



loriciels



Les Templiers d'Orven



manuel

LES TEMPLIERS D'ORVEN

Attention pour la version cassette :

Afin de faciliter les manipulations vous devez sauvegarder l'équipe de base que nous vous proposons sur une autre cassette que vous appellerez cassette #2.

Donc avant la première utilisation de ce logiciel vous devez :

- Prendre une cassette vierge près de vous, que vous avez nommée cassette #2.
- Prendre la cassette programme face 2 (nommée fabrication de la cassette #2).
- Taper RUN".
- Suivre les instructions.

Pour démarrer avec la version disquette.

Tapez RUN"START.

Quand le logo du chateau apparaît, presser ENTER ou RETURN pour charger le premier programme, CITE. La face dénommée programme contient la cité et les domaines, tandis que la face dénommée #2 contient les données relatives à l'évolution du jeu et les personnages.

On peut commencer une aventure après avoir effectué les opérations suivantes, dans l'ordre :

- 1) créer des personnages, avec l'option C)réer" du temple.
- 2) entrer dans la boutique d'armes pour équiper les personnages.

- 3) ne pas oublier de composer une équipe dans l'auberge, par un choix dans la banque de personnages.
- 4) partir en expédition en choisissant un des quatre scénarios, le premier devant être de préférence "Ultime donjon".

L'initialisation

Lorsqu'apparaît le logo du château, presser ESPACE pour obtenir la section utilitaires.

Deux modes d'initialisation sont proposés : normal et étendu.

Presser N ou E pour initialiser dans l'un ou l'autre mode.

L'initialisation permet de reprendre le jeu au début. Les quatre domaines retrouvent leur état initial, mais tous les personnages créés ou enrôlés sont définitivement effacés et les coffres vidés.

Il ne faut donc pas initialiser le jeu lorsque l'on démarre la première fois, car une équipe se trouve sur la DISQUETTE #2.

Si l'on ne demande pas l'initialisation, presser Q)uitter, pour démarrer le jeu dans l'état où il a été laissé la fois précédente.

Le jeu étendu permet de rencontrer dans les domaines des équipes perdues, et récupérées par l'ennemi. Cela occasionne toutefois des accès disquette supplémentaires.

Le mode normal ou étendu ne peut être changé que si l'on initialise le jeu.

INTRODUCTION

Ce logiciel offre de nombreuses possibilités inédites en programmation de jeu d'aventure, qui à partir des attributs classiques du jeu de rôle, en font une simulation réaliste interactive.

On retrouvera donc les attributs du jeu de rôle représentés par :

- les personnages définis par des caractéristiques, qui seront toutes importantes durant le déroulement de la simulation.
- l'auberge classique où l'on forme l'équipe avec des personnages de types complémentaires.
- les armes, armures, objets achetés peu à peu. Dans ce programme, l'armement est représenté sur les personnages.
- le temple où l'on se rend pour des services divers. Son rôle essentiel ici est la définition des personnages. Ils sont formés dans le temple pour prendre les qualités propres à chaque classe, et c'est ici ensuite que se concrétise leur évolution, que leur sont attribuées les caractéristiques nouvelles, fonction de l'expérience. Le grand-prêtre en outre fournit des indications sur la progression du jeu.

Les domaines

Les aventures se déroulent dans quatre domaines en trois dimensions. Ceux-ci comportent des escaliers, des galeries non éclairées, des trappes et portes qui se referment derrière vous.

Ils sont peuplés de guerriers, brigands, prêtres mystérieux et créatures surnaturelles jamais apparues au jour.

Des flèches s'abattent soudain et vous obligent soit à battre en retraite soit à rechercher l'archer en essayant des pertes à chaque pas...

Le jeu de stratégie

Les pouvoirs que possèdent ces adversaires et ceux que l'équipe acquiert peuvent comme les armes, tuer, mais il est intéressant de rallier les adversaires à sa cause grâce à d'autres pouvoirs qui agissent sur le mental.

Des adversaires féroces peuvent ainsi s'intégrer à l'équipe, et évoluer dans la cité comme les personnages créés... Malheureusement l'équipe aussi elle-même peut succomber à l'influence de ces habitants des ténèbres, et échapper au contrôle des joueurs !

Si une équipe est ainsi perdue ne soyez pas surpris que des personnages qui vous barrent la route plus tard dans un des domaines explorés vous soient d'autant plus connus que vous les avez vous-même créés !

La cité

Les soldats du temple, guerriers mercenaires, scribes et guides s'unissent pour combattre les adversaires hérétiques et les monstres qui les accompagnent.

Le grand-prêtre du temple est celui qui vous charge d'aller dans ces domaines combattre des adversaires de plus en plus féroces. Ces derniers pouvant vous influencer et faire de vous des zombies dociles et dévoués, il est exclu d'envoyer une équipe de plus de 7 personnes qui se retournerait contre le temple. Chaque adversaire tué vous rapporte des points d'expérience qui permettront d'acquérir des pouvoirs, et des points de gain en récompense, grâce auxquels la boutique "d'armes et items", vous deviendra peu à peu accessible.

Si vous parvenez à ressortir du domaine, le séjour à l'auberge restaurera vitalité, concentration, pouvoirs, et annulera tout sortilège qui aurait pu affecter votre état. En passant au temple, voyez le grand-prêtre qui vous attribuera, si votre expérience est suffisante, un niveau supérieur et constatera vos qualités supplémentaires. Les nouveaux équipements que vous achèterez remplaceront les anciens qui seront revendus ou conservés dans les coffres.

Les personnages

Les personnages appartiennent à 4 classes de bases :
Scribe : peu apte à utiliser les armes, il acquiert des pouvoirs d'influence permettant de se rallier des adversaires.

Guide : il possède quelques pouvoirs, moins toutefois que le scribe et le templier. C'est un combattant moyen.

Templier : guerrier doté de pouvoirs, autant que le scribe mais dont l'effet est uniquement destructeur.
Guerrier : ne possède aucun pouvoir, mais peut se doter de tout équipement, sa vitalité augmente plus vite.

Les personnages de ces classes de base peuvent ensuite accéder à une classe supérieure.

Génie : possède les pouvoirs du scribe et ceux du templier mais pas plus d'équipement que le scribe.

Aventurier : guide de plus haut niveau, il a accès aux mêmes armes et armures que le templier.

Grand-prêtre : possède les caractéristiques du templier et les pouvoirs du guide.

Chevalier : guerrier ayant les pouvoirs du guide.

Les personnages, outre leurs pouvoirs et leurs équipements, sont caractérisés par leur expérience et leurs qualités.

Principales qualités :

Intelligence

Constitution, qui se manifeste notamment dans l'emploi des armes.

Observation, permettant de mieux déjouer les pièges du domaine.

Mysticisme. Se définit comme le comportement face à la mort, il s'acquiert dans la réflexion et se met en œuvre dans l'action, aussi caractérise-t-il le templier.

Agilité

Adresse, s'acquiert au contraire dans l'exercice et est utile à toute classe.

Chance. Elle n'est pas représentée dans la liste car elle transparaît directement à chaque tournant par le résultat de la fonction aléatoire.

Age. Les caractéristiques peuvent s'améliorer jusqu'à 55 ans puis elles commencent à décliner irrémédiablement. Cet âge est rarement atteint toutefois.

L'évolution

Le niveau des personnages dépend de leur expérience.

Leurs qualités s'améliorent en même temps que le niveau.

La vitalité et la concentration augmentent aussi. La première est touchée par le combat ou les pouvoirs des adversaires, le niveau 0 est la mort. La seconde est entamée par l'influence des adversaires.

A 0 le personnage n'est plus que zombie, prêt à suivre quiconque.

LA CITE

LE TEMPLE

Dans les sombres cryptes secrètes du temple sont conservés depuis des siècles les précieux parchemins et livres secrets qui accumulent le savoir des prêtres d'Orven (se voit aussi écrit sur d'anciens

livres Orthen) et même ce qui a été emprunté à d'autres sectes comme celle du temple ésotérique de Notoxor.

Création des personnages

Les personnages créés peuvent provenir d'horizons divers :

- citadins
- villageois
- vagabonds
- ou avoir été élevés dans le temple lui-même.

C'est pour débarrasser la contrée des êtres démoniaques qui naissent des œuvres du sorcier de l'ultime donjon, que le temple propose à vos recrues un entraînement de 30 unités pour chacune, et que vous êtes libre de répartir selon votre choix.

On utilise les flèches verticales pour sélectionner l'entraînement et les flèches horizontales pour ajouter ou retrancher les unités.

Certains personnages pourront se révéler être dotés d'un don intellectuel, physique ou mental. Rarement d'un don plus fort, et plus rarement encore de deux dons différents.

L'entraînement faisant intervenir l'intellect, le physique ou le mental, les personnages ayant ces dons en profitent deux fois plus !

Chaque unité d'entraînement agit sur les 6 qualités affichées ainsi que sur d'autres qualités.

Il faut quelquefois plusieurs unités pour augmenter une qualité d'un point. La plupart des unités agissent sur plusieurs qualités à la fois.

La classe résulte des qualités obtenues. La vocation à appartenir à une classe est affichée en pourcentage en face de chaque classe.

Evolution des personnages

Le Grand-prêtre Cisterane est le gardien des secrets du temple et accède à tous les parchemins qui y sont conservés.

Cisterane est disposé à vous transmettre certains pouvoirs des prêtres d'Orven, mais seulement si vous parvenez à atteindre certains niveaux et si vous appartenez à une classe donnée.

Les scribes possèdent des livres secrets donnant des pouvoirs d'influence sur l'adversaire : le tenter, lui inspirer de la terreur, et maints autres pouvoirs plus puissants qui atteignent son moral.

Les templiers sont les soldats du temple et ont pour tâche de parcourir le monde afin de combattre les forces mauvaises qui s'extraient des abîmes les plus profonds de la terre. Ils possèdent des pouvoirs de destruction pour atteindre les adversaires, comme le tropisme de phénomènes naturels ou d'êtres organiques envers un adversaire.

Ces pouvoirs seront détaillés dans le manuel des pouvoirs.

Les guides ont pour rôle d'aider les aventuriers dans leur expédition et peuvent restaurer l'état des

personnages, influencer sur leurs qualités. Inlassables voyageurs, ils sont très qualifiés pour permettre à l'équipe de retrouver son chemin dans les labyrinthes accumulant les pièges.

Les guerriers sont des recrues destinées à combattre uniquement et ne possèdent aucun pouvoir, mais leur constitution leur permet d'endosser de lourdes armures et de manier ces très longues épées à deux mains faites pour abattre les chevaux ou se débarrasser de plusieurs adversaires à la fois.

Les guerriers comme les autres personnages peuvent évoluer vers une classe supérieure à partir du niveau 12.

Il est bon d'aller de temps en temps, en retour d'expédition voir le grand-prêtre pour demander l'évolution des personnages. Il suffit de donner le nom de chaque personnage ayant participé à l'expédition, après avoir choisi l'option Grand-prêtre.

Quand tous les personnages ont vu le grand-prêtre, pour savoir où l'on en est dans la progression du jeu, taper EQUIPE et le Grand-prêtre donnera l'indication de ce qu'il reste à accomplir.

Pour se rendre aux lieux des différents scénarios, il faut un certain temps, dont on observera la durée en comparant l'âge des personnages avant et après les expéditions.

Les personnages enrôlés

Dans le temple on peut faire connaître l'apparition d'un personnage enrôlé dans un des 4 domaines en

lui donnant un nom avec l'option Renommer. Les personnages enrôlés, autrement dit ralliés à sa cause grâce aux pouvoirs d'influence, deviennent scribes, guides, ou guerriers selon leur nature. Ils ne peuvent devenir templiers, car seuls peuvent appartenir à cette catégorie les personnages originaires du temple.

L'AUBERGE

Equipe type, dans l'ordre :

- Guerrier
- Guide
- Templier
- Scribe
- Guide

L'équipe qui part à l'aventure est composée de 4 à 7 personnages complémentaires pris dans la banque de 11 personnages possédés.

Une équipe de moins de 7 personnages fournit de la place pour capturer des adversaires.

Les options de l'auberge sont les suivantes :

Ajouter : enrôler des personnages, dont on donnera successivement le nom.

Repos : renvoie un personnage dans l'auberge où il pourra récupérer s'il a perdu en vitalité ou concentration ou s'il a été atteint par un pouvoir.

Taper EQUIPE pour restaurer tous les personnages.

Examiner : pour visualiser les principales caractéristiques des personnages. A partir de cette option on peut enrôler dans l'équipe ou supprimer le personnage en tapant CONTROL-D, (presser la touche CONTROL puis sans relacher, la touche D).

Presser RETURN pour quitter.

Coffres : 20 objets peuvent être contenus dans les coffres. Il y sont placés automatiquement lorsque l'on acquiert de nouveaux équipements.

On peut prendre un objet et donc y laisser un objet déjà possédé s'il a le même rôle, enlever des objets pour vider les coffres.

ARMES & ITEMS

Utiliser les flèches pour sélectionner un nom dans la liste, et presser Enter. Dans la fenêtre des armes, utiliser les flèches pour choisir un équipement et presser Achat ou Cession. Le montant des deniers possédés est mis à jour et indique que la transaction a été opérée.

Sinon un bip sonore retentit, cela indique en cas d'achat que l'objet est trop cher, en cas de cession que l'objet n'est pas possédé.

La mention N.H. peut figurer en face d'un objet et signifie que le personnage entré appartient à une catégorie qui ne peut utiliser cet objet.

Presser Noms pour changer de personnage, puis Quitter ou utiliser les flèches et Enter.

Quand un objet est acheté, il équipe automatiquement le personnage, et si celui-ci acquiert un objet alors qu'il possède un objet de même rôle, le précédent ira dans les coffres.

Les objets entrent dans ces catégories :

- armes : épées, masses, lances...
- cuirasses, armures
- casques et heaumes
- gantelets
- boucliers
- potions

Un personnage possèdera donc au maximum 6 objets. L'armure tient le rôle de cuirasse, heaume et gantelets à la fois et réduit l'équipement à 4 objets. Si l'on acquiert un de ces trois objets, l'armure sera trouvée dans les coffres.

QUITTER

Les personnages et les coffres sont sauvegardés. L'équipe retourne à l'auberge.

LES DOMAINES

LES QUATRE SCENARIOS

Ultime donjons

Ce premier scénario sert d'introduction et représente le jeu de donjon et dragons par définition. Il se déroule dans un donjon de 3 étages.

La contrée où se trouve le temple du grand-prêtre Cistéran est le théâtre d'étranges événements. Des personnes disparaissent, d'autres sont tuées et dévalisées. Le peuple est terrorisé à l'idée d'approcher le castel d'un sombre et hérétique seigneur.

On aurait vu déambuler dans les couloirs des personnes disparues depuis longtemps, en compagnie des hommes du seigneur hérétique ou de créatures étranges, ni hommes, ni bêtes. De ceux qui s'aventurent dans le donjon, bien peu reviennent.

Comment lutter contre des forces qui se rallient par maléfices ceux que l'on envoie contre elles ? On prétend même que le sorcier parviendrait à ressusciter les morts !

Cisterane envoya de nombreuses expéditions avec la promesse de récompenses. Quelques-unes revinrent au jour en triste état, et comme hypnotisées, remises de leurs blessures, retournaient dans les profondeurs du donjon pour ne jamais revenir.

Des brigands accouraient de partout, attirés par les récompenses, mais plus encore par le magot accumulé dans le donjon.

Les espoirs du grand-prêtre reposent sur vous. Sarez-vous amener une équipe à un niveau suffisant pour affronter le sorcier ? Le grand-prêtre vous donnera or et pouvoirs à chaque pas accompli par vous !

La citadelle de Madonas

La citadelle est investie par les pirates.

Votre rôle, vous qui avez vaincu le sorcier, est de rejeter à la mer ces envahisseurs sans foi ni loi.

Les prêtres de Notoxor, adversaires ancestraux d'Orven cachent une idole que l'on dit possédée des pouvoirs particuliers, mais qu'ils sont parvenus jusqu'ici à cacher. Ceux qui contemplent cette idole acquièrent un nouveau pouvoir.

Les cavernes de Xand

L'entrée d'une caverne menant aux profondeurs de la terre vient d'être découverte, c'est là que selon la légende ont été enfouis les dieux de la Mythologie. Vous affronterez Hercule, Pandore, et plus vous vous enfoncerez dans les profondes galeries, plus anciens seront les mythes que vous rencontrerez. Parviendrez-vous aux Chaos originel, qui a donné naissance à Ouranos et Gaïa, donc à Typhée aux mille têtes de dragon, aux titans, aux hécatonchires et autres créatures ?

Les gardiens du savoir.

D'après une nouvelle de Walter M. Miller.

Les habitants de cette contrée sont retournés à l'état sauvage, mais avant de disparaître, les derniers possesseurs des connaissances ont protégé celles-ci des pillers et iconoclastes dans un édifice souterrain gardé par un automate de métal, et dont les portes sont commandées par des mécanismes secrets. L'automate détruira toute personne osant s'aventurer dans ses couloirs si elle ne fait pas la preuve qu'elle est un être évolué, capable de répandre à

nouveau la connaissance et la civilisation parmi les hommes. A vous, après avoir affronté les sauvages superstitieux, de déjouer le piège du robot. Sachez que la légende veut que la solution de ce piège soit détenue par un mystérieux chevalier noir, et qu'il faut atteindre celui-ci pour obtenir le passage secret vers les souterrains.

DEPLACEMENT

On peut avancer, tourner à droite et à gauche ou reculer d'une case, en utilisant les quatre flèches. Certaines occurrences nécessitent une action particulière...

Escalier :

Taper G) pour descendre ou monter, taper L) laisser pour rester dans la salle où l'on est.

Galerie non éclairée :

Avancer au jugé. Le programme la signalera lorsqu'un mur est heurté.

Trappe et passage secret :

Vous pouvez tout d'un coup vous retrouver dans une salle différente, il faut quelquefois rechercher les passages secrets sans lesquels on ne peut trouver des salles cachées, et d'autres fois éviter les pièges sans issue.

Flèches :

Deux solutions : reculer, ou continuer sous les flèches jusqu'à ce que l'on trouve l'archer, placé en général dans un point stratégique.

Durant le déplacement il est possible d'utiliser pouvoirs et items avec les commandes "P" et "U", comme durant les combats.

Guides :

Le menu de déplacement comporte deux options nécessaires au mode guide. La commande "G" passe la main à l'équipe qui s'efforce de retrouver seule son chemin dans le domaine. Un des membres de l'équipe doit être désigné pour la conduire.

S'il ne possède pas un sens de l'observation suffisant, il est probable qu'il échouera dans sa tâche et que le chemin sera perdu. L'équipe pourra alors se retrouver n'importe où dans le domaine et l'option "G" ne pourra plus être utilisée.

N'importe quel personnage peut être désigné comme guide, mais les personnages de type "guide" courent moins de risque de perdre l'équipe.

L'option "guide" conduit vers la sortie du domaine, sauf si durant le parcours, on a désigné un autre point de repère, ce avec l'option "R". Dans ce cas l'équipe qu'on laisse se diriger, s'efforcera de retrouver l'endroit où l'on se trouvait lorsqu'on a appuyé sur "R".

L'option "guide" opère aussi durant les combats, mais suppose aussi que l'on puisse se dégager rapidement de l'adversaire.

COMBAT

Choix de l'adversaire et l'attaque.

A)ttaque : combattre à l'aide d'une arme.

D)éfense : consiste à se mettre en retrait et parer les coups. On a peu de chance d'être atteint.

T)ir : ultime recours consistant à lancer la lance.

P)ouvoir : emploi d'un pouvoir de destruction ou d'influence contre l'adversaire ou d'un pouvoir de restauration sur un membre de l'équipe.

U)tilise : emploi d'une potion pour restaurer un personnage.

P)asser : ignorer l'adversaire, s'il veut vous laisser passer ou est trop lent pour vous suivre.

G)uide : en laissant l'équipe se diriger on lui permet de s'échapper. Elle peut échouer dans sa tentative et se trouver contrainte au combat, ou réussir à s'échapper, mais se perdre dans le domaine, au risque de rencontrer des adversaires plus féroces encore.

X : annuler les commandes passées et recommencer.

On peut choisir le groupe contre lequel on combat pour un tour. On ne choisit par l'ordre dans lequel les personnages interviennent, qui est défini par l'ordinateur, et dépend de leur attaque.

L'ordinateur détermine également quel coup est porté. Une masse ne peut que frapper et une lance transpercer, mais l'épée fait l'un ou l'autre selon le coup le plus approprié pour l'adversaire et le type d'épée.

LISTE DES POUVOIRS

Influence

Les pouvoirs d'influence proviennent de plusieurs sources : les grimoires secrets des enchanteurs, les livres sacrés des arts Psi, les parchemins confisqués aux sorciers de Madonas.

Ils ne peuvent être efficaces que sur un seul adversaire à la fois.

Tentation

(Sortilège)

Effroi

(Enchantement)

Délire

(Art Psi)

Suggestion

(Enchantement)

Charisme

(Sortilège)

Amnésie

(Art Psi)

Plaisir

(Sortilège)

Egarement

(Art Psi)

Angoisse

(Enchantement)

Fascination

(Sortilège+Enchantement)

Destruction

Les pouvoirs de destruction sont de trois types :

- La magie noire a la capacité de créer des tropismes, c'est-à-dire une attirance d'organismes ou de phénomènes naturels envers un adversaire.
- Les sorts ou dérégulations atteignent le fonctionnement de l'organisme.
- Les maléfices ou déséquilibres modifient les proportions de l'environnement en osmose avec l'organisme.

Ces pouvoirs agissent sur tous les monstres du groupe désigné.

Le mal
(Maléfice)

Douleur
(Sorcellerie)

Microbes
(Magie)

Equilibre
(Sorcellerie)

Atmosphère
(Maléfice)

Insectes
(Magie)

Froid
(Maléfice)

Eclair
(Magie)

Affres
(Sort)

Cosmologie
(Maléfice+Sorcellerie)

Restauration

Vitesse

Fait gagner en vitesse dans le combat.

Vitalité

Restaure de 2 à 10 pts de vitalité.

Concentration

Restaure de 2 à 10 pts de concentration.

Guérison

Annule l'effet des pouvoirs subis, mais ne fait pas revenir de la mort.

Protection

Procure 4 points de protection.

