

ISNA

LEGEND OF THE FORTRESS



LEGEND OF THE FORTRESS

AUTEURS :

Michel PERNOT
Pascal EINSWEILER

GRAPHISTES :

Pascal EINSWEILER
Jean-Christophe CHARTER

PROGRAMMATION &
SCENARIO :

Michel PERNOT
André ROCQUES
Louis-Marie ROCQUES

MUSIQUE :

Fabrice HAUTECLOQUE

RECIT DES TEMPS ANCIENS

Azalgorm respira profondément et commença son récit :

"Cette terre portait le nom d'Arborea, jadis. Morgoth, le dieu noir, banni par ses pairs, en avait fait son royaume et sa puissance maléfique dominait les esprits de ses habitants. Le Prince des Elfes, Jarel, s'opposa à son pouvoir et se lança à la quête des cristaux magiques. Accompagné par quelques fidèles, il régénéra l'harmonie du monde d'Arborea et tua Morgoth dans un combat mémorable().*

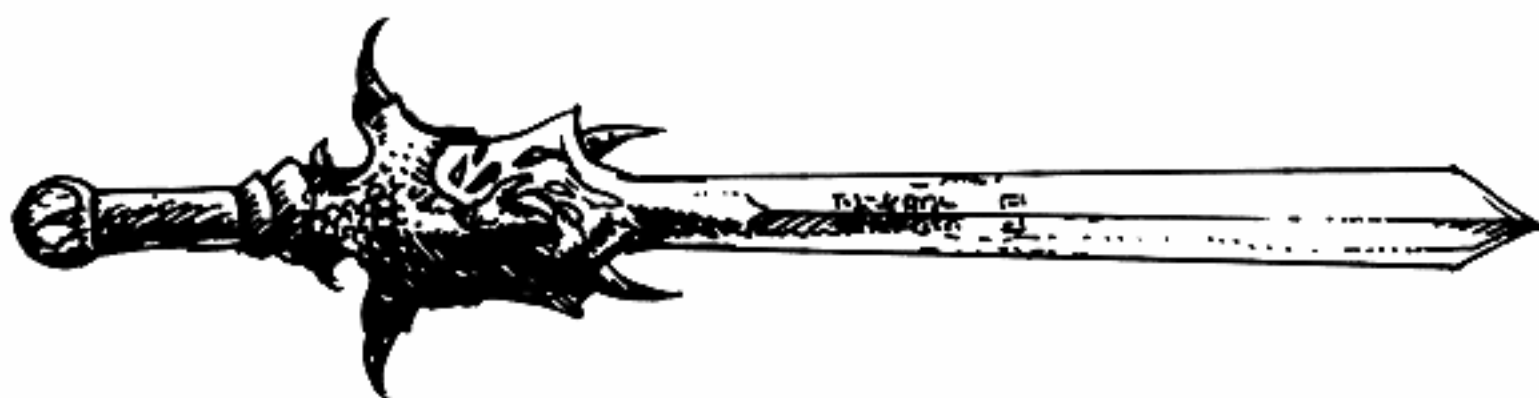
Les compagnons de Jarel sont toujours en vie. Leur nom est resté gravé dans les mémoires. Ils sont au nombre de six : Akeer, Olbar, Zach, Irvan, Thorm et Jon, l'Alchimiste.

Après sa victoire, Jarel devint le Seigneur de toute la contrée, rebaptisée Kendoria. Sous son règne, dominée exclusivement par la race des elfes, Kendoria connut une ère de paix et de prospérité. A la mort de Jarel, ses successeurs s'entre-déchirèrent et le pays sombra dans une douce anarchie. De nombreuses races en profitèrent pour s'y installer, parmi elles quelques commerçants mais surtout de nombreux aventuriers et errants de toutes sortes. Le plus connu d'entre eux était Krogh, bien que personne ne l'ait jamais vu."

Azalgorm s'arrêta. Les souvenirs resurgis du passé l'avaient troublé. Il toussota et de sa voix caverneuse reprit son discours.

"Krogh se construisit un temple aux confins du royaume. Ce temple s'appelle Ishar, ce qui signifie "inconnu" en langue elfique. Krogh, comme autrefois Morgoth, menace de répandre les ténèbres sur tout le pays. Ses pouvoirs sont immenses. Pars à Ishar et reconquiers le trône de Jarel! Toi aussi, tu peux acquérir de grands pouvoirs..."

La nuit était tombée. Je ne distinguais plus les traits d'Azalgorm. Je pris congé de lui et me lançai, perplexe, vers les terres inconnues de Kendoria.



(*) : La quête de Jarel et de ses compagnons est reprise dans "Crystals of Arborea", un jeu édité par Silmarils.

DESCRIPTIF TECHNIQUE

LANCEMENT DU JEU :

- ATARI/AMIGA : insérez la disquette A dans le lecteur puis allumez l'ordinateur.
- PC :
 - * SUR DISQUETTE : après avoir chargé MS.DOS, insérez la disquette A dans la drive A (ou B) puis tapez START.
 - * SUR DISQUE DUR : pour installer le jeu sur votre disque dur, insérez la disquette A dans le drive A (ou B) puis tapez INSTALL <lecteur source> <lecteur destination> (INSTALL A: C: ou INSTALL B: C: ou INSTALL A: D: ou INSTALL B: D:). Suivez ensuite les instructions indiquées sur l'écran. Pour lancer le jeu à partir du disque dur, il vous suffira d'aller dans le sous-répertoire concerné et de taper START.
- MACINTOSH : lancez le logiciel en cliquant deux fois sur l'icône START, puis sélectionnez l'option JOUER dans le menu COMMANDES. Pour l'installer sur disque dur, copiez tous les fichiers des disquettes dans un répertoire sur votre disque dur. Vous démarrerez le jeu depuis ce répertoire en cliquant deux fois sur START.

PROBLEMES TECHNIQUES SPECIFIQUES AU PC :

- Le programme s'arrête sur le chargement : vérifiez que votre MS.DOS n'installe pas des utilitaires résidents au démarrage de la machine, qui mobiliseraient trop de mémoire centrale.
- Le programme s'arrête sur des sons digitalisés : vous pouvez supprimer ces sons en lançant le jeu par START S au lieu de START.
- Problèmes avec le joystick : vous pouvez le déconnecter en lançant START J au lieu de START.
- Problèmes avec la souris : lancez le jeu avec START M au lieu de START.
- Vous pouvez également cumuler ces paramètres : START MSJ.

POUR SORTIR DU JEU : Tapez <CONTROL> X.

TOUCHE PAUSE : Appuyez sur la touche <ESC>.

POUR TOUS PROBLEMES :

Tapez 3615 SILMARILS sur votre minitel. Vous pouvez également nous joindre au 64.80.04.40 entre 17H et 18H pour des problèmes techniques uniquement.

ERGONOMIE :

- SOURIS : Le jeu fonctionne entièrement à la souris. Le bouton gauche sert à sélectionner, le bouton droit à annuler l'opération en cours et à refermer les menus sélectionnés.

- JOYSTICK : La manette de jeu sert à déplacer la flèche sur l'écran. Le bouton de tir remplace le bouton gauche de la souris, la touche <ALT> le bouton droit.

- CLAVIER : Le pavé numérique (chiffres de 1 à 9) émule les déplacements de la souris. La touche SHIFT (pour faire des majuscules) remplace le bouton gauche de la souris, la touche ALT le bouton droit.

Les touches F1 à F10 émulent les touches ACTION et ATTACK des 5 personnages.

La touche CONTROL combinée avec le pavé numérique permet :

- * d'accéder au panneau Tactique avec le chiffre 7

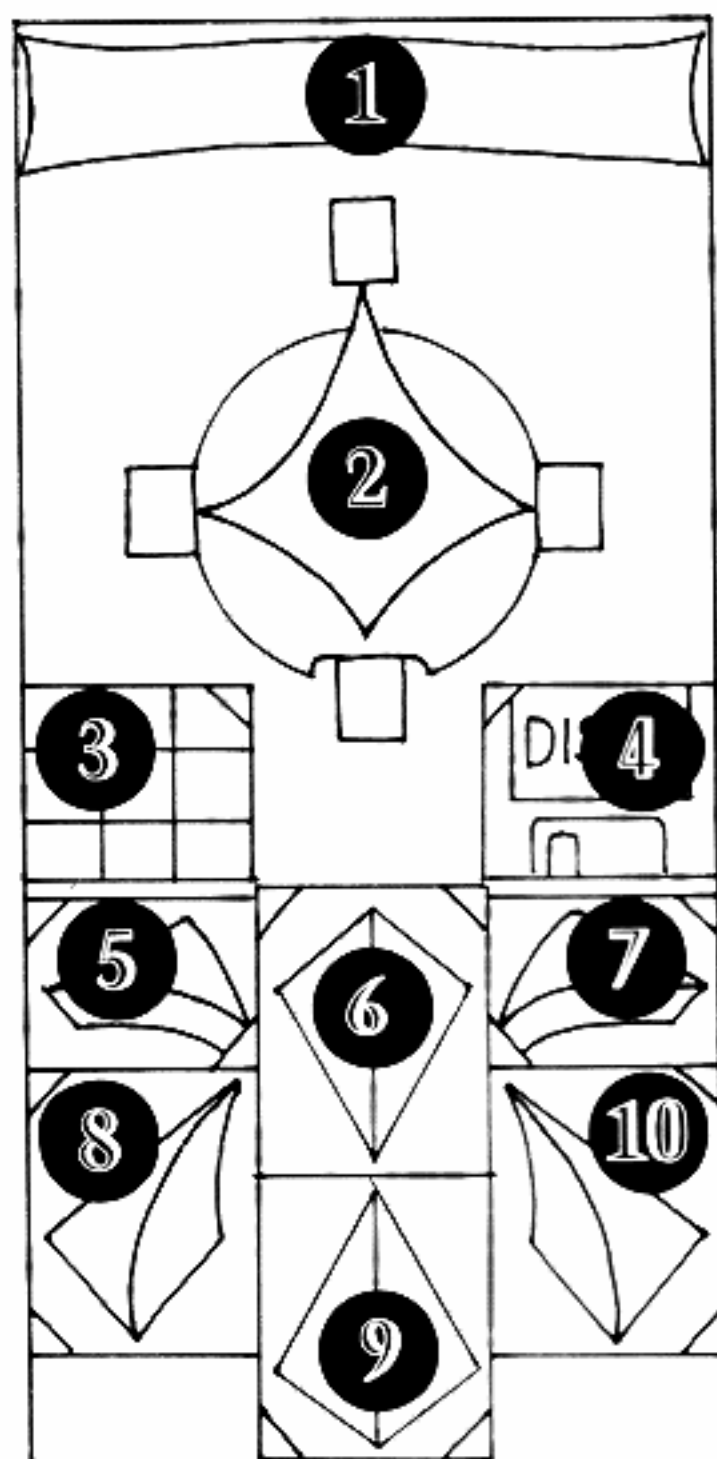
- * d'accéder au menu de Sauvegarde avec le chiffre 9

- * de se déplacer dans le décor 3D grâce aux chiffres de 1 à 6, conformément aux 6 déplacements du panneau de commande.

ACTIONS SUR L'ECRAN DE JEU :

- Pour saisir un objet visible dans le décor, cliquez dessus, la souris prendra la forme de l'objet. Vous pourrez alors le ranger directement en sélectionnant la case d'un des personnages, ou dans sa fiche en cliquant sur son nom.

- pour utiliser un objet sur le décor (ex : clé), sélectionnez cet objet dans votre feuille de personnage, placez-le là où il doit agir (ex : serrure) puis validez en cliquant sur le bouton gauche de la souris.



DEPLACEMENTS :

Ils s'effectuent grâce aux flèches directionnelles (5 à 10). On peut se déplacer vers l'avant (6), latéralement à droite (7) et à gauche (5), faire un quart de tour à droite (10) et à gauche (8) ou reculer (9).

La boussole (2) indique l'orientation de l'image.

Certains endroits sont infranchissables comme l'eau, les hauts buissons, la forêt dense. Dans le parchemin (1) est inscrit le nom de la région traversée.

TACTIQUE :

On peut choisir la disposition tactique des personnages. Pour cela, il suffit de cliquer sur le petit cadre (3). Un damier 5x5 s'affiche avec des petits symboles, qui représentent chacun des personnages de l'équipe (référence à 14, page suivante).

Sélectionnez le symbole désiré et placez-le sur une des cases du damier.

Les personnages placés sur les cases les plus hautes seront en tête du groupe. Ils encaisseront les coups les premiers. Les personnages placés derrière seront assez bien protégés (sauf en cas d'attaque par l'arrière) ; mais ils ne pourront pas se battre en corps à corps, à moins qu'ils ne possèdent une arme de jet (voir "COMBATS").

Pour se déplacer en file indienne, il faut placer les symboles sur une même ligne verticale ; le personnage en tête du groupe encaisse alors tous les coups et il est le seul à pouvoir combattre en corps à corps.

Pour se déplacer en ligne, il faut placer les symboles sur une même ligne horizontale. Dans ce cas précis, tous les personnages encaissent et combattent au même niveau.

SAUVEGARDE :

Pour charger ou sauvegarder une partie, cliquez sur l'icône disquette (4). Suivez alors les instructions indiquées à l'écran.

Le programme vous demandera d'introduire une disquette préalablement formatée.

Vous pouvez sauvegarder autant de fois que vous le voulez.

Sur AMIGA, il faut attendre quelques secondes après l'introduction d'une disquette, le temps que le lecteur puisse la lire.

Sur DISQUE DUR, vous sauvegardez directement dans le sous-répertoire du jeu.

PANNEAU DE L'EQUIPE

L'équipe est constituée de 5 personnages au maximum. Au début de la partie, vous commencez avec un seul personnage.

Le nom de chaque joueur est inscrit en bas (16). Son visage apparaît dans le médaillon (13). Si la case est vide, le médaillon contient un visage en pierre (21).

Notez le petit symbole (14) en bas à gauche, qui représente le personnage dans le tableau tactique (voir "TACTIQUE").

La barre (15) est le niveau des points de vie. Surveillez-la attentivement car le personnage meurt quand elle arrive à zéro.

Une tête de mort apparaît alors dans le cadre (22). On peut récupérer ses objets dans sa fiche de personnage si on ne change pas de lieu. Le moindre déplacement provoque la disparition du joueur décédé. Quand tous les joueurs sont morts, la partie est terminée.

En cliquant sur le médaillon, on peut accéder à deux autres fenêtres.

La première fenêtre résume différents états :

- Physiologie : Les cases (17) représentent les états du joueur, dans lequel il se trouve, quand il a subi des sorts de magie (voir "SYMBOLES DES SORTS").

- Sortilège : quand un sort a été préparé -ou mis en runes- (voir "JETER UN SORT" dans "LES ACTIONS"), son symbole est affiché dans la case gauche (18).

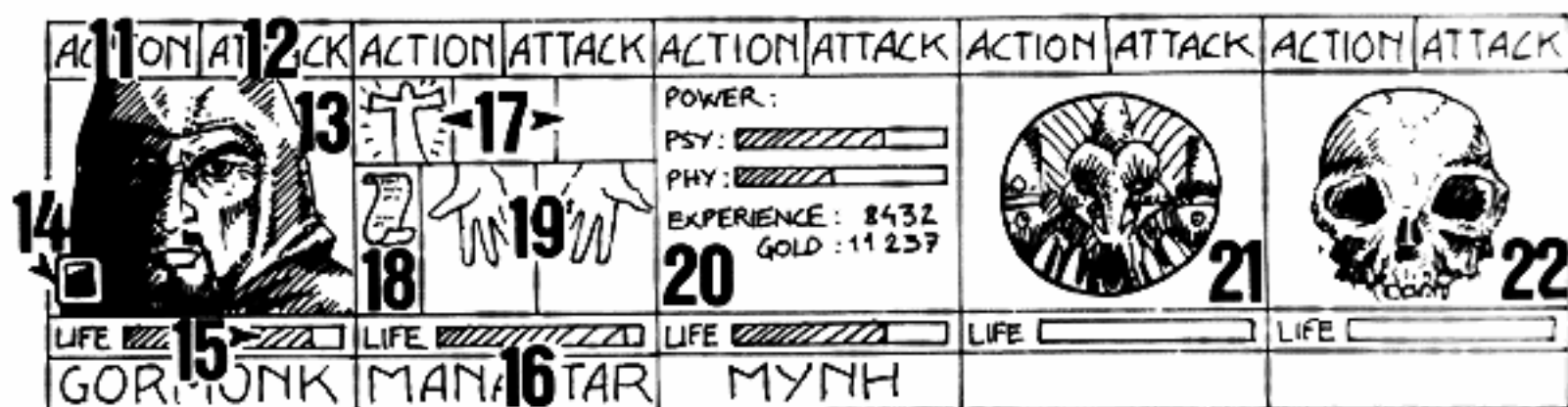
Pour l'utiliser, il suffit de cliquer dessus.

- Les objets tenus en main (case 19). On peut échanger ou placer des objets directement à partir de ces icônes (voir "FICHE DE PERSONNAGE").

La deuxième fenêtre (20) reprend les principaux paramètres : niveaux physique et psychique, expérience, argent.

La forme physique influe sur les performances au combat. Ce niveau baisse au fur et à mesure des déplacements. Quand il est à zéro, les points de vie se décrémentent petit à petit. Pour le remonter, il faut dormir, manger ou absorber des potions régénératrices.

Le psychisme joue sur les effets et la durée des sorts de magie. On récupère des points de psychisme en dormant ou en buvant certaines potions.



LES COMBATS

Les combats se déroulent en temps réel. Pour frapper avec un personnage, on clique sur sa case "ATTACK" (12). Celle-ci change de couleurs pendant la durée de l'attaque. On pourra refrapper lorsque la case aura retrouvé sa couleur initiale.

Les coups sont portés avec l'arme tenue en main. Ils sont plus ou moins rapides suivant cette arme. Une arme à deux mains est plus lente qu'une arme à une main mais occasionne plus de dégâts. Si le joueur a une arme dans chaque main, il frappera deux fois plus vite qu'avec une arme seule. Sans arme, le personnage se battra à mains nues.

Pour frapper un adversaire, il faut être en première ligne (voir "TACTIQUE"). Les personnages placés derrière pourront cependant utiliser des armes de jet. Elles sont reconnaissables par des petits traits, symbolisant la vitesse. Pour lancer cette arme, cliquez sur "ATTACK", la souris se transforme, puis sélectionnez l'adversaire à toucher, celui-ci peut être éloigné.

Les impacts sont représentés à l'image par une petite flaque de sang dans laquelle on peut lire les points de dégâts, c'est à dire les points de vie perdus par la victime. Ces dégâts sont fonction de nombreux paramètres : la puissance de l'arme, la force, l'agilité (armes de jet notamment), les compétences dans les armes, la constitution de l'adversaire...

LES ACTIONS

Pour effectuer une action précise, cliquez sur l'icône "ACTION" (11) du personnage concerné. Une fenêtre s'ouvre avec différentes actions sélectionnables.

- **DONNER OBJET** : la fiche du personnage apparaît, choisissez un objet et validez-le sur l'individu à qui on fait le don.

- **DONNER ARGENT** : même principe que précédemment, sauf qu'il faut définir préalablement la somme avec les bornes "+" et "-", puis cliquez sur l'icône "PIECE".

- **ASSASSINER** : sélectionnez l'équipier à assassiner.

ATTENTION, car la psychologie des personnages entre en jeu : si un des compagnons avait beaucoup de sympathie pour la victime (voir "ALIGNEMENT"), il peut assassiner à son tour le meurtrier. Le raisonnement se continue et on peut provoquer ainsi des assassinats en série!

- LICENCIER : un vote est promulgué par les autres membres de l'équipe. Ce vote est fonction des sympathies entre les personnages (voir "ALIGNEMENT"). Un joueur licencié disparaît du jeu et ne pourra plus jamais être enrôlé.

Le licenciement est moins dangereux que l'assassinat, mais pas toujours réalisable et on ne récupère pas les objets. Dans le jeu, on sera souvent amené à se débarrasser d'un personnage.

- ENROLER : On ne peut pas enrôler tous les personnages rencontrés. Comme pour le licenciement, un vote est émis par les joueurs. Attention, des traîtres peuvent parfois se glisser dans une équipe. Ils disparaissent sans laisser de traces, en volant quelques objets.

- JETER UN SORT : action réservée qu'à certaines classes (clercs, magiciens...). Sélectionnez un sort, certains s'exécutent directement (radar), mais la plupart attendent que vous pointiez sur le personnage à l'écran (sorts d'attaque) ou parmi vos compagnons (sorts de protection) -la souris se transformant alors en torche-.

On peut également préparer un sort grâce à l'instruction "MISE EN RUNES", il sera alors disponible dans l'icône des sorts (18). Réaliser un sort nécessite une certaine énergie psychique. Si elle est insuffisante, le sort sera sans effet. La réussite et la durée d'un sort seront également fonction de l'intelligence (magicien) et de la sagesse (clerc).

Il existe une trentaine de sorts de différents niveaux (voir "DESCRIPTION DES SORTS"). On les acquiert lors des stages de magie (voir "STAGES").

- CROCHETER : la souris se transforme en pied de biche qu'il faut valider sur la serrure à ouvrir.

- ORIENTATION : le personnage vous informera sur les contrées environnantes.

- PREMIERS SOINS : sélectionnez le personnage à soigner. Un individu qui a été soigné ne peut pas l'être une seconde fois, sauf si il a été retouché entre temps.

Les actions "CROCHETER", "ORIENTATION" et "PREMIERS SOINS" sont fonction du niveau de compétence du joueur dans ces matières.

ALIGNEMENT :

On a vu que le relationnel jouait un rôle important : votes pour enrôler ou licencier, assassinats en série, refus dans certains cas de combattre ses semblables. Il est basé sur les tableaux dits "d'alignement" (sympathies et antipathies) énoncés dans les Jeux de Rôles traditionnels. Ces alignements sont fonction des races et des classes (ex : les nains n'aiment pas les elfes).

On peut les connaître en consultant des sortes de psychanalystes, disséminés un peu partout dans le jeu.

LES MARCHANDS :

Cliquez sur l'icône "Acheter", différents produits avec leur prix respectif apparaissent. Sélectionnez l'objet désiré et validez-le sur le cadre du joueur-acheteur, ou dans sa feuille de personnage en cliquant sur son nom. Si l'acheteur n'a pas assez d'argent, l'opération est annulée.



LES TAVERNES :

Quatre possibilités vous sont offertes.

- ECOUTER : vous permettra de recueillir de nombreux renseignements.
- ENROLER : la taverne est un lieu de prédilection pour l'enrôlement. Sélectionnez le buste du personnage à enrôler, le vote validera ou non votre choix.
- MANGER : il faut payer un repas complet pour toute l'équipe. Si l'ensemble des joueurs ne dispose pas de la somme suffisante, aucun d'eux ne mangera. Sinon, la somme sera rétrocédée équitablement entre les compagnons. Si l'un d'eux vient à manquer, le solde sera comblé par les autres compagnons, en prenant dans l'ordre les personnages sur le panneau équipe.
- DORMIR : même principe que pour manger. On paye la chambre pour toute l'équipe.

LES MAISONS :

On y rencontre différents types d'individus. La plupart du temps, ils vous confient de précieuses informations (quelques fois payantes). Parfois, vous pouvez récupérer des objets, cliquez alors dessus et rangez-le chez un des personnages.

Les "Psychanalystes" vous proposent des consultations payantes. Le paiement est alors géré comme dans les tavernes.

LES STAGES :

Ils permettent d'accéder à des niveaux supérieurs dans certaines caractéristiques. Il existe cinq sortes de stages : force, agilité, intelligence, sagesse et sorts de magie. Choisissez le joueur qui effectuera le stage. Si celui-ci ne possède pas la somme d'argent requise ou ne dispose pas des compétences suffisantes, le stage est impossible.

Pour les stages de sorts, il faut choisir le sort que l'on veut acquérir après la sélection du personnage. Ces stages ne sont réservés qu'à certaines classes (voir "JETER UN SORT").

FICHE DE PERSONNAGE

Chaque personnage de l'équipe possède sa propre fiche. On y accède en cliquant sur son nom (16).

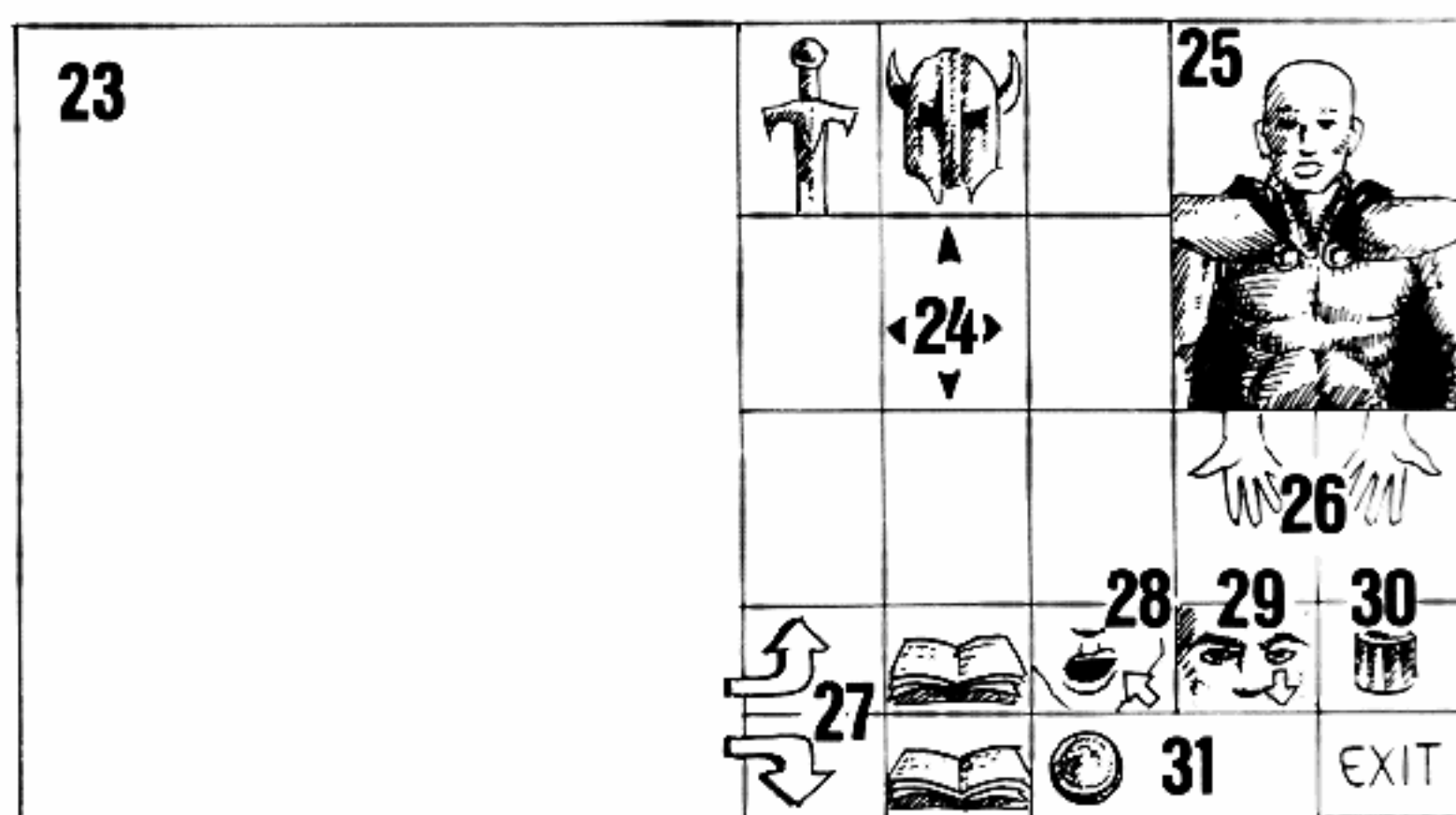
DESCRIPTION DU PERSONNAGE (cadre 23) :

Elle est répartie sur trois pages, que l'on tourne grâce aux icônes "LIVRES" (27), et contient :

- l'identité : nom, race, classe (profession)
- le niveau du personnage et son expérience
- le degré de forme : physique, psychisme, vitalité
- les caractéristiques et les compétences, qui influent sur les actions du joueur (ex : quelqu'un de fort causera plus de dégâts chez l'ennemi, quelqu'un de robuste encaissera mieux). Ces paramètres évoluent au cours du jeu en fonction des combats, des réussites et des échecs. Il existe huit compétences : le crochetage, l'orientation, les premiers soins, les langues (lues/parlées), le tir (arcs/arbalètes), les compétences dans les armes (une main/deux mains/armes de jet). Les trois premières compétences s'utilisent dans le menu "ACTION" (11).

L'ARGENT (17) :

Dans l'icône "ARGENT" (31), est inscrite la somme d'argent que l'on détient. En cliquant dessus, on accède à un menu de gestion. En sélectionnant l'icône à 3 flèches, on peut alors répartir équitablement toutes les sommes d'argent entre les différents membres de l'équipe. On peut également donner une certaine somme à un autre personnage : utilisez les bornes "+" et "-" pour définir la somme, puis cliquez sur l'icône "pièce", celle-ci prendra la place de la souris. Validez-la ensuite sur le personnage concerné.



OBJETS (cadre 24) :

Un personnage possède souvent quelques objets au départ. Quand on trouve un objet, on le place dans une de ses neuf cases. Certains objets peuvent être regroupés dans une même case : nourriture (maxi=5), potions (maxi=10), flèches (maxi=20). Le nombre d'objets est alors inscrit en bas à droite dans la case. On sélectionne un objet en cliquant dessus, ou dans le cas d'objets regroupés, les prendre tous en cliquant sur le nombre. On peut ensuite :

- le détruire en le validant sur l'icône "POUBELLE" (30).
- connaître sa dénomination en maintenant le bouton appuyé sur l'icône "VUE" (29).
- manger et boire en validant la nourriture ou les potions sur l'icône "ABSORBER" (28). A noter que cette icône peut être utilisée pour souffler. Se rassasier remonte les points de vitalité du joueur.
- habiller son personnage en plaçant les vêtements, les armures et les casques sur le buste (25).
- le prendre en main en le validant sur les icônes "MAINS" (26). Si l'objet est encombrant (armes à deux mains), la deuxième main est grisée et inutilisable.
- le mettre dans une autre fiche de personnage, en cliquant sur le nom du destinataire et en plaçant l'objet dans une de ses cases.
- le mettre directement dans la main d'un équipier en le validant sur les icônes "MAINS" (19) du personnage concerné. Si on valide un objet sur un autre, les échanges se font automatiquement.

FABRICATION DE POTIONS :

Pour fabriquer une potion, il faut détenir la fiole magique transparente (une seule dans le jeu!), qui vous servira de récipient. Faites vos mélanges en validant les différentes potions sur la fiole magique. Cette fiole est récupérable après l'absorption de son contenu. Reportez-vous au petit précis de recettes magiques, car certains mélanges peuvent avoir des conséquences assez étranges...

DESCRIPTION DES SORTS

Les sorts sont limités dans le temps suivant la puissance du créateur du sort (voir "JETER UN SORT"). Ils sont de différents niveaux (1 à 10), plus ou moins accessibles suivant les classes. On les acquiert dans les stages.

LES SORTS DE CLERCS (rangers et paladins assimilés) :

- La guérison (niveaux 1, 3 et 4) : remonte les points de vie d'un joueur blessé.
- La protection (niveaux 1,3 et 5) : limite les dégâts dans les combats. Il existe aussi un sort qui protège toute l'équipe (niveau 6).
- Le sommeil (niveau 1) : pour endormir un ennemi.
- Le contrepoison (n2) : supprime les empoisonnements par potions ou par morsures.
- Le repulse (n8) : envoie tous les ennemis dans l'au-delà.
- La dématérialisation (n6) : transforme un joueur en état gazeux, il peut alors traverser les ennemis sans être touché.
- Les sorts d'attaque sur un ennemi : la barrière de flammes (n8) et le dévoreur psychique (n6).
- L'inversion (n4) : inverse la tendance d'un personnage, l'ami devient ennemi et inversement.
- La confusion (n3) : l'ennemi ne sait plus qui il est, il tape aléatoirement ses alliés et les personnages de l'équipe.
- L'équipe invisible (n5).
- Le radar (n3).
- La résurrection (n10) d'un joueur.

LES SORTS DE MAGICIEN (prêtres et moines assimilés) :

- Les sorts d'attaque sur un ennemi : les mains enflammées (n1), le missile magique (n1), la boule de feu (n3), l'esprit de flamme (n10), la main psychique (n9), l'aveuglement (n3), la paralysie (n5).
- L'éclair : sort d'attaque sur tous les ennemis présents.
- Le charme (n1) : à utiliser pour obtenir des renseignements sans payer.
- L'invisibilité (n4) : le personnage peut cependant être touché.
- L'abri psychique (n6) : protège contre les sorts ennemis.
- La régénération (n7) : remonte les points de vie pendant un certain temps.
- La détection d'invisibles (n4) : permet de faire apparaître d'éventuels ennemis invisibles.
- L'invulnérabilité (n6).

SYMBOLES DES SORTS

Figure 1 : protection
 Figure 3 : paralysie
 Figure 5 : invisibilité
 Figure 7 : invulnérabilité
 Figure 9 : régénération

Figure 2 : inversion
 Figure 4 : aveuglement
 Figure 6 : dématérialisation
 Figure 8 : abri psychique
 Figure 10 : empoisonnement



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10

PETIT PRECIS DE RECETTES MAGIQUES A L'USAGE DES APPRENTIS-MAGICIENS

Soient :

A = oeil de crapaud

C = toile de mygale

E = cervelle de rat

G = bave de tortue

B = huile de salamandre

D = gui séché

F = griffes de gargouille

H = os de dragon en poudre

Principales recettes (ordre quelconque dans les mélanges) :

- "Schloumz" : 1 dose B + 1 dose D + 2 doses F
- "Olmaq" : 2 doses D + 2 doses E
- "Clopatos" : 1 dose B + 1 dose D + 1 dose E + 1 dose F
- "Exqiz" : 2 doses B + 1 dose D + 1 dose E
- "Foklim" : 1 dose A + 1 dose B + 1 dose D
- "Drouli" : 1 dose B + 1 dose C + 2 doses D + 1 dose E
- "Izdolia" : 1 dose B + 1 dose C + 1 dose E + 1 dose H
- "Trillix" : 2 doses B + 1 dose D + 1 dose E + 1 dose F
- "Worgaz" : 2 doses B + 1 dose D + 1 dose F + 1 dose H
- "Zarklug" : 2 doses B + 1 dose D + 1 dose E + 1 dose G
- "Krakos" : 2 doses E + 1 dose F + 1 dose H
- "Bymph" : 2 doses B + 1 dose D
- "Ghoslam" : 1 dose B + 1 dose D + 1 dose E
- "Lhwxyz" : 1 dose B + 1 dose D + 1 dose G
- "Arbool" : 1 dose A + 1 dose B + 1 dose D + 1 dose H



Silmarils

Copyright Silmarils November 1991
Silmarils 22, rue de la Maison Rouge - 77185 LOGNES
FRANCE