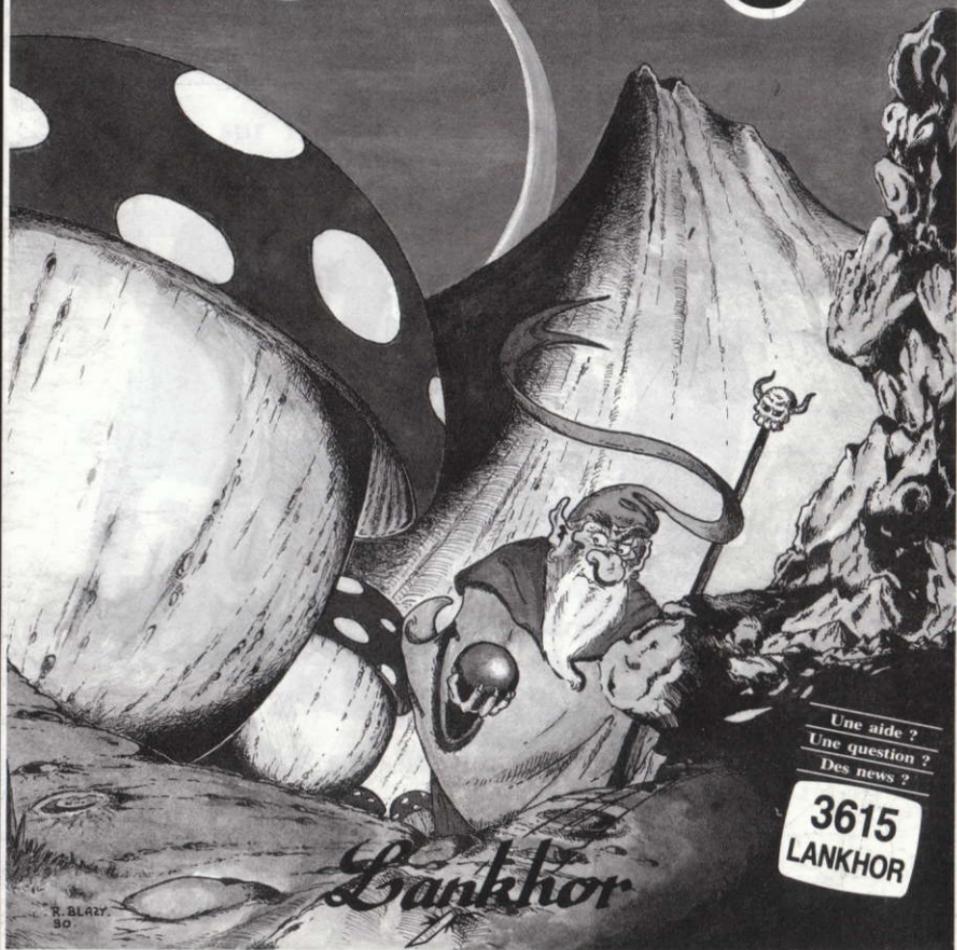


# SAGA



Une aide ?  
Une question ?  
Des news ?

3615  
LANKHOR

Lankhor

**Une aide ?**

**Une question ?**

**Des news ?**

**3615  
LANKHOR**

# SOMMAIRE

## A L'AVENTURE

## B CHARGEMENT DU JEU

## C LES COMMANDES

- 1 Jeu sur 1 tableau      2 Jeu sur 2 tableaux

## D CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES

- 1 le magicien      3 l'elfe      5 le paladin  
2 le guerrier      4 l'assassin      6 le prêtre

## E MANIEMENT DU JEU

- 1 structure de l'écran  
2 le menu principal  
    **a** - création des personnages  
    **b** - anciens personnages  
    **c** - ancienne aventure  
    **d** - débiter l'aventure  
3 les sous-menus

## F QUELQUES CONSEILS

## LES ABREVIATIONS UTILISEES DANS LE JEU

**For** ..... force

**Adr** ..... adresse

**Cha** ..... chance

**N** ..... nord

**S** ..... sud

**Int** ..... intelligence

**Pdm** ..... points de magie

**Pdv** ..... points de vie

**O** ..... ouest

**E** ..... est

**A****L' AVENTURE**

XIIIème siècle : vous vivez paisiblement dans votre chaumière... Un beau matin vous arrive un message du Maître enchanteur Merlux, votre ancien tuteur : « *Héprena se meurt... Venez au secours de mon peuple.* »

Vous décidez donc de vous rendre à Héprena, ville renommée dans la contrée où demeure le magicien.

Votre mission : retrouver Merlux qui vous apprendra de quel mal souffre Héprena et comment y remédier.

**SAGA** est un jeu d'aventure qui peut se jouer à 1 ou 2 joueurs simultanément, chacun étant en compétition ou en collaboration avec l'autre.

**B****CHARGEMENT DU JEU**

Tapez : **RUN « SAGA »**

puis sélectionnez le type de machine :

**'1'** pour 464 ou 464+

**'2'** pour 664

**'3'** pour 6128 ou 6128+

# C COMMANDES

Le jeu peut se jouer au clavier ou au joystick, sur 1 tableau si vous jouez seul (partie gauche de l'écran) ou sur 2 tableaux si vous jouez à 2 ou si vous contrôlez 2 personnages.

Les tableaux ci-dessous vous indiquent les différentes possibilités de jeu :

## 1 — Jeu sur 1 tableau

- clavier : **cas n° 2**
- joystick : **cas n° 3**

## 2 — Jeu sur 2 tableaux

Les actions des 2 personnages sont gérées :

- au clavier : **cas n° 2** (pour le 1<sup>er</sup>)  
**et n° 1** (pour le 2<sup>ème</sup>)
- au joystick : **cas n° 3**
- l'un au clavier et l'autre au joystick : **cas n° 2** (pour les commandes clavier)  
**cas n° 3** (pour les commandes joystick)

### CAS N° 1

	CLAVIER
GAUCHE	←
DROITE	→
HAUT	↑
BAS	↓
VALIDATION	ENTER

### CAS N° 2

	CLAVIER QWERTY	CLAVIER AZERTY
GAUCHE	<	.
DROITE	>	/
HAUT	S	S
BAS	X	X
VALIDATION	SPACE	SPACE

### CAS N° 3

	CLAVIER
GAUCHE	←
DROITE	→
HAUT	↑
BAS	↓
VALIDATION	BOUTON FIRE

Vous choisissez les personnages que vous incarnez parmi 6 castes :

- |              |              |             |
|--------------|--------------|-------------|
| 1 - magicien | 3 - elfe     | 5 - paladin |
| 2 - guerrier | 4 - assassin | 6 - prêtre  |

Chaque personnage a ses propres caractéristiques pré-définies, exprimées en nombre de points.

La force, l'intelligence, l'adresse et la chance sont exprimées sur un total de 20 points maximum (par compétence) alors que les points de vie et de magie ne sont pas limités et évoluent au cours du jeu.

Lors de la création de vos personnages, vous devez répartir 6 points supplémentaires dans les diverses compétences (toujours dans la limite de 20 pour certaines).

Lorsque vous optez pour le combat, les dégâts subis par l'adversaire dépendent :

- des caractéristiques de votre personnage
- de l'arme utilisée
- d'un jet d'un ou de plusieurs dés à 6 faces qui définit le nombre de points de dégâts (le nombre de jets dépendant du personnage)
- d'un jet de dé dans l'une des caractéristiques du personnage (sélectionnée en fonction de l'arme choisie) d'une valeur maximale de 20.

Si le jet a une valeur inférieure ou égale à celle de la caractéristique, le personnage touche son adversaire.

L'adversaire à combattre possède un certain nombre de points de vie qui diminuent en fonction des points de dégâts que vous lui infligez.

Lui-même vous fera subir des dégâts qui amoindriront vos points de vie (à intervalles tirés aléatoirement).

Un personnage est mort lorsqu'il n'a plus de points de vie.

**1**

caractéristiques

**LE MAGICIEN**

- 16 points d'intelligence
- 6 points d'adresse
- 15 points de vie
- 8 points de force
- 10 points de chance
- 40 points de magie

**MAGIE (sorts) :**

- **guérison** : le personnage à guérir (vous-même ou l'autre joueur) récupère tous les points de vie qu'il possédait en début de partie.
- **invisible** : le magicien, devenant invisible, ne peut être combattu.
- **pétrifie** : l'adversaire ou votre compagnon est pétrifié (il ne peut plus rien faire).
- **téléporte** : transporte l'autre joueur dans la salle où se trouve le magicien.

**ARME :**

- **la dague**  
Les points de dégâts infligés = valeur du dé (de 6) jeté + 2.

**2**

caractéristiques

**LE GUERRIER**

- 3 points d'intelligence
- 10 points d'adresse
- 40 points de vie
- 15 points de force
- 10 points de chance

**ARME :**

- **épée**  
Les points de dégâts infligés = valeur de 3 dés (de 6) jetés + 6.

3

caractéristiques

L'ELFE

12 points	d'intelligence
10 points	d'adresse
20 points	de vie
8 points	de force
10 points	de chance
25 points	de magie

**MAGIE (sorts) :**

- **feu follet** : l'elfe se transforme en feu follet durant 30 secondes ; un jet de dé (de 20) détermine le nombre de points de dégâts subis par l'adversaire.
- **6<sup>ème</sup> sens** : permet de détecter un éventuel piège.
- **inversé** : inverse les commandes : le joueur 1 contrôle le joueur 2 et vice-versa, pendant 30 secondes.

**ARME :**

flèche + arc

Les points de dégâts infligés = valeur de 2 dés (de 6) jetés + 4.

4

caractéristiques

L'ASSASSIN

8 points	d'intelligence
14 points	d'adresse
20 points	de vie
8 points	de force
10 points	de chance

**ARMES :**

- **poignard**  
Les points de dégâts infligés = valeur de 2 dés (de 6) jetés.
- **sarbacane :**  
**5 fléchettes empoisonnées.**  
Si le jet d'adresse est réussi, le nombre de points de dégâts sera égal à 50.

5

caractéristiques

- 11 points d'intelligence
- 7 points d'adresse
- 35 points de vie
- 12 points de force
- 10 points de chance

## LE PALADIN

**ARME :**

## • épée

Les points de dégâts infligés = valeur de 4 dés (de 6) jetés.

6

caractéristiques

- 11 points d'intelligence
- 5 points d'adresse
- 15 points de vie
- 8 points de force
- 16 points de chance
- 25 points de magie

## LE PRETRE

**MAGIE (sorts) :**

- **guérison** : le personnage à guérir (vous-même ou l'autre joueur) récupère tous les points de vie qu'il possédait en début de partie.
- **aide** : une indication dans chaque salle pour aider le joueur à progresser dans le jeu.
- **aura** : révèle la nature (bonne ou mauvaise) des personnages rencontrés.

**OBJET :**

- **La bible** : Le prêtre peut combattre avec sa bible. Pour cela, vous effectuez un jet d'intelligence (dé de 20) puis un jet de chance (dé de 20). Si la prière est exhaussée, elle occasionne à l'adversaire 15 points de dégâts moins le nombre de prières déjà réalisées.

## STRUCTURE DE L'ECRAN

L'écran est divisé en 5 fenêtres par joueur :

- 1 grande fenêtre en haut qui indique la salle dans laquelle vous vous trouvez. Un curseur permet le positionnement sur une partie de l'image (personnages, objets...). Déplacement à l'aide des touches haut, bas, droite, gauche (*cas n° 1, 2 ou 3*).
- 2 petites fenêtres (situées à droite de la grande) :
  - celle de gauche affiche le tirage du dé de 6 faces.
  - celle du bas affiche le tirage du dé de 20.
- une fenêtre centrale où est affiché le message texte.
- La fenêtre du bas affiche les caractéristiques des personnages et les directions possibles ainsi que les points d'expérience acquis lors des combats.

Vous pouvez également avoir accès aux menus et sous-menus, permettant un certain nombre d'actions pré-définies, en pressant la touche **validation** : la fenêtre **personnages** s'efface alors pour laisser place au menu principal et réapparaît une fois l'action terminée.

**ATTENTION** : vous devez toujours positionner le curseur de la grande fenêtre avant toute action (hormis le déplacement).

## MENU PRINCIPAL

Après le chargement du jeu, 4 options vous sont proposées :

- a** — création des personnages . . . . . touche **1**
- b** — anciens personnages . . . . . touche **2**
- c** — ancienne aventure . . . . . touche **3**
- d** — débiter l'aventure . . . . . touche **4**

## a CREATION DES PERSONNAGES

Permet le choix des commandes (clavier ou joystick), du nombre et du nom des joueurs puis du personnage parmi 6 castes.

Vient ensuite la répartition des 6 points supplémentaires alloués aux personnages (*voir chapitre « caractéristiques personnages »*).

Utilisez les flèches **haut**, **bas** pour sélectionner la caractéristique à modifier puis la touche **validation** pour augmenter sa valeur d'une unité.

Une fois les personnages créés, vous avez la possibilité de sauvegarder vos personnages sur une disquette vierge au format **DATA**.

**ATTENTION : N'UTILISEZ PAS VOTRE DISQUETTE DE JEU !**

## b ANCIENS PERSONNAGES

Chargement de personnages déjà créés, préalablement sauvegardés sur disquette.

Pour démarrer l'aventure, choisissez l'option 4 : « débiter aventure ».

## c ANCIENNE AVENTURE

Pour recommencer une aventure sauvegardée à l'endroit où vous l'aviez stoppée.

**NOTA :** Vous ne pouvez pas charger une ancienne aventure en cours de jeu.

## d DEBUTER L'AVENTURE

Pour démarrer le jeu.

Cette option ne peut être sélectionnée qu'après création des personnages (ou chargement d'anciens personnages).

Toutes les manipulations de disquettes sont indiquées par des messages à l'écran.

**Vous avez accès aux sous-menus, à partir du menu principal, en pressant la touche **validation**.**

- 1 — **déplacer** . . . . nord, sud, est, ouest, bas, haut.
- 2 — **ouvrir** . . . . une porte, un passage...
- 3 — **regarder** . . . une zone particulière de l'écran.
- 4 — **action** . . . .
  - **attaquer** :  
Pour attaquer, vous devez effectuer 1 jet de dé (de 20) en pressant la touche **validation**. De même pour ensorceler.
  - **Jeter 1 sortilège**  
(sur soi, l'autre joueur ou 1 personnage à l'écran)
  - **discuter** (avec 1 personnage à l'écran)
- 5 — **utiliser** . . . . actionne 1 mécanisme (levier, manivelle...)
- 6 — **objets** . . . .
  - **prendre**
  - **poser**
  - **utiliser** (un objet qu'on a sur soi)
  - **donner** (à 1 personnage à l'écran)
  - **liste** (les objets que le joueur a sur lui)
- 7 — **disque** . . . . sauvegarde la partie en cours.  
Utilisez 1 disquette vierge préalablement formattée pour votre première sauvegarde.
- 8 — **annule** . . . . pour annuler une action en cours.  
Réactive l'affichage de la fenêtre **caractéristiques personnages** et le déplacement du curseur.

- Attention à la répartition des points supplémentaires lors de la création des personnages.
  
- Fouillez systématiquement toutes les salles.
  
- Faites 1 plan des salles (notamment du labyrinthe).
  
- N'utilisez les sorts qu'en cas de nécessité.
  
- Sauvegardez régulièrement la partie en cours.

# a v e n t u r e z - v o u s

## DANS L'UNIVERS **CPC** de LANKHOR

### **MOKOWE**

Trafic d'ivoire au Kenya.

Des éléphants massacrés. Tout un réseau à démanteler...

### **FUGITIF**

Une chasse à l'homme dans plusieurs galaxies.

### **LA SECTE NOIRE**

Un grimoire dérobé,

une société secrète qui terrorise un village ...

### **RODY & MASTICO II**

Une histoire à colorier, racontée aux enfants de 3 à 8 ans.

### **SAGA**

Une aventure médiévale pour 1 à 2 joueurs,  
inspirée des jeux de rôle.

### **SDAW**

Labyrinthe aventure des temps futurs.

### **ALIVE**

Parviendrez-vous à organiser la résistance et à délivrer  
le monde de la domination du cruel NECAREX ?

### **LIVRET DE FAMILLE**

**RODY & MASTICO** : 3 à 8 ans

**TROUBADOURS** : 8 à 14 ans

**MORTVILLE MANOR** : plus de 14 ans

Copyright LANKHOR 1990

La disquette ci-contre fait l'objet d'un copyright. Il est formellement interdit d'en faire une copie ou de copier la documentation. La disquette est protégée contre la copie.

TOUTE TENTATIVE DE RECOPIE DE LA DISQUETTE PEUT PROVOQUER DES DOMMAGES A LA DISQUETTE OU A VOTRE ORDINATEUR.



**Lankhor**

84 bis, avenue du Général-de-Gaulle  
92140 CLAMART

Une aide ?  
Une question ?  
Des news ?

**3615**  
**LANKHOR**