
PROPHETIE

* LES MARCHES DE L'EMPIRE *

HEXAMERON

CHAPITRE 1

Historique

Nous relatons ici, les evenements qui mirent un terme au 6eme Empire.

A la fin du 6eme Empire, le pouvoir etait divise en deux hierarchies, l'une religieuse, l'autre politique.

hierarchie religieuse:

Une hierarchie religieuse, constituee par les grands pretres de quatre religions antagonistes.

- le Saint Anthakara : la religion des forces vives de l'esprit.
Adorateur de Nurob, dieu des Ames.
- Chapelle de l'Ananda : grands pretres des forces de vie.
Adorateur d'El, la Force de Vie.
- Eglise du Kowu : leurs pretres tirent leurs pouvoirs des forces obscures de l'univers.
Ils venerent celui dont nul ne doit citer le nom, le "Dieu noir".
- Eglise Elementaire : dont le pouvoir est aussi immense que les forces de la nature
Elle respecte Spheanor,
maitre des elements.

Ces quatre églises sont contrôlées par une autorité
suprême en la personne de la Révérende Mère Atra,
dont les pouvoirs viennent des dieux.
son autorité s'appuie sur trois sectes.

-Les Prêtresses : garde personnelle de la Révérende Mère.

-Les Amazones : guerrières quasi invincibles.

-Les Moines Rouges : guerriers puissants et fanatiques.

La Révérende Mère Atra est la seule à pouvoir communiquer
directement avec les dieux, dans le Temple secret du Tao de
Lumière.

La chute du 6eme Empire :

A cette epoque, une cohalition s'etabli entre la Guilde des Marchands unifies et les hauts dignitaires religieux.

Le but inavouable de cette association etant de reunir assez de puissance politique et religieuse, pour louer les services des Maitres Assassins.

La tache confiee aux Maitres Assassins fut l'assassinat de l'Empereur. La cohalition se chargeant d'en attribuer l'acte aux Moines Rouges et a la Reverente Mere.

Cette manoeuvre reussit pleinement, au point que la Garde noire, par mesure de represaille, pousuivit et massacra la presque totalite des Moines Rouges.
au cours d'une de ces actions , fut tuee la Reverente Mere.

La hierarchie politique :

A sa tete se trouve l'Empereur Anort, en place depuis 652 ans.
Son pouvoir s'appuie sur la garde noire imperiale
et la Dime, percue en energie vitale.

L'assemblee se constitue pour un tiers de la noblesse
imperiale, dont le pouvoir n'est qu'honorifique.

Les deux autres tiers
sont representes par la Confrerie des Maitres Assassins
et la Guilde des Marchands unifies.

La Guilde spatiale ayant fait scission avec l'assemblee au
debut du 6eme Empire.

Ainsi etait le 6eme Empire
avant les troubles qui amenerent son declin.

CHAPITRE 2

Theme :

C'est un empire galactique livré par les dieux à un empereur tyrannique.

L'immortalité de l'empereur, dépend des doses d'énergie vitale.

Une prophétie annonce la prochaine venue d'un Messie qui délivrera ce monde du joug de l'empereur et des dieux.

Le joueur doit, par une manipulation génétique au niveau des accouplements de personnage, aboutir au Messie ; et accomplir 2 quêtes :

- découvrir et éliminer le Gouverneur des Marches.
- découvrir le Temple du Tao

Mais dans les temps qui suivirent, les Maitres Assassins
rompirent cette alliance et s'emparerent du trone.

Ainsi s'ouvrit une nouvelle ere de tyrannie ...

LE 7 eme EMPIRE !

Fassent les Dieux que la Prophetie de la Reverente Mere
lors de son agonie, se realise...

C'est d'au dela l'univers
Que viendra le Salut
Par le sept il sera reconnu
La ou tout commence

Possibilités

D'une manière générale, l'aventurier peut :

- être male ou femelle.
- être accouplé en vue d'une manipulation génétique.
- visiter les planètes et y combattre, pour le plaisir ou pour l'accomplissement d'une quête, afin de monter de niveaux d'expérience. ces niveaux donnent accès à des aventures de difficultés de 1 à 5).
- création d'aventurier par : 1.création spontanée
2.accouplement
- aventures, sous forme de planètes réparties et classées par systèmes planétaires (accessibles par astronef) et par niveaux de difficulté (niv. technologique).

À la sortie d'une création, le personnage est
déposé dans une aventure de constitution permettant :

- équipement de l'aventurier en armes et potions.
- acquisition d'un métier.
- acquisition d'une religion.
- acquisition d'un vaisseau.
- de s'enrôler dans l'armée régulière.
- de consulter la carte galactique.

Les possibilités suivantes comprennent une quarantaine
d'aventures réparties sur 17 systèmes solaires.

Les passages d'une aventure à l'autre se font par
astronef, avec risque de combats spatiaux.

Des potions permettent au personnage d'améliorer son efficacité au combat ou encore, de se soigner.

Un métier apporte au personnage des connaissances techniques sur la réparation et l'utilisation des astronefs. Il sont au nombre de quatre :

- système de propulsion des astronefs
- structure des astronefs
- armement des astronefs
- informatique

En contrepartie, le personnage vieillit de dix ans par séance d'apprentissage.

CHAPITRE 3

la scene du jeu est un univers heteroclite ou se melent la magies la technologie et les armes primitives.

La magie prend sa source dans les sectes religieuses, representantes des cinq dieux principaux .

Ces sectes prechent respectivement : les

- les elements - la technologie
- la force de vie - la magie - la mort.

La magie se compose de sorts plus ou moins puissants selon le niveau d'experience de l'aventurier.

Prendre une religion, c'est acquerir ces sorts.

L'engagement dans l'armée lui permet d'acquies un astronef, moyennant un paiement a vie sur ses points d'experience.

il peut acheter son astronef. moyennant un credit a vie proportionnel a la classe de l'astronef.

L'aventurier peut se deplacer a bord de son astronef en vision reelle et acceder a:

- la salle des machines (reparations)
- la soute (depot d'arme)
- la salle de repos (recuperation)
- la salle de pilotage
- la salle des cartes

Creation des aventuriers :

Le fichier est prévu pour dix aventuriers.

La creation est possible par 2 methodes :

1. creation spontanee : Ceci comprend le choix d'une des six races et du sexe. Chaque race apporte des animats de bases specifiques et un des chromosomes servant de repere a la manipulation genetique ayant pour but le messie.
2. creation par accouplement : Le joueur peut selectionner un personnage existant male et un personnage existant femelle pour la creation d'un troisieme. Dans ce cas, les animats de ce personnage seront la moyenne de chaque categorie d'animat, arrondis a l'inferieur

Nota : pour creer le Messie, il faut obtenir un personnage hybride de six races et remplir certaines conditions.

Chapitre 5

Comment jouer

Deplacement dans le labyrinthe :

- avancer barre d'espace.
- tourner sur soi-meme fleches gauche/droite

Inventaire :

- touche "Z"...

Sauver l'aventurier :

- Ctrl-E

Processus conseille :

- Prendre une religion et un metier
- S'equiper, se renseigner
- Acquerir un astronef
- Choisir des aventures de niveau technologique correspondant au niveau de l'aventurier.

ANANDA

Niveau 1 :

- SOIN : Cout 5
Fonction ... Curatif. 5 a 10. Fait appel a
Fait appel a une partie de la
Force creatrice de l'univers.

- VISIONLIM : Cout 3
Fonction ... Accessoire. Limite.
Eclaire l'esprit et
Accroit la vision.

Niveau 2 :

- SAUT : Cout 10
Fonction ... Sort de fuite. Faillible.
La main des dieux ramene
l'aventurier au vaisseau.

KOWU

Niveau 1 :

- FLECHE : Cout 5
Fonction ... Offensif individuel. 20 a 25.
Un trait de lumiere jaillie
de la main du pretre.

- CHALEUR : Cout 5
Fonction ... Offensif groupe. 5 a 10.
Fait monter la temperature
ambiante.

Niveau 2 :

- VISIONLIM : Cout 3
Fonction ... Accessoire. Limite.
Eclaire l'esprit et
accroit la vision.

- SOIN : Cout 5
Fonction ... Curatif. 5 a 10. Fait appel a
Fait appel a une partie de la
Force creatrice de l'univers.

Niveau 3 :

- SOINSUP : Cout 10
Fonction ... Curatif. 5 a 10. Fait appel a
Fait appel a une partie de la
Force creatrice de l'univers.
- FOUDRE : Cout 10
Fonction ... Offensif individuel. 30 a 50.
Un éclair magique
jailli des tenebres.

Niveau 4 :

- SAUT : Cout 10
Fonction ... Sort de fuite. Faillible.
La main des dieux ramene
l'aventurier au vaisseau.

- IDIOTIE : Cout 15
Fonction ... Offensif groupe.
Emprisonne l'ame
des adversaires.

Niveau 5 :

- PUISSANCE : Cout 15
Fonction ... Offensif. Groupe. 30 a 50
Offre la vie des adversaires
a la puissance des Dieux.

ANTHAKARA

Niveau 1 :

- ESPRIVIE : Cout 3
Fonction ... Curatif. 3 a 5
La force mentale guerit
les blessure du corps.

- CHALEUR : Cout 5
Fonction .. Offensif groupe. 5 a 10.
Fait monter la temperature
ambiante.

Niveau 2 :

- NATURE : Cout 10
Fonction ... Offensif individuel.
Des plantes jaillissent et
emprisonnent l'adversaire.

- VISIONLIM : Cout 3
Fonction ... Accessoire. Limite.
Eclaire l'esprit et
accroit la vision.

Niveau 3 :

- SOINSUP : Cout 10
Fonction ... Curatif. 20 a 30.
Fait appel a une partie de la
Force creatrice de l'univers.

- FLAMME : Cout 10
Fonction ... Offensif. Groupe. 15 a 40
Une colonne de flamme
jaillie du neant.

- NATURE : Cout 10
Fonction ... Offensif individuel.
Des plantes jaillissent et
emprisonnent l'adversaire.

Niveau 3 :

- SOINTOTAL : Cout 15
Fonction ... Curatif.
Purifie le corps.

- PARALYSIE : Cout 5
Fonction ... Preventif.
La force de vie protege contre
les effets de la paralysie.

Niveau 4 :

- TORNADE : Cout 15
Fonction ... Offensif groupe. 50 a 100
 Dechaine toute la puissance
 des elements

- GRANSAUT : Cout 10
Fonction ... Sort de fuite.
 La main des dieux ramene
 l'aventurier au vaisseau.

Niveau 5 :

- NEANTUS : Cout 15
Fonction ... Censure.

- SAUT : Cout 10
Fonction ... Sort de fuite. Faillible.
 La main des dieux ramene
 l'aventurier au vaisseau.

Niveau 3 :

- GUERISON : Cout 5
Fonction ... Curatif poison.
 Arrete les effets du poison.

- NATURE : Cout 10
Fonction ... Offensif individuel.
 Des plantes jaillissent et
 emprisonnent l'adversaire.

GRAND LIVRE DES POTIONS

- SOIN1: Curatif. Permet de recuperer 1 a 10 points.
- SOIN2: Curatif. Permet de recuperer 5 a 20 points.
- SOIN3: Curatif. Permet de recuperer la totalite.
- CUREROC.....: Curatif/Preventif. come le sort paralysie
- VISION: Meme utilisation que le sort Vision.
- PROTECT1: Protection contre l'energie 5 a 10 points.
- PROTECT2: Protection contre l'energie 5 a 20 points.
- RAPIDITE: Double les facultes de combat.

EQUIPE DE CONCEPTION

PROGRAMMATION	HUBERT Herve - BLANC Jean-louis
IDEE ORIGINELLE	HUBERT Herve - VERNOIS Philippe
SCENARIO	VERNOIS Philippe - GRIVELET Stephane
GRAPHISME	IACONO Genevieve - BAIXAS Henri
MAQUETTE	IAC