Osrith, la mère du bambin, était morte en couches. Il lui ressemble de jour en jour davantage, pensait Edgar d'un air songeur, en pénétrant dans la plus ancienne hutte du village où l'abbé Bede avait passé la nuit.

Ils échangèrent des politesses et parlèrent rapidement affaires.

L'abbé grattait nerveusement son crâne chauve. "Ce fut une année médiocre dans vos domaines orientaux, Comte. Nous avons récolté sept charrettes de blé de moins que l'an passé".

"Mais", ajouta-t-il, "les prix ont monté, de telle sorte que, si vous l'ordonnez, nous pouvons nourrir les villages et payer encore les au Roi et à l'Évêque".

Le Comte fronça les sourcils pensivement. "Devons-nous étendre notre commerce de poterie, Abbé ? Nous pourrions vendre des pots et des plats au Nord et acheter en échange du sel. Qu'en pensez-vous ?"

L'abbé inclina la tête. "Ce que vous suggérez est prudent. La demande en sel est toujours très forte. Et avec notre pénurie de main d'oeuvre dans les domaines de l'Est, nous aurions moins besoin d'hommes supplémentaires pour cultiver le blé destiné à la vente".

"Alors nous sommes d'accord", dit le Comte. "Faites le nécessaire". Il s'arrêta. "Quelles autres nouvelles avez-vous pour moi ?"

L'abbé sembla gêné. "Je suis désolé, Comte, mais hier une délégation est arrivée de vos villes du Sud. Les hommes se plaignirent qu'il n'y avait pas d'argent pour réparer leurs maisons, pas de fourrage pour leurs boeufs et pas assez de blé pour payer leurs impôts et qu'ils en avaient juste assez pour se nourrir".

"Ils menacent de se révolter, à moins que vous acceptiez de ne pas les grever d'impôts cette année", ajouta l'abbé en gigotant, mal à l'aise, sur sa chaise.

La mâchoire du Comte se raidit et des points roses apparurent sur ses joues. "Pensent-ils que je leur demanderais ce dont je n'ai pas besoin ? Envoyez la milice et imposez la loi martiale. Je ne me laisserai pas défier", gronda-t-il.

L'abbé gardait les yeux fixés sur ses registres, hochant de la tête en silence.

Après avoir entendu un bruit à l'extérieur, le Comte tourna la tête vers la fenêtre. Il vit arriver quelques guerriers paysans et son courroux s'apaisa aussi vite qu'il était monté.

Edgar abançâ la main pour ouvrir la porte, s'interrompit pour se retourner vers l'abbé et dire : "Bede, pour ces gens dans le Sud, n'employez pas la force plus qu'il le faut. Vous pouvez diminuer leurs impôts de moitié et prendre le reste sur ma fortune personnelle".

Un sourire passa sur ses lèvres et, les yeux brillants, il s'éloigna à grands pas pour organiser ses troupes de guerriers en vue de la rencontre avec les armées de Cerdic. A la fin de l'après-midi, ils étaient en route, laissant derrière eux un village paisible peuplé de femmes, d'enfants et de vieillards.

Ils arrivèrent au pas de course, hurlant comme des loups. Quatre barbares au regard farouche, prêts à égorger, éventrer, pulvériser et tuer tout ce qui bougeait.

La porte claqua contre le mur et frappa la tunique de cuir du dernier d'entre eux lequel poussa un juron. Du sang jaillit de son épaule entaillée, noircissant le sol dans la lumière orange de sa torche.

La table et le banc furent envoyés à la volée. La viande salée suspendue à une poutre fut arrachée de son crochet et le chaudron renversé dans l'âtre, produisant un énorme nuage de cendre et de vapeur.

Le guerrier à l'épaule entaillée trouva Oswy qui s'était cachée sous son lit de fourrures.

"Regardez ce que j'ai trouvé là", claironna-t-il.

Elle était couchée sur le côté, enmitouflée dans un long manteau marron, grossièrement tissé, les genoux remontés jusqu'à la poitrine, ses mains et ses bras protégeant sa tête. Ils tirèrent violemment sur ses pieds, mais Ostwy ne cria ni ne se débattit. Elle ne voulait pas les voir fouiller davantage.

"Ne la tuez pas, leurs femmes rapportent pas mal d'argent comme esclaves", grommela le guerrier à la barbe rousse qui l'avait trouvée.

Il jeta un regard circulaire dans la pièce nue, embrassant d'un coup d'oeil la table et le banc renversés, les pots de conserve en morceaux et éparpillés et le tas de bûches dans le coin à l'autre bout. On entendait au dehors des clameurs, des cris aigus et le métal s'entrechoquant, tandis que les vieillards du village faisaient de leur mieux. A l'intérieur, tout était calme, mais pour un instant seulement.

"Allez, il n'y a rien d'autre pour nous ici !" hurla-t-il.

Elfric était accroupi derrière la pile de bois dans la pièce soudain obscure, ses dents se serraient si fort qu'elles ne pouvaient pas claquer.

Il était terrifié. Un homme aurait pu défendre Ostwy, mais que pouvait faire un garçon de tout juste neuf ans contre des brutes pareilles ?

L'assaut avait eu lieu sans crier gare, juste après le coucher du soleil. Il supposa qu'ils avaient dû voir partir auparavant le groupe de guerriers avec son père et qu'ils avaient attendu l'obscurité pour causer la plus grande surprise.

Et maintenant ils avaient pris sa chère Owsy, sa propre nourrice qui avait veillé sur lui depuis le jour de sa naissance et la mort de sa mère. Puisse Dieu lui venir en aide.

Rollo fut le premier à revenir. Le troll haut de douze pieds pouvait se transporter avec la légèreté du vent dans un lieu de crise. Lorsqu'on lui demandait comment il connaissait l'existence de tel ou tel problème, il avait coutume de répondre : "C'est la bise qui me l'a dit".

Sa voix sonore s'éleva au-dessus du crépitement du toit de chaume en flammes. "Maître Elfric !"

Le garçon se tourna pour voir la forme massive de Rollo se détacher de l'obscurité fumeuse, éclairée par les flammes et il fut soulevé de terre par une main calleuse et griffue.

"Ils ont pris Ostry", gémit-il à travers un flot de larmes qu'il avait du mal à refouler.

"Tout va bien maintenant, mon jeune Maître", dit le troll en laissant tomber son épée pour faire tourner Elfric de ses deux mains et voir s'il n'avait rien.

"Qui était-ce ?", demanda le géant.

"Un homme avec une hache, blessé à l'épaule...c'était lui – Rollo, tu dois sauter

Oswy pour moi", pleurait le garçon.

"As-tu vu autre chose ?", demanda le troll en reposant le garçon par terre, satisfait de constater qu'il était indemne.

Elfric s'arrêta, se remémorant les moments de souffrance. "C'était horrible, tous ces cris... et Oswy. Elle a été courageuse, Rollo, elle n'a pas pleuré, elle n'a pas fait de bruit. Ils ont été si brutaux avec elle... J'ai vu un chevalier...il portait un fanion vert", dit le garçon en haletant. "J'avais oublié..."

Le troll soupira et il se mit à gronder : "C'était le Comte Cerdic. Il va le payer cher, ce chien !"

Rollo souleva Elfric et l'emporta en lieu sûr, loin des huttes en feu, passant devant des corps et des épaves.

Les guerriers revenaient, avec à leur tête un personnage blond, barbu sur un gigantesque étalon blanc, et se dispersaient dans le village embrasé, un chevalier avec un fanion blanc chebauchant à l'arrière. Le Comte Edgar, quatrième fils du Roi Athelstan le Sanguinaire, et père du pâle garçon souillé par la fumée, surveillait le spectacle.

Arrêtant son blanc étalon à côté du troll, il se baissa et mit son fils sur la selle. Il étreignit le garçon et, par-dessus sa tête, interrogea Rollo du regard.

Le troll dit : "C'est l'oeuvre de Cerdic, Maître".

Autour d'eux, les guerriers lourdement armés se dispersaient dans les huttes, cherchant des trainards et des rescapés parmi les corps.

Rollo poussa un profond soupir en soulevant sa grosse main griffue et en se grattant derrière l'oreille gauche – stigmate indubitable de son émotion.

"Il faut que je parle à mes frères de la forêt, Maître. Les saubages qui ont fait cela, vont payer pour leur perfidie", dit-il. Une lueur rouge sombre passa dans ses yeux. Peut-être était-ce le reflet des flammes, mais un frisson d'effroi parcourut le dos d'Elfric.

Les trolls étaient de gentils géants. Même pendant les combats, il était difficile de les stimuler, d'impressionner leurs peaux calleuses. Mais rien ne pouvait les arrêter, une fois qu'ils étaient courroucés.



Rollo passa devant les huttes en flammes d'une allure dégingandée, infatigable. Il y eut un bruissement dans l'obscurité remplie d'arbres, comme si les feuilles murmuraient un message de bienvenue au seigneur silencieux de la forêt.

Edgar porta à nouveau son attention sur le sifflement et le crépitement du village qui se consumait.

"Reste sur Swiftfoot", ordonna-t-il à son fils en sautant du dos du puissant étalon pour assister à l'effroyable spectacle qu'étaient les foyers aspergés, les morts enterrés et le village dévasté nettoyé de ses épaves.

Pendant ce temps, Rollo s'enfonçait au coeur de la forêt pour appeler ses frères.

Les maraudeurs et leurs prisonniers avaient campé à une heure de marche du village, dans une clairière du côté de Muddy Brook, pour attendre l'aurore.

Ils se fiaient tellement à leur force qu'aucun ne s'était inquiété de poster des guetteurs. La surprise fut totale, lorsque les trolls arrivèrent sur eux de toutes les directions : surgissant des sous-bois, les yeux lançant des éclairs rouge sombre, rugissant féroce et brandissant leurs gourdins massifs. Ceux qui purent se dérober à la puissance terrible des gourdins des trolls, s'enfuirent remplis de terreur.

Les femmes et les enfants s'agrippaient mutuellement, certains pleuraient de crainte, mais surtout ils étaient trop atterrés pour entreprendre quelque chose, jusqu'à ce que la voix de Rollo fendit la nuit.

“Soyez sans crainte. Nous venons de la part du Seigneur Edgar pour vous sauver”.

Ostoy prit rapidement la situation en main, parlant calmement et avec une maîtrise de soi telle que bientôt les femmes furent organisées et prêtes à partir.

“Nous devons garder nos larmes et être loin d’ici avant le lever du jour...avant que les barbares reviennent pour nous reprendre”, déclara-t-elle, entourant d’un bras réconfortant une fillette sale et secouée de larmes.

“Viens, Eanfrid, tu es en sécurité maintenant. Prends ma main et nous allons reconduire les autres en lieu sûr”.

Pendant ce temps, les trolls avaient examiné les corps de leurs victimes pour les identifier. Un barbare était encore tout à fait vivant, mais faisait semblant d’être mort. Il geignit et pleurnicha lamentablement lorsqu’ils le trouvèrent. Tombant à genoux, il pria :

“De grâce, Seigneurs de la Forêt, épargnez ma méprisable vie et je vous servirai fidèlement. Aussi vrai que Dieu est mon juge, je n’étais qu’un pion, un moins que rien. C’est Multhun qui nous conduisait. Le chevalier du Seigneur Cerdic m’a contraint à me battre. Je suis un homme pacifique, un lâche, un vil...épargnez-moi !”





La nuit avait été longue à Blind Spring et les premiers rayons du soleil perçaient les brumes matinales, tandis qu'Edgar regardaient ses hommes jeter le dernier corps massacré et sanglant dans une fosse commune près de la lisière de la forêt.

Les frères du troll portaient de long piquets auxquels était accroché un hamac de fortune, plein d'objets rapportés du campement de Muddy Brook.

Mais ce butin rassemblé fut oublié, tandis que les guerriers et les veuves, les amoureux et leurs dulcinées, les mères et les fils s'élançaient les uns vers les autres, versant des larmes de joie. Nul ne fut plus rapide qu'Elfric qui se précipita dans les bras tendus d'Ostwy.

Plus tard, au-dessus de chopes d'hydromel et de bouillie d'avoine fumante, le Comte Edgar écoutait l'histoire de Rollo. Son visage ridé et ses yeux durs ne trahissaient rien de ses pensées.

"Il n'y a pas de doute, Seigneur Edgar. Cerdic a trahi notre confiance. C'étaient les hommes du Comte Cerdic habillés en barbares".

Il s'arrêta, mais Edgar ne répondit pas. Au lieu de cela, le Comte passa doucement un pouce sur le bord coupant de son glaive et fixa de ses yeux gris l'âtre rougeoyant.

Le troll continua. "Nous avons la preuve que le fanion vert a été pris par le chevalier de Cerdic – et le sacrifiant ici qui dira la vérité ou mourra. Comte, je pense que votre frère doit répondre de sa trahison devant le Roi. Nous avons la preuve et devons l'utiliser".

Edgar regardait dans le vide et secouait doucement la tête.



Dix jours plus tard, le Comte Edgar et le Comte se faisaient face dans l'ambiance protocolaire, mais tendue de la cour du Roi Athelstan.

La preuve de l'accusation avait été fournie et lorsqu'elle avait été présentée par le Procureur général de sa voix sèche et monocorde, elle n'avait pas paru faire grande impression. Edgar réalisa que tout allait dépendre de la confession de son témoin clé – le prisonnier de Rollo capturé après l'assaut.

Le pitoyable bougre fut traîné au milieu du tribunal pour y être questionné par le Roi Athelstan. Sa gorge était sèche et nouée par la peur. Il but nerveusement à

même un pichet d'eau posé à côté de lui et se mit à raconter son histoire.

Le Roi se pencha en avant, de ses yeux gris clair fatigués, sous d'épais sourcils blancs, il fixa le témoin.

"Quel est ton nom ?", demanda-t-il brusquement.

L'homme ouvrit la bouche pour parler, avala sa salive et ouvrit à nouveau la bouche. Il émit un gémissement étouffé et tomba en avant, s'agrippant à ses hardes.

Il se tordit sur le sol et s'immobilisa. Le silence envahit la cour, suivi de vacarme. L'homme gisait mort devant eux, empoisonné par le liquide qui s'écoulait maintenant des débris épars du pichet à côté de lui par terre.

Cerdic était assis silencieux sur sa chaise, l'ébauche d'un sourire sur son visage, alors qu'il passait sa main dans ses épais cheveux noirs et frisés. Il jeta un regard en biais vers sa mère, la Reine Friswith, qui était assise dignement à côté du Roi.

Elle était beaucoup plus jeune que son époux et était encore une belle femme. Sa chevelure lisse était encore noir de jais et ses yeux violets-bleus avaient le même éclat insondable qui avaient fait d'elle une beauté célèbre vingt ans auparavant. Elle souriait maintenant à Cerdic, son fils préféré, de l'autre côté de la salle d'audience.

Le Roi Athelstan était las de cette querelle, sachant que sans la preuve vitale du prisonnier l'affaire ne pouvait être résolue de façon concluante. L'âge minait sa force

et sa fermeté et il sentait le tumulte et les conflits qui faisaient pression de toutes parts, au fur et à mesure que ses fils devenaient plus forts et querelleurs de jour en jour.

Il leva la main et le silence se fit dans la salle.

“Je ne veux pas que ses fils s'accusent mutuellement et complotent l'un contre l'autre. Ces querelles doivent prendre fin. Je ne prononce pas de verdict pour cette affaire, mais mes fils, Cerdic, Osric et Edgar, écoutez-moi”, tonna-t-il.

“Le prochain qui accusera son frère sans preuve valable, sera considéré comme le coupable et traité en conséquence”.

“Retournez maintenant dans vos domaines, occupez-vous de votre peuple et défendez vos villages contre les barbares – et ne me faites plus jamais perdre mon temps avec ces disputes stériles”.

Il se leva et, s'appuyant sur le bras de la Reine Friswith, sortit de la salle d'audience, suivi de son garde du corps personnel. Les partisans du Comte Cerdic poussèrent des cris de joie et de dérision, à peine contenus, après que le cortège eut disparu.

Pincant les lèvres et blanc de colère, Edgar quitta les lieux avec son frère Osric.



Cerdic s'en prit à l'Évêque Gildas deux jours plus tard, l'accusant de commettre toute une série d'infractions, y compris la corruption et l'assassinat. De telles accusations n'étaient pas sans fondement, car l'arrogant vieillard était devenu négligent.

Gildas agit rapidement pour parer à tout problème. Il arrangea une rencontre secrète avec Cerdic et essaya de le corrompre en lui promettant de nouveaux domaines, la fille de son choix parmi le harem inofficiel de l'Évêque et davantage de sièges au palais pour ses courtisans. Mais Cerdic n'en voulut pas.

"Scélérat", dit-il, "S'il y a un des Dix Commandements que tu n'as pas violé, je veux bien me faire pendre !"

"Pourquoi accepterais-je tes pots-de-bin, quand je peux tout avoir ? Prépare-toi pour ton jugement dernier, vieillard !".

L'Évêque baissa la tête, joignit les mains comme pour prier et dit : "Je vais prier pour ton âme, mon fils". Il ramassa sa robe d'office et sortit lentement de la pièce avec toute la dignité dont il était capable.

Si Cerdic pensa que c'était le chapitre final, il se trompait. Gildas n'avait pas survécu et prospéré toutes ces années sans apprendre comment protéger ses arrières.

Il disposait du réseau d'espions le plus efficace et des meilleurs assassins des Marches occidentales. Nul paltoquet royal ne l'expédierait à si bon compte.

Pendant que Cerdic arrivait à la cour pour engager les poursuites, Gildas avait retourné la situation. Deux des témoins clés du Comte avaient été trouvés morts dans leur lit, tandis qu'il se trouvait lui-même accusé d'hérésie par l'Évêque.

Cerdic et l'Évêque étaient de la même engeance – c'est ce que reflétèrent les témoignages. Peu importait qui était coupable ou innocent, celui qui calomniait le plus influençait les jugements dans les Marches occidentales. Dans cette affaire, ils furent tous les deux salis à charge égale et déclarés indubitablement coupables d'hérésie, un péché parmi tant d'autres.

Gildas coiffa sa mitre d'Évêque pour rendre son verdict. Il s'adressa à la cour d'une voix profonde et solennelle. "Ce fut une affaire longue et pénible et j'ai prié le Tout-Puissant qu'il nous dispense ses conseils".

Il poussa délibérément un bruyant soupir et poursuivit. "Je continuerai à prier pour l'âme du Comte Cerdic, car c'est un véritable pécheur. Cependant, après tant de témoignages discordants, je trouve juste et digne de ne pas émettre de jugement sur l'accusation d'hérésie".

Cerdic fut libre de partir et, pour le moment du moins, l'Évêque aussi avait survécu au défi lancé pour son propre trône. Ses jours en tant que serviteur de Dieu étaient sans aucun doute comptés. Ses fidèles perdaient en lui la foi qu'il avait lui-même

perdue en le Tout-Puissant.

Comme Gildas s'en allait, une voix tonna dans la salle d'audience. "Ce despote doit partir. Dieu croit en la vérité et la justice, mais Gildas ne croit qu'au pouboir". L'homme fut prestement arrêté, mais ses remarques provoquèrent les applaudissements de la salle comble et arrivèrent aux oreilles de Gildas quelques heures plus tard.

Cerdic essuyait aussi des revers, notamment à la cour du Roi, où les allégations de l'Évêque au sujet d'une complicité de crime entre la Reine Friswith et son fils étaient étudiées de près. Il semblait que Cerdic fût la victime de sa propre fourberie. Ses rivaux n'auraient jamais une meilleure occasion de s'emparer du pouboir.

Ce fut le motif qui réunit Edgar, Osric et Godwin. Tout juste capables de cacher leur aversion réciproque, les trois frères partageaient leur repas dans un campement au pied de la colline Longbarrow Hill, à un jour de cheval au Sud du palais royal, où leur trois domaines avaient une limite commune.

Edgar se pencha par-dessus la table et plongea son couteau dans un morceau d'agneau fumant. Les autres arrachèrent également des quartiers de viande.

"Si nous accordons à Cerdic le temps de se rétablir, il nous aura tous", dit Osric en bubant une lampée à son outre pour faire descendre la viande.

Godwind secoua la tête. "Ces attaques de barbares dans tous nos domaines ne sont

pas une coïncidence", dit-il. "J'ai la preuve qu'il existe des contacts entre Cerdic et deux chefs locaux. D'autres attaques sont envisagées".

Edgar, le plus jeune et le plus sage des trois, s'essuya la bouche du revers de la main et prit une rasade d'ale tandis qu'il réfléchissait à la situation.

"Nous sommes tous las de ces constantes escarmouches entre nous", dit-il. "Si cela continue, aucun de nous ne sera assez fort pour résister à une attaque de l'extérieur, sans compter les forces des uns et des autres. Nous devons convenir d'un traité de paix ou risquer de tout perdre".

"Entre nous soit dit, nous pourrions détruire Cerdic et faire répudier notre chère mère de la cour. Mais nous devons regarder le vrai problème en face. Notre père n'est plus en mesure de diriger ce royaume".

Il fronça les sourcils et ajouta : "Mais bien que je lui doive peu de remerciements pour la façon dont il a mené le jugement de Cerdic, je ne veux pas voir ce vieux cheval de bataille se faire tuer".

"Nous devrions l'exiler au palais d'été, le placer sous surveillance et régner en son nom. Il garderait le trône, mais nous tirerions les ficelles. Nous pourrions alors nous occuper de ce chien de Gildas".

Godwin et Osric échangèrent des coups d'oeil et regardèrent Edgar. Tous les trois savaient pertinemment que leur discussion réelle tournait autour d'un seul thème :

lequel des trois prendrait éventuellement le véritable pouvoir en tant que Lord High Protector.

Un triumvirat ne pouvait être satisfaisant, car aucun ne désirait partager le pouvoir. Mais au moins cela rendrait la vie plus facile à leur peuple. Les enjeux étaient élevés, mais tous les trois avaient beaucoup à y gagner. Ils pourraient ainsi aborder une nouvelle période de paix et de prospérité. Mais chacun était sûr qu'à la première occasion, il s'emparerait du pouvoir et serait l'unique chef.

Le royaume des Marches occidentales allait connaître davantage de troubles encore. Le Betrayal (trahison) venait juste de commencer...


PLAYING THE GAME









Table des matières

| | |
|--|----|
| Betrayal !..... | 36 |
| Le but du jeu..... | 37 |
| Les cours des Marches occidentales | 37 |
| Gagner des sièges pour vos courtisans..... | 37 |
| Un enchevêtrement compliqué de possibilités..... | 38 |
| Options de jeu | 40 |
| Select Players..... | 41 |
| Select Ranks..... | 41 |
| Auto Human Fights | 43 |
| Auto Computer Fights | 43 |
| Computer Think-Screen | 44 |
| Start Game | 44 |
| Le contrôle du jeu | 45 |
| Les touches de fonction..... | 46 |
| La durée du jeu..... | 47 |
| Démarrer le jeu | 48 |
| La mini-carte..... | 49 |
| Parchemin personnel | 50 |
| Voir les cours du Roi et de l'Evêque | 51 |
| Ecrans informations sur les villages | 52 |
| Les options internes au jeu | 53 |
| Se déplacer sur la carte | 53 |
| La carte principale..... | 53 |



| | |
|---|-----------|
| Visiter et gérer vos villages | 56 |
| Symboles des villages..... | 56 |
| Informations sur un village | 58 |
| Gérer vos villes – les options | 58 |
| Quels villages visiter et quand les visiter..... | 59 |
| Gérer vos villages – Réorganiser vos armées personnelles | 60 |
| Gérer vos villages – La moisson | 61 |
| - Règle de “un sur quatre” | 62 |
| - Les groupes de villages | 63 |
| - Le compte rendu de la moisson | 64 |
| - Utiliser l'argent généré | 65 |
| - Lever des impôts | 65 |
| - Pourquoi collecter des impôts ? | 67 |
| Gérer vos villages – Organiser la population..... | 68 |
| - Maintenir la Population ?..... | 68 |
| - Tyrannie..... | 71 |
| - Péages..... | 72 |
| Visiter les villages de vos adversaires | 73 |
| Payer des péages | 74 |
| Faire la guerre..... | 74 |
| Livrer des batailles | 75 |
| Contrôler des batailles | 76 |
| L'affichage de la bataille | 78 |
| La barre de la bataille..... | 78 |
| Les tactiques des batailles..... | 79 |

| | |
|--|----|
| Perdre des batailles | 80 |
| S'évader..... | 80 |
| Relâcher des prisonniers | 81 |
| Gagner des batailles..... | 82 |
| Saccager des villages | 82 |
| Développer des villages capturés..... | 82 |
| Rencontres au cours de vos déplacements | 83 |
| Découvertes | 83 |
| Rencontres | 84 |
| Rencontrer des barbares..... | 84 |
| Rencontrer d'autres chevaliers..... | 85 |
| La politique de Betrayal..... | 86 |
| Les cours..... | 86 |
| Entrer à la cour | 88 |
| Contrôle du jeu à la cour | 88 |
| Comment remplir les sièges à la cour | 89 |
| Présenter des impôts au Roi et à l'Evêque | 89 |
| L'échéance du paiement des impôts | 90 |
| Créer des sièges à la cour | 91 |
| Preuves | 92 |
| Acquérir des preuves..... | 92 |
| Acheter des preuves | 93 |
| Recruter des espions et espionner pour des preuves | 95 |
| Acheter ou espionner ? | 98 |
| Détenir des preuves..... | 98 |



| | |
|---|-----|
| Détruire des preuves..... | 99 |
| Utiliser des preuves – les jugements | 100 |
| Accuser un autre joueur de trahison/d'hérésie..... | 100 |
| Demander au Roi/à l'Evêque d'inculper un autre joueur | 103 |
| Assassinats | 106 |
| Assassiner les adversaires | 107 |
| Faire disparaître vos traces..... | 108 |
| Déposer le Roi ou l'Evêque | 109 |
| Fantoches | 110 |
| Déposer les deux chefs – gagner le jeu | 111 |



BETRAYAL

Tel est le nom du jeu! Si vous croyez à la loyauté dans le jeu et que les humbles hériteront de la terre, la victoire ne sera pas pour vous. Si vous êtes convaincu que les escrocs ne prospéreront pas et que l'honnêteté est une vertu, préparez-vous à changer d'avis.

Vos adversaires vous trahiront et se trahiront les uns les autres. Ils tricheront, mentiront, pilleront, tueront et assassineront – et essaieront de vous accuser s'ils sont pris. Ils comploteront et espionneront contre vous et les uns contre les autres pour prendre le dessus dans les domaines militaire, financier et politique.

Votre seule chance est d'être sans merci, même si cela représente des sacrifices pénibles. Vous devez à tout prix devenir immensément riche et militairement puissant de façon à pouvoir acheter ou obtenir par la corruption davantage de sièges pour vos courtisans que tout autre aux palais du Roi et de l'Évêque. Ils sont tous deux vieux, fatigués et perdent vite le contrôle ; vous seul, l'un des quatre grands guerriers de ce royaume, avez le pouvoir d'imposer la véritable loi et l'ordre.

Vous serez dénoncé pour hérésie et trahison : il y aura des revers de fortune et des triomphes – mais ce n'est que lorsque vous arracherez le contrôle au Roi et à l'Évêque pour installer vos propres fantoches, que le monde deviendra l'endroit approprié où les femmes pourront élever leurs enfants et les hommes gagner leur pain sans crainte. Êtes-vous prêt pour Betrayal ?





LE BUT DU JEU

Les cours des Marches occidentales

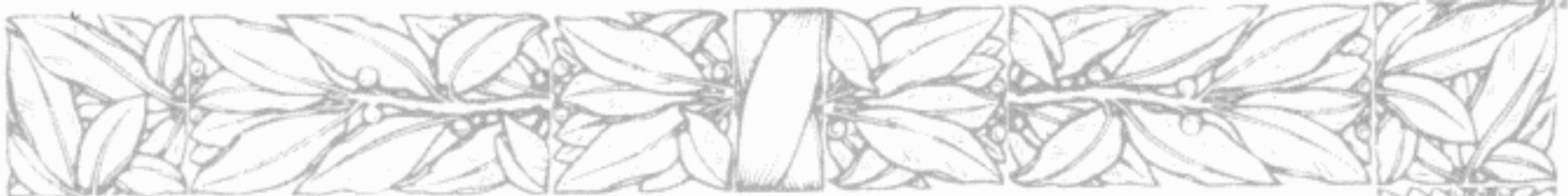
Les domaines des Marches occidentales sont régis à la fois par la Couronne et l'Eglise. Cette dualité permet au Roi et à l'Evêque d'avoir chacun sa propre cour, où se trouvent les courtisans présentés par les chevaliers du domaine et vous êtes un de ceux-là. Les courtisans exercent une grande influence, car toutes les affaires de l'état sont soumises à des votes à la cour respective du roi et de l'Evêque. Si un des quatre chevaliers peut obtenir assez de sièges pour ses courtisans pour former une majorité dans l'une ou l'autre cour, il aura la chance de s'emparer du pouvoir en déposant le Roi ou l'Evêque et en le remplaçant par un de ses courtisans en tant que gouverneur fantoche.

Si un chevalier réussit à former une majorité dans les deux cours, pour déposer à la fois le Roi et l'Evêque, il aura un niveau de pouvoir jamais atteint auparavant par quiconque dans les Marches occidentales. Il deviendra le chef suprême – le Lord High Protector. Et il aura gagné le jeu.

Gagner des sièges pour vos courtisans

Dans les Marches occidentales, le pouvoir se mesure en richesse. Tous les citoyens, de l'humble paysan au Roi et à l'Evêque, cherchent de l'argent pour servir leurs ambitions.

La source de leur richesse est constituée par les villes que vous possédez, produisant le blé que vous pouvez moissonner tous les ans. Une gestion économique prudente de vos villes et l'acquisition de villes détenues par vos adversaires, vous assureront une rentrée d'argent suffisante pour assouvir vos ambitions.



UN ENCHEVETREMENT COMPLIQUÉ DE POSSIBILITES

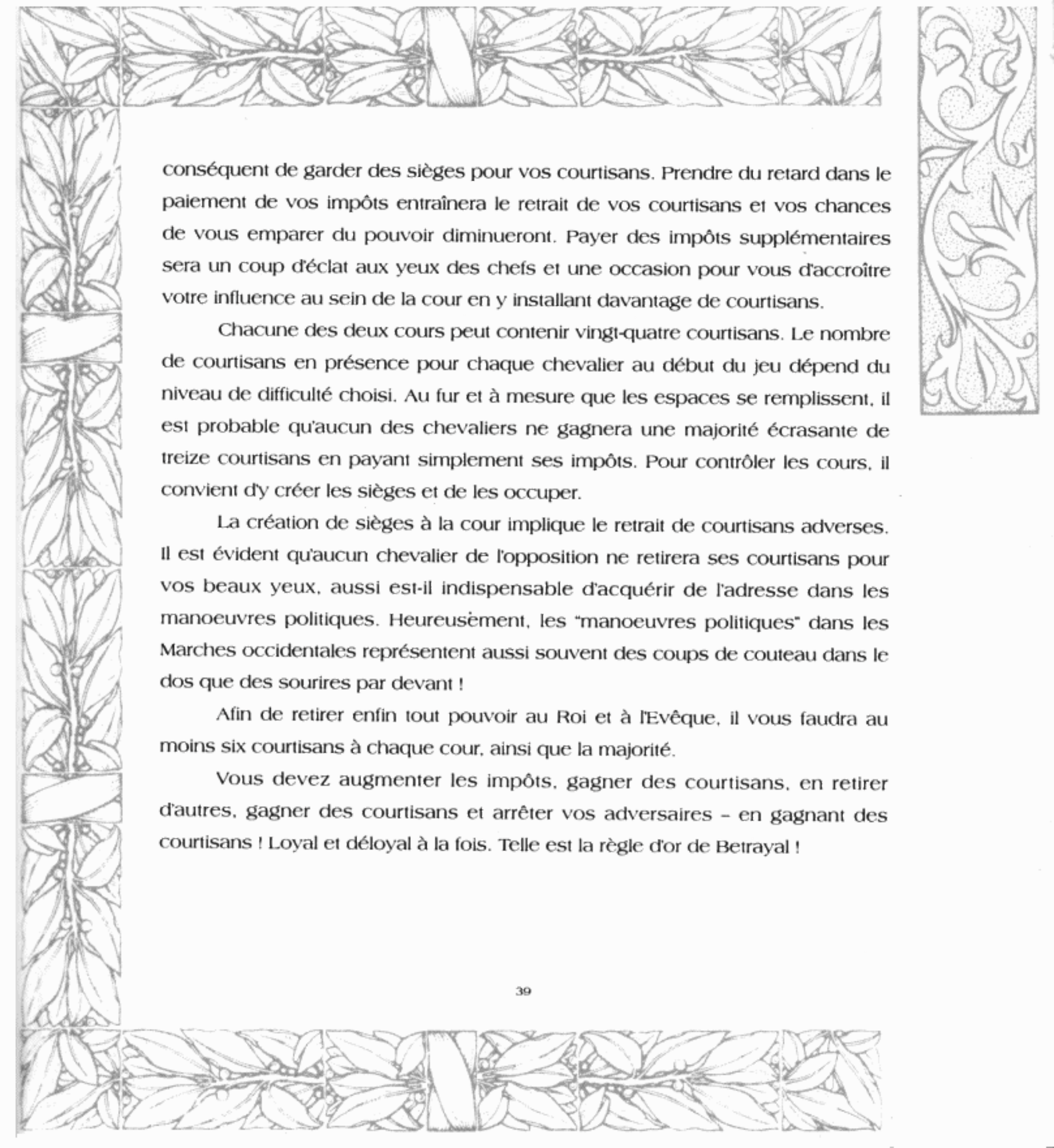
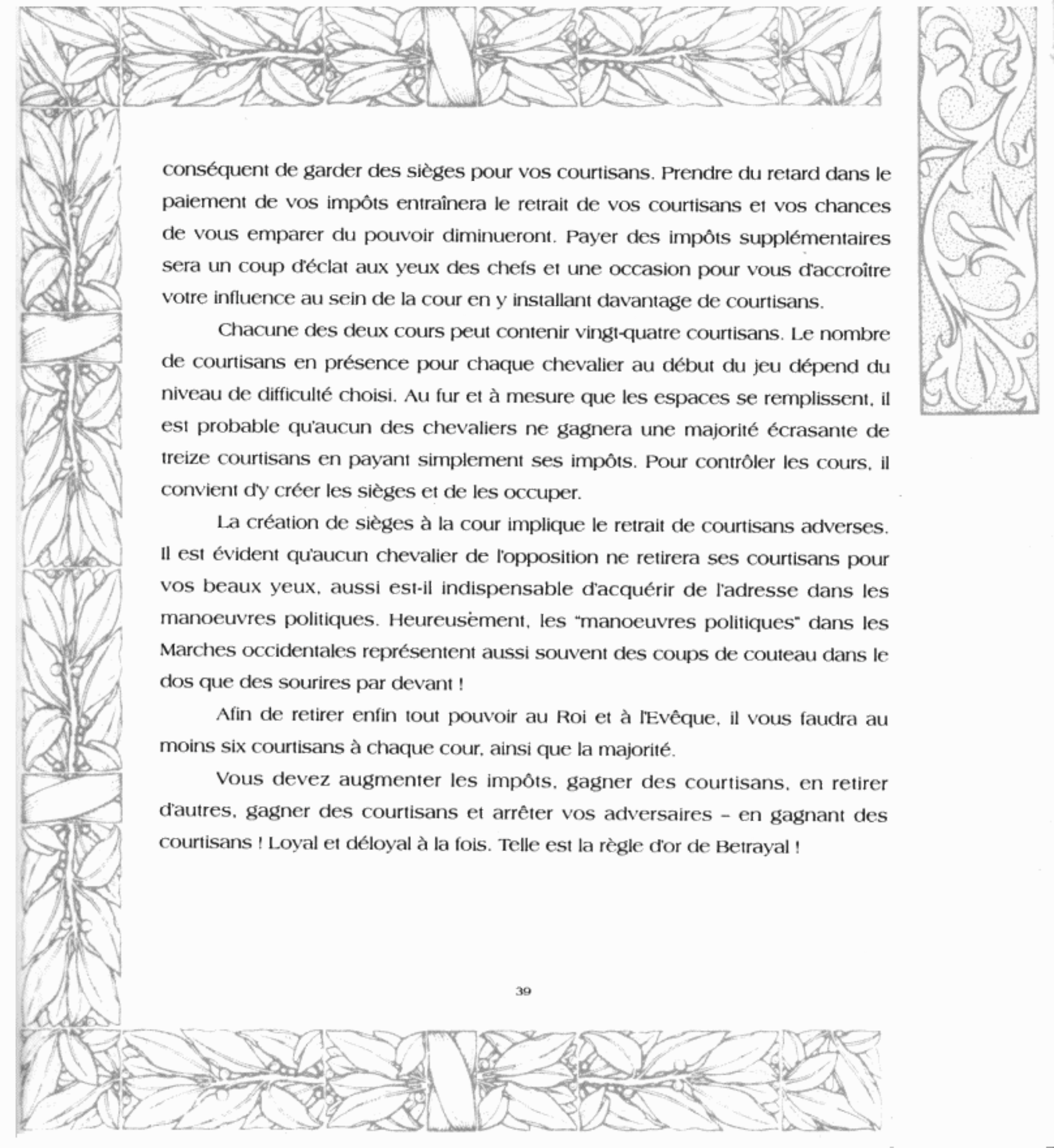
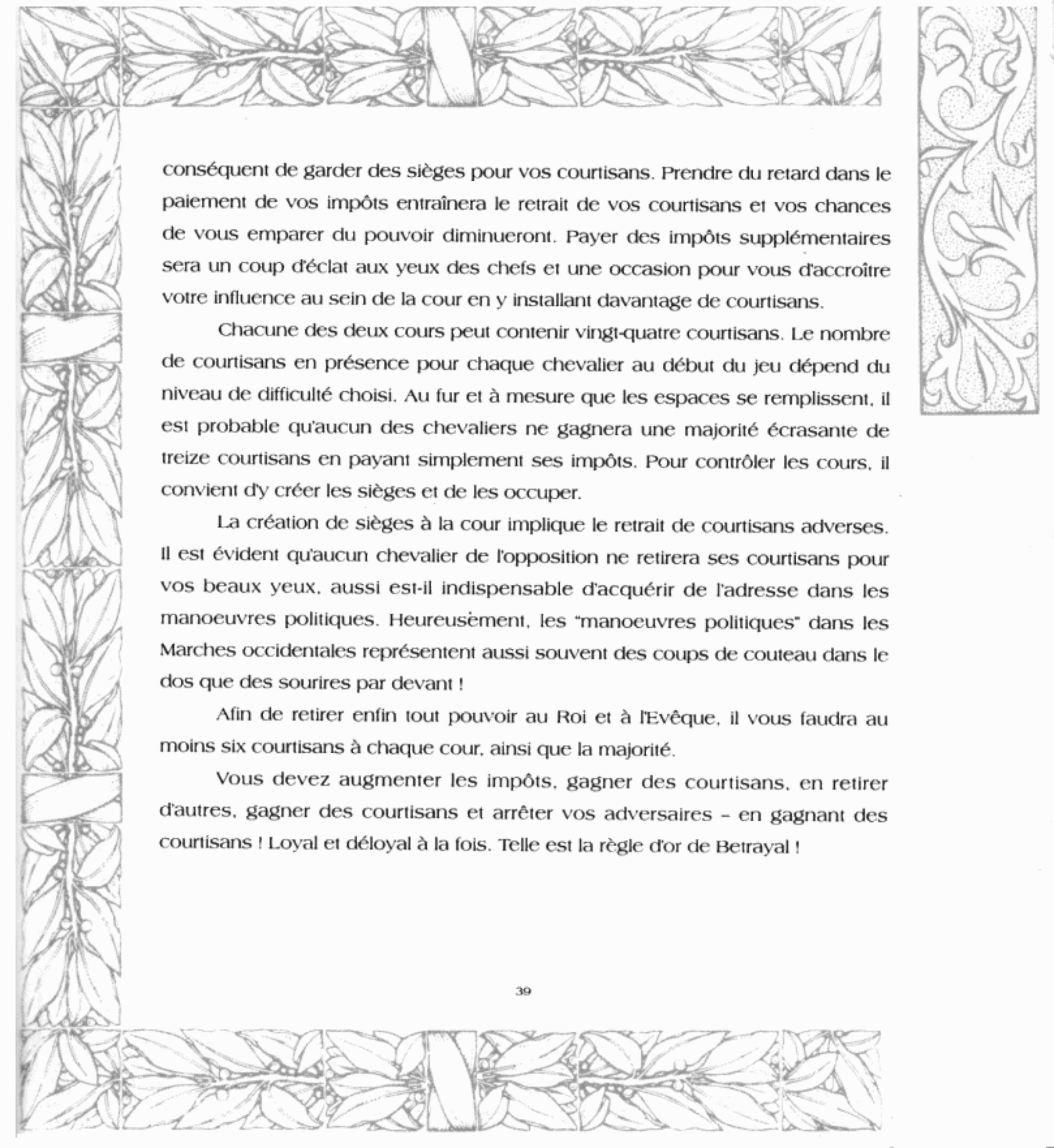
Rainbird, les maîtres de la stratégie, ont passé beaucoup de temps à s'assurer que le jeu et les conditions requises pour jouer à *Betrayal* ont le niveau de qualité le plus élevé.

Notre but peut être défini très simplement – gagner assez de courtisans pour former une majorité dans les deux cours. En tant que tel, *Betrayal* est un jeu facile à jouer, mais difficile à maîtriser. Certains joueurs peuvent souhaiter élaborer d'eux-mêmes les stratégies nécessaires au succès. D'autres peuvent demander quelques conseils pratiques tout au long du jeu.

Pour vous donner le meilleur des deux mondes, le manuel *Betrayal* comprend des sections intitulées "Maître de la stratégie" qui apparaîtront, telle celle-ci, dans un cadre orné de fioritures et en écriture gothique. Il n'est pas indispensable de lire ces sections, si ce sont les règles du jeu que vous voulez connaître avant de jouer à *Betrayal*. Mais elles peuvent devenir essentielles lorsque vous commencez à formuler les tactiques nécessaires pour démêler un tel enchevêtrement de possibilités !

Le Roi et l'Evêque lèvent tous les deux des impôts sur les chevaliers du domaine. Vous payez vos impôts sur l'argent généré par vos villes. Payer les impôts est la seule façon sûre de garder la faveur de vos chefs et par





conséquent de garder des sièges pour vos courtisans. Prendre du retard dans le paiement de vos impôts entraînera le retrait de vos courtisans et vos chances de vous emparer du pouvoir diminueront. Payer des impôts supplémentaires sera un coup d'éclat aux yeux des chefs et une occasion pour vous d'accroître votre influence au sein de la cour en y installant davantage de courtisans.

Chacune des deux cours peut contenir vingt-quatre courtisans. Le nombre de courtisans en présence pour chaque chevalier au début du jeu dépend du niveau de difficulté choisi. Au fur et à mesure que les espaces se remplissent, il est probable qu'aucun des chevaliers ne gagnera une majorité écrasante de treize courtisans en payant simplement ses impôts. Pour contrôler les cours, il convient d'y créer les sièges et de les occuper.

La création de sièges à la cour implique le retrait de courtisans adverses. Il est évident qu'aucun chevalier de l'opposition ne retirera ses courtisans pour vos beaux yeux, aussi est-il indispensable d'acquérir de l'adresse dans les manoeuvres politiques. Heureusement, les "manoeuvres politiques" dans les Marches occidentales représentent aussi souvent des coups de couteau dans le dos que des sourires par devant !

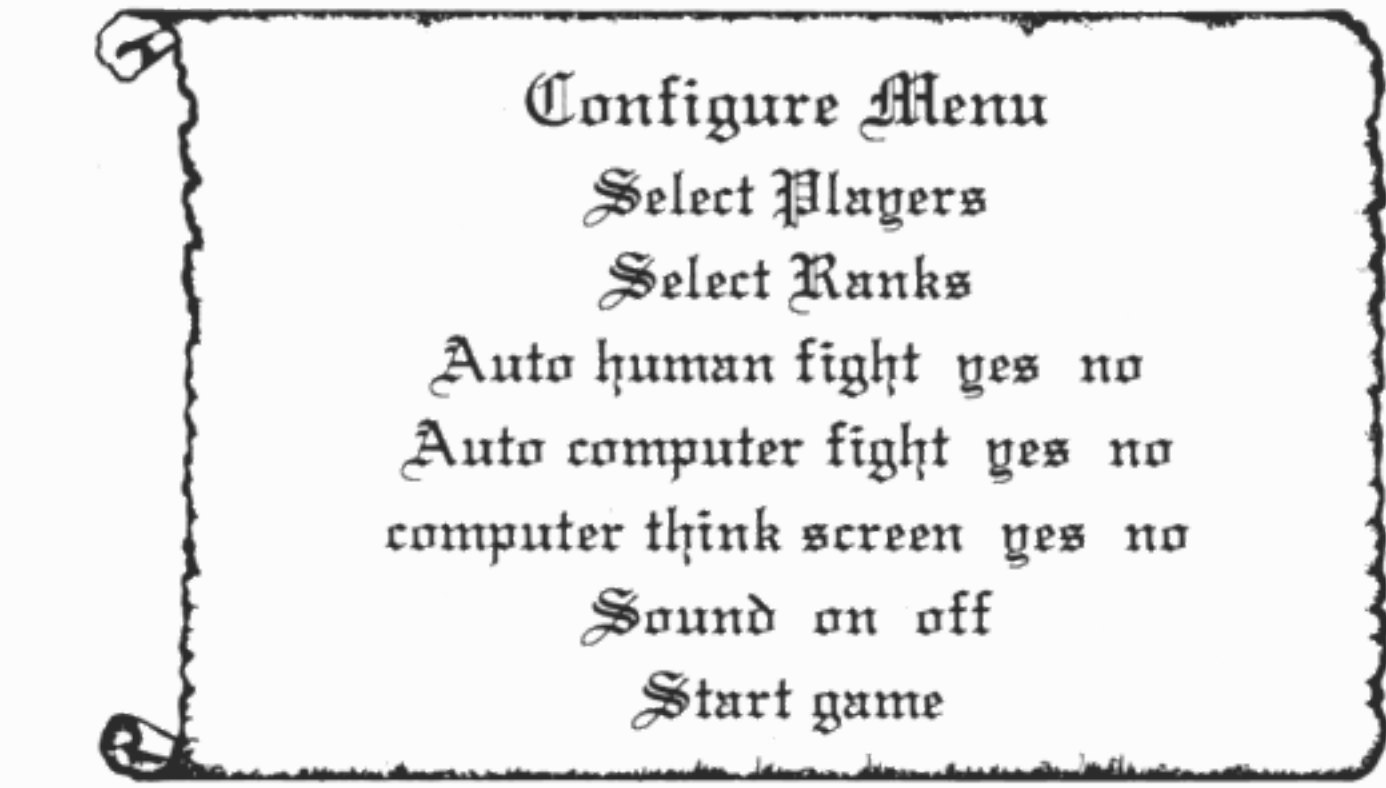
Afin de retirer enfin tout pouvoir au Roi et à l'Evêque, il vous faudra au moins six courtisans à chaque cour, ainsi que la majorité.

Vous devez augmenter les impôts, gagner des courtisans, en retirer d'autres, gagner des courtisans et arrêter vos adversaires - en gagnant des courtisans ! Loyal et déloyal à la fois. Telle est la règle d'or de Betrayal !



OPTIONS DE JEU

Une fois que le jeu a fini de charger, l'écran des options apparaît et vous permet de personnaliser le jeu à votre guise. Cet écran, présenté ci-dessous, est identique pour les versions Commodore Amiga et Atari ST. Les versions Amiga, ST et IBM ont certaines options qui sont particulières à chacune. Pour les versions Amiga et ST, ce sont les options "Sound" (son) et pour les versions IBM compatibles, les options supplémentaires "Sound" et "Specify Save Drive" (spécifier sauvegarde unité). Vous trouverez dans le Supplément technique, avec les instructions de chargement, tous les détails nécessaires concernant les options spécifiques.



Configure Menu

Select Players

Select Ranks

Auto human fight yes no

Auto computer fight yes no

computer think screen yes no

Sound on off

Start game

Chacune des options peut être surlignée à son tour en déplaçant le joystick vers le haut et le bas ou en utilisant les touches curseurs sur le clavier.



Les options communes à toutes les versions sont les suivantes :

Select Players

Une fois que "Select Players" (sélectionner joueurs) est surligné, appuyez sur le bouton de tir pour faire apparaître "Human or Computer" (humain ou ordinateur) et le cheval d'un des chevaliers. Les chevaliers sont codés par une couleur et identifiés par la couleur de la bride de leurs chevaux : rouge, jaune, blanc et bleu.

En déplaçant le joystick à gauche ou à droite, vous sélectionnez "humain" ou "ordinateur" pour le joueur de couleur affiché. Appuyez sur le bouton de tir lorsque le choix requis est surligné. Le cheval du joueur suivant s'affiche alors. Utilisez cette méthode pour donner à chacun des quatre chevaliers la désignation "humain" ou "ordinateur".

Select Ranks

Le système de hiérarchie utilisé dans Betrayal a deux objectifs. D'abord, il donne aux joueurs de capacité différente l'occasion de commencer à jouer à un niveau approprié à leur aptitude. Ensuite, il fonctionne comme un "système régulateur" pour des jeux impliquant des joueurs contrôlés par ordinateur. Les quatre rangs du jeu sont : Chevalier, Baron, Comte et Duc. Chaque rang est associé à un degré de succès réalisé dans le passé et à un degré de difficulté à affronter dans le futur.

Au rang de chevalier, un joueur a une quantité modeste de villes, de richesses et de courtisans, qui en font le niveau le plus difficile à partir duquel accéder à un succès immédiat. Un joueur démarrant le jeu au rang de duc se trouvera avec une abondance de richesses, de villes et de courtisans, qui lui



donneront toutes les chances de vaincre.

Cependant, les adversaires contrôlés par ordinateur, bénéficiant d'un taux élevé d'intelligence artificielle, essaieront d'empêcher les joueurs ayant le rang de ducs, de réussir en agissant le plus déloyalement possible et en utilisant les tactiques les plus surnoises. Les ducs qui espèrent remporter une victoire facile avec leur position forte de démarrage seront surpris !

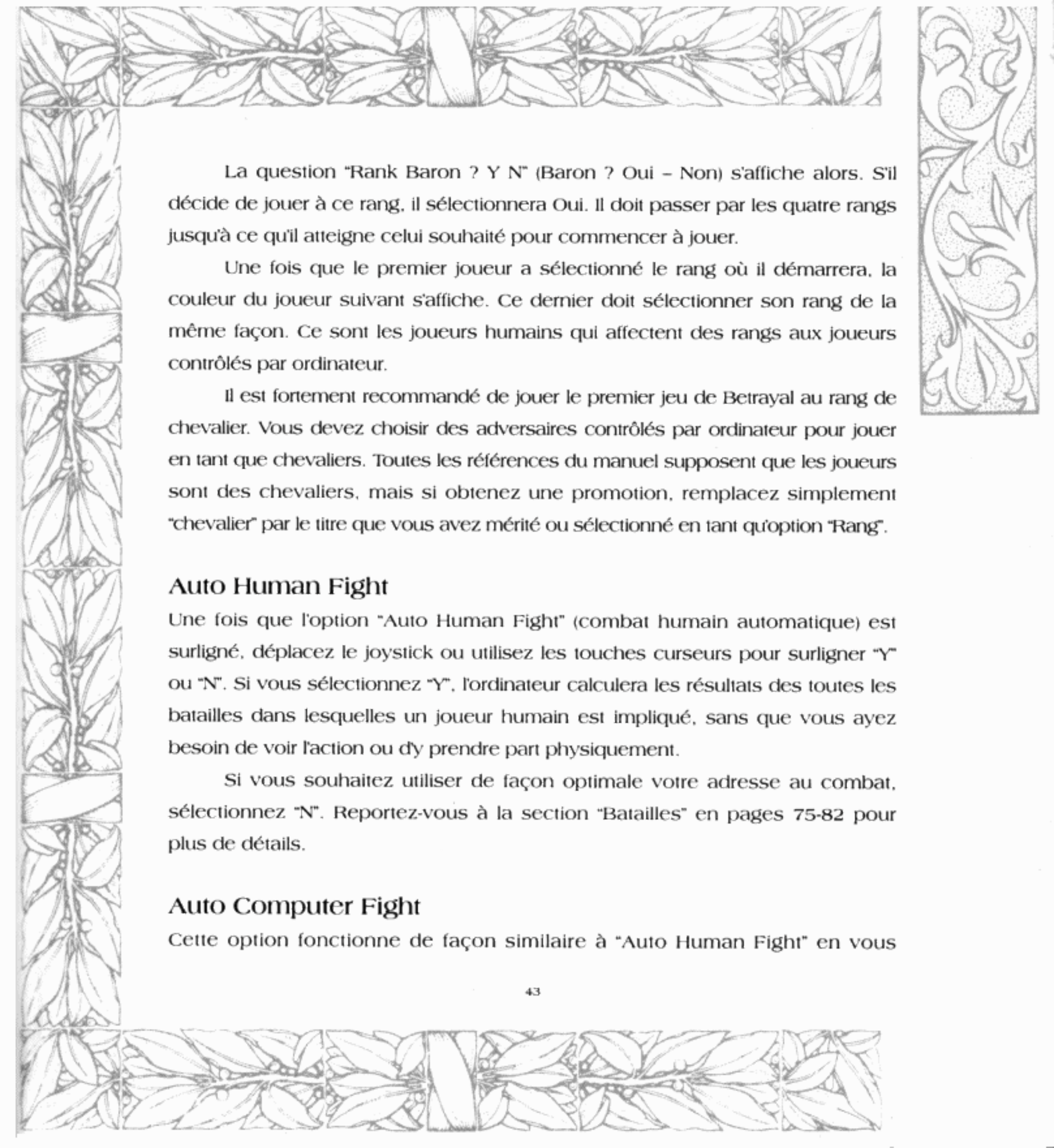
Ceux qui démarrent au rang de chevaliers auront davantage de temps pour développer leur stratégie afin de gagner Betrayal, débarrassés de la persécution des adversaires contrôlés par ordinateur. S'ils tirent profit de cette situation, ils sont susceptibles de monter dans la hiérarchie, trouvant la progression de plus en plus difficile au fur et à mesure que le jeu se déroule.

Il peut arriver qu'un chevalier ascendant croise duc descendant lorsqu'ils changent de rangs selon leur taux de succès. Ce sera alors le joueur qui a démarré comme chevalier qui verra ses plans constamment contrariés par les adversaires contrôlés par ordinateur.

C'est à vous de sélectionner le rang auquel vous souhaitez commencer – mais quel qu'il soit, Betrayal vous assure que vous vous trouverez au rang le plus approprié à votre aptitude et à la qualité de vos actions durant le jeu.

Une fois que "Select Rank" est surligné, appuyez sur le bouton de tir pour faire apparaître la case dialogue "Rank Knight ? Y N" (Chevalier ? Oui – Non) avec la couleur du premier joueur. Ce joueur doit décider s'il veut commencer à jouer au rang de chevalier.

Si un démarrage à ce rang lui convient, il sélectionnera Oui en surlignant "Y" et en appuyant sur le bouton de tir. S'il souhaite commencer à un rang différent, il devra sélectionner Non.



La question "Rank Baron ? Y N" (Baron ? Oui - Non) s'affiche alors. S'il décide de jouer à ce rang, il sélectionnera Oui. Il doit passer par les quatre rangs jusqu'à ce qu'il atteigne celui souhaité pour commencer à jouer.

Une fois que le premier joueur a sélectionné le rang où il démarrera, la couleur du joueur suivant s'affiche. Ce dernier doit sélectionner son rang de la même façon. Ce sont les joueurs humains qui affectent des rangs aux joueurs contrôlés par ordinateur.

Il est fortement recommandé de jouer le premier jeu de Betrayal au rang de chevalier. Vous devez choisir des adversaires contrôlés par ordinateur pour jouer en tant que chevaliers. Toutes les références du manuel supposent que les joueurs sont des chevaliers, mais si obtenez une promotion, remplacez simplement "chevalier" par le titre que vous avez mérité ou sélectionné en tant qu'option "Rang".



Auto Human Fight

Une fois que l'option "Auto Human Fight" (combat humain automatique) est surligné, déplacez le joystick ou utilisez les touches curseurs pour surligner "Y" ou "N". Si vous sélectionnez "Y", l'ordinateur calculera les résultats des toutes les batailles dans lesquelles un joueur humain est impliqué, sans que vous ayez besoin de voir l'action ou d'y prendre part physiquement.

Si vous souhaitez utiliser de façon optimale votre adresse au combat, sélectionnez "N". Reportez-vous à la section "Batailles" en pages 75-82 pour plus de détails.

Auto Computer Fight

Cette option fonctionne de façon similaire à "Auto Human Fight" en vous



permettant de passer rapidement sur les vues de combats entre deux adversaires contrôlés par ordinateur.

Computer Think Screen

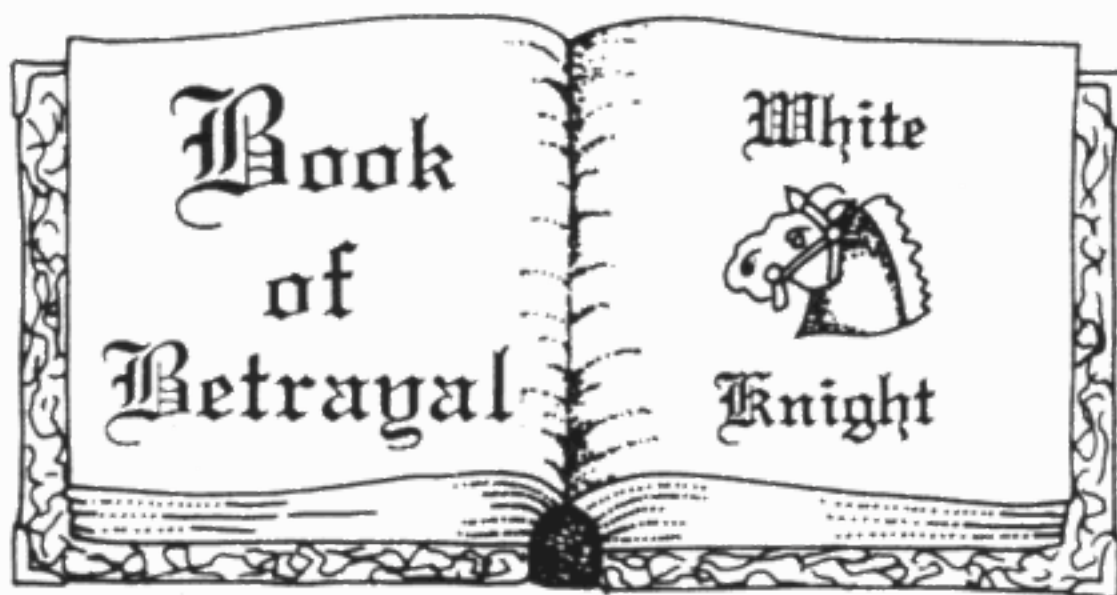
Lorsque vous jouez contre des adversaires contrôlés par ordinateur, il vous est possible de regarder leurs mouvements. Pour sélectionner cette option, surlignez "N". Vous pouvez aussi souhaiter ne pas voir leurs mouvements. Pour cela, surlignez "Y". Lorsque l'adversaire contrôlé par ordinateur prend son tour, un écran "en train de penser" apparaît. La couleur de fond de l'écran indique quel adversaire joue à un moment donné.

Start Game



Une fois que vous avez sélectionné les options du jeu, surlignez "Start Game" (démarrer le jeu) et appuyez sur le bouton de tir.

LE CONTROLE DU JEU

Betrayal ! est contrôlé selon une méthode unique : The Book of Betrayal (le livre de Betrayal), qui est divisé en plusieurs chapitres, chacun pouvant être lu lorsqu'un joueur est dans une situation particulière. Le tour de chaque joueur commence toujours avec le chapitre Guide clé, auquel il est possible de se reporter quelle que soit la situation du joueur. La couleur de la bride du cheval indique le joueur dont le tour est le suivant.



Vous pouvez voir et utiliser les écrans livre en déplaçant le joystick/touches curseurs à gauche ou à droite. Cette opération soulèvera le coin de la page que vous souhaitez utiliser. Si vous voulez sélectionner l'option affichée sur la page tournée, appuyez sur le bouton de tir. Si vous voulez feuilleter les pages, déplacez le joystick/touches curseurs à gauche ou à droite



(selon le sens dans lequel vous voulez tourner les pages). Le coin sera soulevé et une nouvelle poussée fera tourner la page.

Vous ne pouvez pas sélectionner les pages d'un chapitre du Guide clé en appuyant sur le bouton de tir. Il s'agit uniquement de pages d'information, listant les touches de fonctions sur lesquelles vous devez appuyer pour accéder à d'autres chapitres du Livre de Betrayal, pour voir d'autres informations ou des écrans d'action.

LES TOUCHES DE FONCTIONS

LES TOUCHES DE FONCTIONS

Les touches de fonctions produisent les effets suivants :

- F1 = Voir la cour du Roi
- F2 = Voir la cour de l'Evêque
- F3 = Voir le parchemin des informations personnelles
- F4 = Voir la mini-carte
- F5 = Voir le chapitre Cour du Roi/Entrer à la cour du Roi
- F6 = Voir le chapitre Cour de l'Evêque/Entrer à la cour de l'Evêque
- F7 = Moissonner dans un village
- F8 = Voir le chapitre Options de jeu
- F9 = Voir la Carte principale/Voyage
- F10 = Voir les informations sur le village

•Les touches de fonctions F1 à F4 produisent des écrans d'informations qui peuvent être visualisés à tout moment, où que vous vous trouviez dans les



Marches occidentales.

- Les touches de fonctions F5 et F6 ne peuvent être utilisées que lorsque vous êtes au palais ou dans les alentours immédiats.

- La touche de fonction F7 (Moisson) ne peut être utilisée que lorsque vous visitez un de vos villages.



- La touche de fonction F8 (Options de jeu) peut être utilisée à tout moment, où que vous vous trouviez dans les Marches occidentales.

- La touche de fonction F9 (Voyage) peut être utilisée à tout moment, où que vous vous trouviez dans les Marches occidentales.

- La touche de fonction F10 peut être utilisée à tout moment pour afficher des informations sur vos villages. Vous pouvez vous en servir où que vous vous trouviez dans les Marches occidentales, mais vous n'en aurez probablement pas besoin quand vous serez à la cour. Pour faire défiler les informations village après village, continuez à appuyer sur F10. Les informations disparaîtront chaque fois que vous sélectionnerez une autre touche de fonction.

LA DURÉE DU JEU

Le jeu est divisé en années de douze lunes chacune. Chaque lune fournit au joueur l'occasion de mettre de l'ordre dans les affaires de ses villages, de moissonner, de collecter les impôts, de former une milice et d'amorcer des mouvements pour pénétrer dans les deux cours. Chaque tour dure une lune, au cours de laquelle un joueur peut faire un déploiement de force pour entrer dans l'une ou l'autre cour, ou six petits mouvements autour de la carte. Afin d'entreprendre un déploiement de force, le joueur doit se trouver dans l'une des deux cours – pour y pénétrer, et tandis qu'il gère ses villages loin de la cour, il se



déplacera sur la carte, marchant, visitant des villages, faisant des récoltes, se battant, réorganisant ses armées et rencontrant peut-être quelques surprises. Ces mouvements ne faisant pas appel à la force peuvent se combiner dans un ordre quelconque, jusqu'à six par lune.

Lorsque vous entreprenez des mouvements ne faisant relevant pas de la force, surveillez la lune qui apparaît dans le coin inférieur droit. Quand chacun des six mouvements autorisés est effectué, la pleine lune décroît, ce qui vous permet de voir combien il vous reste de mouvements pour ce tour.

Rappelez-vous que vous n'avez droit qu'à un déploiement de force par lune et que sa réalisation met fin à votre tour. Si vous arrivez dans une cour ou dans un village et souhaitez entreprendre un déploiement de force après avoir effectué certains de vos six mouvements autorisés, vous perdrez certains des mouvements restants pour ce tour. Les déploiements de force que vous pouvez effectuer dans les deux cours, incluent le paiement des impôts, l'engagement d'assassins ou d'espions, l'acquisition de témoignages qui vous permettront d'accuser vos adversaires d'hérésie ou de trahison, et la mise au défi de la puissance de l'Evêque ou du roi (si vous avez assez de courtisans).

Démarrer le jeu

Chaque jeu de Betrayal est généré de façon unique par l'ordinateur, de façon à vous donner autant de divertissement que possible. Les quatre joueurs sont placés "au hasard" dans les Marches occidentales. Vous serez toujours dans un de vos villages. Au début de chaque jeu, il est important de vérifier un certain nombre de choses avant de vous livrer aux combats, aux pillages et à des voies de fait. Les touches de fonctions F1 à F4 vous permettent de voir les écrans d'informations.



La mini-carte

Pour savoir où vous vous trouvez vous devez appeler la mini-carte. Il est possible de la voir à tout moment en appuyant sur la touche F4. Elle montre les Marches occidentales dans leur ensemble. Les trente-deux villages sont répartis, au début du jeu, entre les quatre joueurs selon leur rang et un village porte un fanion de la couleur de son propriétaire. Les positions des quatre chevaliers sont indiquées par les boucliers de couleur. Ces boucliers seront placés sur le dernier village visité par chaque chevalier. Les cours du Roi et de l'Evêque se trouvent au centre des Marches occidentales. La mini-carte doit être visualisée concurremment avec la carte accompagnant vos disquettes et le manuel, qui vous donnera les noms de tous les villages, mais ne fournira évidemment pas d'informations propres à chaque jeu, comme le propriétaire d'un village et les positions de démarrage.

Vous remarquerez que des bois, des rivières, des sols rocheux et des clairières apparaissent sur la carte. Vous pouvez supposer en règle générale que les clairières comportent des sentiers entre les villages. Cependant, comme les techniques de topographie n'étaient pas très développées à l'époque de Betrayal, la carte ne les montre pas. En fait, la mini-carte n'est ni plus ni moins qu'un guide succinct des positions des villages les uns par rapport aux autres. C'est à vous de parcourir les Marches occidentales pour y découvrir les meilleures routes entre les villages. La carte principale (actionnée à l'aide de la touche de fonction F9) donne une vue détaillée des sentiers, au fur et à mesure que vous vous déplacez sur la carte. Reportez-vous à la section "Se déplacer sur la carte" pour plus d'informations.

Aux confins des Marches occidentales s'étendent des zones connues

sous le nom de Badlands. Les sentiers de ces zones ne sont pas tracés, labyrinthes tortueux pour s'échapper desquels il faut plusieurs lunes.

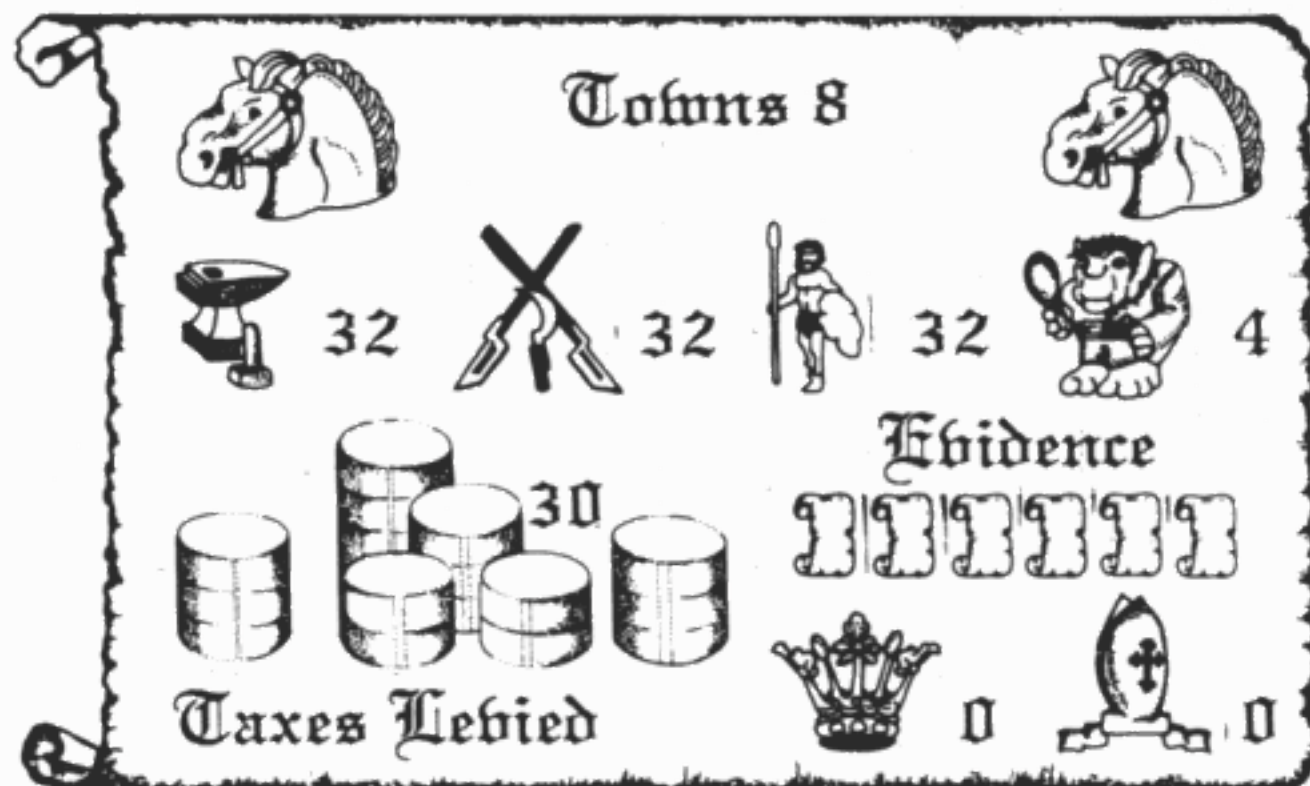
Il doivent être évités aussi souvent que possible.

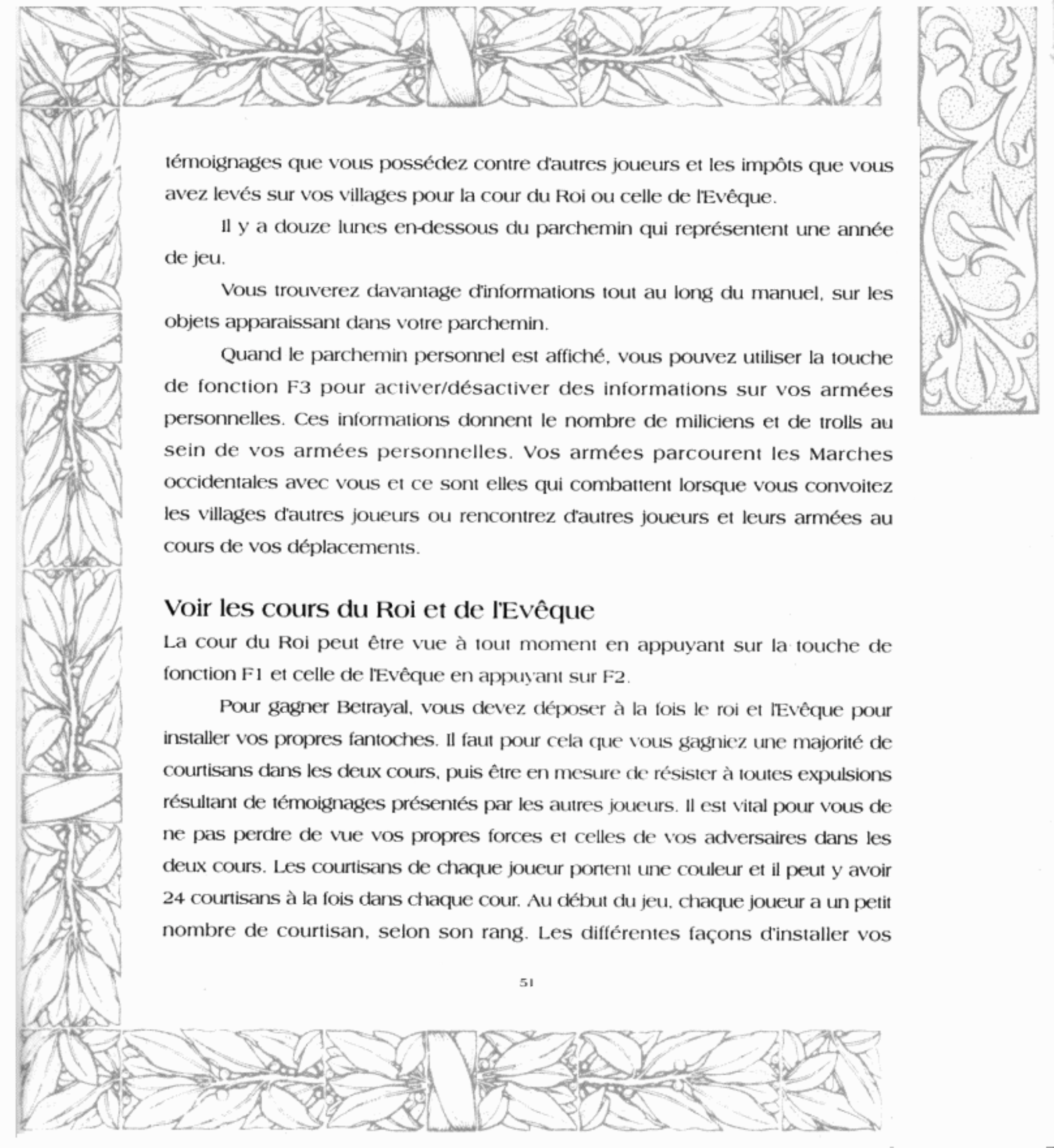
Parchemin personnel

Vous pouvez voir votre parchemin personnel à tout moment, en appuyant sur la touche F3.

Cette option vous donne des informations vitales et actualisées sur le nombre de villages que vous possédez et sur celui d'artisans, fermiers, miliciens et trolls présents dans vos villages.

Le parchemin vous informe aussi sur vos richesses personnelles, sur les





témoignages que vous possédez contre d'autres joueurs et les impôts que vous avez levés sur vos villages pour la cour du Roi ou celle de l'Evêque.

Il y a douze lunes en-dessous du parchemin qui représentent une année de jeu.



Vous trouverez davantage d'informations tout au long du manuel, sur les objets apparaissant dans votre parchemin.

Quand le parchemin personnel est affiché, vous pouvez utiliser la touche de fonction F3 pour activer/désactiver des informations sur vos armées personnelles. Ces informations donnent le nombre de miliciens et de trolls au sein de vos armées personnelles. Vos armées parcourent les Marches occidentales avec vous et ce sont elles qui combattent lorsque vous convoitez les villages d'autres joueurs ou rencontrez d'autres joueurs et leurs armées au cours de vos déplacements.

Voir les cours du Roi et de l'Evêque


La cour du Roi peut être vue à tout moment en appuyant sur la touche de fonction F1 et celle de l'Evêque en appuyant sur F2.

Pour gagner Betrayal, vous devez déposer à la fois le roi et l'Evêque pour installer vos propres fantoches. Il faut pour cela que vous gagniez une majorité de courtisans dans les deux cours, puis être en mesure de résister à toutes expulsions résultant de témoignages présentés par les autres joueurs. Il est vital pour vous de ne pas perdre de vue vos propres forces et celles de vos adversaires dans les deux cours. Les courtisans de chaque joueur portent une couleur et il peut y avoir 24 courtisans à la fois dans chaque cour. Au début du jeu, chaque joueur a un petit nombre de courtisan, selon son rang. Les différentes façons d'installer vos

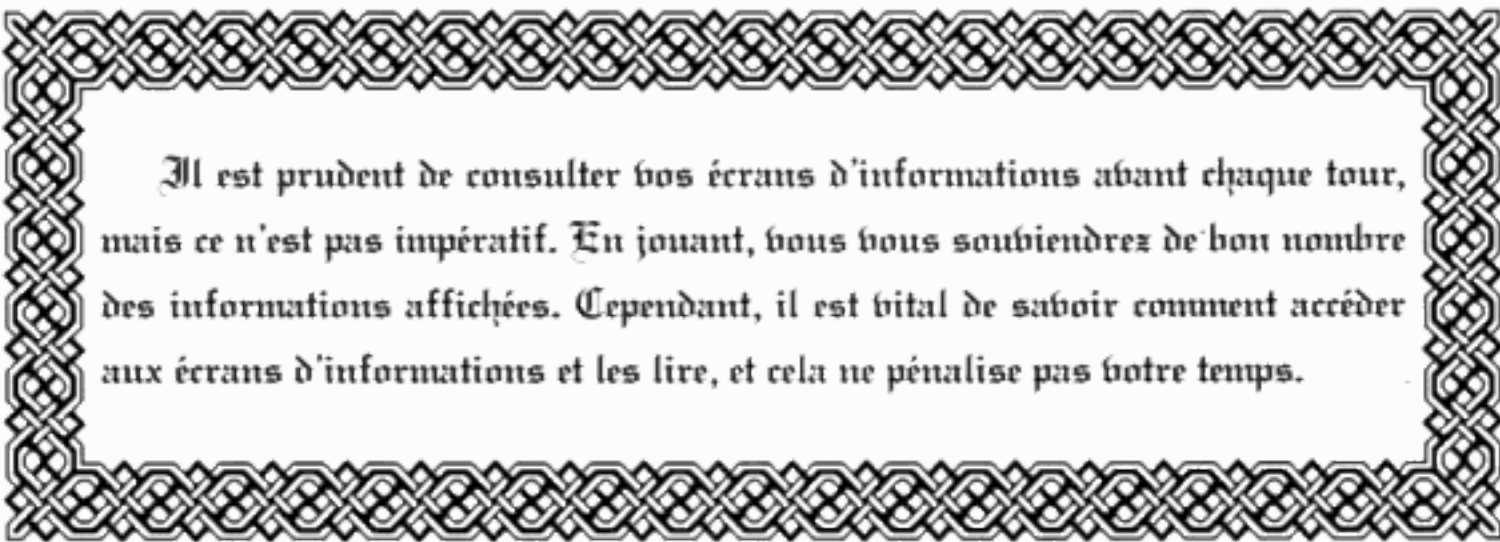


courtisans et de déposer ceux de vos adversaires sont expliquées plus loin (en pages 87-89 et 91), mais pour l'instant, notez le nombre de courtisans de chaque joueur et le nombre de sièges restant à remplir, dans chaque cour.

Ecrans Informations sur les villages



Il existe un écran supplémentaire d'informations que vous pouvez voir à tout moment. En appuyant sur la touche F10, vous obtenez des informations actualisées sur les villages que vous possédez. Lorsque vous appuyez sur F10, les informations sur le premier village s'affichent. Si vous continuez à appuyer sur F10, vous passerez les villages en revue. Les détails apparaissant sur chaque écran concernent le nom du village, le nombre d'artisans, de fermiers et de miliciens, les impôts collectés lors de la dernière récolte (s'il y en a eu une), votre popularité auprès des habitants et les péages fixés. Le produit de la dernière récolte et le délai pour que le village soit en mesure de moissonner apparaissent également.



Il est prudent de consulter vos écrans d'informations avant chaque tour, mais ce n'est pas impératif. En jouant, vous vous souviendrez de bon nombre des informations affichées. Cependant, il est vital de savoir comment accéder aux écrans d'informations et les lire, et cela ne pénalise pas votre temps.

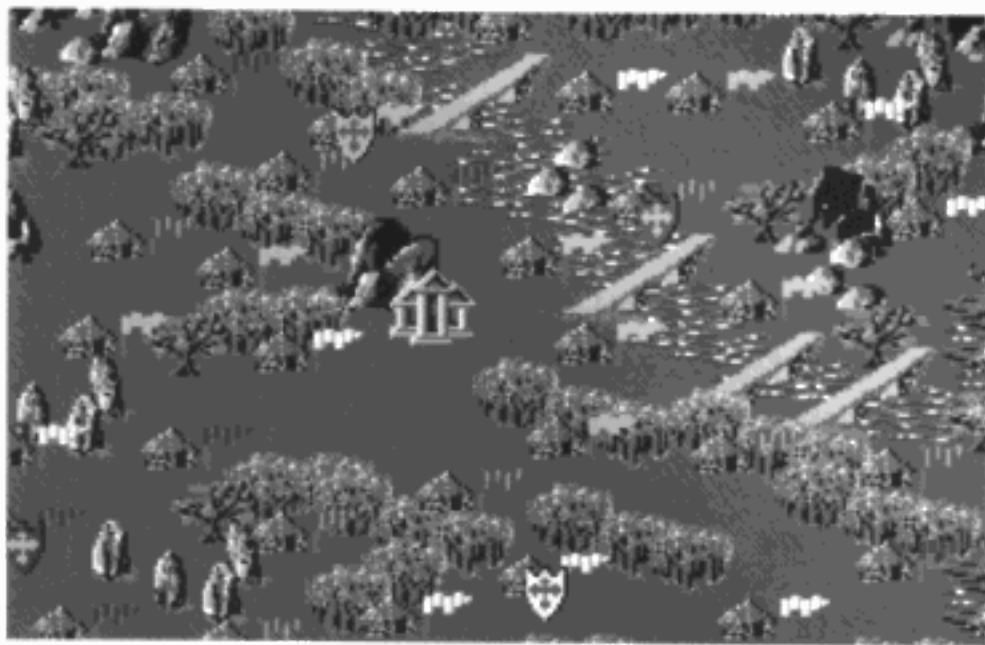
LES OPTIONS INTERNES AU JEU

Lorsque vous appuyez à tout moment du jeu sur la touche de fonction F8, le chapitre "Options internes au jeu" du Livre de Betrayal apparaît. Grâce à ce chapitre vous accédez à de nombreuses fonctions, qui vous permettent de reconfigurer les options sélectionnées au début du jeu, de charger et sauvegarder des jeux, de lancer l'"Entraînement à la bataille" et de redémarrer le jeu.

Les pages du livre sont tournées et sélectionnées comme décrit dans la section "Contrôle du jeu" en page 45.

Le Supplément technique fournit davantage de détails sur les fonctions de chaque option.

SE DÉPLACER SUR LA CARTE



La carte principale
Tous les mouvements ne relevant pas de la force sont effectués sur la carte principale. C'est une version grossie de la mini-carte et, lorsque vous appuyez sur la touche F9 pour la visualiser, elle se centre sur votre chevalier, où qu'il se trouve à ce moment précis. Au début du jeu vous serez dans l'un de vos villages.



Comme toutes les cartes, elle comporte une légende.



Le palais est représenté par un bâtiment de pierre et est situé au centre.

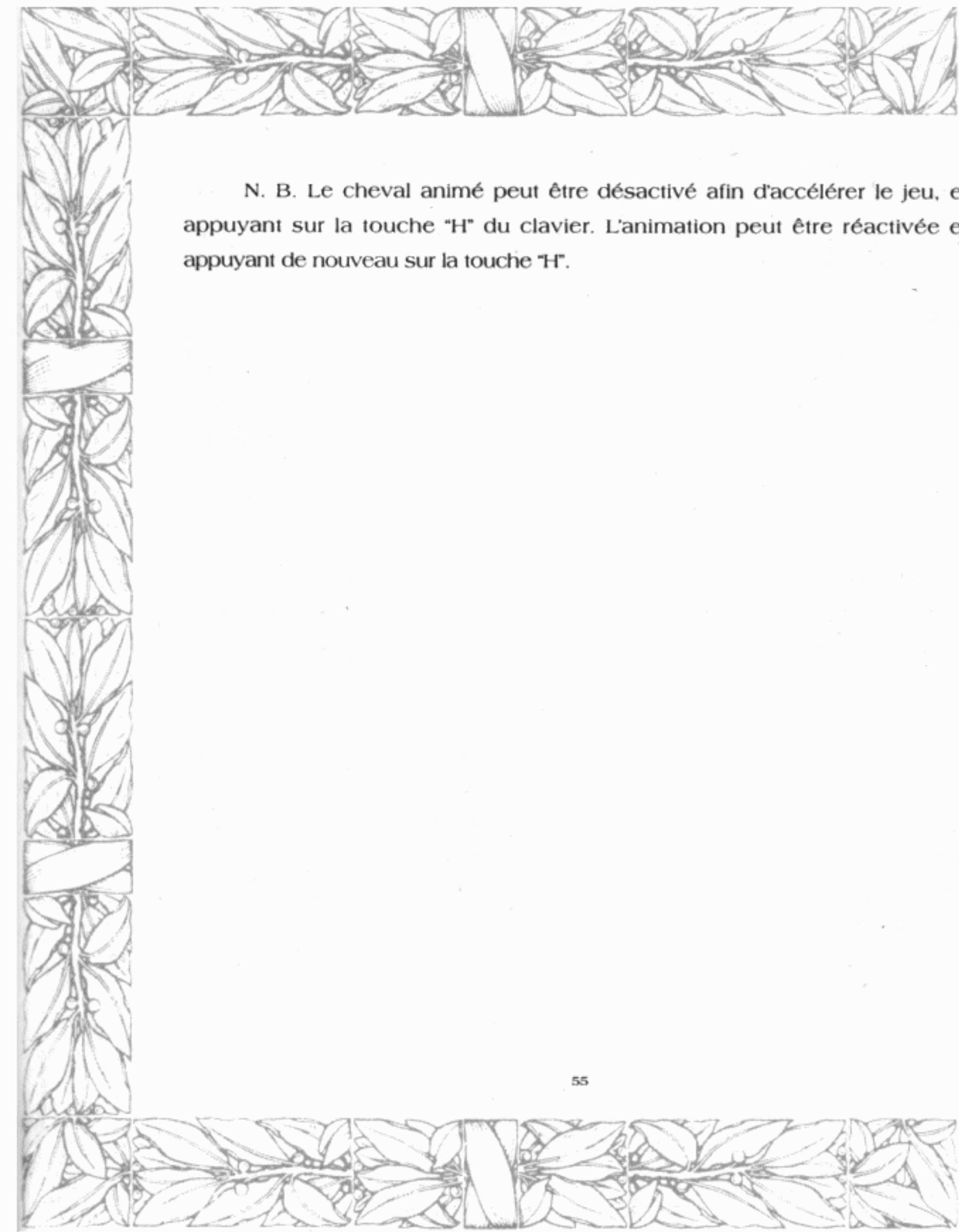
Les sentiers apparaissent sur la carte sous forme de zones claires parmi les rochers et les arbres et peuvent partir dans une des huit directions.

Les villages présentent un certain nombre de caractéristiques décrites en détail dans la section "Symboles des villages" en page 56.


Il est possible de se déplacer sur l'écran de la carte dans une des huit directions, dans la mesure où un sentier existe dans la direction choisie. Les mouvements s'effectuent en déplaçant le joystick/touches curseurs dans la direction désirée. Chaque mouvement compte comme une progression de la lune. Si vous appuyez à tout moment, et dans la mesure où vous n'êtes pas dans un village, sur la touche "Help" (aide), une "boussole" s'affiche, indiquant les directions des sentiers sur lesquels vous vous déplacez.

En vous déplaçant sur la carte, vous pouvez rencontrer des groupes de barbares battant la campagne, avides de s'emparer de vos richesses et de vos hommes, tomber sur des obstacles ou trouver des preuves des malversations de vos adversaires (ou de vous-même !). Vous pouvez même buter contre un chevalier rival (par accident ou à dessein), ce qui vous offre la chance de massacrer ses hommes et de le faire prisonnier.

Mais l'objectif principal de vos déplacements dans les Marches occidentales est de visiter vos villes, afin de gérer leurs affaires et de vous rendre dans des villes rivaux avec l'intention d'en faire les vôtres !



N. B. Le cheval animé peut être désactivé afin d'accélérer le jeu, en appuyant sur la touche "H" du clavier. L'animation peut être réactivée en appuyant de nouveau sur la touche "H".





VISITER ET GÉRER VOS VILLAGES

La mini-carte vous montrera l'emplacement approximatif de vos villages au début du jeu. Rappelez-vous que la mini-carte n'offre qu'une indication succincte de la disposition des Marches occidentales. La découverte des meilleures routes entre vos villages relève à l'origine d'une estimation de la direction, puis des essais et des erreurs commises lors des déplacements.

En arrivant dans un village, la première chose à vérifier, c'est la couleur des fanions qui flottent au-dessus de lui. S'ils portent votre couleur, ce village est le vôtre. S'ils arborent les couleurs d'un adversaire, prenez garde ! La visite des villages adverses est traitée dans la section suivante.

Symboles des villages

Vos villages peuvent s'enrichir en cultivant leurs terres et en faisant des poteries. Chacune d'elles est représentée par un certain nombre de symboles.

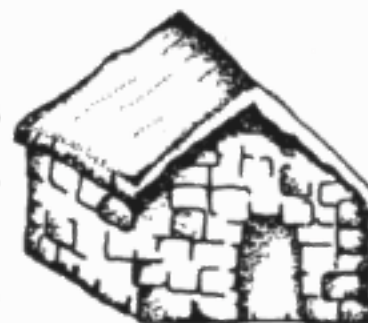
Huttes des artisans.



Les artisans du village s'emploient à produire de nombreux objets, principalement des poteries qui sont vendues (espérons-le) à un bon prix. Le montant est révélé au moment de la moisson.

Huttes des fermiers

Les fermiers travaillent aux champs dans les environs du village, produisant du blé qui est moissonné et dont vous retirerez du profit (espérons-le encore une fois).



Milice

Les forces armées des Marches occidentales comprennent la milice. Les villages ont pour la plupart une milice qui protège les paysans de toute attaque. Les armées personnelles de chaque chevalier en ont également une. Les milices représentent une charge financière pour un village, car il faut des fonds pour payer leur entretien, mais elles sont essentielles si le village ne veut pas être facilement assailli par des chevaliers en maraude.



Trolls



Les trolls sont les gentils géants des Marches occidentales, qui se joignent à la milice pour défendre les villages et combattre dans les armées personnelles. Ils sont redoutables dans le combat et très fidèles à leurs maîtres.



Les fanions

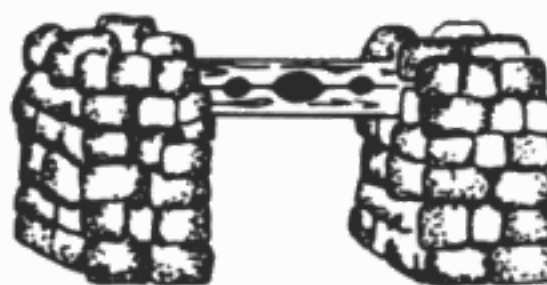
Les fanions révèlent l'appartenance d'un village et montrent aussi la popularité du chevalier régnant auprès de la population.

Si trois fanions flottent, cela signifie que les habitants sont



satisfaits. Si deux fanions flottent, ils sont contents. Si un seul flotte, ils sont mécontents et si aucun ne flotte, la rébellion est imminente. La popularité d'un chevalier dans ses villages dépend de ses actions à l'égard des habitants.

Il y aura des moments où un chevalier devra lever davantage d'impôts que le village ne peut en payer, ou diminuer le nombre de ses ouvriers. Il y aura des moments où il le fera quoi qu'il en soit ! Sa popularité diminuera, à moins qu'il commette quelque chose qui le fasse craindre de son peuple. Il y a pour cela des piloris où des paysans en colère peuvent être mis pour montrer l'exemple.



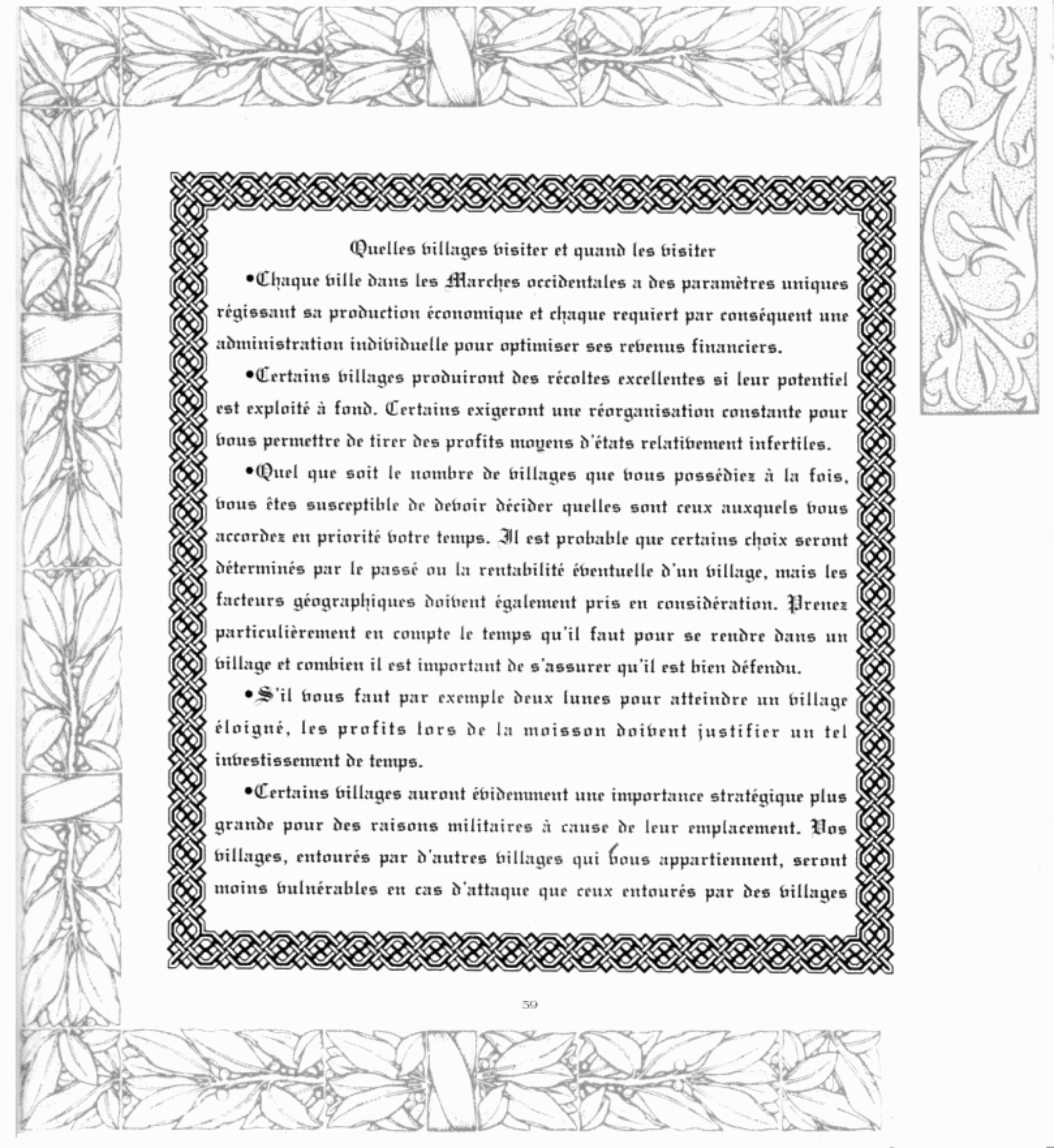
Informations sur un village

Appuyez sur le bouton de tir pour obtenir, à votre arrivée, des informations sur le village, tels que les noms et le nombre d'artisans, de fermiers et le droit de péage en cours pour ce village. Les sentiers pour sortir du village sont indiqués par la boussole. Appuyez sur le bouton de tir pour effacer ces informations.

Gérer vos villages – les options

Quatre options vous sont offertes : traverser le village, réorganiser votre milice, vos trolls ou moissonner avant de réorganiser le village. Surlignez l'option de votre choix et appuyez sur le bouton de tir.

Si vous avez choisi de traverser le village, déplacez simplement le joystick/touches curseurs dans la direction du sentier que vous souhaitez prendre.



Quelles villages visiter et quand les visiter

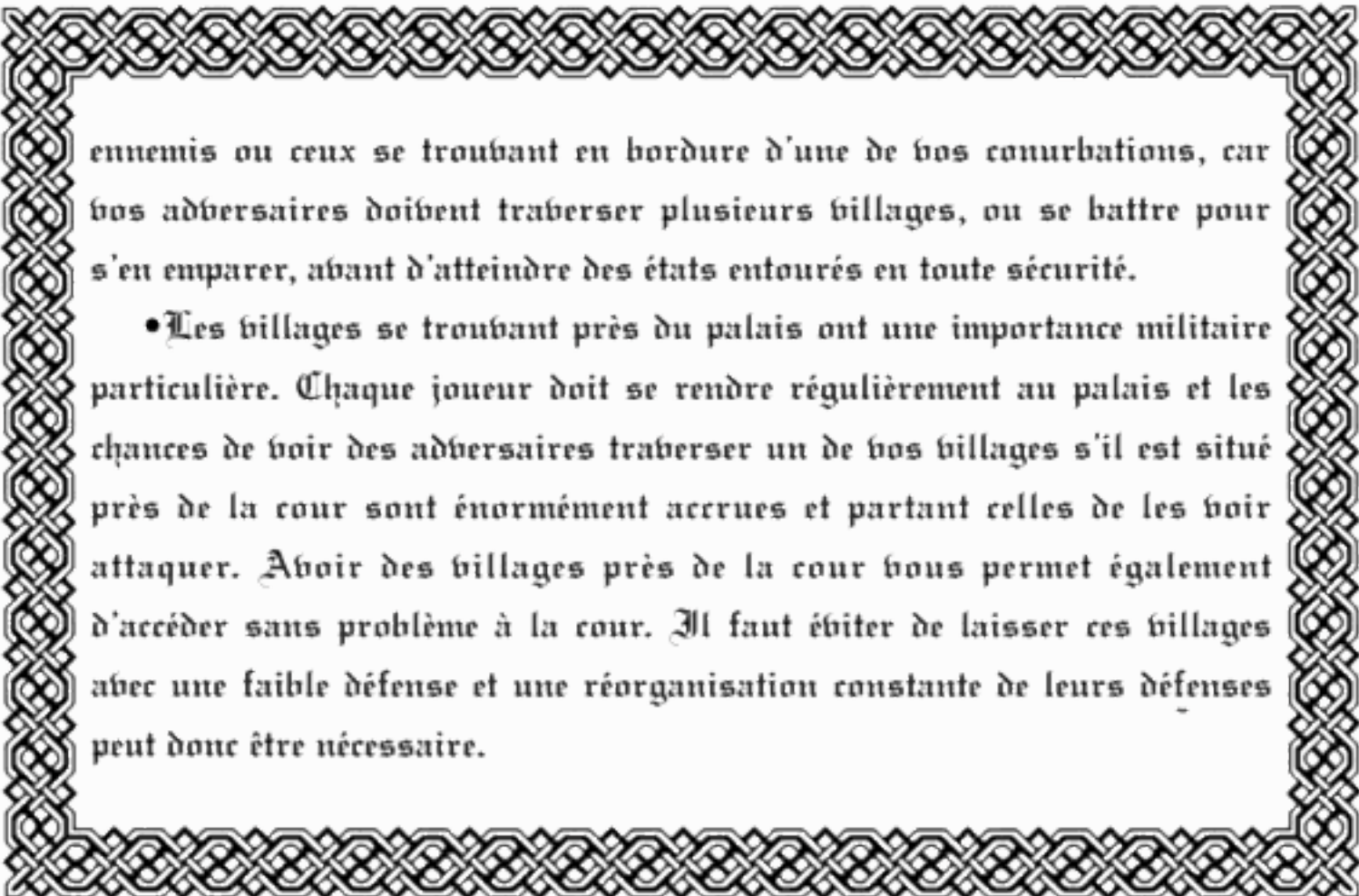
- Chaque ville dans les Marches occidentales a des paramètres uniques régissant sa production économique et chaque requiert par conséquent une administration individuelle pour optimiser ses revenus financiers.

- Certains villages produiront des récoltes excellentes si leur potentiel est exploité à fond. Certains exigeront une réorganisation constante pour vous permettre de tirer des profits moyens d'états relativement infertiles.

- Quel que soit le nombre de villages que vous possédiez à la fois, vous êtes susceptible de devoir décider quelles sont ceux auxquels vous accordez en priorité votre temps. Il est probable que certains choix seront déterminés par le passé ou la rentabilité éventuelle d'un village, mais les facteurs géographiques doivent également pris en considération. Prenez particulièrement en compte le temps qu'il faut pour se rendre dans un village et combien il est important de s'assurer qu'il est bien défendu.

- S'il vous faut par exemple deux lunes pour atteindre un village éloigné, les profits lors de la moisson doivent justifier un tel investissement de temps.

- Certains villages auront évidemment une importance stratégique plus grande pour des raisons militaires à cause de leur emplacement. Vos villages, entourés par d'autres villages qui vous appartiennent, seront moins vulnérables en cas d'attaque que ceux entourés par des villages



ennemis ou ceux se trouvant en bordure d'une de vos conurbations, car vos adversaires doivent traverser plusieurs villages, ou se battre pour s'en emparer, avant d'atteindre des états entourés en toute sécurité.

• Les villages se trouvant près du palais ont une importance militaire particulière. Chaque joueur doit se rendre régulièrement au palais et les chances de voir des adversaires traverser un de vos villages s'il est situé près de la cour sont énormément accrues et partant celles de les voir attaquer. Avoir des villages près de la cour vous permet également d'accéder sans problème à la cour. Il faut éviter de laisser ces villages avec une faible défense et une réorganisation constante de leurs défenses peut donc être nécessaire.

Gérer vos villages – Réorganiser vos armées personnelles

Vos armées personnelles représentent la source de votre puissance militaire. Elles parcourent les Marches occidentales avec vous, livrant des batailles et gagnant d'autres villages pour vous, du moins espérons-le. Il y aura des moments où vous souhaiterez renforcer temporairement vos armées personnelles, mener une importante bataille ou renforcer les défenses d'un village vulnérable en y envoyant quelques membres de vos armées personnelles. Cet échange de miliciens et de trolls est possible chaque fois que vous visitez un de vos villages et il est facilité par la sélection de "Réorganiser



miliciens/trolls”.



Le dialogue “COLLECT or DROP Militia” vous invitera à prendre ou à abandonner des miliciens. Le chiffre suivant cette invite indique le nombre de miliciens actuellement stationnés dans le village. Si vous souhaitez en prendre quelques-uns pour renforcer vos armées personnelles, surlignez “COLLECT” et appuyez sur le bouton de tir. Cette opération soustraira un homme de l’armée du village et l’ajoutera à votre armée personnelle. Si vous appuyez de nouveau sur le bouton de tir, un autre homme sera ajouté à votre armée personnelle, et ainsi de suite.

Pour renforcer les défenses d’un village à partir de vos armées personnelles, surlignez “DROP” et appuyez sur le bouton de tir. Un homme quittera alors vos armées personnelles et s’ajoutera aux armées du village. Appuyez à nouveau sur le bouton de tir pour continuer à abandonner des miliciens.

Une fois que vous avez équilibré le nombre de miliciens, déplacez le joystick/touches curseurs vers le bas pour afficher l’invite “COLLECT or DROP Trolls”. Ceci vous permet d’équilibrer le nombre de trolls entre votre armée personnelle et celle du village, de la même façon que les miliciens. Déplacez alors le joystick/touches curseurs vers le bas.

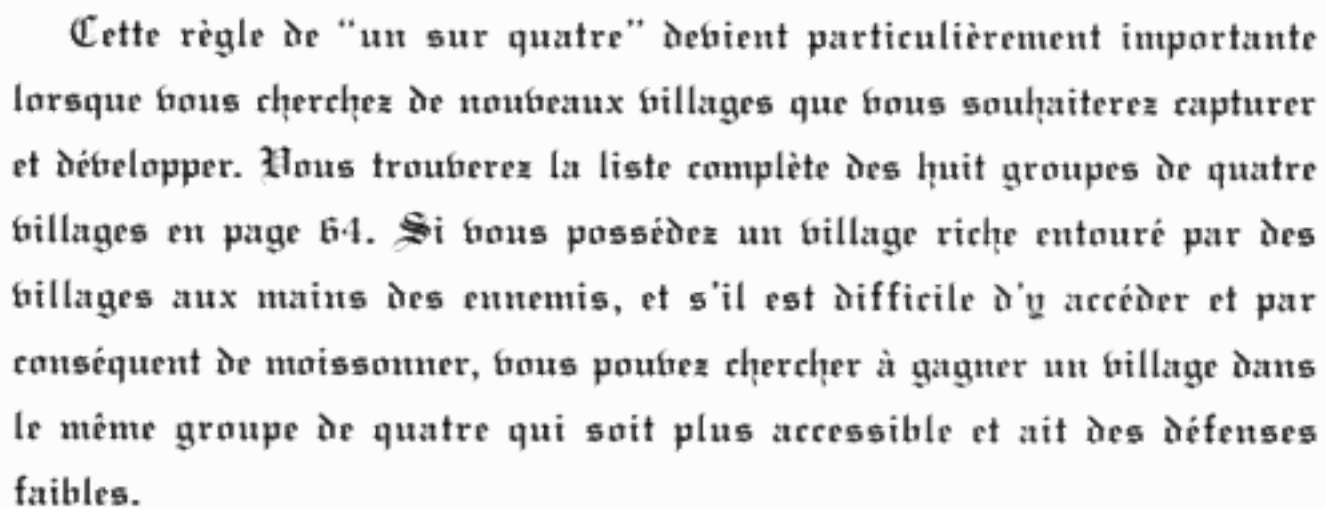
Gérer vos villages – La moisson

Moissonner dans un village vous donne une chance de réorganiser ses affaires, d’avoir des revenus, de collecter des impôts, de mettre en place des péages et d’apaiser les paysans. Les trente-deux villages des Marches occidentales se divisent en huit groupes de quatre, selon leur emplacement. Les quatre villages




d'un groupe se trouvent à une distance raisonnable l'un de l'autre. Cependant, ils n'appartiendront pas nécessairement au même chevalier.

Lorsque vous arrivez dans un village sous votre contrôle, vous pouvez moissonner dans ce village et dans n'importe quel autre se trouvant sous votre contrôle dans le même groupe de quatre villages. Bien que vous deviez superviser la moisson dans chacun d'eux, les villages d'un groupe sont assez proches l'un de l'autre pour vous permettre une surveillance simultanée. Il ne peut y avoir qu'une moisson par an dans chaque village. Pour moissonner, sélectionnez l'option "Harvest Town" en arrivant dans le village ou appuyez sur la touche de fonction F7. L'activation de F7 lorsque vous n'êtes pas dans un de vos villages, n'aura aucun effet.



Cette règle de "un sur quatre" devient particulièrement importante lorsque vous cherchez de nouveaux villages que vous souhaitez capturer et développer. Vous trouverez la liste complète des huit groupes de quatre villages en page 64. Si vous possédez un village riche entouré par des villages aux mains des ennemis, et s'il est difficile d'y accéder et par conséquent de moissonner, vous pouvez chercher à gagner un village dans le même groupe de quatre qui soit plus accessible et ait des défenses faibles.

Si vous possédez déjà deux ou trois villages dans un groupe de quatre, l'acquisition des autres villages du groupe vous permettra d'avoir plus de



villages disponibles pour la moisson au cours de la même lune (à condition que les nouveaux villages que vous acquérez soient prêts à moissonner – c'est donc une tactique très utile à utiliser au début du jeu).

Établir une base puissante est également important, car elle vous permet de moissonner en série dans des villages et vous offre le luxe de réduire les défenses des villages au sein d'un conglomérat vous appartenant.

Si vous vous trouvez dans l'un de vos villages, son nom apparaît et une case dialogue vous demande si vous souhaitez moissonner. Vous pouvez sélectionner "No", auquel cas le nom du village suivant, pouvant être moissonné, dans le groupe des quatre s'il y en a un, apparaît avec la même question. Les informations sur un village apportent des détails sur le village où vous pouvez moissonner.

Les groupes de villages

| | | | |
|-------------|----------------|----------------|-------------|
| Fishponds | Dead Valley | Bearbridge | WindyHollow |
| Deersleap | East Hawkesley | Oakdale | Fox Valley |
| Combedale | Shining Fields | Brambleton | Hartshill |
| Blindspring | Briarwold | Burning Thatch | Barrow Hill |








Les groupes de villages

| | | | |
|---------------|---------------|-----------|--------------|
| Swansdown | Fordham | Condale | Stock Common |
| Little Minton | Great Hampton | Millgreen | Muddy Brook |
| Gildendale | Lower Hampton | Sandrush | West Falls |
| Haresfoot | Upper Hampton | Bearley | Ravenwood |


Le compte rendu de la moisson

Une fois que vous avez choisi un village pour la moisson, la sélection de "Yes" affiche le compte rendu de la moisson. Le compte rendu ci-après vous offre un exemple des informations qui s'affichent :

A good crop this year

| | | | |
|-------------------------|--|-----|---|
| 12 x |  | = 1 |  |
| 4x |  | = 2 |  |
| yield value = 20 | | |  |





Les deux sources de revenus sont le blé et les poteries. Ce compte rendu montre la quantité et la valeur de chaque source et le revenu total de la moisson, en monnaie sonnante et trébuchante. Les valeurs changent tout au long du jeu selon l'approvisionnement et la demande. Des chevaliers prudents surveilleront les prix et passeront de la production agricole à la poterie et vice versa, selon le secteur qui rapporte le plus. La section suivante vous donne plus de détails sur la réorganisation de vos villages.

Utiliser l'argent généré

L'argent généré par la moisson est le vôtre et s'ajoutera à vos richesses personnelles. Cependant, une partie de l'argent généré sert habituellement à payer les impôts au roi et à l'Evêque et une autre partie à l'entretien et/ou à la réorganisation du village. Le montant total disponible est indiqué par le "Revenu".


Lever des impôts



Lorsque vous déplacez le joystick/touches curseurs vers le bas, la section suivante du Compte rendu de la moisson apparaît. Sur le même modèle que ci-dessus, s'il y a six fermiers et deux artisans, le revenu est de 20


Cette case dialogue vous invite à collecter des impôts pour la cour du Roi sur le produit de la moisson qui est de 20 pièces au total. Le symbole Couronne signifie que vous collectez des impôts au bénéfice du Roi. Une fois que vous destinez une part des revenus de la moisson au paiement des impôts, elle restera dans votre caisse d'impôts et ne pourra être dirigée vers d'autres caisses.

Le taux d'impôt par paysan apparaît (dans cet exemple il est de 1/4 de



Yield Value = 20 

 Taxes are 1/4  per peasant



= 2  each



pièce par paysan). Il y a, dans ce village, huit paysans donnant une valeur totale en unités d'impôts de 2 pièces. Ce sont les unités d'impôts que vous collectez pour le Roi et l'Evêque. Une unité d'impôt collectée permettra à un courtisan de rester à la cour. Si plus d'une unité d'impôt par courtisan actuellement à la cour est collectée, vos chances d'obtenir des courtisans supplémentaires augmentent. Vous trouverez de plus amples détails sur le paiement des impôts à la cour en page 65.

La sélection de "Yes", dans l'exemple ci-dessus, ajoutera une unité d'impôt au chiffre en bas du parchemin, tandis que 2 seront soustraites au total du "Revenu" en haut du parchemin. La sélection de "Yes" une nouvelle fois ajoutera et soustraira la même quantité aux deux chiffres. Continuez à sélectionner "Yes" jusqu'à ce que le total des impôts collectés vous convienne.

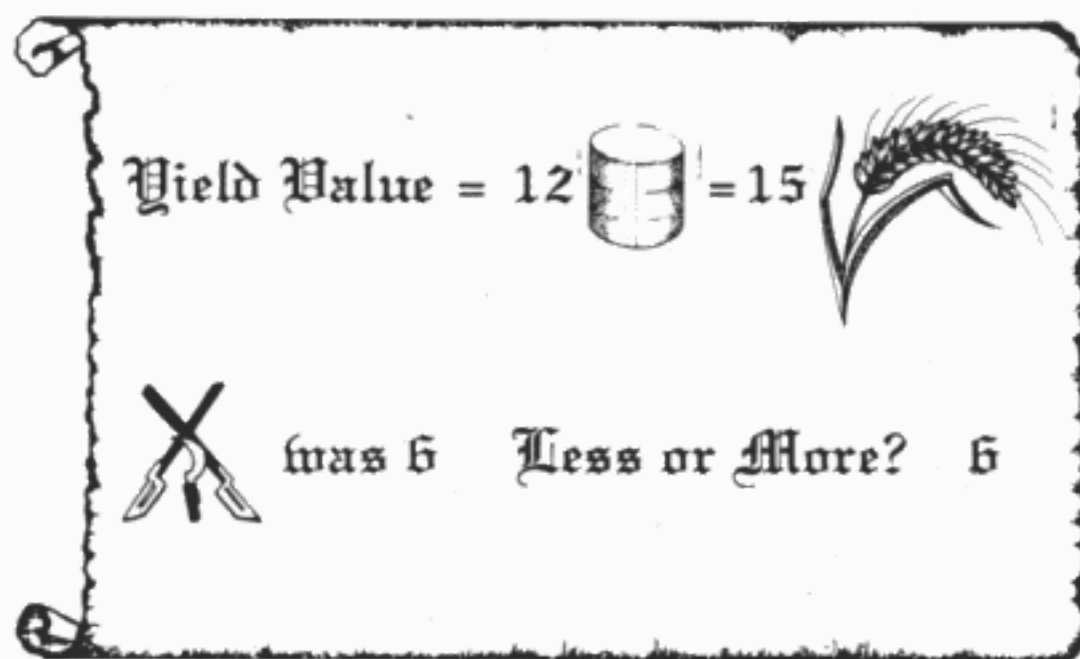







Gérer vos villages – Organiser la population


Maintain Population ?

A la question "Maintain population" (maintenir la population), si vous sélectionnez "Yes", le village reste dans l'état où il était avant la moisson en ce qui concerne le nombre d'artisans, de fermiers, de miliciens et de trolls, dans la mesure où les fonds générés par la moisson le permettent. Si les récoltes ont été désastreuses, vous pouvez être contraint de réorganiser la population, afin de réduire le nombre de paysans. Des propriétaires prudents souhaiteront probablement saisir l'occasion de réorganiser leur village selon leurs besoins. Dans ce cas, sélectionnez "No". Suivant l'exemple des villages donné dans la section ci-dessus, si vous aviez prélevé 2 unités d'impôts pour le Roi et l'Evêque (coût total = 8 pièces), l'écran suivant apparaîtrait.

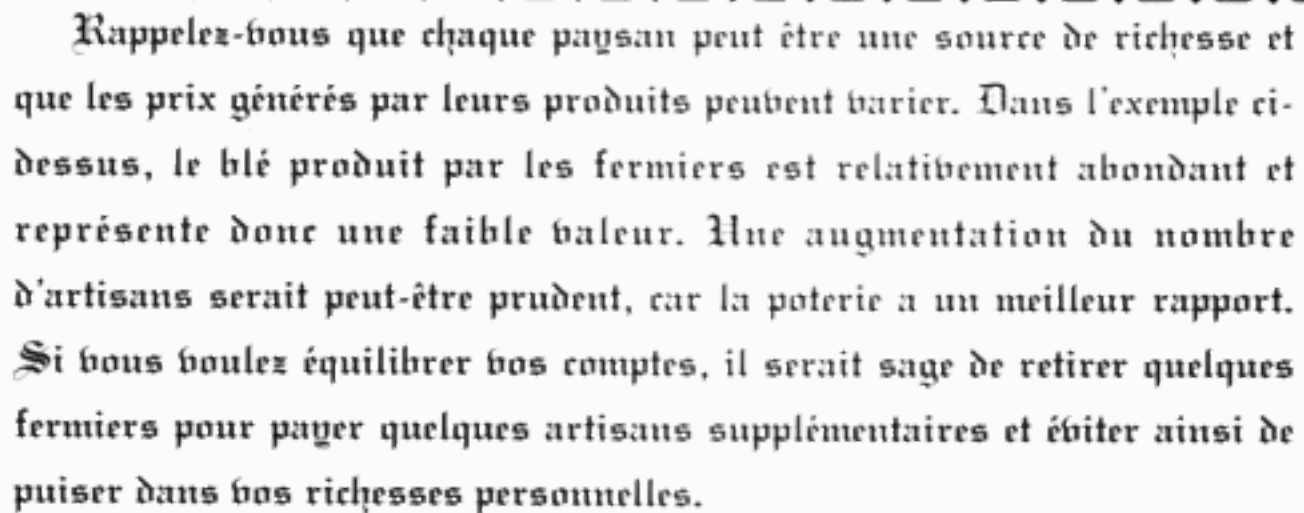


Yield Value = 12  = 15 


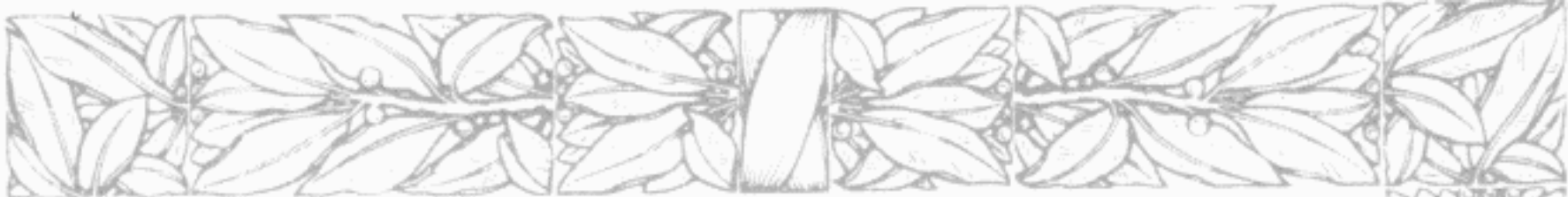
 was 6 Less or More? 6



Vous avez l'occasion de changer le nombre de fermiers présents dans le village, à partir du chiffre six d'avant la moisson. Chaque fermier, artisan ou membre de la milice dans le village a besoin d'un sac de blé pour se nourrir au cours de l'année à venir. Les 12 pièces qui restent après la levée d'impôts permettront, dans cet exemple, d'acheter 15 sacs de blé (1 pièce achètera 1 1/4 sac de blé). Le blé que vous avez servira donc à nourrir 15 paysans du village pour l'année à venir. Vous pouvez dépenser plus que le revenu restant, ce qui vous permet de nourrir des paysans supplémentaires, mais cet argent sera déduit de vos richesses personnelles, quand le revenu de la moisson sera épuisé. Les prix du blé varient au cours de l'année. En période de prospérité économique, ils sont susceptibles d'être bas. Quand les temps sont durs, ils montent.



Rappelez-vous que chaque paysan peut être une source de richesse et que les prix générés par leurs produits peuvent varier. Dans l'exemple ci-dessus, le blé produit par les fermiers est relativement abondant et représente donc une faible valeur. Une augmentation du nombre d'artisans serait peut-être prudent, car la poterie a un meilleur rapport. Si vous voulez équilibrer vos comptes, il serait sage de retirer quelques fermiers pour payer quelques artisans supplémentaires et éviter ainsi de puiser dans vos richesses personnelles.




Déplacez le joystick/touches curseurs vers la droite et sélectionner "Less" (moins). Le 6 deviendra un 5. Continuez à sélectionner "Less" jusqu'à ce que le nombre de fermiers présents vous convienne. Si vous souhaitez augmenter le nombre des fermiers, sélectionnez "More" et ajoutez-le au 6. Si vous souhaitez le diminuer, retirez-en deux, par exemple. Le Revenu montrera alors 11 sacs de blé restants (et 9 pièces), alors que 4 sacs de blé (coûtant à peu près 3 pièces) ont été mis de côté pour nourrir les 4 fermiers que vous aurez dans l'année à venir.

Lorsque le nombre de fermiers vous convient, déplacez le joystick/touches curseurs vers le bas. Répétez la même opération pour les artisans.

Pour accroître le nombre d'artisans, déplacez le joystick/touches curseurs vers la droite, surlignez "More" et appuyez sur le bouton de tir. Vous pouvez ajouter jusqu'à 18 artisans (ou fermiers ou miliciens), à condition que vous ayez assez de blé pour les nourrir. Admettons que vous vouliez augmenter le nombre d'artisans et le faire passer à 7. Il vous restera alors 4 sacs de blé (et à peu près 3 pièces). Quand le nombre d'artisans vous convient, déplacez le joystick/touches curseurs vers le bas et répétez l'opération pour la milice.

Rappelez-vous que la milice peut aussi être prise sur votre armée personnelle pour renforcer les défenses du village. Une fois que vous avez fixé le nombre désiré de miliciens, déplacez le joystick/touches curseurs vers le bas.

La case dialogue suivante vous demandera alors si vous êtes satisfait de vos choix : "Population Management OK ? Y or N". Si vous avez fini de réorganiser le village, surlignez "Yes" et appuyez sur le bouton de tir. Si ce n'est pas le cas, surlignez "No" et appuyez sur le bouton de tir. Vous serez alors en mesure de redéfinir le nombre de fermiers, d'artisans et de miliciens dont vous avez besoin.




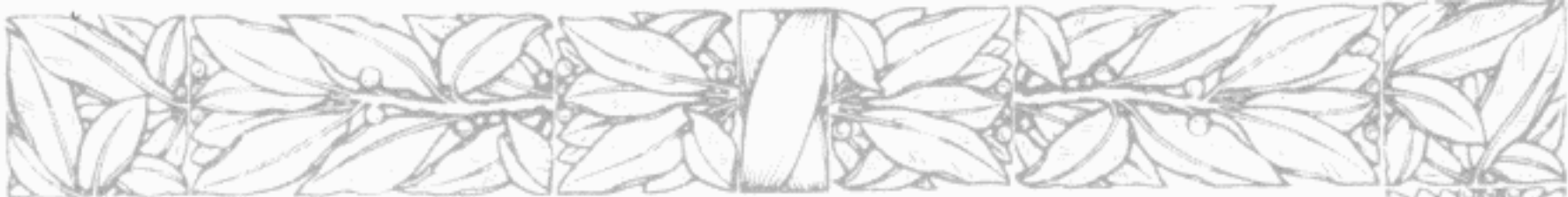
Une fois que vous avez réorganisé les paysans, les sacs de blé restants sont reconvertis en pièces et ajoutés à vos richesses personnelles.

Tyrannie

Après avoir réorganisé la population, il vous est demandé si vous souhaitez "Increase or Decrease Tyranny" (accroître ou réduire la tyrannie). Lorsque vous avez collecté des impôts et fait des changements au niveau de la population dans la dernière section, vous avez pu remarquer que les fanions ont changé. Ils indiquent votre popularité auprès de vos paysans. Si vous avez tari le village par vos impôts et épuisé le nombre de fermiers, d'artisans et de miliciens, vous serez probablement détesté par votre peuple. En tant que chevalier qui se respecte, il est peu probable que cet état de choses vous plaise. Il signifie aussi que votre village est vulnérable aux attaques, car les paysans ne se battront pas aussi fort pour un propriétaire impopulaire que pour un seigneur qui les aura traités avec bienveillance.

Pour remédier à cette situation, vous devez vous endurcir et infliger un châtiment exemplaire à certains des paysans mécontents. Pour marquer votre mécontentement, vous pouvez mettre des paysans au pilori, sous les yeux de leurs collègues. Imposer la tyrannie de cette façon garantit la montée de votre popularité, car les paysans sont astreints à vous craindre.

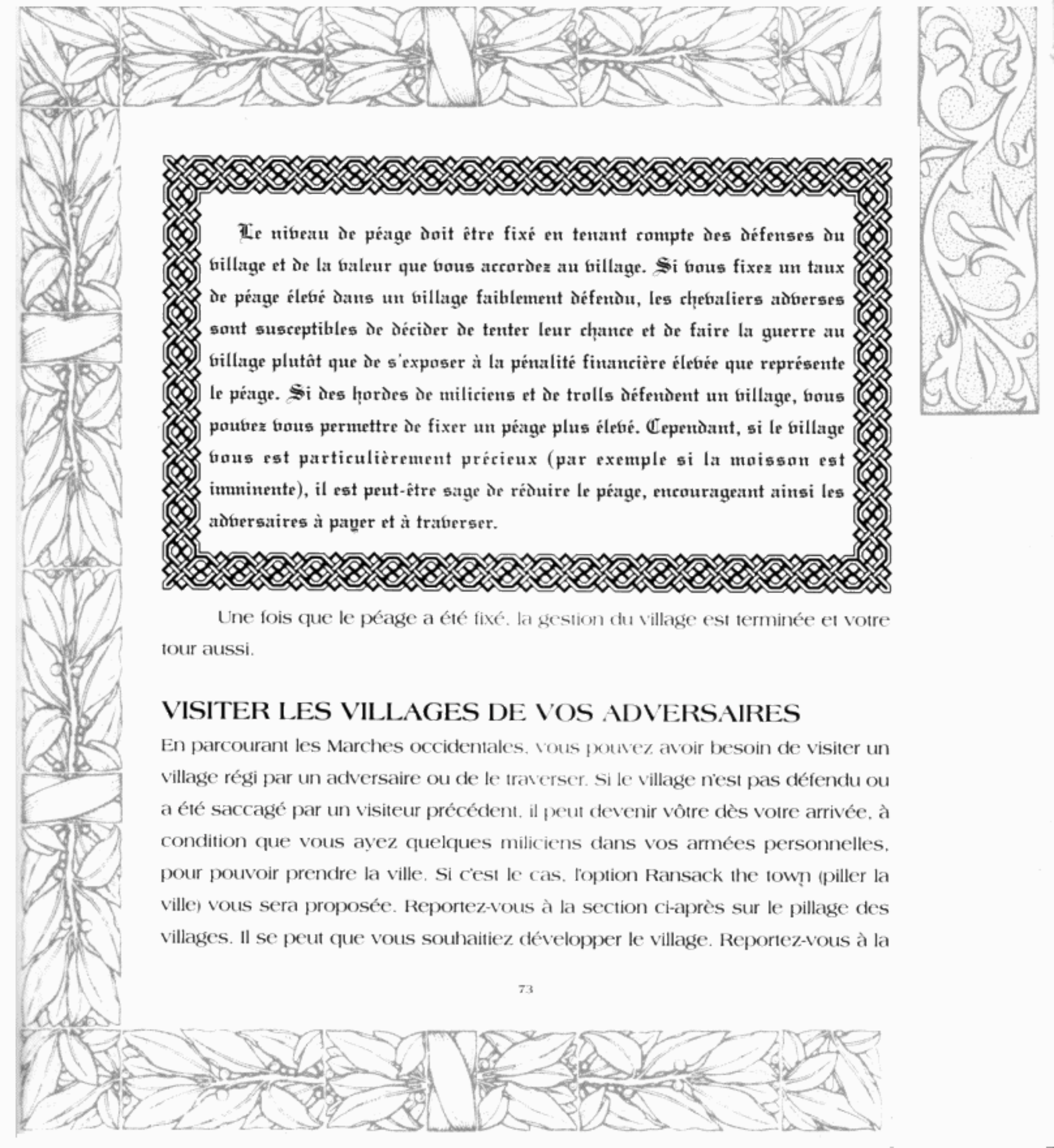
Pour imposer la discipline, sélectionnez "Increase" et appuyez sur le bouton de tir. Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, un paysan est mis au pilori. Cependant, il est possible de pousser leur résistance jusqu'au bout et ils se révolteront alors. Vous pouvez revenir dans le village ultérieurement pour voir qu'ils ont autorisé un chevalier en visite à prendre le contrôle du village ou



qu'ils ont prêté serment d'allégeance au joueur le plus fort dans le jeu. Si le village est encore sous votre contrôle la prochaine fois que vous vous y rendez, vous pouvez sélectionner "Decrease" (réduire) votre tyrannie, car vous aurez été plus indulgent avec cette ville. Une fois que vous avez fixé le niveau de tyrannie, déplacez le joystick/touches curseurs vers le bas.

Péages

Vous serez alors invité à "Increase or Decrease Toll" (augmenter ou réduire les péages). Chaque village a l'occasion d'imposer un droit de péage aux chevaliers adverses qui le traversent. Cela peut être une source de richesse lucrative provenant des chevaliers qui ne désirent pas, ou ne peuvent pas, pour des raisons financières ou militaires, prendre le village par la force. Pour accroître le péage, surlignez "Increase" et appuyez sur le bouton de tir. Continuez à appuyez sur ce bouton, jusqu'à ce que vous ayez atteint le niveau de péage requis. Vous pouvez exiger jusqu'à 50 pièces, mais plus le péage est élevé, moins les chevaliers en visite pourront se permettre de payer et par conséquent plus vous serez contraint de faire la guerre à ce village. Une fois que vous avez sélectionné le niveau de péage voulu, déplacez le joystick/touches curseurs vers le bas.


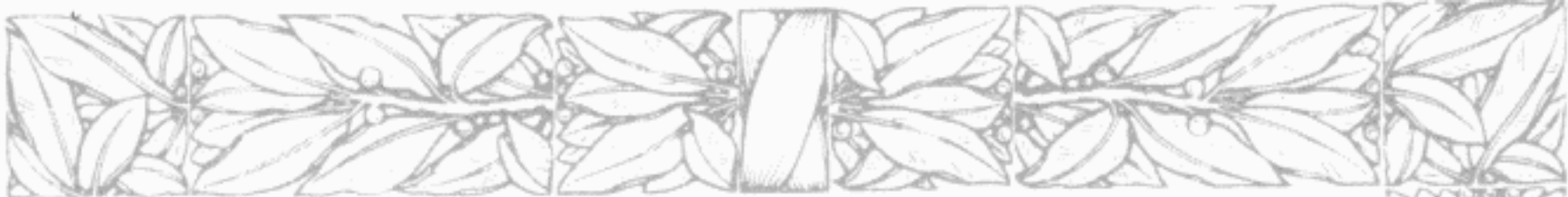


Le niveau de péage doit être fixé en tenant compte des défenses du village et de la valeur que vous accordez au village. Si vous fixez un taux de péage élevé dans un village faiblement défendu, les chevaliers adverses sont susceptibles de décider de tenter leur chance et de faire la guerre au village plutôt que de s'exposer à la pénalité financière élevée que représente le péage. Si des hordes de miliciens et de trolls défendent un village, vous pouvez vous permettre de fixer un péage plus élevé. Cependant, si le village vous est particulièrement précieux (par exemple si la moisson est imminente), il est peut-être sage de réduire le péage, encourageant ainsi les adversaires à payer et à traverser.

Une fois que le péage a été fixé, la gestion du village est terminée et votre tour aussi.

VISITER LES VILLAGES DE VOS ADVERSAIRES

En parcourant les Marches occidentales, vous pouvez avoir besoin de visiter un village régi par un adversaire ou de le traverser. Si le village n'est pas défendu ou a été saccagé par un visiteur précédent, il peut devenir vôtre dès votre arrivée, à condition que vous ayez quelques miliciens dans vos armées personnelles, pour pouvoir prendre la ville. Si c'est le cas, l'option Ransack the town (piller la ville) vous sera proposée. Reportez-vous à la section ci-après sur le pillage des villages. Il se peut que vous souhaitiez développer le village. Reportez-vous à la



section ci-après sur le développement des villages. Certains villages peuvent ne pas être peuplés (et par conséquent non défendus) au début du jeu. Vous gagnerez de tels villages dès votre arrivée, mais à moins de les développer, en laissant quelques miliciens derrière vous, le visiteur suivant vous prendra à son tour le village.

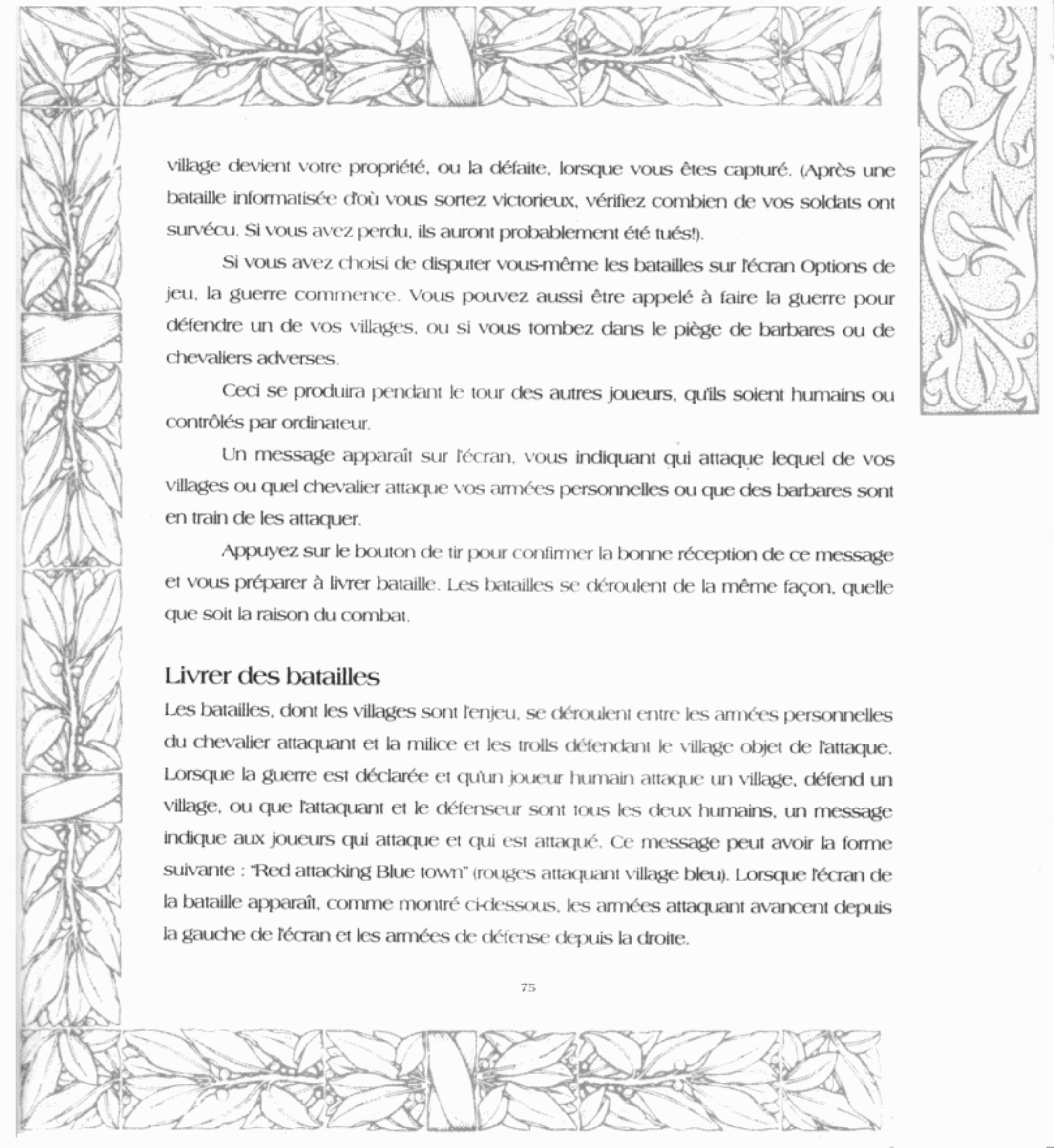
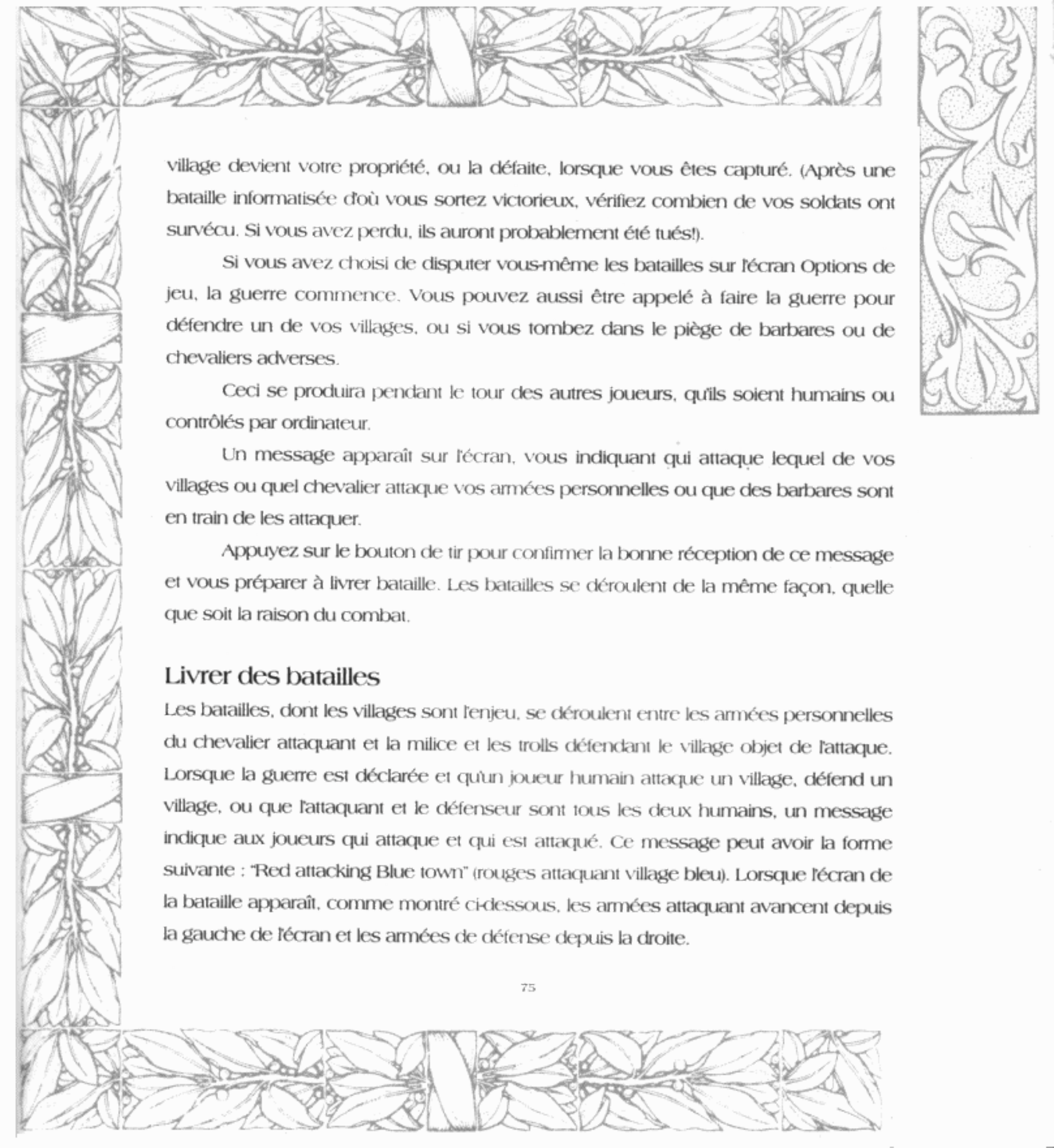
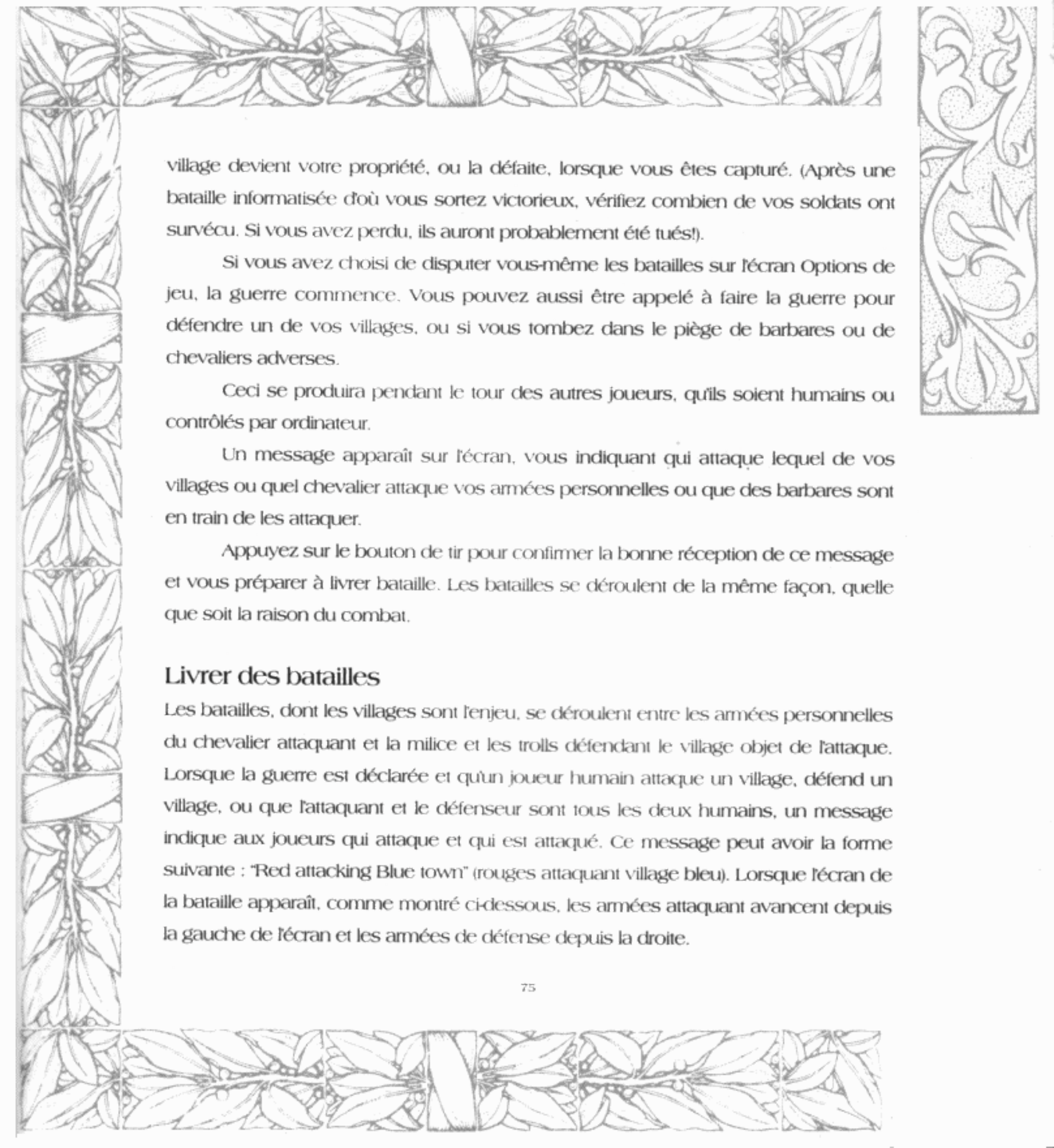
Si, à votre arrivée, un village est défendu, vous pouvez vous battre pour lui, le traverser paisiblement ou payer un péage s'il a été fixé.

Payer des péages

Si un péage a été fixé par le chevalier régnant, vous aurez l'occasion de le payer. Des péages aussi élevés que possible peuvent être fixés pour vous forcer à déclarer la guerre. Ce ne sont pas les occasions qui manquent pour faire la guerre ! Si aucun péage n'a été fixé, l'invite qui apparaît à votre arrivée dans le village d'un adversaire sera "WAR or PEACE" (guerre ou paix). La sélection de "Peace" vous permettra de traverser librement le village. Si un péage a été fixé, les options seront "WAR or TOLL" (guerre ou péage). Le prix du péage apparaîtra alors. Si vous sélectionnez "Toll", l'argent sera retiré de vos richesses personnelles et vous serez autorisé à traverser le village.

Faire la guerre

Si vous décidez de faire la guerre dans un village, ou si vous y êtes contraint pour des raisons financières, sélectionnez cette option et appuyez sur le bouton de tir. Si vous avez sélectionné "Auto Human Fights" sur l'écran initial Options de jeu, l'ordinateur calculera le résultat de la bataille, prenant en compte les forces de vos armées personnelles et de celles du village. Il y a deux issues : la victoire, lorsque le



village devient votre propriété, ou la défaite, lorsque vous êtes capturé. (Après une bataille informatisée d'où vous sortez victorieux, vérifiez combien de vos soldats ont survécu. Si vous avez perdu, ils auront probablement été tués!).

Si vous avez choisi de disputer vous-même les batailles sur l'écran Options de jeu, la guerre commence. Vous pouvez aussi être appelé à faire la guerre pour défendre un de vos villages, ou si vous tombez dans le piège de barbares ou de chevaliers adverses.

Ceci se produira pendant le tour des autres joueurs, qu'ils soient humains ou contrôlés par ordinateur.

Un message apparaît sur l'écran, vous indiquant qui attaque lequel de vos villages ou quel chevalier attaque vos armées personnelles ou que des barbares sont en train de les attaquer.

Appuyez sur le bouton de tir pour confirmer la bonne réception de ce message et vous préparer à livrer bataille. Les batailles se déroulent de la même façon, quelle que soit la raison du combat.

Livrer des batailles

Les batailles, dont les villages sont l'enjeu, se déroulent entre les armées personnelles du chevalier attaquant et la milice et les trolls défendant le village objet de l'attaque. Lorsque la guerre est déclarée et qu'un joueur humain attaque un village, défend un village, ou que l'attaquant et le défenseur sont tous les deux humains, un message indique aux joueurs qui attaque et qui est attaqué. Ce message peut avoir la forme suivante : "Red attacking Blue town" (rouges attaquant village bleu). Lorsque l'écran de la bataille apparaît, comme montré ci-dessous, les armées attaquant avancent depuis la gauche de l'écran et les armées de défense depuis la droite.



Contrôler des batailles

La méthode de contrôle des combats se différencie de celle se trouvant dans d'autres sections du jeu.

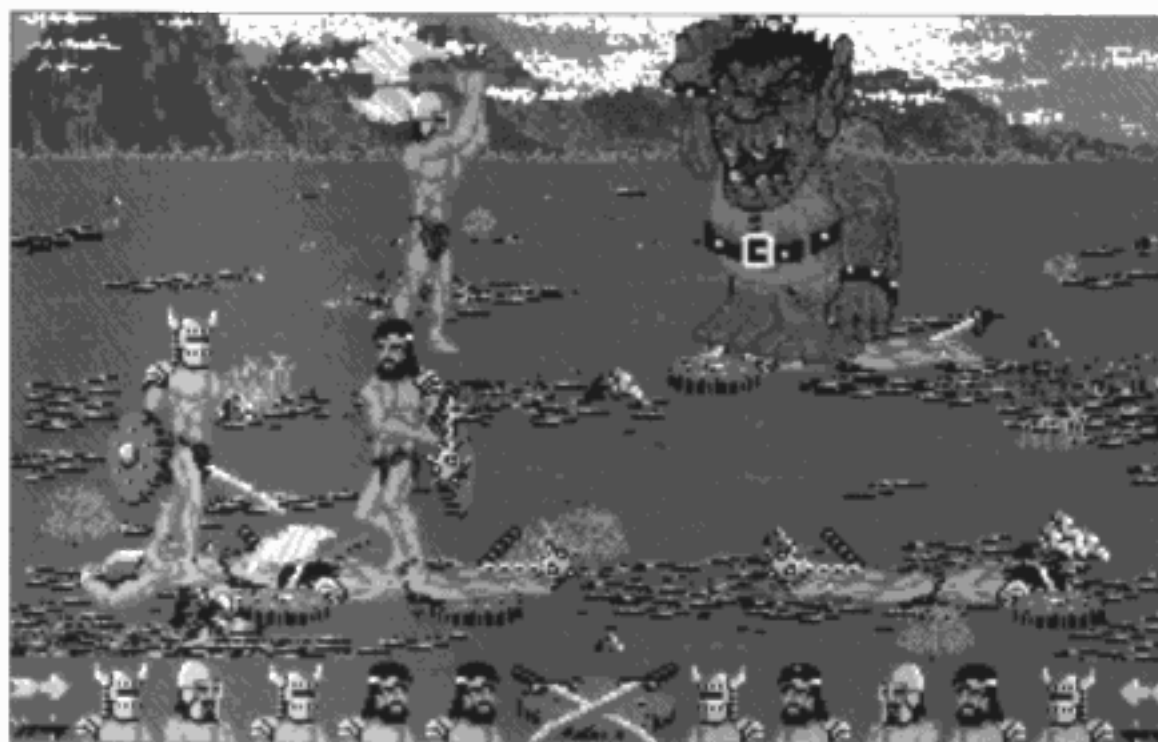
Le joueur attaquant (c'est-à-dire celui qui décide d'attaquer un village ou un chevalier adverse) doit se servir du joystick principal (soit celui utilisé normalement pour contrôler le jeu), ou des touches suivantes pour reproduire les fonctions du joystick.

| | | | |
|--------|---|--------|---|
| Haut | Q | Bas | A |
| Gauche | X | Droite | C |
| Tir | D | | |

Le joueur défenseur (celui dont le village a été attaqué ou qui est tombé dans le piège d'un autre chevalier ou de barbares) doit utiliser le joystick accessoire (soit celui qui n'est pas utilisé ordinairement pour contrôler le jeu), ou les touches suivantes pour reproduire les fonctions du joystick.

| | | | |
|--------|---|--------|---|
| Haut | 7 | Bas | 4 |
| Gauche | 2 | Droite | 3 |
| Tir | 6 | | |

L'écran est divisé en deux zones : la section du haut montre le combat et celle du bas la barre de la bataille. L'écran de combat peut montrer jusqu'à quatre miliciens ou trolls combattant à la fois (deux de chaque côté). Les combattants sont contrôlés par des mouvements du joystick et/ou du clavier.



dont les effets sont décrits ci-après. Pour les besoins du combat, votre milice et celle du village sont subdivisées en trois catégories, selon les armes qu'elles transportent. Elles peuvent être armées de haches, de glaives ou de boulets et de chaînes. Chaque arme a des caractéristiques différentes dans la bataille et les porteurs de ces diverses armes sont identifiables grâce à leur couvre-chef.

Au cours de la bataille, les hommes munis de haches sont plus puissants que ceux armés de boulets et de chaînes, qui, à leur tour, sont plus forts que ceux portant des glaives.

Vous pouvez aussi livrer bataille avec ou contre des trolls. Les mouvements du joystick/clavier pour les trolls sont similaires à ceux pour les hommes portant des haches. Les trolls sont armés de gourdins, qu'ils tiennent en l'air lorsque le bouton de tir est maintenu enfoncé.

Si vous relâchez le bouton de tir, le gourdin se balance. Les trolls peuvent



| Mouvements du joystick | Hache | Glaive | Boulets & Chaînes |
|------------------------|----------------|--------------------|--------------------|
| Tir | Attaque | Coup | - |
| Gauche | Pas en arrière | - | - |
| Droite | Pas en avant | - | - |
| Haut | - | Bouclier levé | Bouclier levé |
| Bas | - | Bouclier baissé | Bouclier baissé |
| Haut & Tir | - | Balancement tête | Balancement tête |
| Droite & Tir | - | Balancement milieu | Balancement milieu |
| Bas & Tir | - | Balancement bas | Balancement bas |




davantage résister aux coups que les miliciens et sont plus puissants lors d'une attaque qu'une milice.

N.B. Les mouvements du joystick sont indiqués pour les attaquants miliciens et trolls. Pour obtenir ceux des défenseurs, il suffit d'inverser les directions du joystick (c'est-à-dire que la gauche devient la droite et vice versa).

La barre de la bataille

La barre de la bataille montre les miliciens et les trolls qui attendent pour







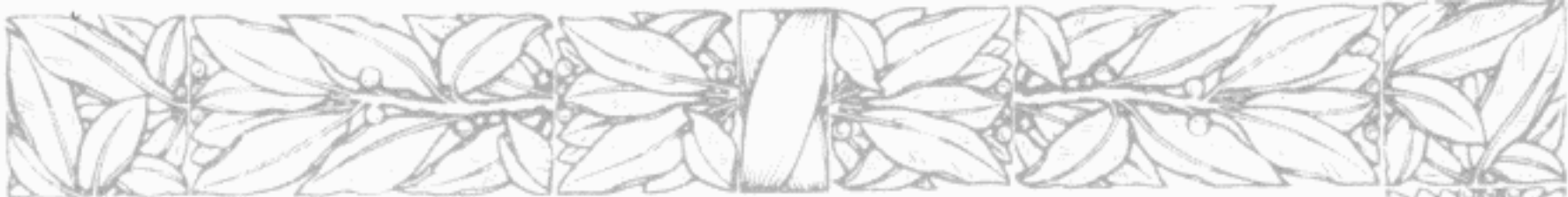
apparaître sur l'écran de combat, l'ordre dans lequel ils vont arriver et quel camp est en train de gagner la bataille. La position du bouclier indique le gagnant. Ce bouclier se déplacera au cours du combat vers le camp qui a l'avantage. Si le bouclier se déplace de façon significative vers un camp ou l'autre, cela signifie que le combat va s'achever.

Les flèches à chaque extrémité de la barre de la bataille indiquent le combattant actuellement contrôlé par le joueur. Le combattant non contrôlé par le joueur le sera par l'ordinateur. Si la flèche du haut est surlignée, c'est que le joueur contrôle le combattant du bas. Si, au contraire, la flèche du bas est surlignée, il contrôle celui du haut. Pour basculer entre les combattants, le joueur attaquant doit appuyer sur la touche "Shift" (majuscule) sur le côté gauche du clavier et le joueur défenseur sur la touche "Shift" du côté droit du clavier. Une fois que vous avez appuyé sur "Shift", la flèche suivante de la barre de la bataille est surlignée. Si aucune flèche ne se surligne, le joueur prend le contrôle de la barre de la bataille, laissant l'ordinateur contrôler les deux combattants.

Si vous déplacez le joystick ou appuyez sur la barre d'espace en contrôlant la barre de la bataille, la rangée de combattant défile sur cette barre, vous permettant de choisir le combattant avec lequel vous voulez vous battre ou avoir de votre côté. Le combattant suivant de l'écran de combat remplace automatiquement celui qui vient d'être tué. Si vous souhaitez finir rapidement le combat, il vous suffit d'appuyer sur la touche "ESC". L'ordinateur calcule alors le résultat de la bataille à partir de la position en cours.

Les tactiques des batailles

En mode combat il existe plusieurs tactiques que vous pouvez utiliser



pour optimiser vos chances de victoire. Comme les trolls sont deux fois plus efficaces dans la bataille que les miliciens, leur déploiement prudent dans l'ordre de vos combattants est essentiel. Si l'adversaire produit un troll sur l'écran, il est probable qu'il balayera rapidement plusieurs de vos miliciens. Il est souvent judicieux d'assortir la force avec la force, en appelant un troll pour remplacer le premier milicien tué par un troll adverse. Alors que vous approchez de la victoire, les trolls peuvent être également employés pour terminer rapidement la bataille.


Même si vous souhaitez voir les batailles, vous pouvez laisser l'ordinateur s'efforcer de sortir du combat actuel, tandis que vous exercez une influence tactique sur le déroulement de la bataille en gardant le contrôle de la barre de la bataille et en organisant le déploiement de vos armées. Certains chevaliers souhaiteront naturellement être sur le front à chaque bataille, mais d'autres seront heureux d'envoyer leurs troupes à l'abattoir.

Perdre des batailles

Si vous êtes défait, le reste de votre armée personnelle, s'il y a des survivants, et vous-même serez faits prisonniers par les habitants du village. Votre tour sera alors terminé.

S'évader

Il existe deux façons d'échapper à vos ravisseurs. Au début du tour suivant votre capture, faites apparaître la carte principale (F9) et appuyez sur le bouton de tir. La case dialogue "Prisoner Options Y N" vous donne l'occasion de voir les options du prisonnier. Pour des raisons tactiques, vous pouvez



souhaiter rester prisonnier pendant quelques tours, évitant ainsi toute prise de décision et permettant à vos adversaires de se la disputer. Si vous souhaitez rester captif, sélectionnez "No" et appuyez sur le bouton de tir. Si vous voulez être relâché rapidement, sélectionnez "Yes" et appuyez sur le bouton de tir.

Vous aurez alors la chance de payer la rançon (s'il en a été fixé une) demandée par le village pour votre libération. La somme à payer apparaît. Si vous choisissez de payer la rançon, l'argent sera déduit de vos richesses personnelles et ajouté à celles du chevalier, dont le peuple vous a capturé. Vous serez alors libre de quitter le village.

Vous pouvez aussi saisir l'opportunité de vous évader. La probabilité d'une évasion réussie est déterminée au hasard par l'ordinateur. Si votre évasion est réussie, vous serez libre de quitter le village. Si votre tentative échoue, vous resterez prisonnier et votre tour sera terminé.

Relâcher des prisonniers

Si un joueur est devenu votre prisonnier, la case dialogue "Gaoler's Options Y N" vous permet de voir les options du geôlier, au début de votre prochain tour, à condition que vous ne soyez pas à la cour. Faites apparaître la carte principale (F9) et appuyez sur le bouton de tir pour recevoir ce message. Si vous sélectionnez "Yes", vous pouvez libérer immédiatement le prisonnier, fixer une rançon pour le prisonnier, l'envoyer en exil à la cour ou dans les Badlands. Si vous choisissez de fixer une rançon, appuyez sur le bouton de tir jusqu'à ce que la rançon que vous voulez fixer s'affiche, puis déplacez le joystick/touches curseurs vers le bas.



Gagner des batailles

Si vous êtes vainqueur, le village vous appartient.

Saccager des villages

Vous pouvez garder le village, le développer comme un village vous appartenant ou saisir l'occasion de le saccager, à l'apparition de la case dialogue "Ransack Town Y N". Si vous souhaitez sélectionner cette option, surlignez "Yes" et appuyez sur le bouton de tir. Saccager un village signifie le dépouiller de tous ses biens, mais il ne vous apporte aucun avantage financier personnel. Cette option est utile si vous avez limité les richesses personnelles à investir dans le village ou si vous voulez empêcher d'autres joueurs d'en tirer profit. Il est évident que le village devient très vulnérable aux attaques des autres joueurs. Ceux-ci s'empareront du village automatiquement à leur arrivée, mais ne seront pas en mesure de le faire prospérer jusqu'à l'année suivante.

Développer des villages capturés

Si vous avez capturé un village précieux en ce qui concerne son territoire, ses paysans ou sa milice, vous aurez probablement intérêt à le garder pour le développer. S'il est possible de moissonner dans ce village, vous pouvez souhaiter le faire immédiatement. Quelles que soient vos raisons de vouloir développer ce village, sélectionnez "No" à l'invite "Ransack Town ?".

Trois options vous sont alors offertes qui apparaissent lorsque vous visitez l'un de vos propres villages : "Pass through/Rearrange Personal Forces/Harvest Town" (Traverser/réorganiser les armées personnelles/moissonner dans le village). La section "Visiter vos villages" vous donner plus de détails sur ces options.



RENCONTRES AU COURS DE VOS DÉPLACEMENTS

Lorsque vous vous déplacez sur la carte, vous pouvez rencontrer des groupes en maraude ou des barbares, avides de s'emparer de vos richesses et de vos hommes, vous pouvez tomber sur de l'argent ou trouver des preuves des malversations de vos adversaires (ou de vous-même !). Vous pouvez même rencontrer (par accident ou à dessein) un chevalier rival, ce qui vous donnera la chance de massacrer ses hommes et de le faire prisonnier.

Découvertes

Lorsque vous suivez un sentier sur la carte, un message peut apparaître et vous indiquer que vous avez trouvé de l'argent, qui s'ajoutera automatiquement à vos richesses personnelles, ou encore que vous avez découvert des preuves qui s'ajouteront à celles contenues dans votre parchemin personnel.

Si vous trouvez de l'argent, la somme trouvée, en pièces, apparaîtra. Appuyez sur le bouton de tir pour accepter l'argent.

Si vous découvrez des preuves, la couleur des parchemins de preuves vous indiquera qui ces preuves incriminent. Pour accepter les preuves, appuyez sur le bouton de tir. Si vous avez déjà six parchemins de preuves, il est possible que vous n'ayez plus de place pour d'autres. Dans ce cas, vous ne pouvez prendre ces preuves. Reportez-vous à la section "Preuves" en page 92 pour savoir comment et quand utiliser les preuves.

Rencontres

En parcourant les Marches occidentales vous pouvez rencontrer un des groupes de barbares battant la campagne, hors-la-loi irrécupérables qui brûlent de tuer




vos hommes pour s'emparer de vos richesses.

Rencontrer des barbares

Vous ne devez pas vous battre avec ces hommes. Beaucoup vous offriront la possibilité de leur payer un pot-de-vin. Lorsque vous rencontrez un tel groupe d'hommes, un message apparaît et vous indique le nombre de barbares ainsi que les options "Fight/Bribe" (combat/pot-de-vin). Si vous souhaitez vous acquitter, sélectionnez "Bribe". Si le pot-de-vin est accepté, l'argent sera déduit de vos richesses personnelles et vous resterez seul à continuer vos voyages. Si le pot-de-vin est assez élevé, certains barbares peuvent choisir de se joindre à vos armées personnelles.

Si le pot-de-vin n'est pas accepté, vous devez vous battre. Si vous ne pouvez pas, ou ne voulez pas payer le pot-de-vin, sélectionnez "Fight". Il s'ensuivra alors une bataille. Si vous aviez sélectionné "Auto Human Fights" sur l'écran Options de jeu, le résultat de la bataille sera calculé par l'ordinateur et s'affichera. Si vous n'aviez pas sélectionné cette option, vous devrez combattre les barbares de la même façon que vous avez combattu pour les villages ; vos armées personnelles se battront contre les barbares. L'écran de la bataille apparaît alors. Reportez-vous à la section "Livrer des batailles" en page 75, en remplaçant les armées attaquantes par les barbares. Vous êtes l'armée de défense.



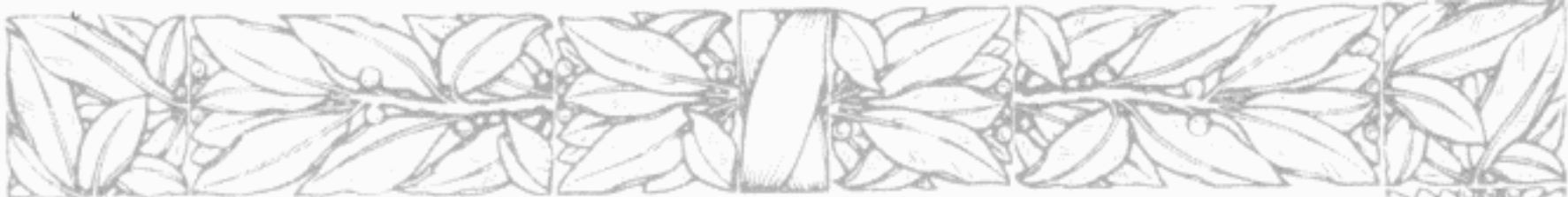
L'issue des batailles avec des barbares sera différente de celle dont l'enjeu était la conquête de villages. Contrairement aux habitants défendant leur propriété jusqu'au dernier homme, les barbares sont susceptibles de vous cerner si vous avez l'air de gagner.



Cependant, si vous perdez une bataille contre les barbares, ils vous voleront tout ou partie de vos richesses personnelles. Vous ne serez pas fait prisonnier par des barbares et quelle que soit l'issue de la bataille, vous serez libre de poursuivre vos déplacements.

Rencontrer d'autres chevaliers

Etant donné que les chevaliers adverses se déplacent sur la carte, vos chemins peuvent se croiser. Les rencontrer signifie aussi affronter leurs armées personnelles et vous avez de grandes chances de les défaire au cours de la bataille et de les faire prisonniers. L'effet de surprise influencera beaucoup le déroulement des événements. Si vous êtes le chevalier en déplacement lors de la rencontre, vous détiendrez l'élément de surprise qui vous donnera le choix de livrer bataille ou non. Lorsque vous rencontrez un adversaire, un message vous indique qui vous avez rencontré et vous demande si vous voulez vous battre avec la case dialogue "Battle Y N". Si vous sélectionnez No, vous pouvez éviter votre adversaire en passant furtivement à côté de lui - il ne soupçonnera pas votre présence. Vous serez libre de continuer vos déplacements. Si vous souhaitez l'affronter, sélectionnez "Yes". Un message vous informera tous les deux du combat. Vos armées personnelles se battront alors contre les siennes, par l'intermédiaire de l'écran de la bataille. Reportez-vous à la section "Livrer des batailles" en page 75 pour plus de détails.






Se battre avec des chevaliers adverses est un moyen dangereux et même mortel de prendre l'avantage. Le perdant sera emmené dans le village le plus proche appartenant au vainqueur, où il sera emprisonné. C'est une façon très utile de sabrer un adversaire chanceux – mais assurez-vous auparavant que vous avez les moyens de lui infliger une défaite !

LA POLITIQUE DE BETRAYAL

LES COURS


Le pouvoir dans Betrayal est centralisé à la cour du Roi et de l'Évêque. La cour, située au milieu des Marches occidentales, est l'endroit où il convient d'être si vous avez des richesses et l'intention de commettre les actions les plus déloyales. Le Roi et l'Évêque ne sont pas des hommes loyaux. Leur domaine est un pays où seule la corruption fait loi et où seul le pouvoir est corrompu dans les Marches occidentales. C'est à leur pouvoir que vous aspirez.


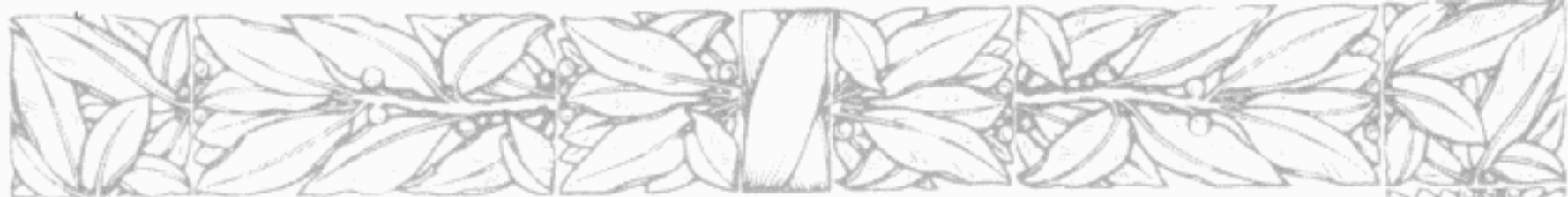
La stratégie, les plans et systèmes que vous pouvez mettre sur pied pour comploter la chute des tout-puissants, échoueront si vous arrivez à la cour sans richesses. Une gestion prudente de vos villages, un peu de chance au cours de vos déplacements et une opposition efficace aux agissements de vos rivaux loin de la cour vous seront d'un grand secours lorsque vous essaierez de les



évincer dans votre course à la suprématie politique.

Les deux cours peuvent contenir 24 courtisans et votre tâche consiste à payer, soudoyer, assassiner et gagner la faveur d'autant d'hommes qu'il est humainement et inhumainement possible de le faire. Les cours ne peuvent pas contenir chacune plus de 24 courtisans et les chevaliers sont astreints à un équilibre délicat du pouvoir. Le Roi et l'Evêque savent combien il est difficile pour un chevalier de gagner une majorité et ils ont l'intention de garder cet état de choses. Plus vous vous approchez d'une position à partir de laquelle vous pouvez défier leur autorité, plus la progression devient difficile.





Entrer à la cour

En arrivant aux abords de la cour, si vous appuyez sur la touche de fonction F5, vous serez introduit à la cour du Roi et avec F6 à celle de l'Evêque. Vous pouvez passer à tout moment d'une cour à l'autre en appuyant sur la touche correspondante.



Une fois à la cour, vous pouvez à tout moment voir un des quatre écrans d'information (F1 - F4), appeler l'écran Options de jeu (F8) ou quitter la cour pour parcourir les Marches occidentales (F9).

Contrôle du jeu à la cour

Après avoir appuyé sur F5 ou F6, le chapitre du Roi ou celui de l'Evêque dans le Livre de Betrayal s'affichent. Vous verrez toutes les options qui peuvent être ou devenir disponibles pour vous à la cour, en tournant les pages du Livre selon la méthode expliquée dans "Le contrôle du jeu" en page 45. Pour sélectionner une option, appuyez sur le bouton de tir lorsque la page affichant l'option requise est tournée. Les options sont les suivantes :

Present Taxes to the King/Bishop (présenter impôts au Roi/Evêque), Recruit Spy or Assassin (recruter espion ou assassin), Acquire Evidence in Circulation (recueillir des preuves), Accuse another player of Treason/Heresy (accuser un autre joueur de trahison/hérésie), Assassinate an opposition Courtier (assassiner un courtisan adverse), Request King/Bishop to Denounce Player (demander au Roi/Evêque de poursuivre en justice joueur), Destroy Evidence (détruire des preuves), Depose the King/Bishop (déposer le Roi/Evêque) et Exit Court (sortir de la cour).

Toutes les options ne peuvent pas être nécessairement sélectionnées à la




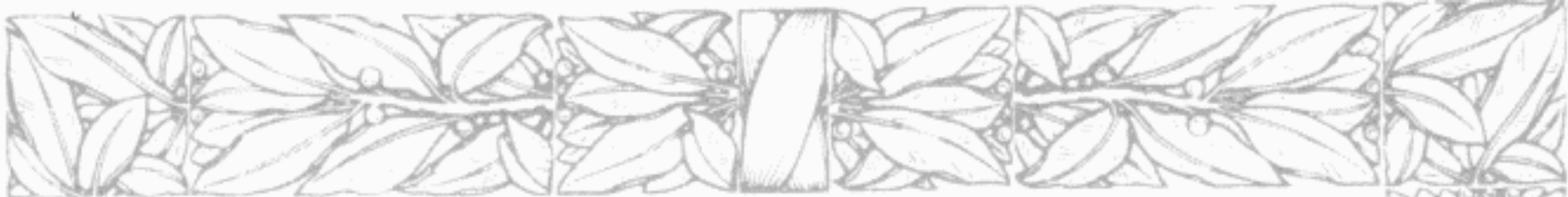
fois. Par exemple, vous devez d'abord recruter un assassin avant d'assassiner un courtisan adverse.

Si une option ne peut pas être sélectionnée, vous n'obtiendrez aucun effet en appuyant sur le bouton de tir lorsque la page est tournée.

Comment remplir les sièges à la cour Présenter des impôts au Roi et à l'Evêque

Le seule façon de remplir les sièges libres à la cour par vos courtisans consiste à payer vos impôts au Roi et à l'Evêque. C'est également le seul moyen de s'assurer que les courtisans sont autorisés à rester à la cour. Des impôts peuvent être collectés dans vos villages, lorsqu'une moisson y a lieu, et l'argent est versé dans votre caisse d'impôts pour le Roi ou l'Evêque. Les impôts levés pour un dirigeant ne peuvent pas subir de transfert pour le paiement à l'autre dirigeant. Les méthodes et tactiques de paiement sont identiques pour les deux cours et, pour faciliter la compréhension, nous vous expliquons ci-après le paiement des impôts à la cour du Roi. Remplacez le mot "Roi" par "Evêque" chaque fois qu'il apparaît dans les deux paragraphes suivants, car ils sont interchangeables pour les besoins de l'exposé.

Les unités d'impôts actuellement collectées apparaissent au bas de votre parchemin personnel. C'est à vous qu'il revient de collecter une unité d'impôt pour chaque courtisan présent à la cour du Roi. Si vous avez moins d'unités d'impôts que de courtisans à la cour lorsque vous présentez les impôts, le Roi expulsera un nombre de courtisans égal au manque à gagner entre les courtisans présents et les impôts payés. Plus clairement, le séjour d'un courtisan dépend de chaque unité d'impôts payée.






Le gain de courtisans supplémentaires n'est pas une chose qu'on puisse prédire. Pour toute unité d'impôts payée en plus de celles nécessaires pour garder des courtisans existants, le Roi décidera, selon son bon vouloir, si un des sièges libres de la cour (si existants) sera accordé à un autre courtisan. Par exemple, si vous avez 4 courtisans à la cour du Roi avant de payer des impôts de 10 unités, le roi décidera le nombre de courtisans supplémentaires, entre zéro et six, qu'il vous permettra d'avoir. Plus vous avez de courtisans, moins il est probable que le Roi regarde vos paiements supplémentaires d'un oeil favorable. Le roi prendra alors le nombre d'unités d'impôts égal au nouveau nombre de courtisans que vous avez à sa cour. Les unités supplémentaires restantes seront conservées dans les caisses d'impôts du Roi et serviront à payer des impôts ultérieurement. Vous devez cependant noter que tout argent restant dans votre caisse d'impôts à la fin de l'année, devient automatiquement propriété du Roi et que, si vous négligez de présenter des impôts au cours d'une année, tous vos courtisans seront expulsés à la fin de ladite année.

Pour effectuer un paiement, entrez à la cour où vous souhaitez payer des impôts, sélectionnez la page "Pay Taxes" (payer des impôts) dans le Livre de Betrayal et appuyez sur le bouton de tir. L'intérieur de la salle d'audience apparaît avec un message indiquant le nombre de courtisans autorisés à rester et le nombre de courtisans supplémentaires admis.

L'échéance du paiement des impôts

Le bénéfice maximal tiré du paiement de vos impôts dépend de l'échéance des paiements. Au début du jeu, il y aura des sièges à la cour attendant d'être remplis et le premier joueur qui arrivera à la cour avec des






impôts collectés sera susceptible de récolter les plus gros bénéfices. Au fur et à mesure que la cour se remplit, il devient indispensable de créer des sièges pour pouvoir les occuper. Vous ne trouverez rien de plus frustrant que créer des sièges par des manoeuvres politiques adroites, simplement pour les voir immédiatement occupés par un autre joueur qui est en mesure de présenter des impôts. Si vous essayez de créer des sièges, assurez-vous que vous avez les moyens de les occuper rapidement vous-même.

Vous devez également être sûr de pouvoir payer les impôts aux deux cours au moins une fois par an pour éviter l'expulsion de tous les courtisans.

Le paiement des impôts est un déploiement de force et en tant que tel son exécution prend une lune. Une fois que vous avez payé vos impôts, votre tour est terminé.

Créer des sièges à la cour

Créer des sièges à la cour est une façon plaisante de décrire le retrait des courtisans adverses par des menées clandestines. Les méthodes de retrait se rangent en deux catégories : vous pouvez organiser vous-même les bassesses ou persuader le Roi ou l'Evêque de le faire. La façon la plus simple, mais aussi la plus dangereuse pour vous de retirer des courtisans adverses de la cour est de vous assurer que leur évincement sera permanent. Il faut qu'ils soient tués. Si vous souhaitez être un peu plus subtil en contrecarrant les ambitions de vos adversaires et si vous voulez éviter de subir le courroux des chefs, vous devez persuader le Roi ou l'Evêque que les courtisans ne sont plus en mesure de tenir leurs places à la cour, parce qu'ils se sont associés aux agissements malveillants de leur chevalier régnant. Pour convaincre le Roi de prendre des



mesures aussi draconiennes, il vous faudra des preuves des malversations de vos adversaires : un jugement aura lieu au cours duquel le Roi ou l'Evêque jugeront si le chevalier adversaire doit voir expulser des courtisans pour le punir de ses exactions.

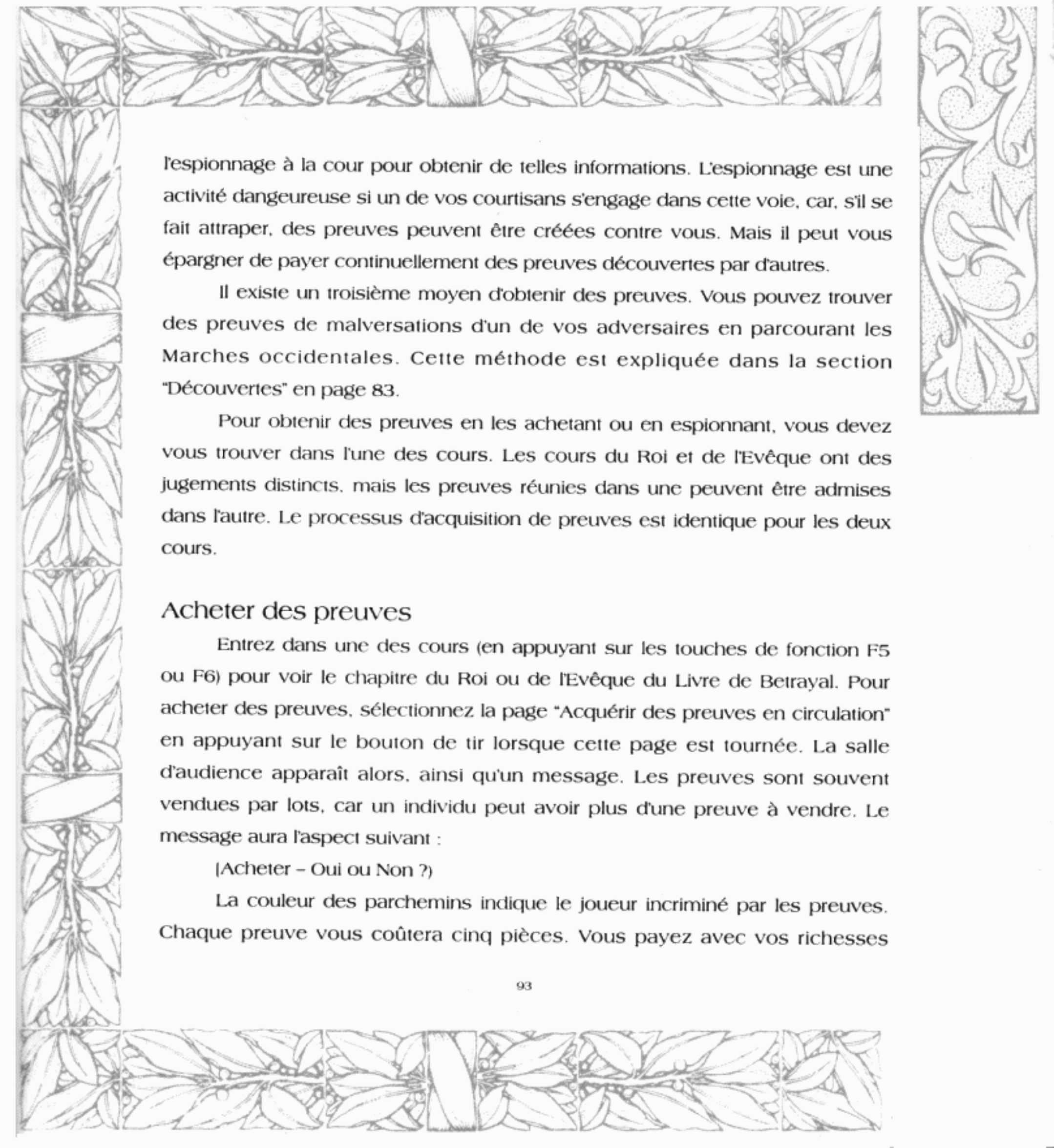
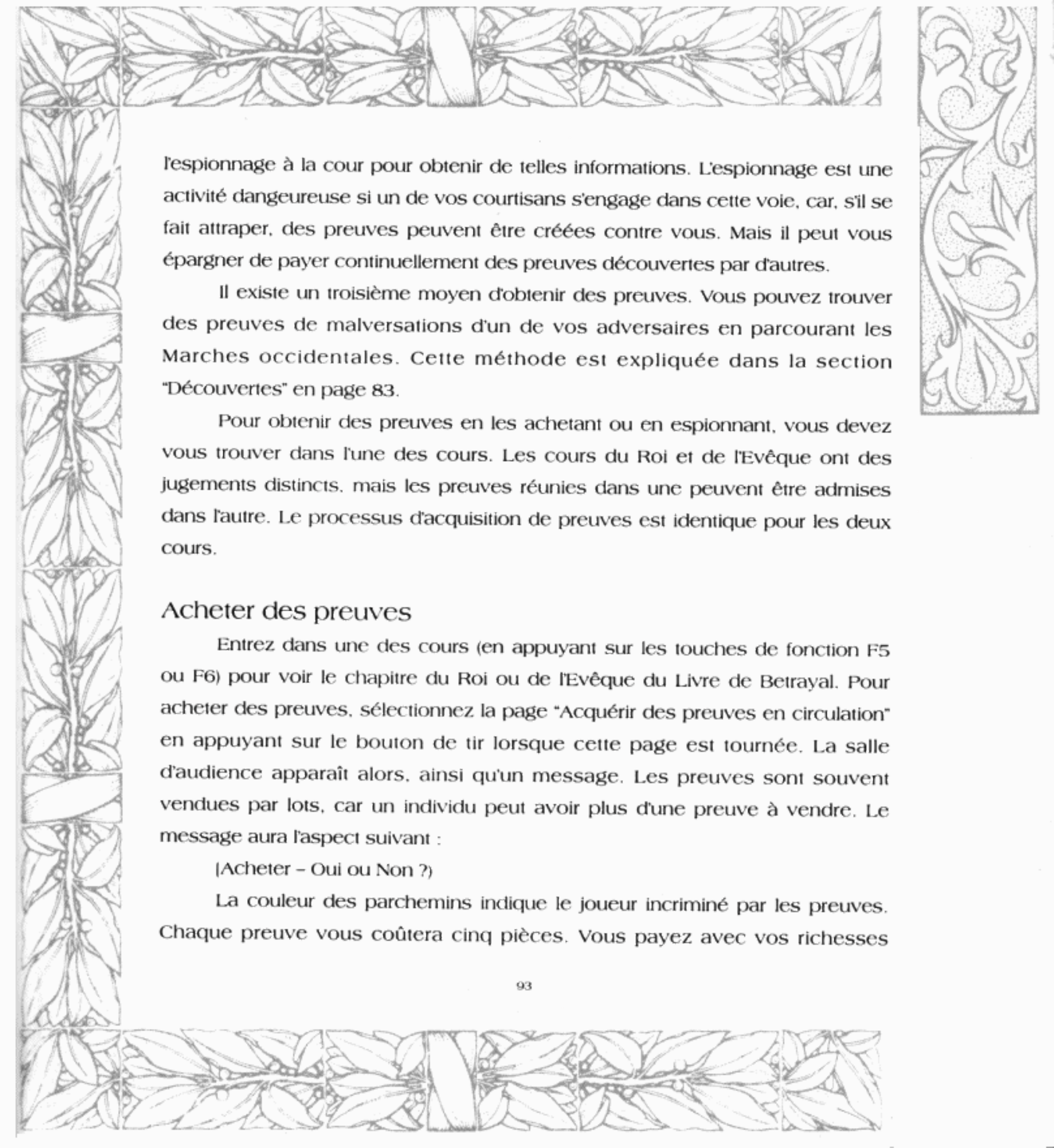
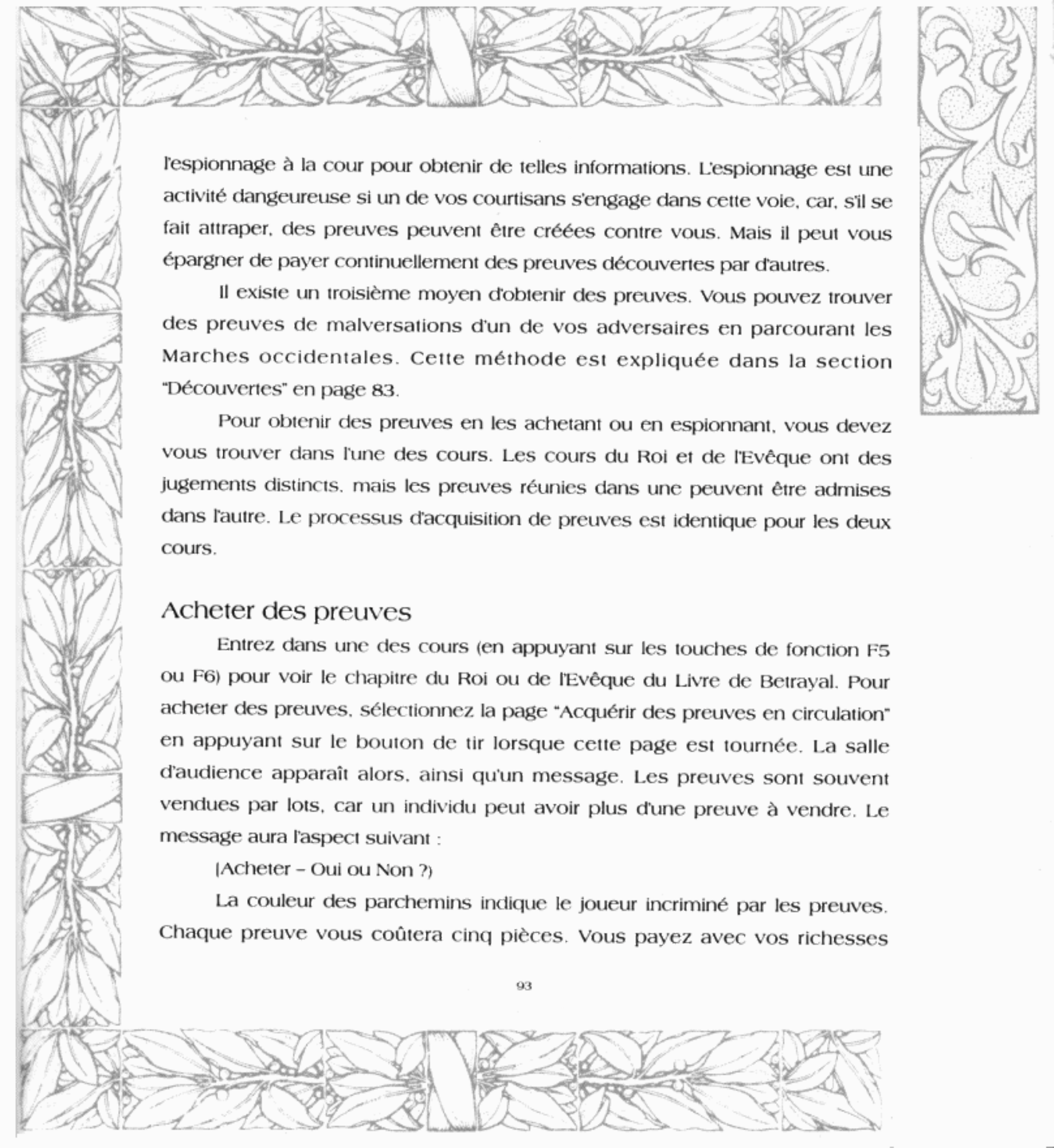
Preuves

Chaque fois que vos adversaires ou vous commettez une atrocité, telle que l'assassinat d'un courtisan, la tyrannie imposée à des villages, le combat avec un village ou l'espionnage, une preuve est créée. Si de telles preuves tombent entre vos mains, elles peuvent être présentées au Roi ou à l'Evêque qui examinent la preuve en jugement et, si l'accusé est reconnu coupable du crime, ses courtisans sont susceptibles d'être expulsés de la cour. Ne pensez pas que le Roi ou l'Evêque expulsent des courtisans parce qu'ils croient en la justice et en la loyauté du jeu. Ils ont simplement besoin d'une excuse pour protéger leur pouvoir et de tels jugements leur assurent que les courtisans vont continuer à les craindre.

Acquérir des preuves

Une preuve créée peut être obtenue par différents moyens. Dans les milieux corrompus, malhonnêtes de la cour, de nombreux individus à la moralité douteuse sont prêts à donner des informations moyennant paiement. S'ils découvrent des preuves de malversations, ils sont toujours disposés à faire savoir aux chevaliers qu'ils les détiennent. Les chevaliers peuvent acheter des preuves "en circulation".

Les chevaliers peuvent également former à leurs courtisans à



l'espionnage à la cour pour obtenir de telles informations. L'espionnage est une activité dangeureuse si un de vos courtisans s'engage dans cette voie, car, s'il se fait attraper, des preuves peuvent être créées contre vous. Mais il peut vous épargner de payer continuellement des preuves découvertes par d'autres.

Il existe un troisième moyen d'obtenir des preuves. Vous pouvez trouver des preuves de malversations d'un de vos adversaires en parcourant les Marches occidentales. Cette méthode est expliquée dans la section "Découvertes" en page 83.



Pour obtenir des preuves en les achetant ou en espionnant, vous devez vous trouver dans l'une des cours. Les cours du Roi et de l'Evêque ont des jugements distincts, mais les preuves réunies dans une peuvent être admises dans l'autre. Le processus d'acquisition de preuves est identique pour les deux cours.

Acheter des preuves

Entrez dans une des cours (en appuyant sur les touches de fonction F5 ou F6) pour voir le chapitre du Roi ou de l'Evêque du Livre de Betrayal. Pour acheter des preuves, sélectionnez la page "Acquérir des preuves en circulation" en appuyant sur le bouton de tir lorsque cette page est tournée. La salle d'audience apparaît alors, ainsi qu'un message. Les preuves sont souvent vendues par lots, car un individu peut avoir plus d'une preuve à vendre. Le message aura l'aspect suivant :

(Acheter - Oui ou Non ?)

La couleur des parchemins indique le joueur incriminé par les preuves. Chaque preuve vous coûtera cinq pièces. Vous payez avec vos richesses



personnelles. Si vous souhaitez acheter le premier lot de preuves qui vous est proposé, sélectionnez "Yes" en surlignant "Y" et en appuyant sur le bouton de tir. Dans le cas contraire, sélectionnez "No".

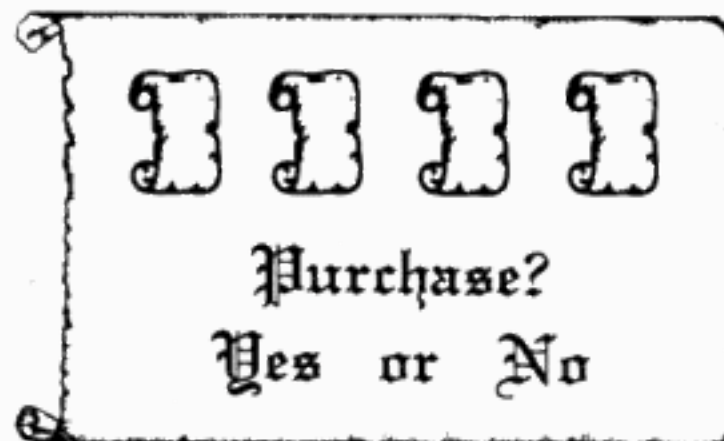
Si vous repoussez l'occasion d'acheter le premier lot de preuves,

d'autres vous seront probablement proposés par une autre personne. Cependant, si vous n'achetez pas le premier lot, le vendeur ne vous le proposera pas une autre fois au cours du même tour, car il aura peur d'être pris en train de vendre des preuves.

Plusieurs lots peuvent vous être proposés dans un tour. Vous chercherez probablement des preuves contre un joueur en particulier, si on vous en offre contre un joueur que vous ne voulez pas incriminer pour le moment, vous pouvez refuser des lots en espérant que les preuves requises vous seront offertes. Vous pouvez, cependant, acheter autant de lots que vos moyens vous le permettent, jusqu'à un maximum de huit preuves.

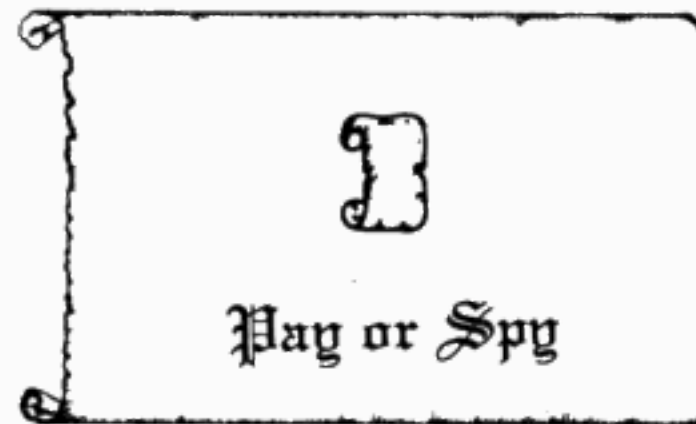
Lorsque des preuves que vous voulez acheter vous sont offertes, sélectionnez "Yes" et l'argent sera déduit de votre parchemin personnel. Par la suite, lorsque le stock de preuves est épuisé, vous serez informé qu'il n'y en a plus en circulation. Votre tour est alors terminé. Vous pouvez terminer votre tour plus tôt en déplaçant le joystick/touches curseurs vers le bas.

N.B. Si vous avez déjà recruté des hommes pour espionner, la sélection de la page "Acquérir des preuves en circulation" du Livre de Betrayal produira l'invite :



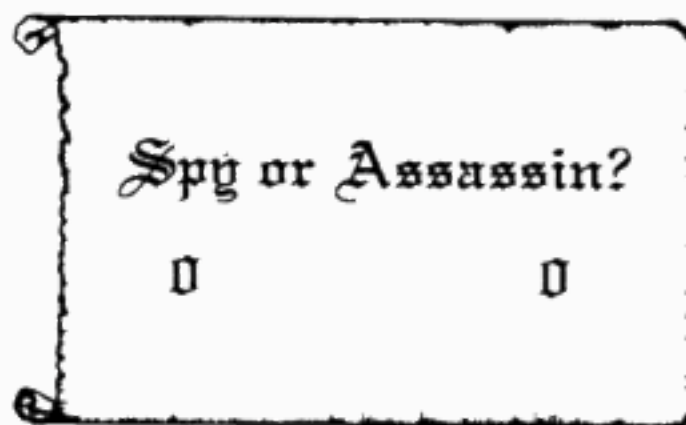
Pay or Spy
(acheter ou espionner)

Surlignez "Pay" et appuyez sur le bouton de tir pour pouvoir acheter le premier lot disponible de preuves. Reportez-vous à la section ci-après intitulée "Recruter des espions et espionner pour des preuves" pour plus de détails sur l'Espionnage.




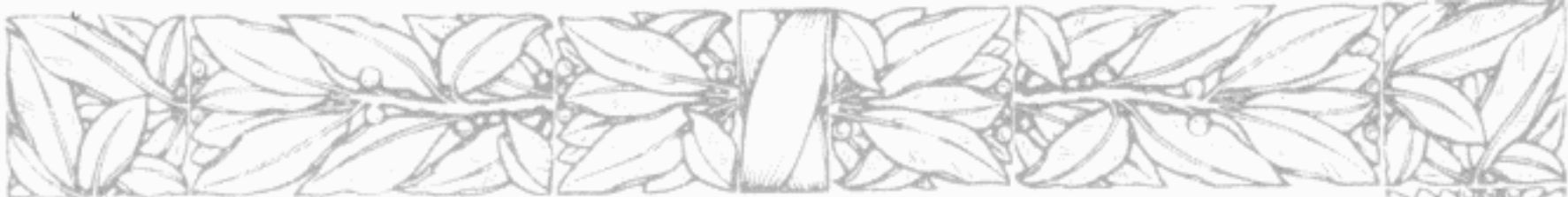
Recruter des espions et espionner pour des preuves

Pour pouvoir espionner, il faut d'abord recruter des espions ! Ces derniers se recrutent parmi vos courtisans en place et par conséquent le nombre d'espions que vous pouvez recruter se limite à celui de vos courtisans à la cour. Pour recruter un espion, entrez à la cour et sélectionnez la page "Recruter un espion ou un assassin". La salle d'audience apparaît alors, avec l'invite :



SPY or ASSASSIN ?
(espion ou assassin)

Surlignez "Spy". Lorsque vous appuyez sur le bouton de tir, le nombre de recrues passe de 0 à 1. En continuant à appuyer sur ce bouton, vous verrez le nombre augmenter, jusqu'à un maximum égal au nombre de



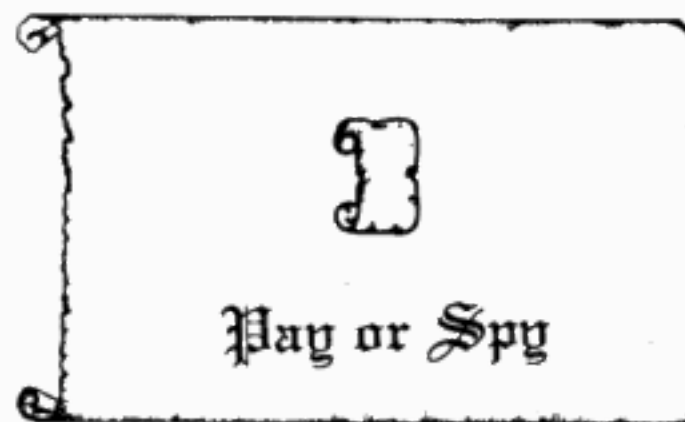
courtisans présents. Le recrutement d'espions vous coûte de l'argent, car vos courtisans prennent des risques considérables en espionnant et exigent une compensation financière en cas d'expulsion. Chaque espion recruté vous coûte cinq pièces et l'argent est déduit de vos richesses personnelles au fur et à mesure que vous recrutez.

Le recrutement de plusieurs espions présente plusieurs avantages, car vos espions travaillent en équipe et plus le nombre d'espions travaillant pour vous sera important, plus les tentatives d'espionnage auront de chances de réussir. Une fois que vous avez recruté le nombre d'espions nécessaires, déplacez le joystick/touches curseurs vers le bas. Votre tour est maintenant terminé.

Pour essayer d'obtenir des preuves, grâce à vos espions, dans un tour ultérieur, sélectionnez "Acquérir des preuves en circulation" dans les chapitres consacrés au Roi ou à l'Evêque du Livre de Betrayal. La salle d'audience apparaît, accompagnée d'un message. Vos espions peuvent rechercher des preuves en lots, car un informateur individuel peut détenir plus d'une preuve. Le message se présentera sous la forme suivante :

Pay or SPY ?
(acheter ou espionner ?)

La couleur des parchemins désigne le joueur incriminé par les preuves. Sélectionnez "Spy" en le surlignant et en appuyant sur le bouton



de tir. Un autre message apparaît alors

SPY ? (espionner ?)

*

Si vous voulez que votre équipe d'espions espionne pour le premier lot de preuves en circulation, sélectionnez

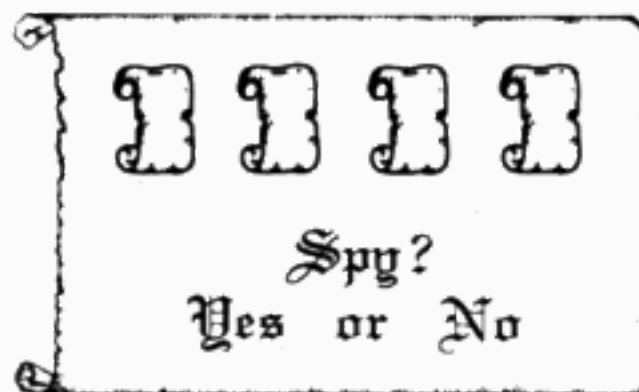
"Yes" en surlignant "Y" et en appuyant sur le bouton de tir. Dans le cas contraire, sélectionnez "No".

Si vous refusez d'espionner pour le premier lot de preuves, vous serez probablement en mesure de le faire pour un autre lot détenu par une autre personne. Cependant, si vous n'espionnez pas pour le premier lot, vous ne pourrez le faire de nouveau pour ce lot dans le même tour.

Vous chercherez probablement des preuves contre un joueur en particulier, si on vous en offre contre un joueur que vous ne voulez pas incriminer pour le moment, vous pouvez souhaiter refuser des lots en espérant que les preuves requises vous seront offertes.

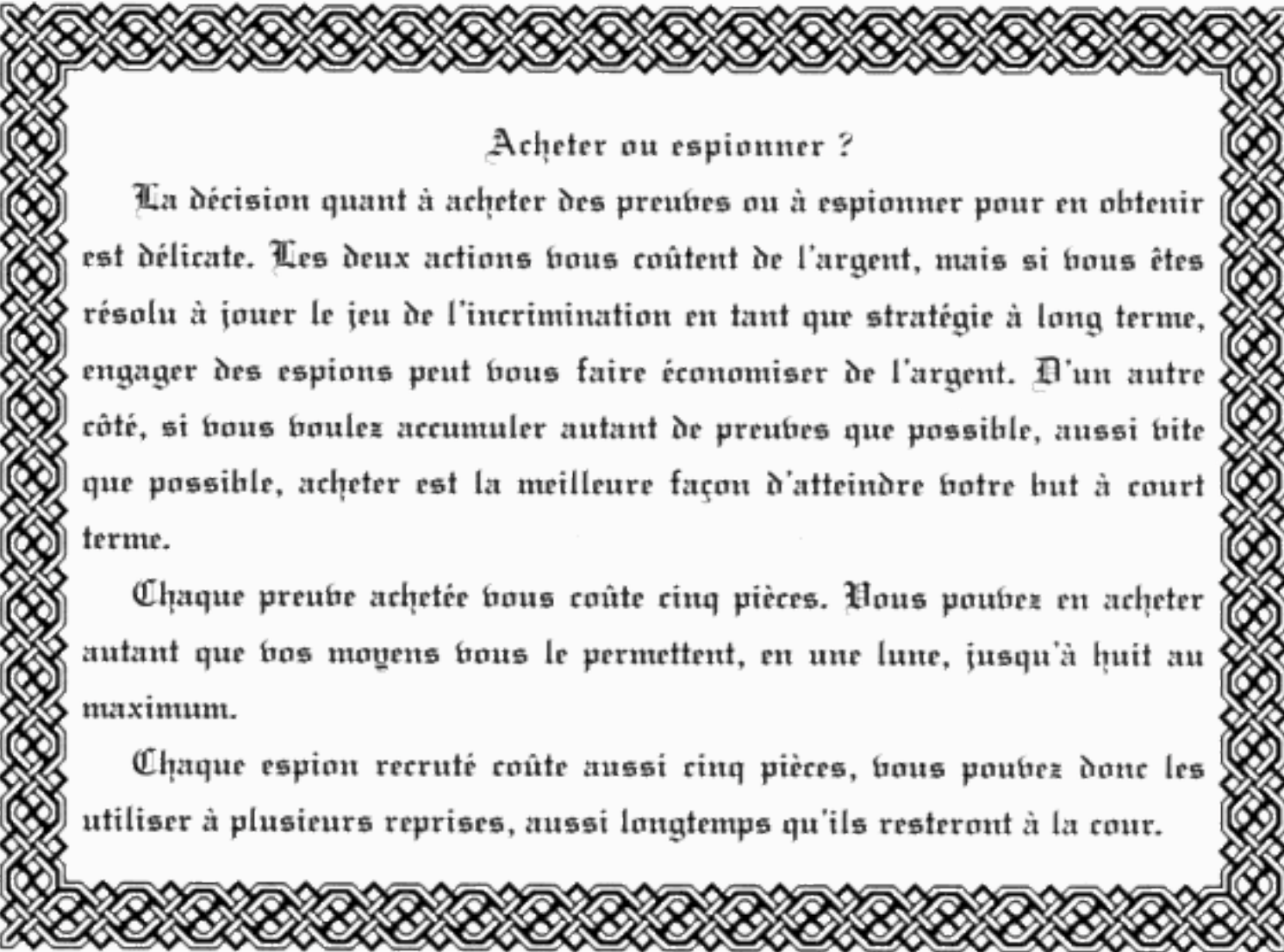
Lorsqu'on vous offre des preuves pour lesquelles vous souhaitez espionner, sélectionnez "Yes" et votre équipe partira à leur recherche. Les tentatives d'espionnage ne sont pas toutes couronnées de succès et vous pouvez recevoir un message vous indiquant que votre tentative a échoué. Si vous avez réussi, vous serez informé que la mission est achevée. Les preuves vous appartiennent alors.

Par la suite, lorsque le stock de preuves est épuisé, vous serez informé qu'il n'y en a plus en circulation. Votre tour est alors terminé. Vous pouvez





terminer votre tour plus tôt en déplaçant le joystick/touches curseurs vers le bas.



Acheter ou espionner ?


La décision quant à acheter des preuves ou à espionner pour en obtenir est délicate. Les deux actions vous coûtent de l'argent, mais si vous êtes résolu à jouer le jeu de l'incrimination en tant que stratégie à long terme, engager des espions peut vous faire économiser de l'argent. D'un autre côté, si vous voulez accumuler autant de preuves que possible, aussi vite que possible, acheter est la meilleure façon d'atteindre votre but à court terme.

Chaque preuve achetée vous coûte cinq pièces. Vous pouvez en acheter autant que vos moyens vous le permettent, en une lune, jusqu'à huit au maximum.

Chaque espion recruté coûte aussi cinq pièces, vous pouvez donc les utiliser à plusieurs reprises, aussi longtemps qu'ils resteront à la cour.

Détenir des preuves

Les preuves que vous détenez peuvent être visualisées à tout moment sur votre parchemin personnel (appuyez sur la touche de fonction F3). Vous pouvez détenir jusqu'à huit preuves à la fois. Il arrive que des preuves contre vous vous soient offertes, si vous en avez créé au cours de vos actions

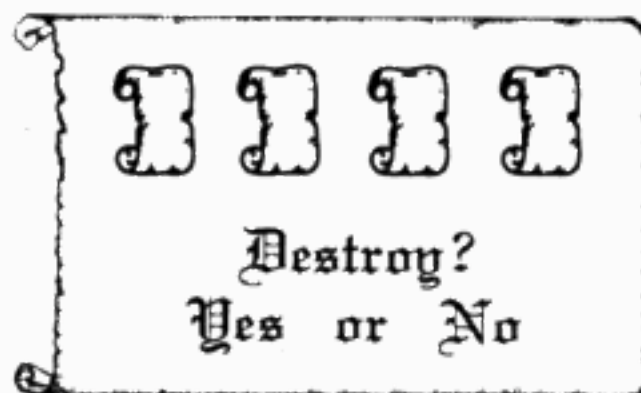


perverses. Cela vaut souvent la peine d'acheter ou d'espionner pour des preuves qui vous incriminent, car elles ne tomberont pas entre les mains de l'ennemi. Cependant, votre parchemin personnel se remplira rapidement de preuves que vous avez créées, si vous êtes aussi malveillant qu'il faut l'être pour gagner Betrayal ! Pour éviter cette situation, vous pouvez détruire les preuves que vous détenez.

Détruire des preuves

Pour détruire une preuve que vous détenez, sélectionnez simplement la page "Détruire des preuves" dans le chapitre consacré au Roi ou à l'Evêque du Livre de Betrayal. L'invite suivante apparaîtra :

DESTROY ? (détruire)



Vous avez la possibilité de détruire le premier lot de preuves en votre possession. Si vous ne voulez pas le faire, sélectionnez "No" pour afficher le second lot. Continuez à sélectionner "No" jusqu'à ce qu'apparaissent les preuves que vous voulez détruire. Sélectionnez "Yes" pour la détruire. La destruction de preuves vous coûtera une pièce par preuve. Après avoir détruit des preuves, dont vous n'avez plus besoin, votre tour est terminé. Vous pouvez terminer votre tour plus tôt en déplaçant le joystick/touches curseurs vers le bas.



Utiliser des preuves – les jugements

Les preuves sont utilisées au cours de jugements rendus dans les tribunaux du Roi et de l'Evêque. Les jugements sont distincts pour chaque cour, mais les preuves rassemblées contre des joueurs sont admises dans chaque cour. Quand des preuves ont été présentées une fois, elles sont épuisées et ne peuvent servir pour poursuivre quelqu'un une deuxième fois.

Il existe deux formes de jugement. L'une implique une poursuite "privée" engagée par un joueur contre l'autre. L'autre implique un joueur demandant au Roi ou à l'Evêque de "poursuivre en justice" un autre joueur et le Roi ou l'Evêque jouent dans cette affaire effectivement le rôle de plaignant. Pour les deux formes de jugement, les quatre joueurs ont la possibilité de présenter des preuves contre l'accusé, et dans des poursuites "privées", de fournir des contre-preuves contre le plaignant. Les procédures de bases sont identiques pour les deux cours, selon le type de jugement.

Le but des deux types de jugement est de convaincre le Roi et l'Evêque que le joueur accusé représente, en raison de ses exactions, un danger pour l'Etat ou l'Eglise et qu'il est, en tant que tel, coupable de trahison (à la cour du Roi) ou d'hérésie (à la cour de l'Evêque). Les sentences du Roi ou de l'Evêque, si la poursuite est couronnée de succès, consisteront à exécuter un certain nombre de courtisans appartenant au coupable.

Accuser un autre joueur de trahison/hérésie

Pour lancer une poursuite "privée", par laquelle vous voulez accuser un autre joueur de trahison ou d'hérésie, entrez à la cour où le jugement doit avoir lieu et sélectionnez la page "Accuser un autre joueur de trahison/d'hérésie" dans

le Livre de Betrayal.

La salle d'audience apparaît ainsi que l'invite suivante :

Accused ? (accusé ?)

"

La couleur de la bride désigne le premier joueur que vous pouvez placer dans le box des accusés. Si ce n'est pas le joueur que vous voulez accuser, sélectionnez "No" pour afficher la couleur du joueur suivant. Continuez à sélectionner "No" jusqu'à ce que la couleur du joueur désiré apparaisse. Puis sélectionnez "Yes".



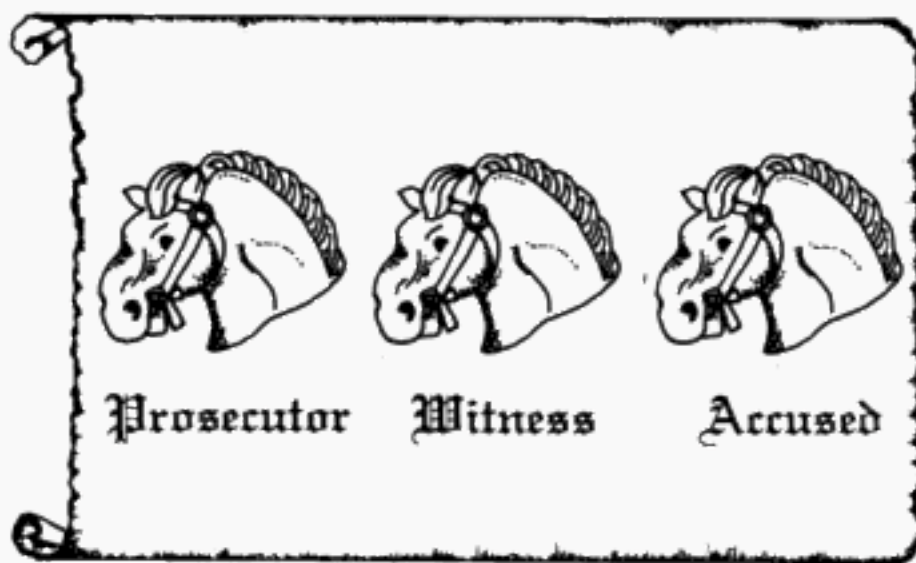
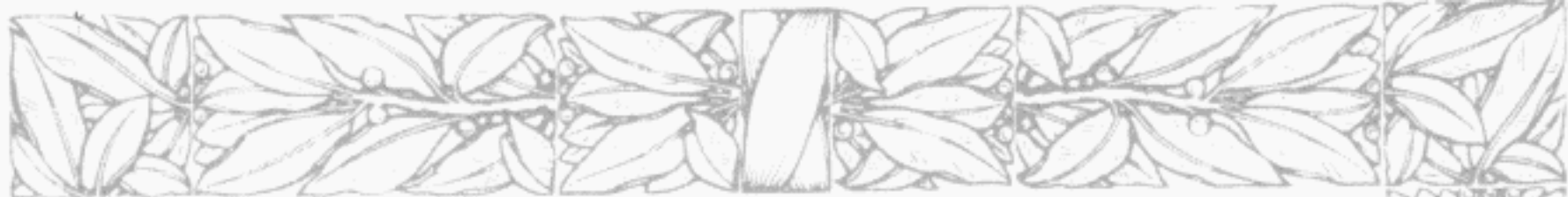
Un écran informe alors les quatre joueurs qu'un jugement va avoir lieu à la cour. Un écran peut très bien apparaître en vous appelant à fournir des preuves, lorsque vous êtes loin de la cour et un adversaire contrôlé par ordinateur accuse un autre joueur de trahison ou d'hérésie. Les chevaliers ne doivent pas assister en personne aux jugements, mais donner des instructions quant aux preuves, s'il en existe, qu'il veulent produire.

Une fois que le jugement est en cours, l'écran suivant apparaît :

Prosecutor Witness Accused (Plaignant - Témoin - Accusé)

Present (Présent)

Evidence ? (preuves ?)




Les couleurs des brides indiquent quel joueur est le plaignant et quel est l'accusé. La couleur du témoin désigne le joueur qui fournira des preuves le premier. Le témoin est temporairement sous le contrôle du jeu, bien que ce soit le milieu

du tour du plaignant.

Il est important que chaque joueur se souvienne du nombre de preuves qu'il détient contre les autres joueurs pendant le jugement. Déplacez le joystick/touches curseurs à gauche ou à droite pour sélectionner la personne (défenseur ou plaignant) contre laquelle vous souhaitez fournir des preuves. En le déplaçant à gauche, vous sélectionnez le plaignant, à droite l'accusé. Pour présenter des preuves, appuyez sur le bouton de tir. Une preuve sera fournie chaque fois que vous appuierez sur ce bouton. Vous pouvez produire autant de preuves contre un joueur que vous en détenez, mais vous n'avez pas besoin de les présenter toutes. Une fois que le témoin a présenté toutes les preuves qu'il voulait fournir, il doit déplacer le joystick/touches curseurs vers le bas.

La couleur du témoin change, permettant ainsi au joueur suivant de présenter ses preuves de la même façon. Le plaignant et l'accusé peuvent être des témoins et une fois que les quatre joueurs ont fourni leurs preuves, le Roi ou l'Evêque rendront leur jugement.





Il y a trois issues possibles pour les poursuites "privées". L'accusé peut être déclaré coupable, le plaignant peut être déclaré coupable ou bien le Roi ou l'Evêque peuvent ne pas rendre de jugement.

Pour rendre le verdict, le Roi ou l'Evêque prendront en compte toutes les preuves produites à la fois contre l'accusé et le plaignant. Le joueur contre lequel le plus grand nombre de pièces à conviction a été fourni, sera déclaré coupable. S'il existe autant de preuves contre l'accusé que contre le plaignant, aucun jugement ne peut être rendu.

Le châtiment infligé consistera en l'exécution de courtisans appartenant au coupable. Le nombre d'exécutions dépend de l'importance des preuves produites contre l'accusé.

Le jugement prend fin avec la prononciation de la sentence et l'exécution de quelques courtisans.

Demander au Roi/à l'Evêque d'inculper un autre joueur

La seconde forme de jugement implique que le roi ou l'Evêque accordent l'autorisation à un "Etat" ou à l'"Eglise" d'inculper un joueur. Pour demander un tel jugement, un joueur doit entrer à la cour du Roi ou de l'Evêque et sélectionner la page intitulée "Demander au Roi/à l'Evêque de poursuivre un autre joueur en justice".

Comme pour toutes les activités des cours régies par les deux chefs corrompus, les choses ne sont pas aussi simples qu'elles le paraissent. Votre demande d'aide auprès du Roi ou de l'Evêque sera reçue beaucoup plus favorablement si vous leur versez des dessous de table. Une fois la requête formulée, l'invite suivante apparaît :

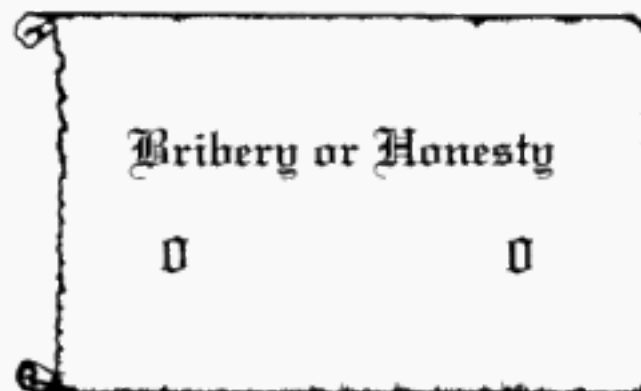
Bribery or Honesty ?
(corruption ou honnêteté ?)

Vous avez la possibilité de corrompre le Roi ou l'Evêque, ce qui augmentera vos chances de les voir accéder à votre requête, ou de mener un procès honnête, que les chefs accepteront, s'ils y trouvent quelque intérêt. Si vous choisissez la corruption, sélectionnez "Bribe". Le Roi ou l'Evêque décideront d'accepter ou de rejeter le pot-de-vin. Les pots-de-vin coûtent cinq pièces. L'argent est déduit de vos richesses personnelles, sans tenir compte de l'acceptation ou du rejet du pot-de-vin. L'honnêteté n'est généralement pas considérée de façon favorable, car le Roi et l'Evêque espèrent une rémunération pour leurs faveurs.

Après cette opération, ou si vous avez décidé que l'honnêteté était la meilleure des politiques, le Roi ou l'Evêque décideront s'ils doivent ou non accéder à votre requête. Si vous l'emportez, l'écran suivant apparaît :

Accused ? (accusé ?)

Utilisez cet écran pour sélectionner le joueur que vous voulez accuser selon la méthode décrite ci-dessus. Après avoir fait votre choix, déplacez le



joystick/touches curseurs vers le bas.

Tous les joueurs seront encore une fois informés qu'un jugement va avoir lieu, suivi de l'écran "Présenter des preuves ?" :

Prosecutor (plaignant)

Witness (témoin)

Accused (accusé)

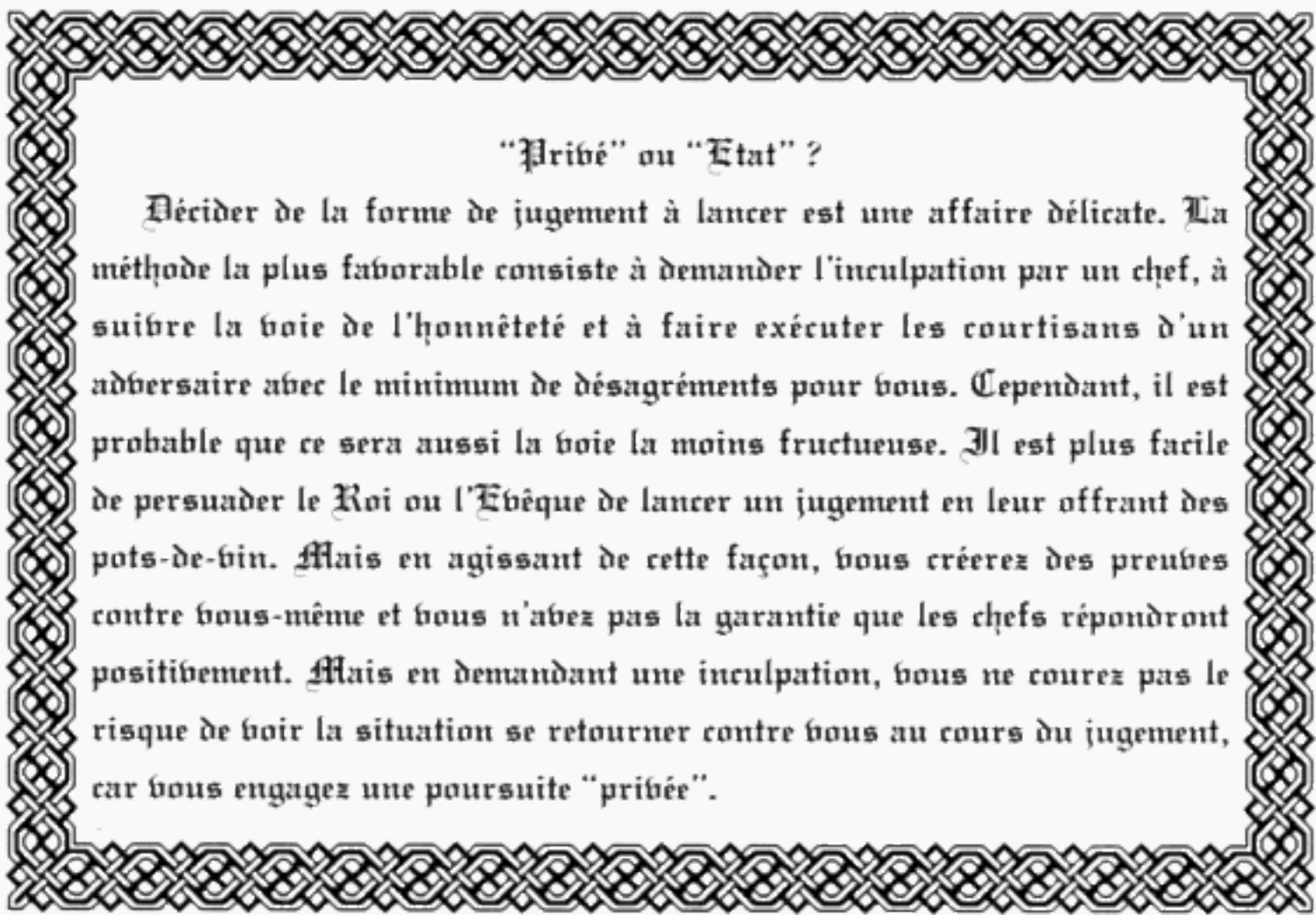
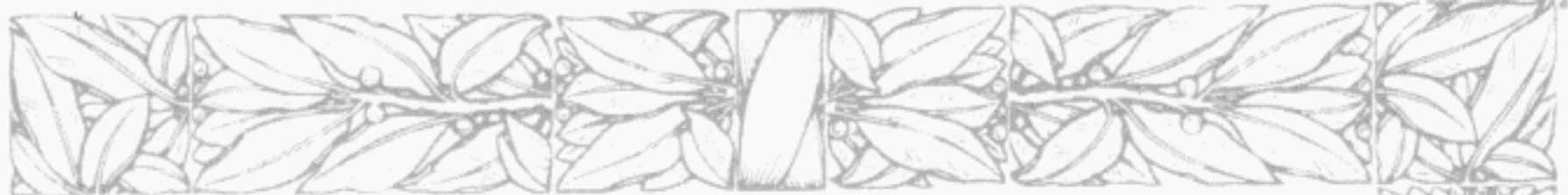
Present

Evidence ? (présenter des preuves ?)



La couronne ou la mitre placées sous "Prosecutor" indiquent que le Roi ou l'Evêque sont les plaignants dans ce jugement. L'accusé apparaît, ainsi que le premier témoin appelé à présenter des preuves. Dans les accusations de l'"Etat" ou de l'"Eglise", les preuves ne sont produites que contre l'accusé, car les chefs ne peuvent être incriminés ! Le processus de présentation des preuves est identique à celui des poursuites "privées".

Une fois que les quatre joueurs ont produit leurs preuves (il est peu probable que l'accusé en fournisse contre lui-même !), le Roi ou l'Evêque prononceront leur jugement comme expliqué plus haut.



“Privé” ou “Etat” ?

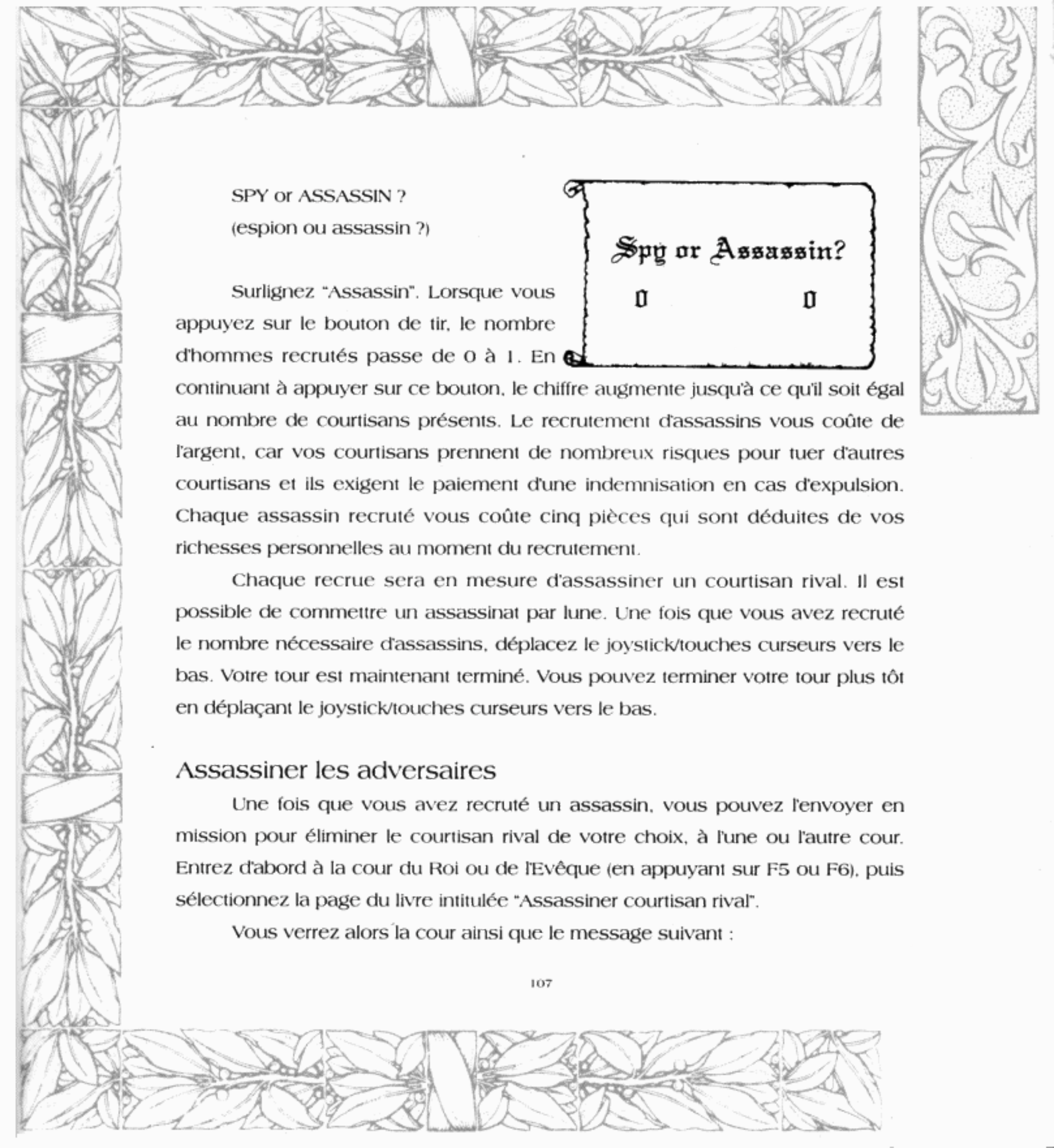
Décider de la forme de jugement à lancer est une affaire délicate. La méthode la plus favorable consiste à demander l'inculpation par un chef, à suivre la voie de l'honnêteté et à faire exécuter les courtisans d'un adversaire avec le minimum de désagréments pour vous. Cependant, il est probable que ce sera aussi la voie la moins fructueuse. Il est plus facile de persuader le Roi ou l'Evêque de lancer un jugement en leur offrant des pots-de-vin. Mais en agissant de cette façon, vous créerez des preuves contre vous-même et vous n'avez pas la garantie que les chefs répondront positivement. Mais en demandant une inculpation, vous ne courez pas le risque de voir la situation se retourner contre vous au cours du jugement, car vous engagez une poursuite “privée”.

Assassinats

Le moyen le plus rapide et le plus efficace de réduire le nombre de courtisans rivaux est de les assassiner. Cependant, les assassinats entraînent un taux élevé de risques, car des preuves se créent immédiatement contre vous. Pour pouvoir assassiner un courtisan rival, vous devez d'abord recruter un de vos courtisans pour commettre ce meurtre.

Pour recruter un assassin, sélectionnez la page “Recruter espion ou assassin” du chapitre consacré au Roi ou à l'Evêque dans le Livre de Betrayal. L'invite suivante apparaît :





SPY or ASSASSIN ?
(espion ou assassin ?)

Surlignez "Assassin". Lorsque vous appuyez sur le bouton de tir, le nombre d'hommes recrutés passe de 0 à 1. En continuant à appuyer sur ce bouton, le chiffre augmente jusqu'à ce qu'il soit égal au nombre de courtisans présents. Le recrutement d'assassins vous coûte de l'argent, car vos courtisans prennent de nombreux risques pour tuer d'autres courtisans et ils exigent le paiement d'une indemnisation en cas d'expulsion. Chaque assassin recruté vous coûte cinq pièces qui sont déduites de vos richesses personnelles au moment du recrutement.

Spÿ or Assassin?

0

0

Chaque recrue sera en mesure d'assassiner un courtisan rival. Il est possible de commettre un assassinat par lune. Une fois que vous avez recruté le nombre nécessaire d'assassins, déplacez le joystick/touches curseurs vers le bas. Votre tour est maintenant terminé. Vous pouvez terminer votre tour plus tôt en déplaçant le joystick/touches curseurs vers le bas.

Assassiner les adversaires

Une fois que vous avez recruté un assassin, vous pouvez l'envoyer en mission pour éliminer le courtisan rival de votre choix, à l'une ou l'autre cour. Entrez d'abord à la cour du Roi ou de l'Evêque (en appuyant sur F5 ou F6), puis sélectionnez la page du livre intitulée "Assassiner courtisan rival".

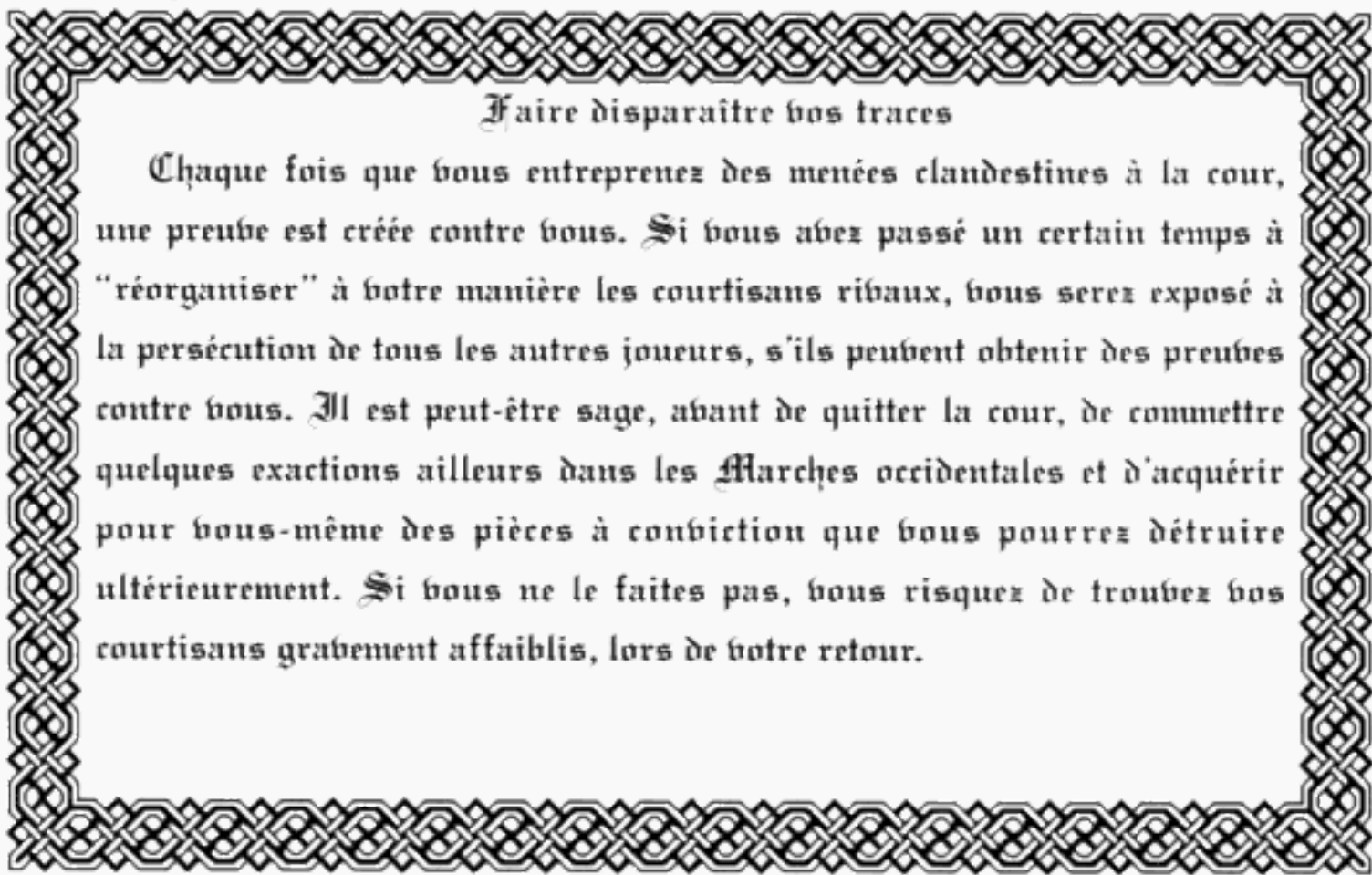
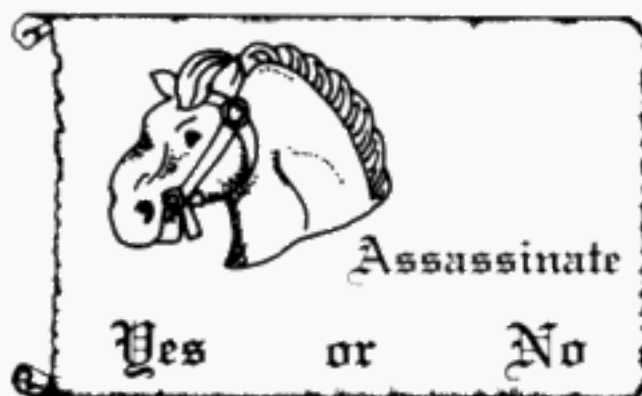
Vous verrez alors la cour ainsi que le message suivant :



Assassinate ? (assassiner ?)

La couleur de la bride du cheval indique le premier adversaire dont vous pouvez assassiner le courtisan. Si tel est

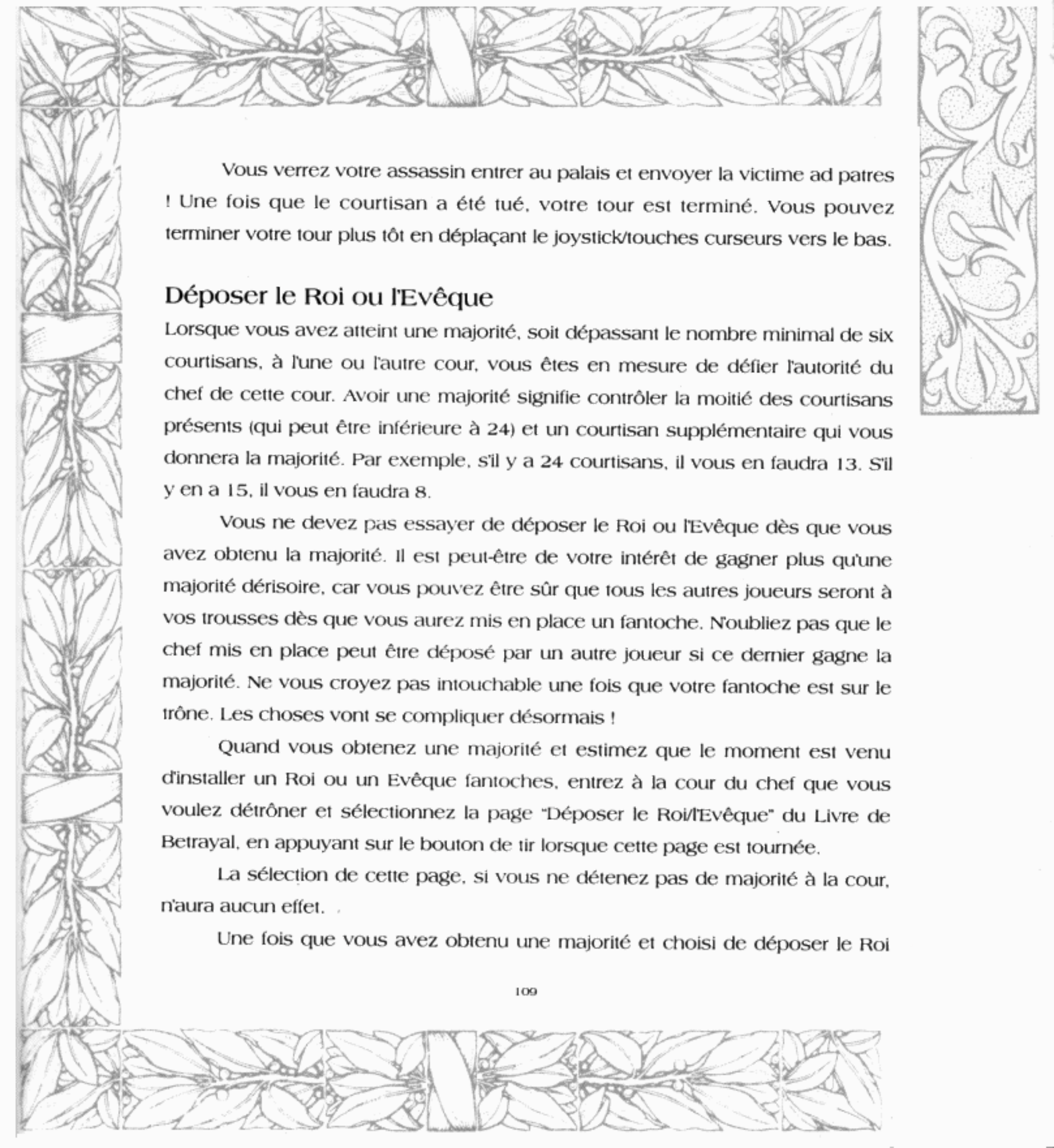
votre désir, sélectionnez "Yes". Si vous sélectionnez "No", la couleur du joueur suivant apparaît. Continuez à sélectionner "No" jusqu'à ce que la couleur du joueur dont vous souhaitez tuer le courtisan apparaisse, sélectionnez alors "Yes".



Faire disparaître vos traces

Chaque fois que vous entreprenez des menées clandestines à la cour, une preuve est créée contre vous. Si vous avez passé un certain temps à "réorganiser" à votre manière les courtisans ribaux, vous serez exposé à la persécution de tous les autres joueurs, s'ils peuvent obtenir des preuves contre vous. Il est peut-être sage, avant de quitter la cour, de commettre quelques exactions ailleurs dans les Marches occidentales et d'acquérir pour vous-même des pièces à conviction que vous pourrez détruire ultérieurement. Si vous ne le faites pas, vous risquez de trouver vos courtisans gravement affaiblis, lors de votre retour.





Vous verrez votre assassin entrer au palais et envoyer la victime ad patres ! Une fois que le courtisan a été tué, votre tour est terminé. Vous pouvez terminer votre tour plus tôt en déplaçant le joystick/touches curseurs vers le bas.

Déposer le Roi ou l'Evêque


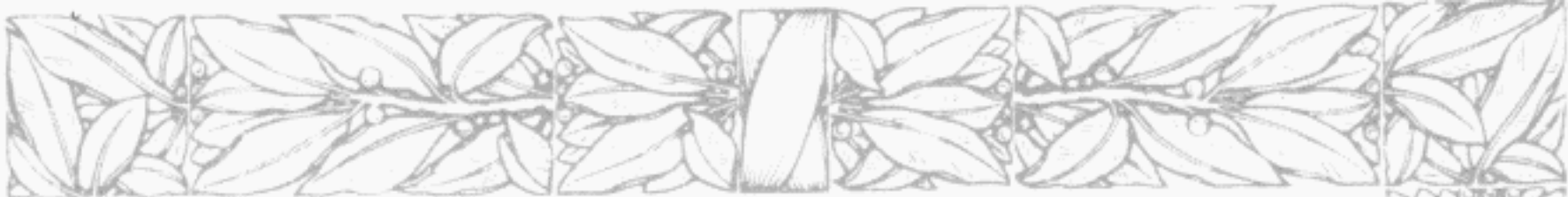
Lorsque vous avez atteint une majorité, soit dépassant le nombre minimal de six courtisans, à l'une ou l'autre cour, vous êtes en mesure de défier l'autorité du chef de cette cour. Avoir une majorité signifie contrôler la moitié des courtisans présents (qui peut être inférieure à 24) et un courtisan supplémentaire qui vous donnera la majorité. Par exemple, s'il y a 24 courtisans, il vous en faudra 13. S'il y en a 15, il vous en faudra 8.

Vous ne devez pas essayer de déposer le Roi ou l'Evêque dès que vous avez obtenu la majorité. Il est peut-être de votre intérêt de gagner plus qu'une majorité dérisoire, car vous pouvez être sûr que tous les autres joueurs seront à vos trousses dès que vous aurez mis en place un fantoche. N'oubliez pas que le chef mis en place peut être déposé par un autre joueur si ce dernier gagne la majorité. Ne vous croyez pas intouchable une fois que votre fantoche est sur le trône. Les choses vont se compliquer désormais !

Quand vous obtenez une majorité et estimez que le moment est venu d'installer un Roi ou un Evêque fantoches, entrez à la cour du chef que vous voulez détronner et sélectionnez la page "Déposer le Roi/l'Evêque" du Livre de Betrayal, en appuyant sur le bouton de tir lorsque cette page est tournée.

La sélection de cette page, si vous ne détenez pas de majorité à la cour, n'aura aucun effet.

Une fois que vous avez obtenu une majorité et choisi de déposer le Roi



ou l'Evêque, un jugement a lieu. Celui-ci offre à tous les joueurs la possibilité de s'opposer à votre tentative de vous emparer du pouvoir. Le jugement se déroule conformément aux lois régissant les jugements de dénonciation ou d'Etat". (C'est-à-dire que le Roi/l'Evêque tiennent le rôle de plaignant).

Si vous avez encore une majorité à la cour à la fin du jugement et dépassez encore le nombre minimal de six courtisans, vous pouvez mettre un fantoche sur le trône. Le trône vous appartient et une bannière à votre couleur est hissée au palais pour signifier que vous avez le contrôle de la cour.

Fantoches

Les fantoches vont favoriser le chevalier qui les a installés sur le trône et mettront tout en oeuvre pour empêcher que la majorité de leur chevalier soit renversée.

Au cours des jugements, les fantoches sont très susceptibles de se prononcer en faveur de leur chevalier, même si ce dernier n'a pas produit assez de preuves. Lorsqu'un chevalier paie ses impôts, il est encore plus susceptible de gagner des courtisans supplémentaires, s'il y a assez de place à la cour, que si c'est un autre chevalier qui paie. Et si un chevalier demande à son fantoche de déférer un autre joueur en justice, il le fera avec empressement.

Les joueurs adversaires du chevalier qui a un fantoche, doivent adapter leurs tactiques à la situation. Il est peu probable que le fantoche inculpe son chevalier ou prononce un verdict contre lui pendant le jugement, aussi l'assassinat peut être le meilleur moyen de réduire le nombre de courtisans du chevalier régnant. Même si la majorité du chevalier tombe, un autre chevalier



doit gagner une majorité avant que le fantoche soit déposé.

Déposer les deux chefs

Finalement, un joueur sera à même de gagner le jeu. Quand il a un fantoche et gagne une majorité dans l'autre cour, en déposant le chef de la seconde cour il prend le contrôle des Marches occidentales pour devenir Lord High Protector.

Le vainqueur sera couronné pour avoir gagné la bataille de Betrayal !



REMERCIEMENTS

Betrayal a été programmé pour Rainbird par Floppy Electronic Services

EDITEUR - Paul Hibbard

DIRECTEUR DU DÉVELOPPEMENT - Tim Roberts

MANUEL - Rob Davies

HISTOIRE - John Fox-Clinch

CONCEPTION DU MANUEL ET DE L'EMBALLAGE - Julie Burness





UNIT 1. HAMPTON ROAD INDUSTRIAL ESTATE, TETBURY, GLOS. GL8 8LD. TEL: 0666 504326.