

Une Aventure Classique avec des
Specialités Passionnantes

TIMES OF LORE

**Version
Commodore 64/128**

Collaborateurs

Direction	Chris Roberts
Production	Dallas Snell
Projet et Conception	Chris Roberts
Histoire	Bryan Roberts, Paul C. Isaac, et Chris Roberts
Code	Paul C. Isaac et Chris Roberts
Code Additionel	Martin Galway, Chris Yates et Ken Arnold
Musique et son	Martin Galway
Couverture et Graphiques	Denis Loubet
Carte	Denise Therrien
Emballage	Lori Ogwulu, Denis Loubet, Doug Wike, Denise Therrien
Idées Additionelles	Nick Elms, Richard Garriot et Alan Gardner
Livret	Écrit par John Miles et Todd Porter
Traduction	Tony Clarke
Épreuves	Jean Tauschez, Tim Beaudouin, Dave Jaracz, Ian Manchester, Kirk Hutcheon, Dale Nichols, John Aslin, Laurel Treamer, Holly Ruggieri, John Miles, Paul C. Isaac, Todd Porter, et Chris Roberts

**Remerciement à toutes les personnes à Origin Systems
qui ont aidé à réaliser ce produit**

GARANTIE

Origin Systems Inc Limited 90 day warranty – Origin Systems garantie au client original de ce produit que l'enregistrement magnétique du program sera sans défaut de matériel ou d'oeuvre pendant les 90 jours suivant la date d'achat.

Si l'enregistrement est constaté défectif pendant les 90 jours suivant la date d'achat originale, Origin remplacera le produit sans dépense au client pourvu qu'il soit envoyé à leur centre européen avec preuve de la date d'achat. Ce garantie est limité à l'enregistrement du program produit par Origin. (Les copies ne seront pas inclus et sont en contravention du brevet.) Ce garantie sera rejeté si le défaut est le résultat de négligence ou abus du produit. Ce garantie est de 90 jours seulement. Si le défaut est le résultat de négligence ou de mauvais emploi selon le Jugement d'Origin, ou aura pris place après les 90 jours suivant la date d'achat, vous pouvez renvoyer le disque à Origin Systems, à l'adresse fourni à la fin de ce livret selon les conditions suivantes: 1) Le disque sera le disque original. 2) Il sera accompagné d'un mandat international de \$5,00 (5 dollars américain).

3) Une explication du défaut et votre adresse. Origin vous enverra un remplacement.

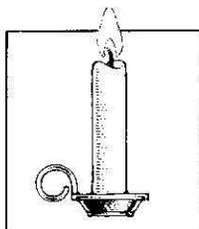
Ce garantie remplace tout autre garantie, écrite ou orale, faites par les employés d'Origin ou leurs représentants. Ce garantie est réservé au produit d'enregistrement magnétique et n'a rien à voir aux effets qui pourraient résulter de l'emploi de ce matériel. Ce garantie vous accorde certains droits, il est possible que vous avez certains droits de plus déterminés par les conditions qui font parti du système judiciaire français.

Maintenant, descendez l'escalier et entrez dans la grande salle de l'auberge. Allez au comptoir, en passant entre les tonnelles et la cheminée. Est-ce que qu'un vous à adressé la parole? Parlez à tout le monde, soyez patient. Souvent quelqu'un qui à quelque chose d'inéressant à dire préférera ne pas tout vous dire immédiatement.

Même les matins, l'auberge de La Gueule de Bois est bien affarée et qui sait? Un des clients aurait peut-être une tâche intéressante pour un aventurier vaillant comme vous même!



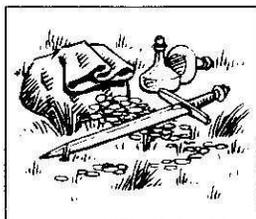
N'ayez pas peur
d'essayer les potions.



Trésor

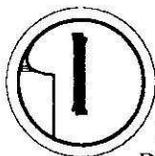


Le temps en temps les monstres portent des trésors qu'ils vous donneront volontiers pourvu que vous les avez tués d'abord! De l'or, des aliments, des potions magiques et des rouleaux arcaïques sont souvent trouvés sur le terrain de combat après la bataille.



Les trésors magiques ont certaines propriétés particulières. Seulement un rouleau ou une potion de chaque genre peut-être porter à la fois. Cela veut dire que si vous portiez une potion bleue, vous ne trouvez pas d'autre potion bleue qu'après que vous avez bu celle que vous tenez déjà. Certains de ces objets sont très difficiles à obtenir, donc soyez discret quand vous vous servez de leur effet.

Le Depart



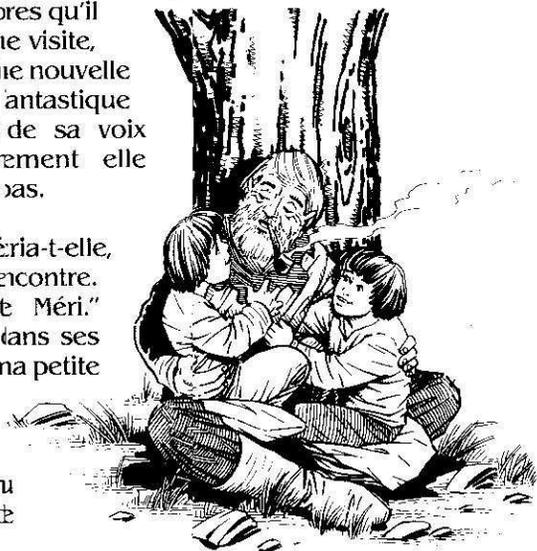
au début du jeu vous êtes dans le vaste royaume d'Albareth, vous vous trouvez au premier étage dans la salle d'hôte de l'auberge renommée de La Gueule De Bois à Éralan. Éralan est la capitale d'Albareth; sur la carte fournie avec le jeu, elle est située au centre de l'ouest du continent, juste au sud de la Forêt Noire et à quelques ligues de la côte de la Grande Mer. Albareth est un grand pays avec des montagnes très hautes, de grandes forêts, de vastes plaines et des déserts, donc vos premières randonnées devraient être réservées aux alentours d'Éralan pour vous mettre au fait avec les commandes et l'atmosphère du jeu.

Un Conte de Lore



l'embrasure de la porte de la petite maison, Mérideth Lambyse tenait sur la pointe des pieds pour mieux voir le chemin qui bore la forêt. Aujourd'hui, son grand-père venait de Rhyler faire une de ses visites et à chaque visite il ne manquait pas d'apporter un cadeau, un jouet en bois qu'il fabriquait lui-même à la main. Elle surveillait le chemin pour le moindre signe de son arrivée, son grand-père lui semblait un géant avec sa marche à grands pas, les joues arrondies par ses efforts. Elle voyait le grand chêne au bout du chemin près de la maison et se souvenait des beaux jours qu'elle avait passé avec son frère Stéphan dans les bras du vieillard en écoutant les histoires qu'il leur racontait. Chaque visite, un nouveau conte, une nouvelle histoire d'aventure fantastique qu'il leur racontait de sa voix profonde. Soudainement elle entendit le bruit des pas.

"Grand-papa!" s'écria-t-elle, et courut à sa rencontre. "Bonjour, ma petite Méri." dit-il en la prenant dans ses bras. "Comment va ma petite fée?" À ce moment Stéphan sauta d'une branche du chêne où il s'était tenu cacher, sur le dos de son grand-père.



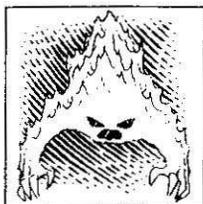
"Hé, bonjour à toi aussi,
mon petit Stéphan." dit-il en le prenant aussi
dans ses bras.

"Grand-père, une histoire, raconte nous une histoire
s'il-te-plait!" Cria Stéphan. "Oh oui, Grand-père je t'en prie!" dit
Mérédeth. Le grand-père s'assit sous le chêne, les enfants dans ses
bras et réfléchit un moment en se frottant le menton. "Bon, je vais
vous raconter une histoire, une histoire de mystère, de bardits et
de héros, mais d'abord allez me chercher la blague à tabac de
papa." Mérédeth et Stéphan se précipitèrent dans la maison et en
un clin d'oeil sont de retour, portant des coussins et la blague. Le
grand-père bourra sa pipe et les enfants s'installèrent
confortablement à ses cotés, la pipe allumée le grand-père
commença, "Voyons," dit-il, "Si je m'en souvient bien . . . ha oui."

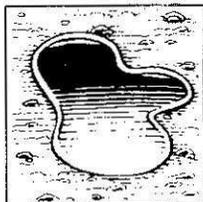
Il y avait une fois, il y a bien longtemps, des conditions
terribles, le royaume était dans un état chaotique, les braves gens
avaient abandonné l'espoir de vivre tranquillement. Il n'y avait pas
de Grand Roi au trône d'Albareth." En voyant l'expression
d'incrédulité sur le visage des enfants, le grand-père sourit et
après un moment, continua: "Mais d'abord un peu d'histoire. Il y a
huit cent ans, environs, les premier Elden débarquaient sur les
côtes de la Grande Mer et nos ancêtres ont eu peur en voyant les
grands vaisseaux
amarraient le
long des baies.



Les machabées — Ces cadavres vivants jettent leur poignard sur les passants dans la campagne. On dit qu'ils sont charmés par un magicien vicieux qui veut répandre le mal parmi le royaume. Ce sont des ennemis formidables, car ils ne souffrent pas et n'ont pas de pitié.



Les revenants — Les revenants sont l'essence des monstres et des maudits tués en bataille. Ils sont peut-être les plus difficiles à vaincre.



La vase — Personne ne connaît l'origine de ces monstres. Quoiqu'ils ne soient pas armés ils sont très dangereux. Ils se répandent le long des murs des caves et des souterrains. Leur acide dissout les objets métalliques et les humains.



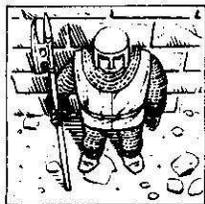
L'acolyte — Les bons acolytes d'Albareth sont renommés pour leur dévotion et leur gentillesse, mais les acolytes maudits, les Gris, attaquent d'abord et demandent la charité ensuite.

Survivre



N'oubliez pas de surveiller la chandelle au côté droit inférieur de l'écran. La chandelle brûlera plus rapidement quand vous êtes blessé ou que vous n'avez pas mangé. Si la flamme s'éteint votre caractère est mort et vous serez forcé de reprendre le jeu au dernier moment que vous avez préservé sur disque. Un bon repos dans une auberge vous permet de regagner votre santé. Restez tranquille dans un endroit sauf vous aidera à regagner vos forces, mais cela prend du temps. Certains articles magiques peuvent expédier le procès.

Voici une liste de
personnages que vous
pourriez bien rencontrer en Albareth:



Le garde — Les gardes des châteaux et des villes sont forts et bien armés. Ils ne sont pas dangereux à moins que vous leurs posiez des problèmes.



Le serf — Les serfs sont heureux et agréables ils comportent la majorité du peuple, parler avec tout le monde car ils aiment bien bavarder.



L'aubergiste — Les aubergistes d'Albareth sont contents de vous servir, particulièrement si vous avez soif ou vous voulez enregistrer la situation sur disque.



Le fripon — Les fripons archers très habiles et voleurs de grands chemins sont craints par tous les voyageurs et les chefs de caravane.



Les orques — D'antan c'étaient des monstres à gueule de sanglier étaient rarement rencontrés hors de leur territoire dans les montagnes du nord. Mais récemment les orques ont commencé à envahir les forêts d'Albareth.

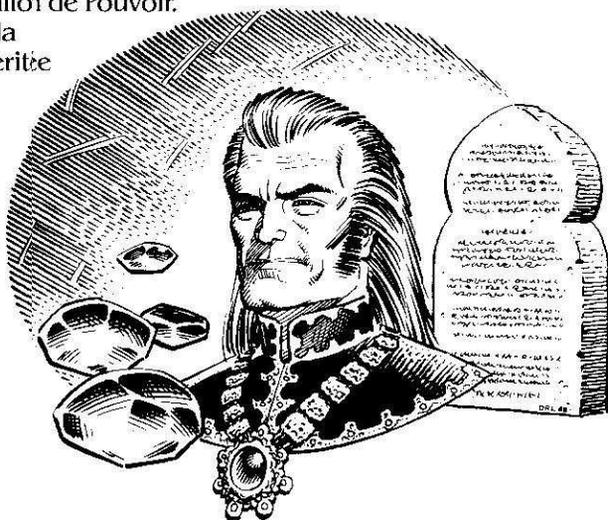
Vous voyez mes petits, dans ce temps-là, nos ancêtres se battaient parmi eux pour des raisons ridicules, par exemple: des disputes pour la possession de la terre sous une haie, ou lequel de deux fermier avait le droit de tirer de l'eau d'une rivière qui séparée leur propriété. Il n'y avait pas de grandes villes, pas de grands châteaux, seulement de petites peuplades de gens méfiants et ayant peur chacun, l'un de l'autre, donc vous ne seriez pas surpris d'apprendre que nos ancêtres, croyant que les Eldens étaient la pour envahir Albareth, se décidèrent à les attaquer.

Stéphai arrêta de jouer avec le pouce de son grand-père et le regarda tout étonné: "Tu veux dire que nous avons attaqué les Eldens?" demanda-t-il. "Mais oui, Stéphai, ceux qui nous ont appris à construire les villes, à établir la loi, fut au début nos ennemis. Mais doucement, petit à petit, après cent ans de patience, le royaume d'Albareth commença à prospérer.

Avec le passage du temps les Eldens sont devenus bien respectés devenant les gardiens des principes et des conseillers notables du peuple. Le nouveau royaume manquait un roi et un prince Elden aîné par tous fut élu par le peuple et devint le premier Grand Roi d'Albareth.

Ce Grand Roi avait trois charmes qu'il avait apporté avec lui de sa terre naale. C'étaient des artifices magiques créés par des magiciens pour aider le roi à gouverner le royaume. Il y avait la Tablette de Verité, les Pierres de l'Avenir et le plus puissant de tous, le Médaillon de Pouvoir.

Avec la Tablette de Verité le roi avait le pouvoir de résoudre toutes les questions importantes concernant le royaume.



Seulement les Eldens
de sang le plus pure pouvez employer la
tablette. Elle fut confié au gouverneur des Marches du Sud
qui était un homme de ce genre. Les Pierres de l'Avenir avait la
faculté de prévoir les événements futures et même si ils
prenaient place à des endroits bien lointains. Le roi les remit au
Prieur de Marabout, le grand monastère près de Rhyder dans le
nord.

Le plus sacré des trois artifices était le Médaillon de
Pouvoir porté toujours par le roi lui-même. Un Grand Roi qui ne
porterait pas le médaillon ne serait capable de garder le trône
d'Albareth et seul ceux qui sont reconnus par l'essence mystique
du médaillon, en tant qu'il soit de vrais descendants du Grand Roi
Strébor, pourraient le porter. La force du médaillon donnait le
pouvoir de commandé les armées contre des forces supérieurs et
de gagné la victoire. Mais le pouvoir du médaillon doit venir du
coeur de celui qui le porte, donc seulement un Elden de sang royal
le plus pure pourrait s'en servir.

Le royaume fut calme pendant ces jours, mais cela se
termina avec l'arrivée des Barbares. Les hordes ont surgi du sud et
ses guerriers ont bien vite conquis les avant-postes de Ganestor.
Les armées d'Albareth se mirent en marche et confrontèrent
l'ennemi parmi les régions rocheuses des montagnes de Ganestor.
Pendant dix ans les armées se sont battues et chaque jour la
guerre continua. Le Grand Roi Valwyn devint de plus en plus triste.

Finalement le roi lui-même se mit à la tête de sa plus
grande armée et voyagea vers le sud pour affronter les Barbares
en bataille. Grâce au médaillon les forces de Valwyn, quoique bien
plus petit que ceux des Barbares, paraissaient dix fois leur
nombre, mais chaque fois qu'ils gagnaient un combat les réserves
Barbares remplaçaient leurs pertes. La bataille de Ganestor
continua jour et nuit sans qu'un côté ou l'autre puissent gagner
l'avantage.

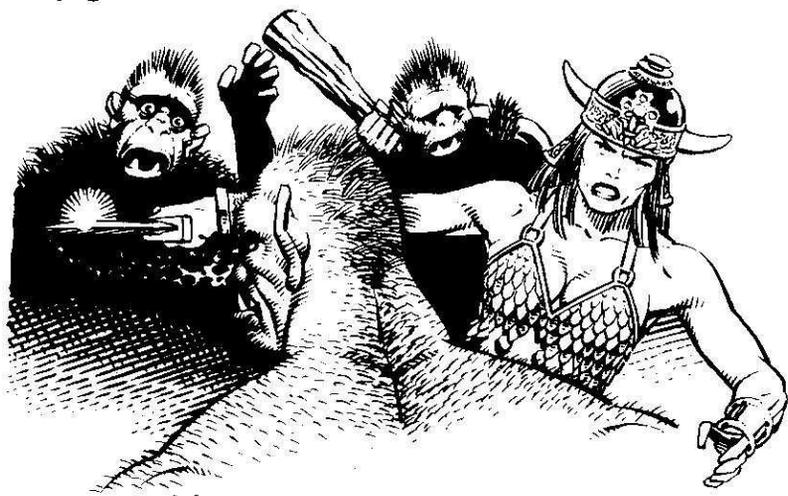
À la fin Le Grand Roi se servit du pouvoir du médaillon
pour suspendre le combat et arrangea un pourparler avec Heidric
le chef des Barbares. Leurs discussions continuèrent pendant
plusieurs jours mais ils arrivèrent à un accord, Ganestor fut cédé
aux Barbares, mais eux de leur part, ont juré alliance au trône
d'Albareth. Pendant les années suivantes le roi et le chef sont
arrivés à se respecter.

Le Combat



Pour attaquer – manœuvrez votre caractère pour faire face à l'ennemi et appuyez sur le bouton du levier, le résultat dépend du caractère que vous avez choisi et la force de l'ennemi, deux ou trois coups solides sont suffisants d'habitude pour tuer l'adversaire. Au début vous n'aurez que des armes ordinaires, mais qui sait ce qu'un caractère résolu peut trouver ces jours-ci?

Pendant la journée dans les villes et parmi les villages civilisés, il est rare de rencontrer les monstres qui infestent la campagne.



À moins que vous soyez certain de l'intention d'un inconnu qui vous approche ne l'attaquer pas.

Tuer un villageois est un moyen certain d'obtenir l'animosité des habitants. En campagne c'est différent, des bandits ou même des monstres surnaturels viendront à votre rencontre, et un voyage d'une ville à une autre devient une tâche dangereuse. N'hésitez pas d'attaquer!

Les monstres n'attendront pas!!

En vous regardant,
elle répond: "Ça va bien merci,
mon mari n'est pas ici, il est allé combattre les
orques quelque part."

À ce moment vous entendrez la sonnette, vous avez obtenu un nouveau sujet. Choisissez DEMANDER et vous verrez que la liste des sujets à maintenant les mots "rumeurs" et "les orques".

Choisissez les orques. En regardant la femme vous dites: "Que savez vous au sujet des orques?"

Elle répond: "Mon mari m'a dit que les orques ont volé un trésor sans pareil et il a l'intention de le regagner."

la sonnette se fait entendre.

En vous servant de DEMANDER et la liste, vous voyez que le sujet "les orques" a disparu car vous avez obtenu tous les renseignements à ce sujet, mais vous choisissez le nouveau sujet "le trésor".

Vous dites: "Que savez-vous au sujet du trésor?"

Elle répond: "Je regrette mais je n'y sais rien. Voulez-vous prendre un bol de soupe de navet?"

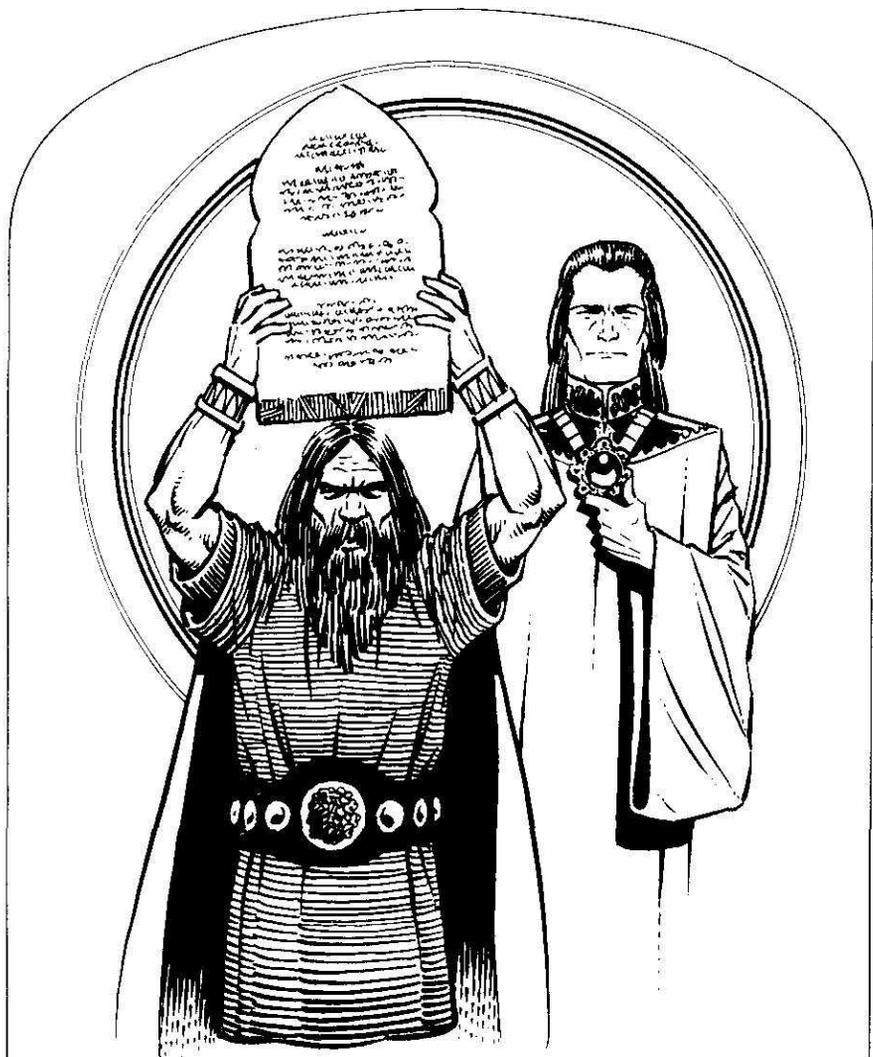
Sur la liste deux choix de plus – "répondre oui" ou "répondre non". Vous êtes impatient de continuer l'aventure, donc vous faites le second choix.

Vous dites: "Non merci".

Elle répond: "Eh bien, aurevoir".

Vous appuyez sur la touche d'espace pour revenir à la commande de mouvement normal.

Comme la femme du serf ne pouvez ajouter des renseignements au sujet du trésor vous êtes forcé de trouver quelqu'un d'autre pour vous aidez avec ce sujet. Une visite à l'auberge sera peut-être utile? ou y-a-t'il un passant qui pourrait vous aider?



À l'anniversaire de l'armistice, Valwyn présenta à Heidric la Tablette de Veritée et lui donna le titre de gouverneur de Ganestor.

Valwyn était devenu vieux et avait perdu beaucoup de son ardeur, la guerre de dix ans l'avait épuisée et il ne pouvait plus se servir du médaillon comme autrefois.

Un jour avec le médaillon et accompagné de son fils il partit pour passer un séjour aux terres natales des Eldens. Il espérait se reposer et regagner ses pouvoirs. Avant de partir Valwyn laissa le noble Dariel, son ami, pour diriger les affaires du royaume en son absence.

J'avait promi
de revenir en six ans.

"Est-ce qu'il est revenu?" demanda Mérideth
en regardant son grand-père avec ses yeux verts.

"Mais j'y arrive!" répondit le vieillard en prenant une bonne
bouffée de fumée.

"Avec le départ de Valwyn, la responsabilité pour les
problèmes d'Albareth était maintenant ceux de Dariel.

"**Mais je pensais** que toutes les difficultés avec les
Barbares étaient résolues après l'armistice?" dit Stéphan en
regardant son grand-père.

"Ah oui, mais beaucoup des seigneurs Elden du sud
n'étaient pas d'accord avec le pacte que Valwyn avait établi avec les
Barbares en leur cédant Ganestor. Leur rancune augmenta de
jour en jour et les nobles essayèrent de reprendre Ganestor du
prince Avar, le fils de Heidric et commandant de la garnison à
Ganestor.

"Le régent Dariel se trouva incapable de gagner le respect
des nobles d'Albareth et son règne fut inefficace. Il devint
prisonnier dans son château; et se fut rare que Dariel quitta la
protection d'Éralan et il y avait même des rumeurs qu'il avait
tellement peur de ses ennemis qu'il en était malade. Sans
administration ferme le royaume commença à redevenir
chaotique. Les commerçants avaient peur de voyager par les
routes, craignant des ambuscades par les vagabonds et les
bandits. Et encore pire, les orques ont commencé à traverser les
montagnes au nord d'Albareth. Le royaume avait bien besoin d'un
sauveur."

Une femme à la porte de la maison, cria: "Papa, tu es bien
arrivé, viens me raconter comment s'est passé ton voyage
pendant que nous mangeons. Stéphan, Mérideth entrez!"

"Mais maman, Grand-papa n'a pas encore fini son conte."
s'écrièrent les enfants.

"Allez vous laver tout de suite!" fut la réponse.

"Allons mes petits, allons-y, je finirai l'histoire plus tard."

Et les enfants sont rentrés à la maison suivi de leur
grand-père.

Le Début . . .

La liste des sujets
contient des mots importants que
vous avez appris pendant des conversations passées.
Quand une personne parle d'un sujet important au cours
du jeu, l'ordinateur sonnera et le sujet sera ajouté à la liste.

Vous pouvez aussi apprendre des **RUMEURS**, mais la
personne que vous adressez ne pourra peut-être pas vous
répondre d'une façon utile, après tout se sont seulement des
rumeurs!

CERTAINES PERSONNES selon la situation auraient des
choix additionels. Les aubergistes, par exemple, à part la
conversation peuvent vous offrir des repas ou du logement si vous
avez de l'argent. Quand vous prenez une chambre à l'auberge
l'état courant du jeu est enregistré sur disque. Donc la prochaine
fois que vous jouez, le jeu reprendra à ce moment avec les
possessions que vous teniez avant et la liste de sujets intacte. C'est
une bonne idée, alors, après un long voyage ou une tâche
dangereuse de loger à une auberge ainsi la situation sera
conservé sur disque. Pendant le jeu vous pouvez toujours revenir
au moment enregistré en employant CHOIX DE JEU suivi de
CHARGER.

C'est une bonne habitude de bavarder avec tout le monde
pendant vos voyages à Albareth. Certain événements sont
déclenchés à la suite de conversations avec des gens importants
et certain sujets essentiels peuvent être perdus parceque vous
n'avez pas enregistré la situation courante avant de quitter le jeu.

TOUTES LES CONVERSATIONS apparaissent au bas de
l'écran ainsi que certain avis. Quand le bas à droite paraît se replier
sur lui-même, c'est pour indiquer qu'il y a encore du texte à lire,
appuyez sur le bouton du levier de commande pour continuer.

Voici un exemple imaginaire de l'interaction en jouant
Times of Lore.

Pendant vos voyages vous rencontrez la femme d'un serf
qui travaille dans un champs.

En activant PARLER, vous choisissez BAVARDAGE au menu.

Vous dites: "Comment allez-vous?"

Conversation



es habitants d'Albareth aiment bien bavarder et beaucoup des villageois peuvent vous offrir des conseils utiles qui vous serviront bien pendant vos voyages et quelques uns peuvent même vous offrir des tâches ou des épreuves qui seront bien récompensés. Pour parler avec un personnage, appuyez sur la touche d'espace et puis choisissez **PARLER** avec le levier de commande. Un menu special sera déployé. Les personnages eux-même sont aussi capable de commencer une conversation, si quelqu'un vous adresse la parole, la commande **PARLER** sera activée automatiquement en prévoyant votre réponse.



C'est la coutume au royaume d'Albareth d'accueillir les gens en disant: "Il fait beau temps" ou bien "Comment allez-vous?" Pour adresser la parole à quelqu'un de cette façon choisissez **BAVARDAGE**. Bientôt vous allez vous apercevoir que vos salutations auront un effet sur la conversation qui suit, ainsi vous pouvez parfois obtenir des informations importantes.

DEMANDER, le second choix que vous offre le menu, vous permet de demander une question particulière. Ayant choisi **DEMANDER** il vous sera possible de choisir d'une liste un sujet dont vous avez déjà appris quelque chose.

Pour Commencer

1. Placez le disque **TIMES OF LORE** dans l'ordinateur, le coté avec l'étiquette supérieure.
2. Insérez le levier de commande dans le deuxième port. Avec le Commodore 128 le jeu se chargera automatiquement, si vous jouez avec un 64, faites **LOAD**"8,1** et appuyez **RETURN**.
3. Le titre '**Times Of Lore**' apparaîtra sur l'écran et le menu sera exposé. Quand vous êtes prêt à jouer: avec le levier de commande mettez la flèche indicatrice sur **NOUVEAU JEU** et puis appuyez sur le bouton du levier pour entrer dans le royaume d'Albareth.
4. Lisez l'histoire attentivement et suivez les directions à la fin pour choisir votre caractère. Si vous choisissez un chevalier, votre armure d'acier vous protégera au combat. Si le role de Valkyrie vous séduit votre agilité et la rapidité de vos mouvements rendra l'ennemi confus et sera votre protection principale. C'est vrai que l'habit d'un Barbares offre très peu de protection, mais ils sont très, très forts.
5. À la prochaine occasion que vous jouez, vous pouvez éviter de relire l'histoire et la selection d'un caractère en choisissant **RETOUR À TIMES OF LORE** au début.

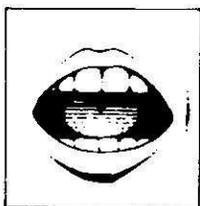
Jouer Times of Lore

La partie supérieure de l'écran s'appelle le plan de vu et votre caractère est toujours au centre de ce plan. Servez-vous du levier de commande dans la direction nord, sud, est ou l'ouest pour prendre cette direction.

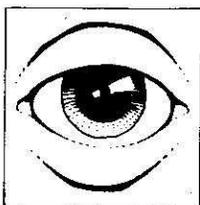
Si vous appuyez sur la touche d'espace une main animée apparaîtra au bas de l'écran, en vous servant du levier de commande vous pouvez choisir l'action que vous désirez en choisissant un idéogramme.

Aussitôt que vous appuyez sur la touche d'espace les caractères sont immobilisés, (malheureusement cela n'est pas le cas pour les monstres qui continueront leurs attaques). Quand vous avez fait votre choix appuyez sur le bouton du levier de commande pour l'exécuter, si vous changez d'avis, avant d'avoir appuyé sur le bouton du levier, appuyez sur la touche d'espace pour reprendre le mouvement normal.

En commençant par l'idéogramme de gauche les images représentent les commandes suivantes:

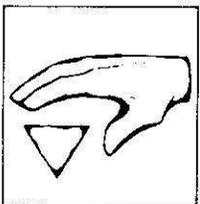


Parler — Placez la main sur cette image pour commencer une conversation avec un autre caractère. La personne à qui vous voulez adresser la parole doit être près de vous. En Albareth c'est très impoli de crier! Voir CONVERSATION pour d'autres renseignements.

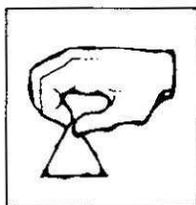


Examiner — De temps en temps vous allez vouloir examiner un objet ou pour l'identifier, ou pour le voir de plus près. L'oeil est utile avec les rouleaux, les potions et d'autres artifices et vous permet aussi de trouver des objets qui ne sont pas toujours immédiatement visible.

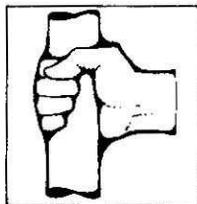
Inventaire — Quand vous choisissez le sac, une liste des objets que vous portez à ce moment apparaîtra, ainsi que les provisions et l'argent que vous posséder.



Laisser — Le nombre d'objet que vous pouvez porter est limité. Si votre sac est plein il faudra que vous laissiez un objet, qui ne vous soit plus utile, avant de pouvoir obtenir un autre.

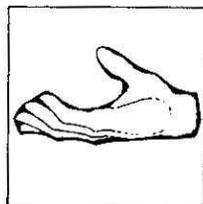


Prendre — Servez-vous de cette commande pour prendre de l'or, des provisions, du trésor ou d'autres objets que l'on peut trouver sur le terrain de combat après une bataille ou que l'on peut rencontrer pendant les voyages.



Servir — Cette commande vous permet de vous servir des objets que vous portez. Boire une potion, faire un charme. Voyez CERTAINES COMMANDES pour des renseignements supplémentaires.

Offrir — Vous pouvez offrir un objet que vous portez, à un autre personnage qui est près de vous. C'est presque certain que le caractère l'acceptera, même si l'objet ne lui sert à rien, car à Albareth c'est très impoli de refuser un cadeau!

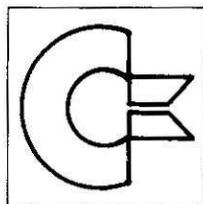


Choix de Jeu — Cette commande vous permet de faire les choix suivants:

POINTS Vous montre le nombre de points que vous avez gagné jusqu'à présent. Les points augmentent chaque fois que vous tuez un monstre ou si vous accomplissez une tâche difficile ou dangereuse.

CHARGER Vous pouvez reprendre le jeu à un moment que vous avez enregistré sur disque. Voir CONVERSATION pour des détails sur la façon d'enregistrer un moment sur disque.

PAUSE Avec ce choix le jeu est suspendu (rien ne prend place) jusqu'à ce que vous appuyez sur le bouton du levier de commande.



Certaines Commandes vous demanderont de faire un choix, un personnage ou un objet pour accomplir la commande. Par exemple si vous avez choisi LAISSER, une liste des objets que vous portez et que vous pourriez laisser, apparaîtra avec un indicateur. En vous servant du levier de commande choisissez l'objet. Si vous changez d'avis appuyez sur la touche d'espace.

JOINT VENTURERS IN EUROPE
MICRO PROSE
SIMULATION * SOFTWARE



MICROPROSE, 2 MARKET PLACE, TETBURY, GLOUCESTERSHIRE GL8 8DA. Tel: (0696) 54326. Tlx: 43422 MPS UKO