



ORCERER LORD



Guide pour le Joueur

Version Française

SORCERER LORD

TABLE DES MATIERES

1. Introduction	1
2. Mise en route	2
3. Objectif du jeu	3
4. Guide rapide	3
5. Guide détaillé du jeu	4
5.1 Les cartes	4
5.2 Affichage des détails sur l'unité	6
5.3 Armées et garnison	9
5.4 Phase de mouvement du Seigneur des ténèbres	9
5.5 Combat du Seigneur des ténèbres	9
5.6 Alliance Galanor	10
5.7 Mouvement de Galanor	10
5.8 Combat	11
6. Autres fonctions	15
6.1 La carte stratégique	16
6.2 Le communiqué des opérations	16
6.3 Tour et phase	17
7. Notes générales	17
7.1 Les Légions Ténébreuses	18
7.2 Les Elfes d'Imryth	20
7.3 Les Barbares de Savantor	20
7.4 Les guerriers montagnards de Morgalion	22
7.5 Les hommes de Herdach	22
7.6 Les hommes de Rovanium	23
7.7 Sorcellerie	24
8. Stratégie et tactiques	25

Traduction et mise en page Alpha Translation



SORCERER LORD

1. Introduction

L'ancienne race commençait à s'éveiller après des millénaires de stagnation. Le Seigneur des ténèbres était mort..

Les terres ténébreuses devenaient encore plus sombres alors que le nouveau Seigneur des ténèbres assumait le pouvoir et tendait ses muscles immortels. Les nouvelles races humaines dans les royaumes de Galanor dormaient encore, ignorant que le mal qui s'était dissimulé de toute éternité, commençait à remuer. Tout ce qu'elles savaient des terres ténébreuses c'est qu'il s'agissait du lieu où avait régné un pouvoir ancien, et où la Race Ancienne de sorciers puissants se livrait à des activités décadentes et incompréhensibles. Ces sorciers ne s'étaient jamais intéressés au monde à l'extérieur des terres ténébreuses; on savait néanmoins que quiconque avait osé s'aventurer dans leurs terres l'avait fait au sacrifice de sa vie et parfois même de quelque chose d'encore pire.

Et pourtant, au fil des années, nombreux sont ceux qui avaient pénétré dans ces terres, et avancé jusqu'à l'ancienne grande Citadelle, à la recherche du savoir. Certains d'entre eux avaient trouvé ce qu'ils cherchaient, mais ils avaient été réduits à l'esclavage. Quelques-uns s'étaient échappés en se rendant vers les royaumes du sud, où ils étaient devenus des seigneurs puissants, des Seigneurs Sorciers (Sorcerer Lords).

C'est ainsi que la connaissance de la sorcellerie fut transmise à l'homme.

Le nouveau Seigneur des ténèbres était jeune et ambitieux. Mécontent de la décadence contemplative de ses ancêtres, il réunit ce qui restait du pouvoir de sa race, et se tourna à l'extérieur vers le monde. Il voulait acquérir le pouvoir des cercles de menhirs, ces pierres dressées verticalement qui étaient adorées par sa race avant la création de l'homme, lorsque l'Empire Doré régnait partout. Avec ce pouvoir à sa disposition, il chercha à refonder l'Empire, et rendre la suprématie à sa race.

Il se servit de son pouvoir de sorcier pour faire l'élevage des guerriers et des cavaliers à cheval sur des loups et, puisque son peuple était peu nombreux et peu disposé à renoncer à son immortalité sur le champ de bataille, il désigna des hommes, corrompus et soumis à l'esclavage, pour les commander. C'est par sa volonté que les Légions Ténébreuses furent formées.

Le monde contre lequel allaient se déclencher ces hostilités était un endroit paisible et agréable. Galanor était composé des trois royaumes d'hommes: Rovanium, Morgalion et Herdach. Ils se faisaient la guerre de temps en temps, ce qui était habituel pour leur race, et ils luttaient continuellement contre les barbares féroces du désert de Savantor. Dans les



SORCERER LORD

clairières boisées d'Imryth, les Seigneurs Ilven, cousins éloignés de la race du Seigneur des ténèbres, contemplaient la nature plutôt que la sorcellerie de leurs cousins, et se tenaient à l'écart. Mais ils n'étaient pas dénués de pouvoir.

Alors même que le Seigneur des ténèbres ordonnait aux Légions Ténébreuses d'envahir Savantor, un Seigneur Sorcier qui se trouvait du côté de l'Homme, commença à prendre la tête des Armées de l'Homme et de l'Elfe, réunies dans l'alliance Galanor, contre l'ennemi.
C'est vous qui êtes le Seigneur Sorcier.

2. Mise en route

Pour charger le jeu, suivez les instructions fournies sur la cassette ou la disquette. Après chargement du jeu, il vous est présenté 4 options:

1: REPRENDRE 2: SAUVEGARDER 3: CHARGER 4: CONTINUER

Pour jouer le jeu appuyez sur 4.

Ce menu vous sera présenté à la fin de chaque tour. Les autres options vous permettent de sauvegarder les positions actuelles dans le jeu et d'y revenir plus tard, ou bien de revenir soit au début du jeu, soit au stade du jeu au moment de la dernière sauvegarde.

Appuyez sur 2 pour sauvegarder la position actuelle du jeu et suivez les messages de sollicitation.

Appuyez sur 3 pour charger une position précédemment sauvegardée.

Appuyez sur 1 pour reprendre au début. Si vous avez sauvegardé le jeu au cours de cette session, le jeu reprendra à la position de la dernière sauvegarde.

Vous préférerez peut-être sauvegarder le jeu à la position de départ, puisque ceci vous permettra de reprendre au début, après les sauvegardes faites ultérieurement, sans avoir à charger le jeu à nouveau.

Après avoir appuyé sur 4, il vous est présenté un choix:

SELECTIONNEZ LE NIVEAU DE DIFFICULTE: 1 - 3

qui vous offre un jeu aux niveaux débutant, avancé ou expert. Le jeu commence après que vous ayez sélectionné l'option voulue (1, 2 ou 3).



SORCERER LORD

3. Objectif du jeu

Vous devez mobiliser vos forces, résister à l'attaque initiale des Légions Ténébreuses et regagner toute forteresse que vous avez perdue avant que le jeu soit fini. Vous pouvez gagner la victoire plus tôt en détruisant toutes les Légions Ténébreuses ou en capturant la Citadelle du Seigneur des Ténébres. Vous pouvez quand même perdre le jeu si tous vos commandants sont éliminés ou si vous perdez la citadelle Yarthros. Le jeu se termine après 40 tours pour le niveau débutant, mais plus tôt pour les niveaux plus avancés.

4. Guide rapide

Les touches de commande du jeu sont illustrées sur la carte de référence rapide pour votre machine, que vous aurez trouvé dans votre progiciel. Plusieurs autres détails utiles sont également fournis sur la carte, et il y sera fait mention de temps en temps. Certains parmi vous, pressés de jouer, vont sans doute se référer à la carte et commencer à jouer. Dans ce cas, lisez la section ci-dessous, et bonne chance ! Mais il vous faudra lire le reste du manuel pour profiter du jeu au maximum.

Le jeu se base sur une séquence fixe de tours et de phases. Chaque tour représente une journée remplie d'événements, et se divise en 5 phases:

1. Mouvement du Seigneur des ténébres
2. Combat du Seigneur des ténébres
3. Alliance Galanor
4. Mouvement de Galanor
5. Combat de Galanor

Les principaux affrontements s'effectuent sur l'écran de la carte tactique, qui indique le terrain, les unités et les forteresses sur une grille à éléments hexagonaux. Vous pourrez déplacer un curseur partout sur l'écran au moyen des commandes du curseur (voir la carte) et le placer sur n'importe quel hexagone. La carte se déplace lorsque le curseur s'approche du bord. Une carte stratégique est disponible pour fournir une vue d'ensemble de la zone de jeu.

Pendant votre phase de mouvement, vous pouvez placer le curseur sur une unité, la sélectionner (les commandes sont décrites dans la carte), choisir la marche forcée ou normale, puis la déplacer.

Lorsqu'une unité commence à se déplacer dans une forteresse, vous pouvez vous servir de l'option Garrison (garnison) pour transférer les troupes entre un leader et une garnison de forteresse. Vous serez ainsi en



SORCERER LORD

mesure de transférer des troupes entre les leaders et de constituer des armées importantes.

Pendant votre phase Alliance, vous ne faites rien, mais la mobilisation des leaders est indiquée sur la carte stratégique. Quelques leaders seulement sont mobilisés à chaque tour. Vous pourrez ajouter à cela en visitant les forteresses non mobilisées avec vos leaders existants au cours de la phase de mouvement.

Pour attaquer une légion ténébreuse, il vous suffira tout simplement d'y déplacer votre armée. Un indicateur de bataille est placé au-dessus de l'emplacement en question. Pendant la phase de Combat, l'issue de la bataille est décidée et les résultats sont affichés.

5. Guide détaillé du jeu

Il existe, pour les différentes machines, plusieurs variations mineures dans les affichages et dans le déroulement du jeu. Les sections suivantes décrivent les différences en question. Vous trouverez, dans la carte de référence rapide, un complément d'information sur votre version de machine.

5.1 Les cartes

Le joueur dispose de cartes à deux niveaux:

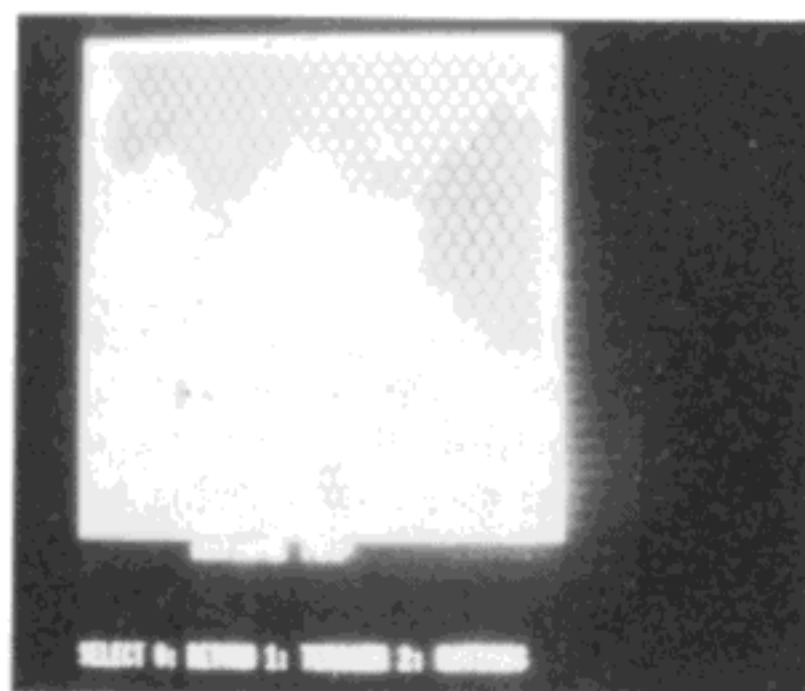
La carte stratégique

La carte tactique

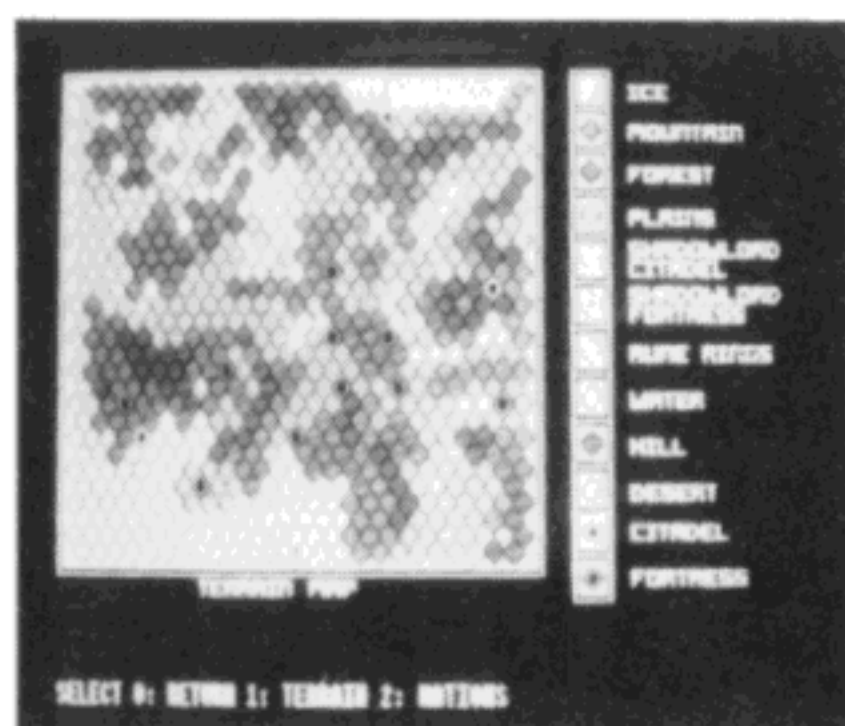
La carte stratégique couvre la totalité de la région de jeu, et elle indique les types de terrain, les emplacements des forteresses, et les emplacements des différentes unités actives. Servez-vous de cette carte pour obtenir une vue d'ensemble de votre position.



SORCERER LORD



La carte stratégique (Nations) - prévue seulement pour certaines versions



La carte stratégique (terrain)

La carte tactique décrit l'endroit où se déroulent les affrontements. Il existe plusieurs différents types de terrain, chacun d'eux imposant des restrictions sur les mouvements:



SORCERER LORD

Terrain dégagé	—	cout: 1 point de mouvement
Bois	—	cout: 2 points de mouvement
Collines	—	cout: 2 points de mouvement
Collines boisées	—	cout: 3 points de mouvement
Montagnes	—	cout: 5 points de mouvement
Désert	—	cout: 2 points de mouvement

La couleur et la physionomie de chaque type de terrain sont indiquées sur la carte. Les troupes des différents royaumes reçoivent des primes différentes pour le mouvement et pour le combat dans des types de terrain où ils se sentent comme chez eux. Ces primes sont décrites en détail dans la section sur les différents royaumes.

Les légions ténébreuses peuvent, par des moyens de sorcellerie, traverser des plans d'eau, tandis que les forces de Galanor ne le peuvent pas.

5.2 Affichage des détails sur l'unité

Pendant la phase de mouvement, des détails sur les leaders et sur les armées qu'ils commandent sont affichés lorsque le curseur est placé sur une unité. Le format de base est le suivant:

LEADER: OLPHID D'IMRYTH		PRET	
ARMEE: 550 GUERRIERS		150 CAVALIERS	
No.1: 6	SOR: 1	FTG: 0	MOUVE: 00

La zone LEADER indique le nom du leader. Chaque forteresse et citadelle Galanor représente la position de départ pour 1 leader.

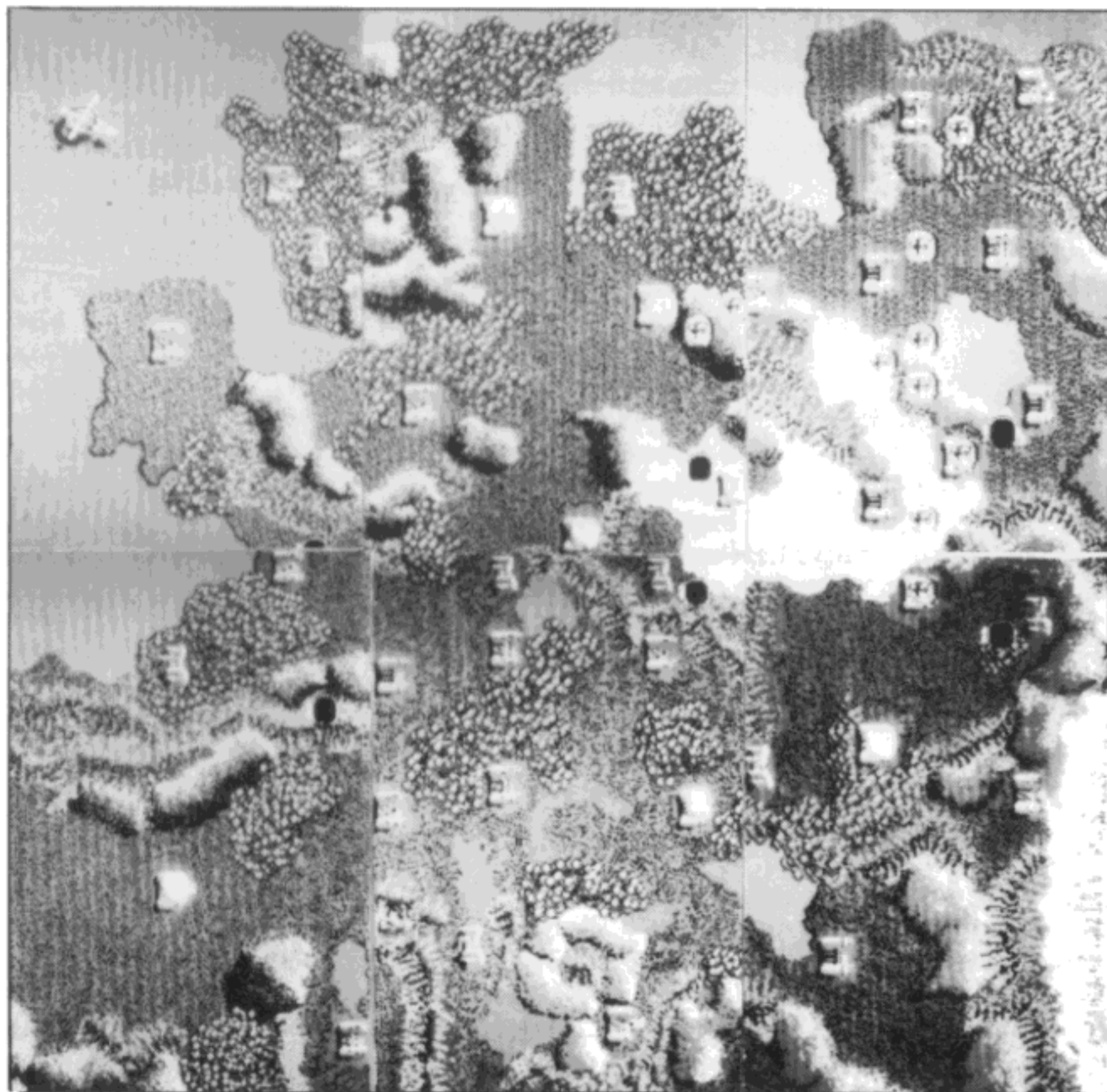
La zone PRET indique l'état de mouvement de l'unité. Elle est mise en évidence lorsque le curseur est placé dessus. La zone indique l'un des 5 modes possibles de mouvement:

6



SORCERER LORD

CARTE DU JEU



7

SORCERER LORD

PRET	—	Pas sélectionné. Allure de mouvement pas encore décidée. Disponible pour transfert de garnison.
NORMAL	—	Allure de mouvement normale: il reste quelques points de mouvement Option garnison pas disponible L'unité est à présent ramassée si elle est mise en évidence.
FORCEE	—	Mouvement de marche forcée — 1,5 x allure normale Il reste quelques points de mouvement Option garnison pas disponible L'unité est à présent ramssée si elle est mise en évidence.
ARRETE	—	Il ne reste plus de points de mouvement. Option garnison pas disponible Impossible de ramasser et de déplacer l'unité
ENGAG(E)	—	Il ne reste plus de points de mouvement. L'unité occupe le même emplacement que l'unité ennemie. L'issue du combat sera décidée pendant la phase de combat

La zone ARMEE indique le nombre de guerriers et de cavaliers sous le commandement de ce leader. Il y a lieu de noter que ceci pourrait ne pas représenter la totalité de l'armée dans cet emplacement. En effet, il peut y avoir des troupes de garnison si l'emplacement est une forteresse ou une citadelle; ou bien, d'autres leaders avec leurs propres armées peuvent se trouver "empilés" avec le leader actuellement affiché.

Servez-vous de la touche indiquée sur la carte de référence rapide pour passer progressivement par tous les leaders dans un pile.

La ligne du bas fournit des statistiques personnelles sur le leader. Elles varient entre 0 et 9.

NO.1	—	L'indice de qualité de chef (en cours de bataille)
SOR	—	Les capacités de sorcellerie du leader



SORCERER LORD

FTG	—	L'indice de fatigue de l'armée, résultant du combat et des marches forcées
MOUV	—	Le nombre de points de mouvement qui reste.

5.3 Armées et garnisons

Les troupes, composées de cavaliers et/ou de guerriers, peuvent soit se trouver sous le commandement d'un leader, soit être en poste dans une forteresse ou une citadelle en tant que garnison. Les cartes indiquent seulement les armées qui sont sous le commandement d'un leader. Les garnisons ne peuvent pas être déplacées, sauf si elles sont recrutées par un leader au début de son mouvement, puis déplacées comme une armée normale. L'option garnison est disponible à n'importe quel moment pendant la phase de mouvement (la touche correspondante est indiquée dans la carte de référence). Le curseur est placé sur une forteresse, et l'option garnison est sélectionnée. S'il n'y a pas de leader PRET dans cette forteresse ou cette citadelle, alors la seule chose qui se produit est l'affichage de l'effectif de la garnison. S'il y a un leader prêt, l'effectif de la garnison est affiché, avec trois options:

Rentrer	—	Sortie et retour à la carte
Recruter	—	Déplacement des troupes de la garnison au leader
Poster	—	Déplacement des troupes du leader à la garnison

Après sélection de 'Recruter' ou 'Poster', l'ordinateur vous demandera d'introduire le nombre de guerriers et de cavaliers qu'il faut déplacer. Vous pourrez introduire n'importe quel chiffre compris entre 0 et le nombre disponible.

Vous pouvez vous servir de cette option plus d'une seule fois pour chaque leader/forteresse.

5.4 Phase de mouvement du Seigneur des ténèbres

La première phase du tour est la phase de mouvement du Seigneur des ténèbres. Le joueur s'abstient de faire quoi que ce soit, et il observe les légions ténébreuses se déplacer à travers la carte, et engager la bataille sur leur passage. Les légions ténébreuses sont rapides, et elles ne sont pas exposées aux restrictions de terrain qui font face au joueur.

5.5 Combat du Seigneur des ténèbres

Dès que le Seigneur des ténèbres a fini de déplacer ses unités, l'issue des combats est décidée. Pour chaque bataille, le total des forces opposées est



SORCERER LORD

indiqué, l'effet de toute sorcellerie éventuelle est déterminé, et le nombre de morts est affiché. Si un leader ou une légion quelconques sont éliminés, un message est affiché indiquant cela. Si une attaque donnée n'arrive pas à éliminer tous les défenseurs, l'attaquant est forcé de battre en retraite. Des détails complémentaires sont donnés dans la Section Combat

5.6 Alliance Galanor

Cette phase est, elle aussi jouée, sans aucune intervention du joueur. L'ordinateur détermine les leaders qui vont être alertés, et qui s'attendent à l'attaque du Seigneur des ténèbres, et il les place donc immédiatement sous votre contrôle. Le nom et l'effectif de chaque nouvelle unité sont affichés. Cette méthode de mobilisation est lente et elle n'inspire pas confiance, et il faudra y ajouter par un recrutement direct. Pour cela, vous déplacerez, pendant la phase de mouvement, des leaders sur des forteresses ou des citadelles qui n'ont pas encore été mobilisées.

L'autre élément de la phase d'alliance est le renforcement. Chaque forteresse et chaque citadelle recrute des renforts venant de la campagne environnante. Ces nouvelles troupes arrivent périodiquement, et des messages sont affichés indiquant leur arrivée.

5.7 Mouvement de Galanor

Il s'agit là de la phase au cours de laquelle intervient le joueur. Les touches de commande du curseur, indiquées sur la carte de référence, sont employées pour déplacer le curseur (qui clignote) partout sur la carte. Ceci sert à inspecter, à sélectionner et à déplacer les unités. Pour inspecter une unité, il vous suffira de placer le curseur sur l'unité. Les détails sur l'unité sont affichés au-dessus de la carte. Si l'unité en question est une légion ténébreuse, les détails se limitent soit aux effectifs (si l'unité se trouve à portée de vue) soit à rien du tout.

Pour déplacer une unité, placez le curseur sur cette unité et appuyez sur la touche de sélection. Si l'unité ne s'est pas encore déplacée, il vous offre les options NORMAL et FORCEE. Il s'agit là de l'allure à laquelle l'unité va se déplacer. Chaque unité reçoit au départ un certain nombre de points de mouvement à "dépenser" sur les mouvements (4 points pour les guerriers, 6 points pour les cavaliers). Si vous sélectionnez la marche FORCEE, vous multipliez le nombre de points par 1,5. L'état de l'unité est mise en évidence, ce qui indique que l'unité a été "sélectionnée". Dès qu'une unité est sélectionnée, alors, lorsque vous déplacerez votre curseur, l'unité se déplacera avec le curseur.



SORCERER LORD

A mesure qu'elle se déplacera à travers les différents types de terrain, des points de mouvement seront déduits, jusqu'à ce qu'il ne reste plus de points. L'unité est alors automatiquement mise en place, et désignée ARRETEE.

Vous pouvez mettre en place l'unité à n'importe quel moment en appuyant sur la touche de sélection (il est prévu une touche de désélection distincte avec certaines versions de machine). L'unité conservera les éventuels points de mouvement qui lui restent, et elle pourra être sélectionnée et déplacée de nouveau pendant le même tour, jusqu'à ce qu'il ne reste plus de points de mouvement.

Le mouvement à l'allure de marche forcée accroît le facteur FATIGUE des troupes. Celui-ci peut sérieusement réduire leur capacité de combat s'il devient trop élevé.

Si l'unité est placée au-dessus d'une unité amie, on dit alors qu'elles sont empilées. Elles combattront ensemble par la suite si elles sont attaquées. Seule l'unité au haut de la pile est affichée. Vous verrez, sur la carte de référence, la légende 'NEXT UNIT' (unité suivante). Servez-vous en pour passer progressivement à travers les unités, et placer chacune d'elles au haut de la pile à tour de rôle.

Si une unité est placée au-dessus d'une unité ennemie, elle engage le combat. Un indicateur de bataille est placé sur la carte, et l'issue du combat est décidée au cours de la phase de combat.

Après avoir effectué tous les mouvements pour le tour, appuyez sur la touche END MOVEMENT pour passer au combat.

5.8 Combat

Il est tenu compte d'un très grand nombre de facteurs pendant que l'issue du combat est décidée:

1. Les nombres relatifs de cavaliers
2. Les nombres relatifs de guerriers
3. Les facteurs fatigue
4. Les qualités de chef
5. Le type de terrain
6. La nationalité des leaders
7. L'effet de la sorcellerie

Les nombres relatifs de guerriers et de cavaliers constituent le facteur principal. Il faut, en général, avoir la supériorité numérique pour vaincre. Par ailleurs, il faut que la supériorité numérique soit importante pour pouvoir infliger les pertes maximales tout en subissant des pertes minimales.



SORCERER LORD

La fatigue est très importante. Elle affecte gravement la capacité de combat des troupes. Lorsque la fatigue atteint l'indice 9, les troupes ne sont plus en mesure de se déplacer, et il leur reste peu ou pas de capacité de combat. La fatigue est réduite par un repos dans une forteresse ou une citadelle.

Les qualités de chef ajoutent à la capacité de combat. Les capacités de chef des Légions ténébreuses sont variables, et elles ne sont pas connues du joueur.

Certains types de terrain limitent la capacité de combat des troupes.

Cet effet est annulé dans certains types de terrain pour certaines nationalités données de leader. Par exemple, les Elfes combattent bien dans les bois. Certains types de race reçoivent une prime pour les attaques menées contre les forteresses et les citadelles.

La sorcellerie ajoute à la capacité de combat des troupes. Le pouvoir de sorcellerie est d'un indice compris entre faible et dévastateur, et il est déterminé par les capacités de sorcellerie du leader, et par la distance du cercle de menhirs le plus proche. Ce pouvoir est décrit en détail dans la section sur la Sorcellerie.

Engagement du combat



Observation de l'unité du Seigneur des ténèbres

Vous commencerez par choisir l'unité que vous allez attaquer en observant l'effectif des cibles éventuelles.

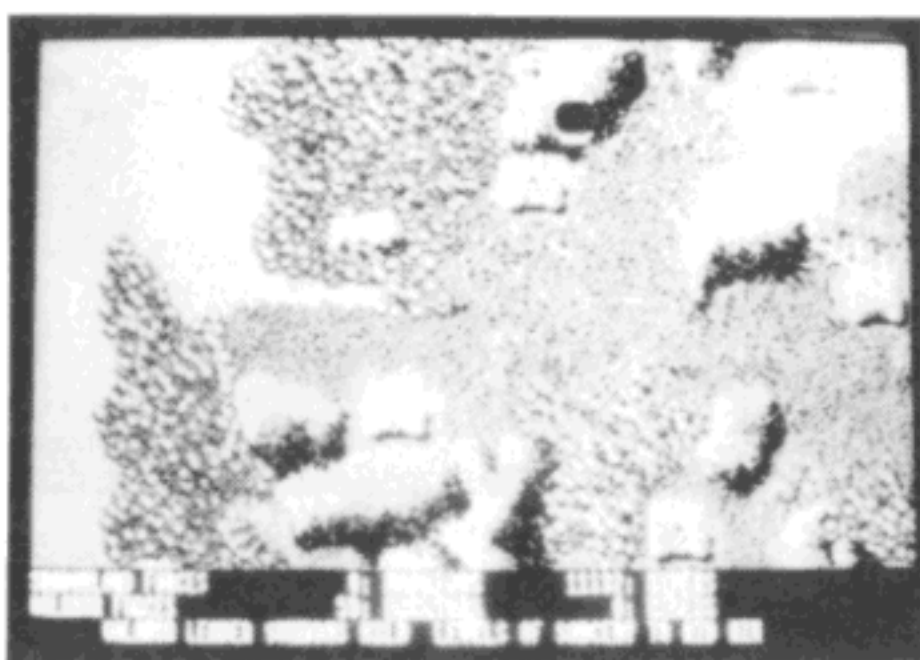


SORCERER LORD



Observation de votre propre unité

Déplacez-vous vers l'ennemi que vous avez choisi. Un indicateur de bataille est placé sur la carte, et l'état de votre unité passe à ENGAGE. L'issue de la bataille est décidée lorsque tous les autres mouvements auront été complétés.



Séquence de bataille

D'abord, les effectifs des forces sont affichés. Ici, le joueur est désagréablement surpris. Ce qu'il croyait être une unité de 5566 guerriers s'est avéré en fait une pile d'unités totalisant 11132. Le joueur aurait dû examiner progressivement la pile.



SORCERER LORD

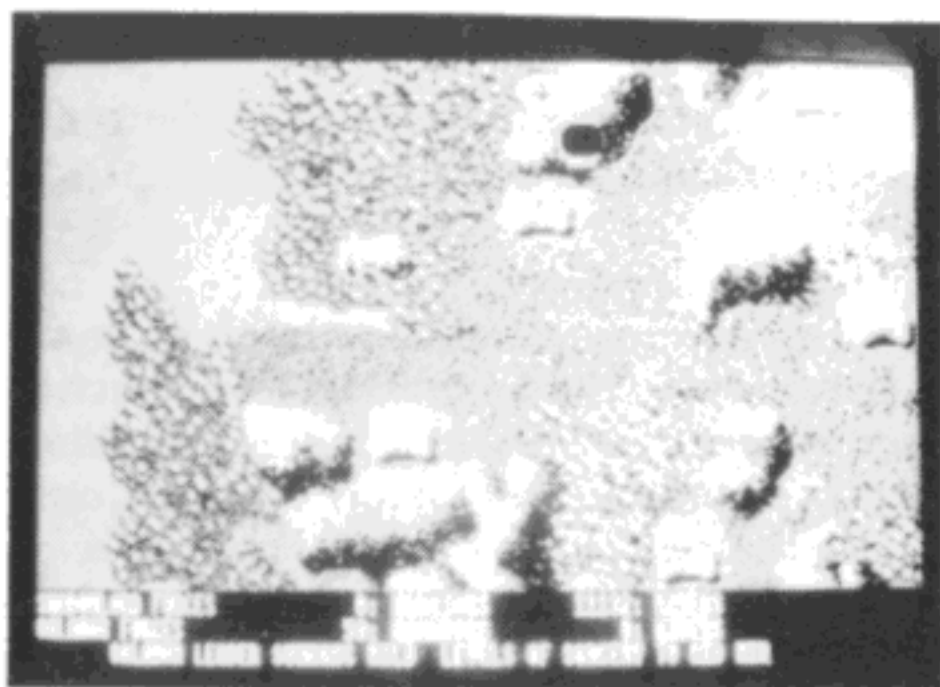


Puisque la bataille se déroule près d'un cercle de menhirs, et le leader Galanor possède une bonne capacité SOR de 7, le joueur est probablement déçu que c'est seulement la SORCELLERIE LEGERE qui a été convoquée.

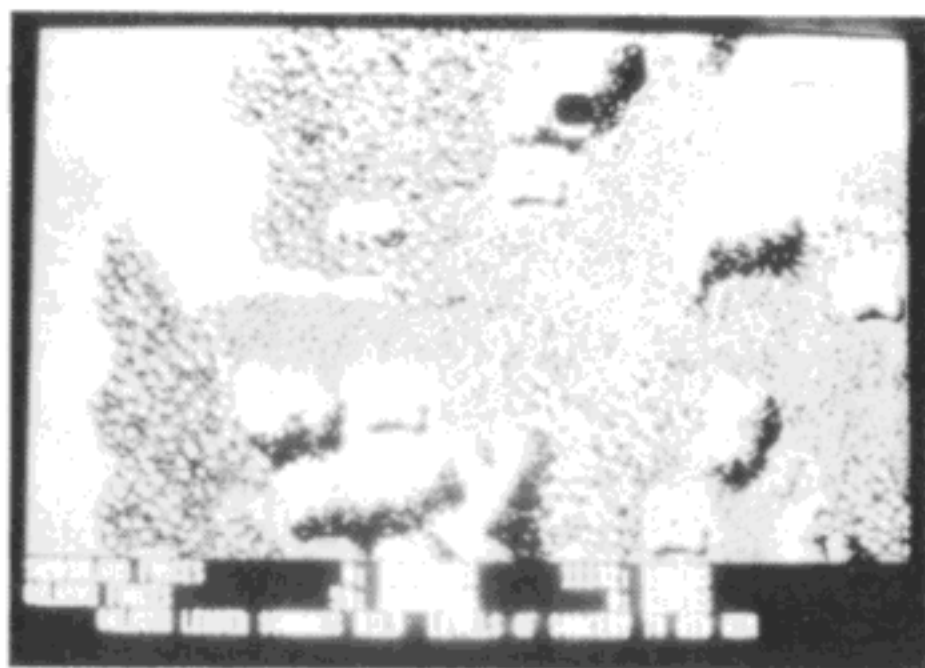
14



SORCERER LORD



Les pertes sont à présent affichées. Malheureusement, les pertes du joueur sont lourdes.



En fait, le joueur a perdu tous les guerriers et tous les cavaliers de l'unité. Lorsque ceci se produit, l'unité est détruite et le leader est éliminé.

6. Autres fonctions

Au cours de la phase de mouvement, vous pouvez accéder à plusieurs fonctions en appuyant sur la touche indiquée dans la carte de référence.



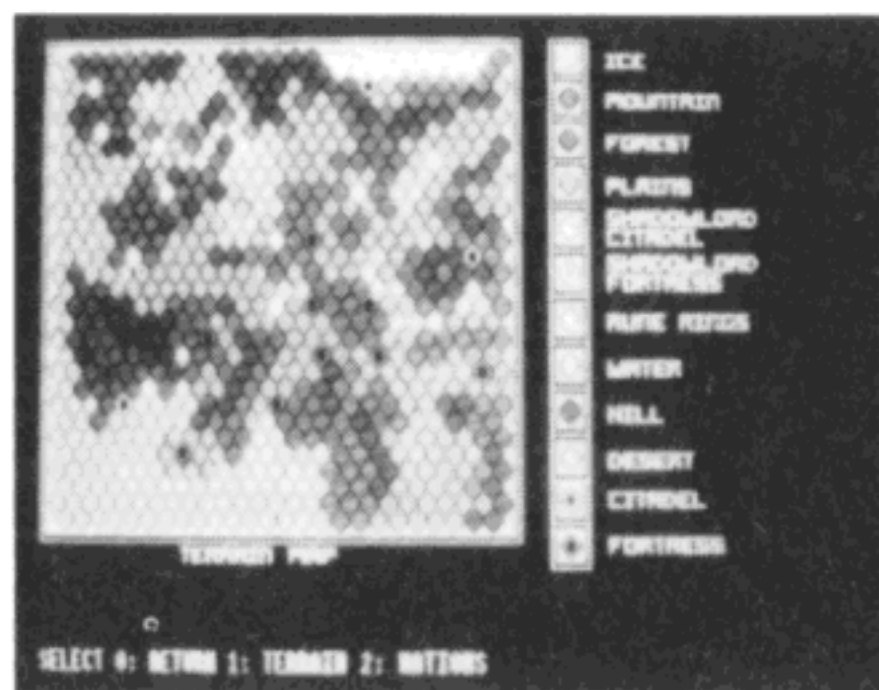
SORCERER LORD

6.1 La carte stratégique

On peut y accéder à n'importe quel moment pendant le mouvement. Il s'agit d'une carte indiquant la totalité de la zone de jeu.

6.2 Le communiqué des opérations

Celui-ci donne une description détaillée du déroulement de la guerre, à savoir: les pertes des deux côtés pendant la journée, et qui c'est qui contrôle quelles forteresses, quelles citadelles et quels cercles de menhirs. La disposition exacte pourra varier selon les versions de machine, mais l'information restera la même. Il y a lieu de noter qu'avec certaines versions, vous ne pouvez pas appuyer sur une touche pour faire présenter cet affichage, mais que celui-ci est fourni automatiquement après chaque phase du combat.



La carte stratégique (terrain)



SORCERER LORD

Le communiqué des opérations

6.3 Tour et phase

Pour ceux parmi vous qui oublient quell heure il est, une touche est prévue dans certaines versions, servant à faire afficher le tour et la phase en cours. Ceci peut être utile en fin de jeu.

7. Notes générales

Cette section fournit des détails sur les races, les troupes et les nations qui participent, ainsi que sur la sorcellerie. Il n'est pas essentiel de la lire avant de jouer le jeu, mais, par contre, vous devrez obligatoirement la lire si vous voulez jouer bien.



SORCERER LORD

7.1 Les Légions Ténébreuses

Les troupes des légions ténébreuses appartiennent à une nouvelle race créée par le Seigneur des ténèbres, qui se sert, comme matériau source, d'hommes, d'elfes, de loups et de bêtes encore plus sinistres. Ils sont d'apparence grotesque, courts de taille et lourds. Ils se reproduisent rapidement, et ils sont passionnés pour le combat. Les troupes portent une armure épaisse en cotte de mailles et écailles (de fabrication grossière). Grâce à leur vigueur, et leur capacité de fourrager et de manger presque n'importe quoi, ils se déplacent rapidement et ne se fatiguent pas aussi facilement que les hommes.

Leurs guerriers sont armés de haches d'armes barbelées et de fléaux d'armes. Les cavaliers préfèrent des lances épaisses et des fléaux d'armes, et ils se rendent au combat à cheval sur d'énormes loups, spécialement élevés pour cela.

Ils portent tous l'emblème d'une tête de loup sur leurs boucliers.

Ils sont commandés par des hommes, réduits à l'esclavage par le Shadowlord, et initiés à l'art de la sorcellerie. Cette sorcellerie permet aux légions de traverser des plans d'eau et d'autres barrières, et aussi d'être très utiles en cours de bataille.



SORCERER LORD



Guerrier des Légions
ténébreuses



Cavalier des
Légions ténébreuses



Commandant du Seigneur
des ténèbres



SORCERER LORD

7.2 Les Elfes d'Imryth

Les elfes sont issus de la race immortelle qui a créé l'Empire d'Or, et ils sont donc apparentés au Seigneur des ténèbres. Ils ont refusé l'attrait du pouvoir de ce monde, et ils ont passé leur temps plongés dans la contemplation dans les bois qu'ils adorent. Ils sont grands de taille, minces et élégants, mais lorsque la guerre menace, leurs connaissances accumulées au fil des siècles en font des guerriers adroits et puissants. Ils portent des chemises en cotte de mailles fine sous leurs grandes capes de camouflage, et ils combattent avec des arcs longs et des épées. Leurs cavaliers sont armés d'arcs plus courts et de lances.

La connaissance des bois des elfes est légendaire. Ils se déplacent à travers les bois plus rapidement qu'on pourrait le croire et, contrairement aux troupes moins compétentes, ils peuvent se servir de leurs arcs pour lancer des flèches à travers les arbres. Ils attaquent sans sommation, font des ravages, puis disparaissent à nouveau dans les bois. A cause de leur méthode de combat, il est difficile d'en estimer les nombres. Ce qui peu sembler, pour un ennemi aussi bien que pour un allié, une unité de cent hommes, pourrait ne comporter, en réalité, que vingt hommes. Mais qu'importe - ces vingt hommes paraissent et combattent comme cent autres. Ils portent l'emblème solaire de l'Empire d'Or sur leurs boucliers.

7.3 Les Barbares de Savantor

Ces hommes se sont attaqués continuellement aux autres royaumes humains, mais ils sont à présent unis contre le Seigneur des ténèbres. Ce sont tous des cavaliers, et ils se rendent au combat sur des chevaux blancs avec une agilité sans égale. Ils se trouvent tout à fait chez eux dans les déserts et dans les plaines, et ils préfèrent combattre dans des espaces ouverts. Ils portent l'emblème à épée et étoile sur leurs boucliers et leurs banderoles.



SORCERER LORD



Elfe guerrier



Elfe cavalier



Barbare de Savantor



SORCERER LORD

7.4 Les guerriers montagnards de Morgalion

Ces hommes robustes semblent avoir été sculptés dans la roche de montagne elle-même. Leurs longs cheveux et leur barbe ajoutent à leur aspect féroce. Ils portent une armure solide en cotte de mailles, et ils se servent d'énormes haches d'armes en cours de combat. En fait, ils sont si férus de la hache, qu'ils l'ont adoptée comme emblème. Ils sont très habiles dans les régions montagneuses, mais ils n'aiment pas les plaines ouvertes. Ils ont aussi développé un talent considérable dans l'art du siège, et leurs engins de siège les accompagnent généralement dans les champs de bataille. Ceci les ralentit dans leurs mouvements, mais ils sont utiles pour la prise des forteresses.

7.5 Les hommes de Herdach

Ces hommes, qui sont les cousins des montagnards de Morgalion, habitent les régions montagneuses plus froides du nord. On peut donc les voir généralement vêtus des pourpoints traditionnels de fourrure plutôt que des armures encombrantes. Tout comme leurs cousins, ils ne se servent pas de chevaux en cours de bataille, mais préfèrent se déplacer à pied. Ils sont armés de lances et de haches, et portent un emblème en forme de croix sur leurs boucliers.



Guerrier
montagnard



Guerrier
des terres désolées du nord



SORCERER LORD

7.6 Les hommes de Rovanium

Rovanium est le plus développé des pays habités par l'homme, et ses troupes sont bien équipées et tout aussi bien capables de faire face à n'importe quelle situation. Ses guerriers portent de grands manteaux en cotte de mailles, et ils se servent d'épées et de lances en cours de combat. Leurs cavaliers sont en nombre moins élevé, puisque ce sont des chevaliers portant une armure intégrale et équipés d'une lance et d'un fléau d'armes. Certains parmi leurs leaders sont experts dans l'art de la sorcellerie.



Cavalier de Rovanium Guerrier de Rovanium



SORCERER LORD

7.7 Sorcellerie

Deux facteurs principaux affectent l'efficacité de la sorcellerie en cours de bataille. Il s'agit des compétences du sorcier, et de la distance du cercle de menhirs le plus proche.



Cercle de menhirs

La sorcellerie consiste généralement à convoquer un certain nombre de démons qui vont attaquer les ennemis du sorcier. Le pouvoir de la sorcellerie varie de la manière suivante:

LEGER	Aucun démon n'est convoqué, mais les conditions météorologiques sont modifiées en faveur de l'ensorceleur
FAIBLE	Un seul démon mineur est convoqué
PUISSANT	Plusieurs démons mineurs sont convoqués
TRES PUISSANT	Un seul démon majeur est convoqué
DEVASTATEUR	Une multitude de démons est convoquée

Les démons majeurs pourront très bien changer le résultat de la bataille, mais, très souvent, ils provoquent tout simplement des morts



SORCERER LORD

supplémentaires pour l'ennemi, et ils ne tiennent aucun compte des difficultés de l'ensorceleur. De nombreuses batailles ont été perdues malgré leur assistance.

8. Stratégie et tactiques

Cette section est délibérément courte, puisque le jeu a pour objectif de développer une stratégie qui conduira à la victoire. Vous devez commencer à jouer au niveau de débutant et, une fois ce niveau maîtrisé, vous passerez à un niveau plus difficile.

Lorsque vous jouez, n'oubliez pas les ressources dont vous disposez:

- Troupes
- Leaders
- Forteresses et citadelles
- Terrain
- Cercles de menhirs

Essayez de vous arranger de manière à ce que les troupes en nombre voulu, et ayant le leader correct, se trouvent au bon endroit au moment propice. Profitez au maximum des primes raciales des leaders. Essayez de mobiliser aussi rapidement que possible. Ne livrez jamais bataille si vous n'avez aucune chance de remporter la victoire. Battez en retraite, reprenez vos forces, et contre-attaquez. Méfiez-vous des marches forcées et de la fatigue. Procédez aux marches forcées uniquement lorsqu'il est essentiel de le faire. Lisez bien ces instructions afin de découvrir la manière de vaincre. Jouez de manière à gagner, et amusez-vous bien.





Le N°1 mondial des jeux de stratégie

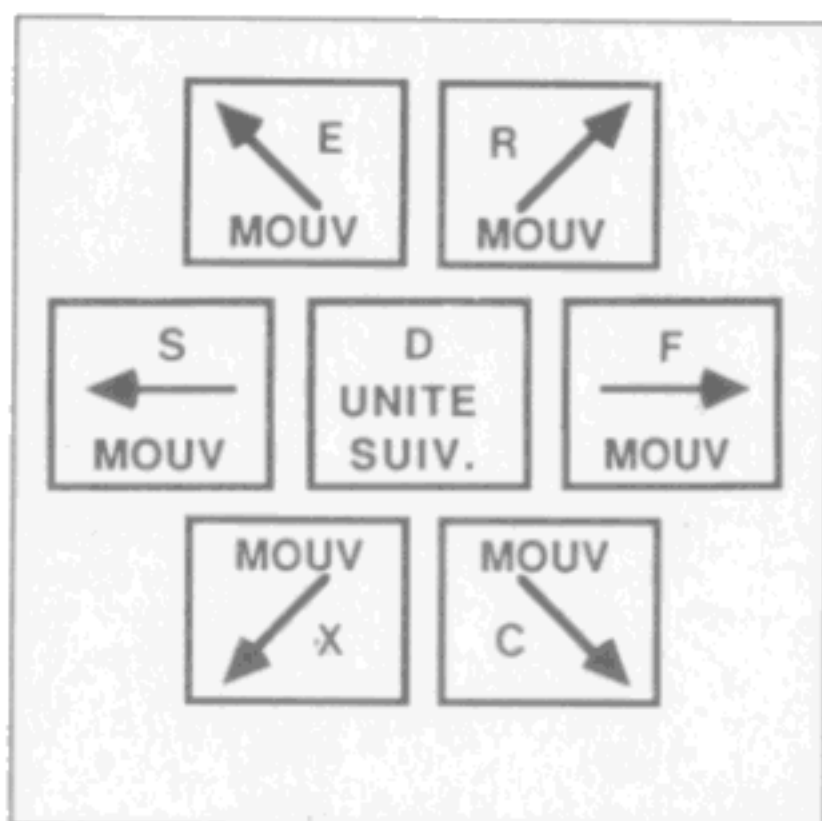
SORCERER LORD

CARTE DE REFERENCE IBM PC & COMPATIBLES/ATARI ST/AMIGA CHARGEMENT

Version IBM: Tapez "SOR-LOR"

Atari ST/Amiga: Insérez disquette et branchez la machine. Pour faire marcher branchez le SOR-LOR/Amiga Autobook

TOUCHES DE COMMANDE



Autres touches

- H — Touche support
 - G — Accès garnison
 - M — Cartes stratégiques
 - O — Prochaine unité (dans la pile)
 - S — Bouton son marche/arret
- (Version ST)
- X — Fin mouvement

Pour attaquer un ennemi déplacez votre unité.

Par souci de commodité employez le clavier numérique après avoir appuyé verrouillage numéro.

AFFICHAGE DES DETAILS SUR L'UNITE

LEADER: OLPHID D'IMRYTH PRET
ARMEE: 550 GUERRIERS 150 CAVALIERS
LDR: 6 SOR: 1 FTG: 0 MOUV 4

- LDR — L'indice de qualité de chef augmente le combat
- SOR — Les capacités de sorcellerie accomplissent mieux près les cercles menhirs
- FTG — L'indice de fatigue à cause d'une marche forcée
- MOUV — Nombre de points de mouvement qui restent

Modes possibles sont: PRET, NORMAL, FORCE,
ARRETE, ENGAGE

TERRAIN

Plaines
Collines
Forêt
Collines boisées
Désert
Désert glace
Montagnes
Eau
Forteresse
Citadelle
Cercle de menhirs

COULEURS

Vert
Vert avec motif collines
Vert avec motif arbres
Vert foncé avec motif arbres
Jaune hachuré
Blanc et cyan
Vert avec motif montagnes
Bleu
Motif tour château
Motif porte château
Vert vif avec cercle

A noter: Les couleurs peuvent varier un peu dans certains modes graphiques IBM.

ARMEES

Seigneur des Ténébres
Galinor

SYMBOLE

Tête d'un loup gris
Blason sur fond bleu

PREFERENCES DE TERRAIN

Les nations dont se composent les armées Galanor se battent mieux dans certains types de terrain.

NATION

Rovanium
Imryth
Savantor
Morgathon
Heredach

SYMBOLE

Demie-lune et étoile
Soleil
Epée avec deux étoiles
Hache
Croix

PREFERENCE

Aucune
Forêts
Désert et plaines
Collines
Collines

COULEURS DE CARTE STRATEGIQUE

	IBM EGA	IBM CGA	ATARI/AMIGA
Terres ténébreuses	Gris	Vert foncé	Gris
Rovanium	Magenta	Jaune foncé	Vert clair
Imryth	Jaune	Jaune	Jaune
Savantor	Vert clair	Vert clair	Vert
Morgathon	Rouge	Rouge foncé	Rouge foncé/brun
Heredach	Vert foncé	Rouge	Vert foncé