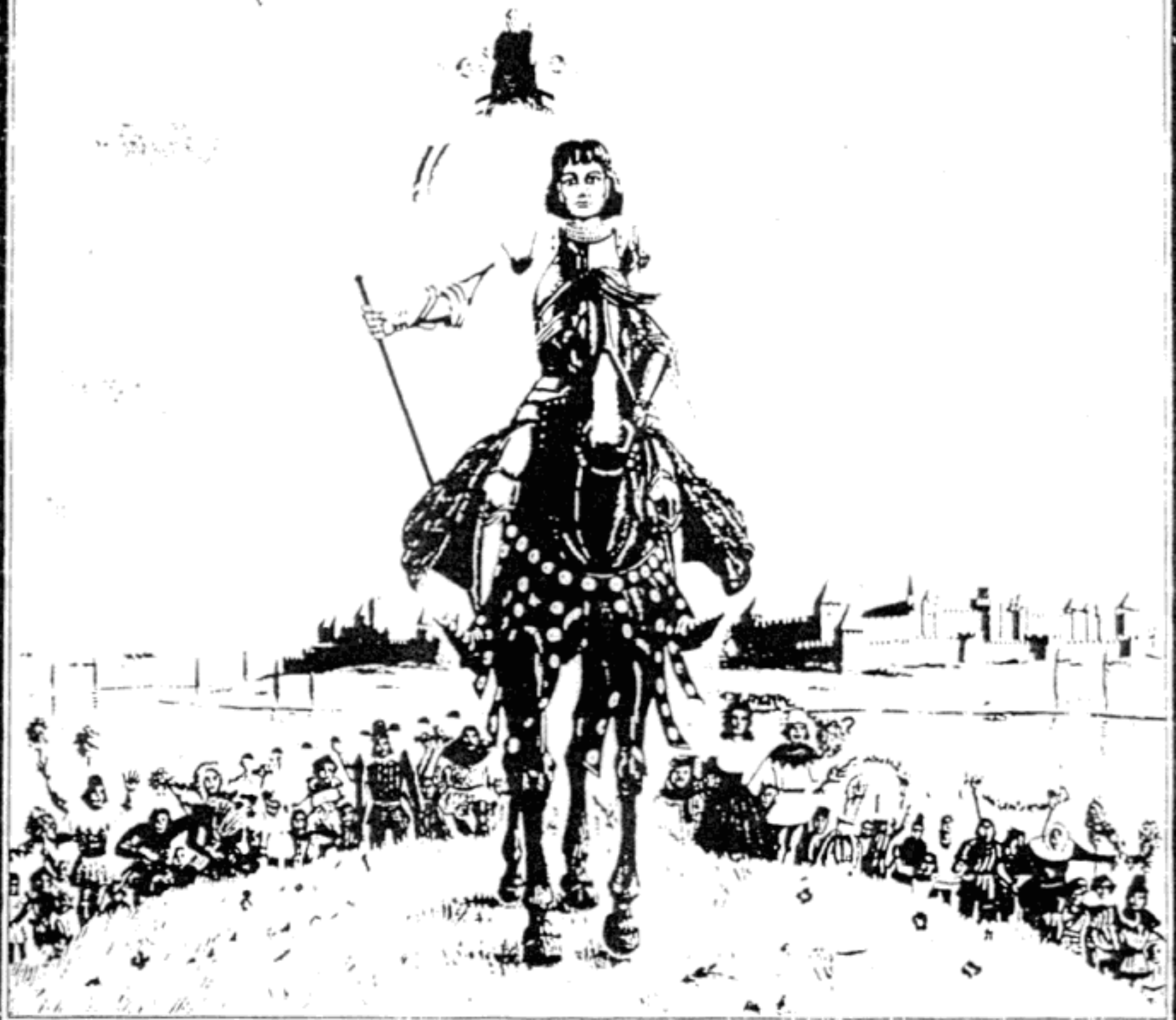


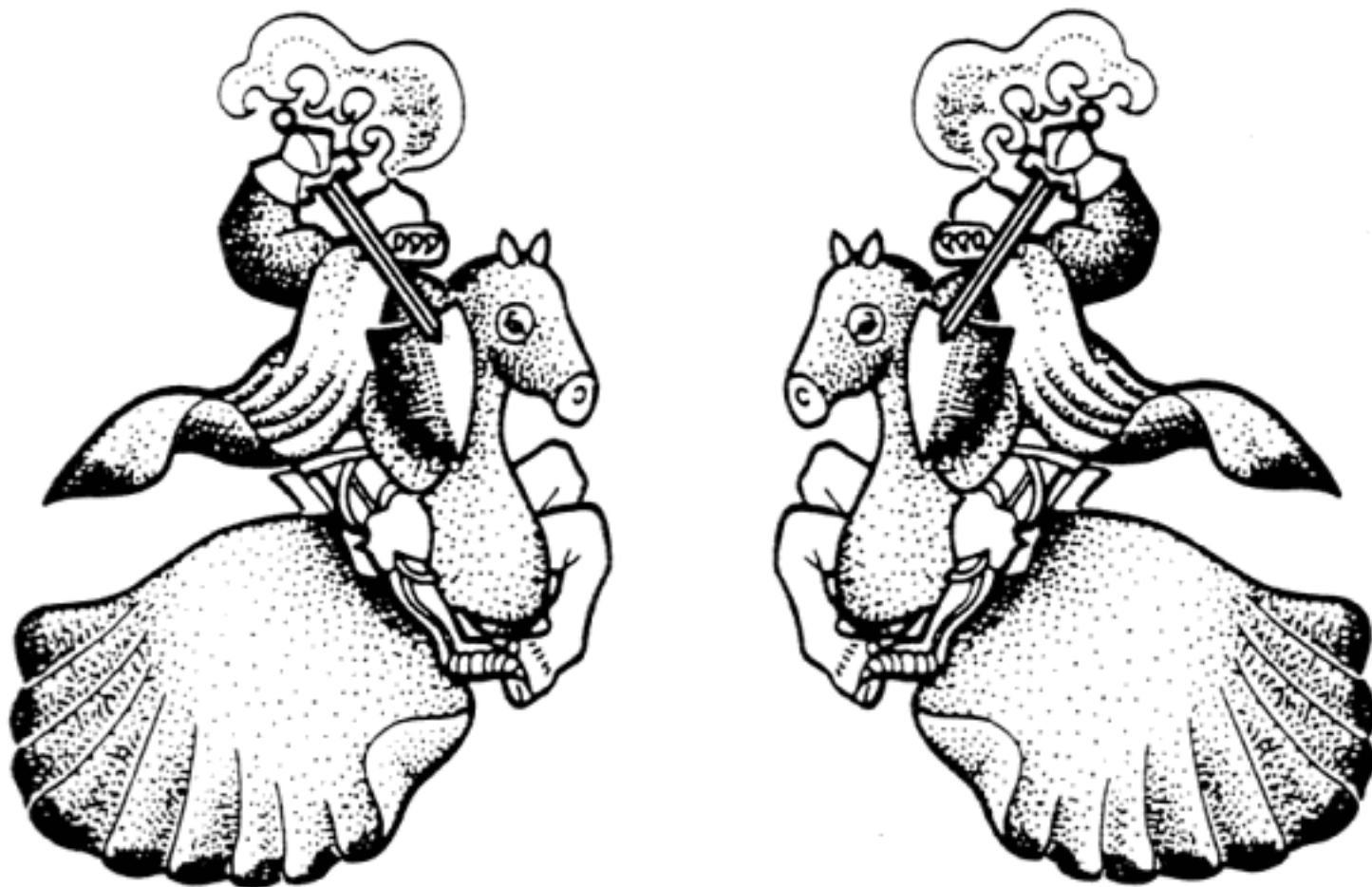
Jeanne d'Arc



PRESENTATION

Au cours de sa riche et longue histoire, la France connut bien des désastres et de spectaculaires renversements de situation; Mais il fut un temps, au XV^e siècle où ce monde fut proche de mourir, où tous les ressorts humains ne suffirent plus à le sortir de l'abîme, et où seul, un miracle pouvait encore le sauver. Ce miracle, ce fut... Jeanne d'Arc.

Revivez et participez à cette épopée historique, au prodigieux destin de la vierge lorraine, sans équivalent dans les annales de l'humanité, au formidable redressement qui s'ensuivit avec ses batailles et ses sièges, aux négociations pour la paix, à la transfiguration de la France à l'aube de la Renaissance européenne.



CHARGEMENT

AMIGA	<i>Insérez la disquette et suivez les indications.</i>
ATARI ST	<i>Insérez la disquette A Double "KLICK" sur l'icône de disque A A l'apparition de la fenêtre, double "KLICK" sur "Jeanne . PRG"</i>
PC	<i>Mettez en marche l'ordinateur Insérez votre disquette système MSDOS A l'apparition du curseur A > tapez Jeanne Puis RETURN ou ENTER Pour obtenir des renseignements supplémentaires tapez A > type Lisez.moi</i>

COMMANDES

ATARI ST AMIGA	<i>On peut jouer soit avec la SOURIS, soit avec le JOYSTICK.</i>
PC	<i>Vous pouvez jouer avec le JOYSTICK en appuyant sur le bouton feu pour le sélectionner, la SOURIS en appuyant sur le bouton de gauche pour la sélectionner, ou le CLAVIER en appuyant sur une des touches du clavier pour le sélectionner. Le CLAVIER: déplacements à l'aide des 4 flèches, validation avec la barre d'ESPACE, on peut se déplacer plus adroitement en maintenant appuyée la touche "SHIFT" de gauche, pour mettre le son ou l'arrêter, appuyer sur la touche "S".</i>

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

VOTRE PERSONNAGE: *Vous êtes Charles, l'infortuné dauphin de France. Votre légitimité d'héritier de la couronne est mise en doute, l'Anglais assiège Orléans, clef de tout votre système de défense. Vous attendez un miracle...*

VOTRE BUT: *Dans un premier temps vous devez vous faire sacrer roi, à Reims avec l'aide de Dieu et de Jeanne d'Arc, puis ensuite sauver la France en boutant les Anglais hors du royaume et en libérant une à une, toutes les provinces françaises.*

VOS MOYENS: *Une carte afin de pouvoir situer à tout moment l'évolution de votre politique, de vos conquêtes et de vos pertes.
Les différents pouvoirs politiques, (à sélectionner grâce à la fleur de lys sur la carte) dont dispose un souverain, accessibles uniquement grâce au sacre.
Vous pourrez aussi compter sur la présence à vos côtés de Jeanne d'Arc et n'est-ce pas là, un signe de Dieu que de vous envoyer une paysanne pour guider le pas de vos armées?
Le royaume de France se dirige-t-il enfin vers la paix?
Mais attention! comme elle vous l'a dit elle-même lors d'un entretien privé, elle sait que sa situation parmi les grands du royaume n'est qu'éphémère, trop d'ennemis se dressent autour d'elle. Alors, sachez l'utiliser à bon escient pour la plus grande gloire de votre règne.*

LE DEBUT DU JEU

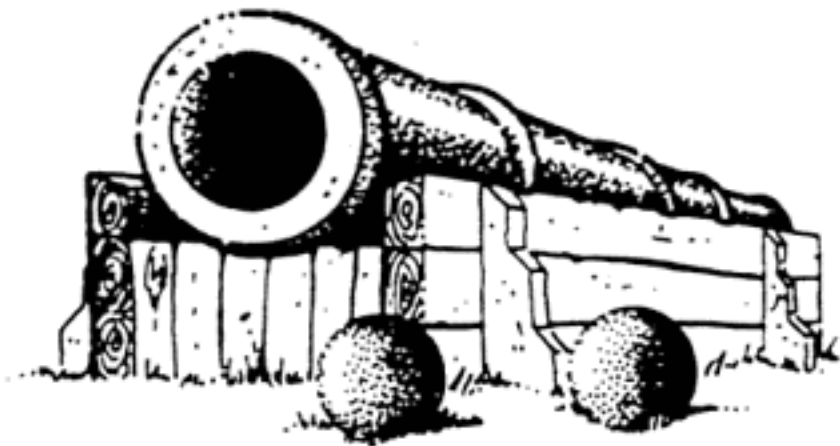
L'aventure débute le 1^{er} mai 1429. Vous disposez d'une armée pour laquelle vous avez rasé vos derniers fonds de coffres.

Vous la confiez à Jeanne d'Arc dans le but de libérer Orléans, puis de vous mener en Champagne, à Reims, pour le sacre.

Vous obtiendrez alors les pouvoirs politiques d'un roi de France légitime.

LES POUVOIRS POLITIQUES DU ROI DE FRANCE :

1. La diplomatie.
2. L'espionnage.
3. Les coups de main.
4. Le trésor royal.
5. La justice royale
6. La levée de l'armée royale.
7. Entrer en campagne.



1 - **DIPLOMATIE**: Démarche établissant des relations avec vos adversaires afin d'aboutir à un accord.

Sélectionnez interlocuteur, sujet et ville de négociation en plaçant le curseur sur le nom choisi. Pour sélectionner les deux ambassadeurs, les otages anglais en FRANCE où les prisonniers français en ANGLETERRE, voir le tableau PERSONNAGES.

Pour l'échange d'une ville française sous occupation anglaise, contre une certaine somme d'argent, sélectionner d'abord sur la carte, la province de la ville choisie, puis ensuite celle-ci.

Apposez votre SCEAU royal pour valider le message, mais attention il ne sera plus possible alors, de rectifier ledit message, vous pouvez néanmoins le supprimer et recommencer.

Attendez le résultat des négociations. Et si un accord est obtenu, le cas échéant, apposez votre SCEAU pour le ratifier.

Si un versement d'argent doit s'effectuer soit dans un sens, soit dans l'autre, il est automatiquement versé ou prélevé dans le trésor royal.

Les différentes négociations possibles :	
LA TREVE	suspension temporaire de tout acte d'hostilité
LA PAIX	arrêt d'un conflit entre deux états
L'ALLIANCE	union contractée entre deux états
LA DELIVRANCE	d'un personnage français, ou d'une ville occupée par l'Anglais contre de l'argent
LA LIBERATION	d'un personnage anglais contre de l'argent

AVERTISSEMENTS :

Choisissez bien vos ambassadeurs parmi les personnages mis à votre disposition. De trop nombreux échecs pourraient amener de bien regrettables événements comme la réaction incontrôlable de votre peuple, ou de vos vassaux. Pire encore serait la mise en captivité de vos ambassadeurs par votre surnois interlocuteur.

Ne sous-estimez pas la diplomatie malgré son apparente complexité, elle peut vous permettre petit à petit de faire progresser votre politique.

2 – **E**SPIONNAGE: *Mission de renseignement dans les provinces ennemies.*

3 – **C**OUP DE MAIN: *Action ponctuelle ayant pour but de faire progresser votre politique de manière discrète et souvent décisive.*

Pour ces deux Options:

Sélectionner espion ou homme de main, prime, et mission en plaçant le curseur sur le nom ou la somme choisis. Le métier d'espion comportant de gros risques, il est vivement conseillé de préserver au maximum la vie de vos agents, en les rétribuant largement, dans la mesure de vos finances bien sûr. Sinon vous verrez le nombre de vos candidats se réduire dangereusement.

Appelez votre SCEAU royal pour valider la mission, mais attention il ne sera plus possible alors, de rectifier ladite mission.

Les différentes missions possibles:

ESPIONNAGE: renseignement sur...

La garnison d'une ville en vue, par exemple, d'une campagne militaire (à sélectionner sur la carte).

La situation d'une armée ennemie à sélectionner sur la carte.

COUP DE MAIN:

L'empoisonnement ou l'assassinat, dans le but d'éliminer de manière radicale un personnage gênant.

L'enlèvement afin d'écartier un personnage de votre route sans l'occire, afin de le passer en jugement, ou bien encore afin de l'échanger contre une rançon.

AVERTISSEMENTS:

Les espions ou les hommes de main que vous pouvez engager, ont chacun une ou plusieurs spécialités, mais ne peuvent être sûrs à tous les coups. Confiez-vous alors à votre instinct, et qu'il vous permette de bien choisir au moment voulu.

Reportez-vous à la liste des personnages pour étudier le profil "professionnel" de vos futurs employés.

4 – **TRÉSOR ROYAL** : l'agent de votre ambition, la garantie de votre pouvoir.

Vous avez continuellement à votre disposition sur la carte de jeu le rappel du montant de vos finances.

Au début de l'aventure, vos caisses sont à zéro. A vous, dès le sacre achevé, de les remplir, et vous avez pour cela plusieurs possibilités.

Deux types d'impôts :

– **LA TAILLE**, percevable uniquement en septembre et automatiquement prélevée par vos collecteurs dans l'ensemble des provinces qui vous sont totalement loyalistes et où ne réside pas l'ombre d'un ennemi.

N'oubliez donc surtout pas, le prélèvement de la taille au mois de septembre. Nous verrons bien ceux qui seront attentifs et ceux qui ne le seront pas !

La taille varie chaque année car sa valeur repose sur la qualité de la moisson, elle-même reposant sur la météorologie des mois qui précèdent l'événement agricole. Que le temps soit mauvais et c'est la famine pour le peuple.

La taille expose rarement le souverain à de vives réactions de la part du peuple car elle représente la tradition féodale qui veut que le faible donne une partie des fruits de son labeur à celui qui le cas échéant le défend contre un ennemi.

– **LES FOUAGES**, c'est l'impôt exceptionnel percevable à tout moment dans la province française de votre choix. Un avantage, une rentrée d'argent rapide et aussi nombreuse que la province choisie est riche. Un gros inconvénient, c'est l'impôt le plus redouté par le peuple, souvent cause de révoltes sanglantes.

Il est vivement déconseillé de lever les fouages au même endroit plus de deux fois dans la même année.

– **LA RANÇON** d'un prisonnier anglais en France que nous appellerons otage, et qui n'est pas négligeable. Se reporter à l'option diplomatie pour l'utiliser.

– **LE PILLAGE** d'une ville prise à l'Anglais, donc d'une ville française... c'est la possibilité la plus hasardeuse pour un souverain qui recherche l'unité de son royaume. Se reporter à l'option "entrer en campagne" pour l'utiliser.

REMARQUE : pour votre culture, sachez que l'unité monétaire utilisée dans ce jeu, la Livre Tournais équivaut à peu de chose près, à 300 francs 1988, intéressant ? Non ?

5 – **J**USTICE ROYALE: La justice du roi qui inspire le respect absolu des droits de tous les sujets du royaume, les faibles comme les puissants.

Trois procédures s'offrent à vous.

L'ARRESTATION: consiste à s'emparer des coupables et autres suspects et à les mettre en prison royale. L'opération ne peut se faire que parmi les personnages français. Pour les Anglais qui sont otages et qui se retrouvent en prison royale, le début de leur captivité correspond soit à un enlèvement, soit à une défaite lors d'un siège ou lors d'une bataille.

Les prisons royales peuvent contenir tous les personnages de l'aventure s'il le fallait, mais est-ce la bonne solution pour atteindre son but?

Les motifs de condamnation qui peuvent être avancés avec véracité par rapport aux événements ou plus "politiquement" par rapport aux intérêts en jeu sont les suivants : haute trahison, fuite devant l'ennemi et sorcellerie. A vous ensuite de les octroyer en conséquence.

Apposez alors, votre SCEAU royal pour valider l'arrestation. Dans un second temps viendront procès et sanction.

LA GRACE: concédée uniquement à des personnages français, les Anglais ne pouvant être graciés, étant les ennemis du royaume.

Apposez votre SCEAU royal pour valider cette grâce.

L'EXECUTION: c'est l'étape ultime d'un jugement, avec ses différentes sanctions. Il faut avant tout posséder dans les prisons royales, le ou les individus susceptibles d'être intéressés comme les meneurs d'une province en révolte (à sélectionner sur la carte), ou comme un prisonnier anglais ou français.

Attention, on ne pourra plus annuler l'irréparable après le choix du processus d'exécution.

Il ne reste plus alors qu'à choisir la méthode pour rendre justice, la pendaison pour un groupe et le billot pour les individus nobles.

Apposez votre SCEAU royal pour valider cette exécution.

AVERTISSEMENT:

Il convient d'être raisonnable avec les personnages français sinon vous vous exposez logiquement à être battu par les Anglais. Les personnages français sont les cartes du jeu; sans carte, pas de jeu!

6 – **L**EVÉE DE L'ARMÉE ROYALE: c'est la création de l'armée royale l'une des garanties de votre succès aussi longtemps que vous aurez de la chance et des sous.

Trois phases importantes sont nécessaires pour sa levée.

D'abord la situation de cette levée, ou lieu de rassemblement. Il est inutile de payer des soldats pour faire la traversée de provinces amies, une armée cela coûte très cher; mieux vaut la rassembler dans une province limitrophe de votre prochain objectif, elle sera ainsi utilisée plus rationnellement.

Ensuite il faut lui désigner un chef; fort en stratégie si possible.

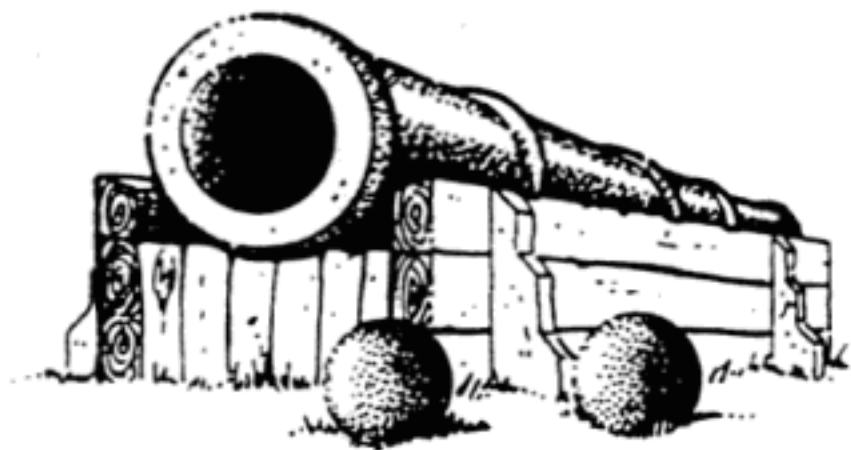
Reste à effectuer le recrutement: Chevaliers, archers, troupiers et bombardes pour un temps déterminé et une solde correspondant au nombre d'hommes et au temps. Faites comme indiqué pour recruter vos hommes.

7 – **E**NTRER EN CAMPAGNE: C'est la phase active et concrète de la reconquête du territoire national.

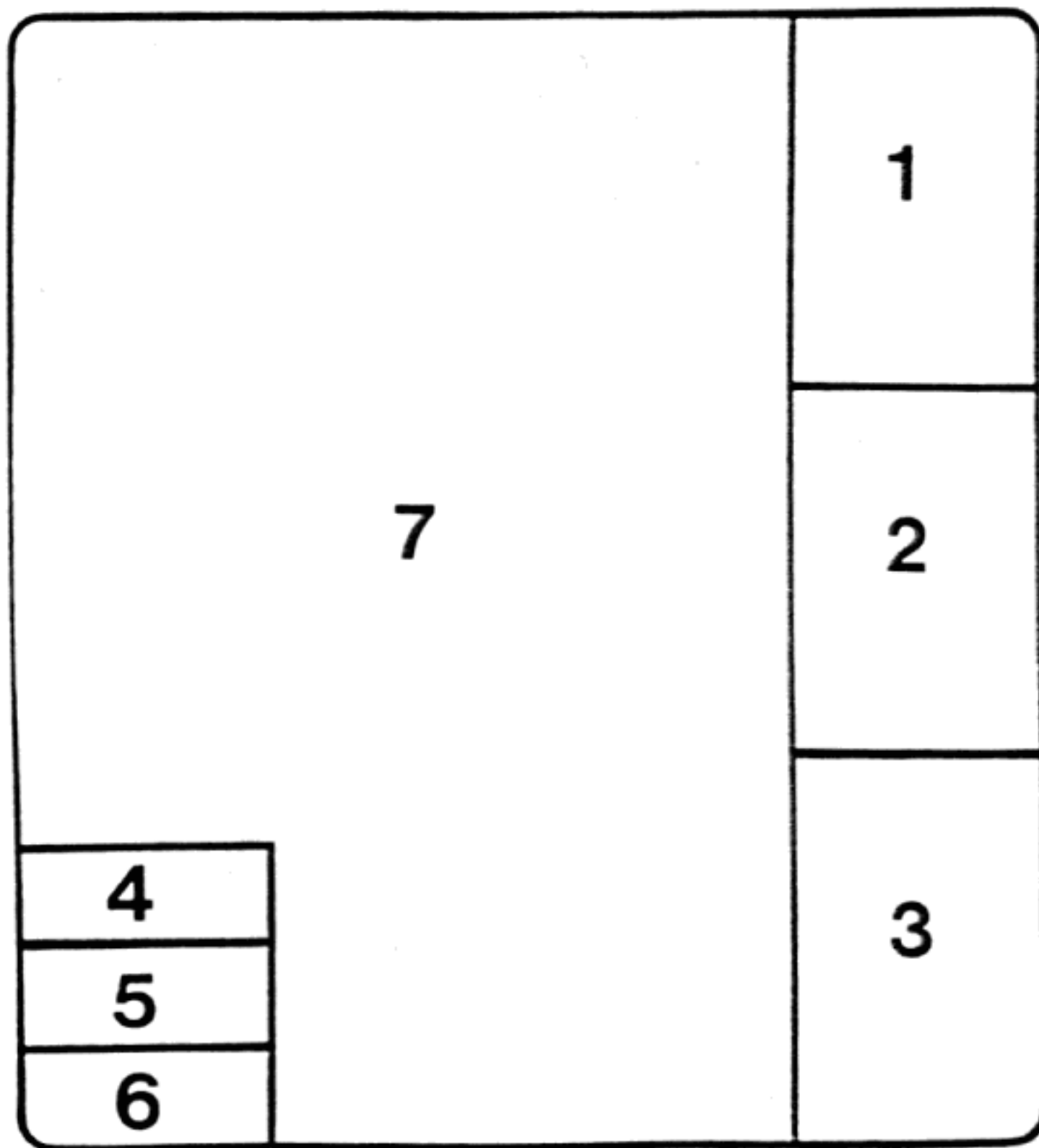
Il faut tout d'abord sélectionner la province puis l'une des villes ou forteresses à libérer. Une province est entièrement libérée lorsque toutes les places fortes le sont. Une armée ennemie peut à tout moment surgir et c'est la bataille en rase campagne. Pour prendre une ville, il faut réussir tous les jeux d'arcade sinon vous serez obligé de lever le siège. A vous ensuite de choisir entre le licenciement de vos troupes, ou un nouvel objectif. Il peut arriver que vous vous retrouviez pris dans la ville que vous venez de libérer, il ne reste plus alors qu'à défendre chèrement votre peau en vous barricadant ou bien en provoquant une bataille en rase campagne.

Une libération de ville peut vous permettre de taxer plus ou moins les citadins, au gré de votre humeur.

Lors de la libération d'une province, vous avez la possibilité de construire une forteresse pour renforcer la province.



*L*ECTURE DE LA CARTE DE FRANCE



L ECTURE DE LA CARTE DE FRANCE

- 1 – LA DATE, marquant les mois et les années, vous permet de vous situer dans le temps. L'aventure commence le 1^{er} mai 1429.
- 2 – L'icône donnant accès aux OPTIONS POLITIQUES qui vous aideront à gérer les événements qui se succéderont tout au long de votre règne. Mais attention, seul le sacre de Reims délivre ces pouvoirs politiques.
- 3 – Un icône double donnant accès dans un premier temps aux INDICATIONS METEOROLOGIQUES. (Se reporter aux symboles météorologiques pour les reconnaître). Ces indications permettent par exemple de mieux préparer une campagne militaire (dans ce cas gare aux sols détrempés ou au froid), ou de ne pas lever de fouages dans une province atteinte par les intempéries.
Dans un second temps, vous obtenez la carte des provinces françaises loyalistes avec l'indication de la CONFIANCE que ces provinces ont envers le roi. 5 degrés de confiance existent. L'entrée d'une province aux deux niveaux les plus critiques, l'expose à la révolte armée (état de révolte lorsque la province clignote) et à l'invasion d'armées ennemies.
- 4 – C'est le rappel du MONTANT DU TRESOR ROYAL se trouvant à votre disposition.
- 5 – L'icône de SAUVEGARDE de votre partie, à condition de le faire sur une disquette préalablement formatée. Attention, une seule partie est sauvegardable sur la même disquette formatée.
- 6 – L'icône de CHARGEMENT de votre partie sauvegardée.
- 7 – La carte de France proprement dite, avec des provinces divisées entre anglais (en rouge) et français (en bleu). Des provinces françaises "indépendantistes" alliées des anglais existent comme la Bretagne ou la Bourgogne (adversaires supplémentaires pour le pauvre roi de France). La rencontre de deux ennemis dans la même province provoque sa mise en état de guerre et voit sa couleur changée et nettement contrastée avec ses voisines.
Les symboles représentés sont les flammes des armées anglaises et "indépendantistes" (en rouge), françaises (en bleu), et l'emplacement des forteresses construites alors par les seigneurs dans un but militaire.

SYMBOLES METEOROLOGIQUES



Soleil



Nuage



Ondée



Giboulée



Pluie



Grêle



Orage



Neige



Gel



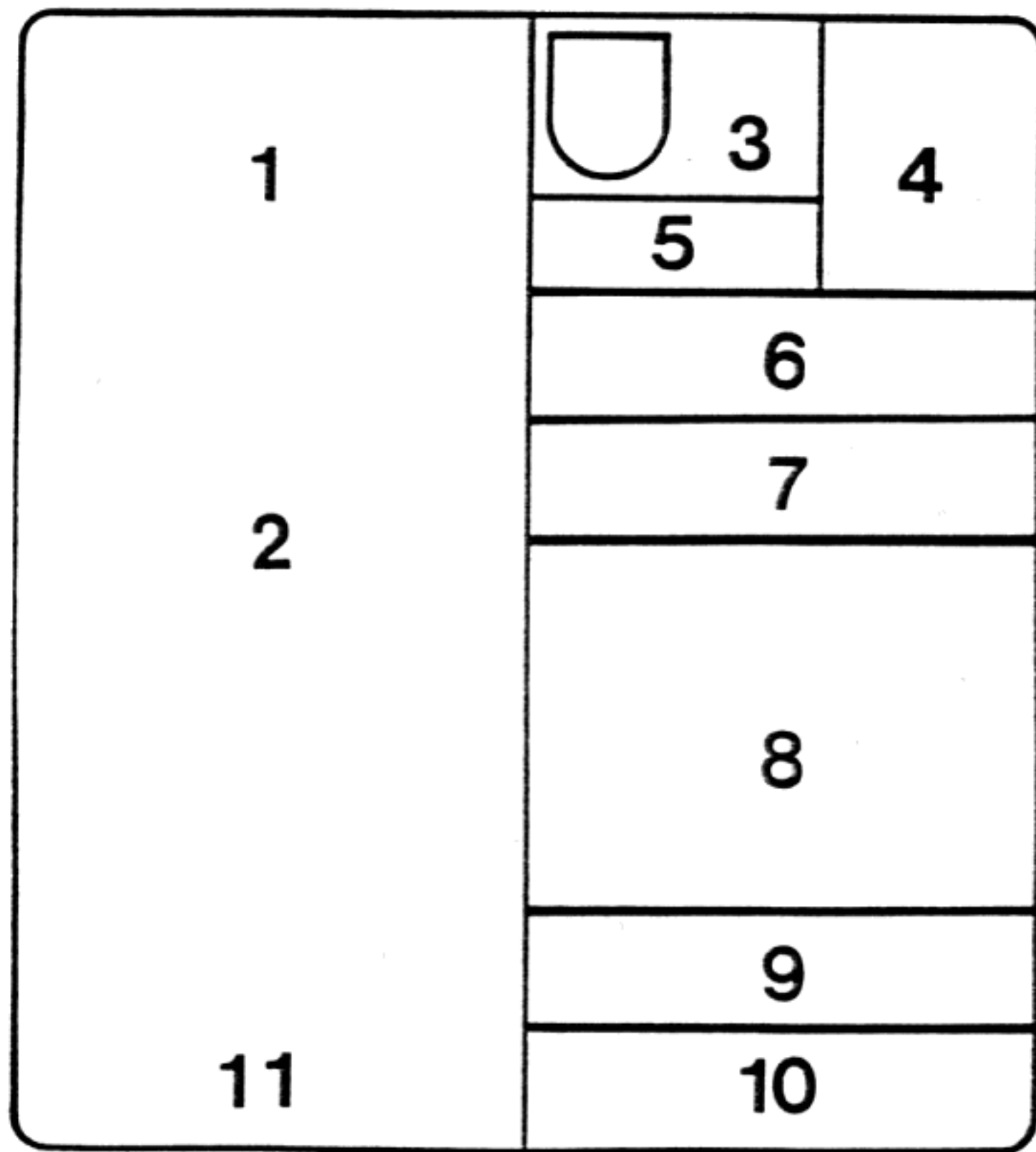
Brouillard

LISTE ALPHABETIQUE DES VILLES



Amiens	Picardie
Angers	Anjou
Arras	Artois
Auch	Armagnac
Auxerre	Bourgogne
Bayonne	Guyenne
Beauvais	Ile-de-France
Bordeaux	Guyenne
Bourges	Berry
Bruges	Flandre
Caen	Normandie
Calais	Picardie
Carcassonne	Languedoc
Chartres	Orléanais
Château de Chinon	
Forteresse	Touraine
Château de Foix	
Forteresse	Foix
Château-Gaillard	
Forteresse	Normandie
Clermont	Auvergne
Compiègne	Ile-de-France
Dijon	Bourgogne
Evreux	Normandie
Foix	Foix
Gand	Flandre
La Réole	
Forteresse	Guyenne
La Rochelle	Poitou
Le Mans	Maine
Lyon	Lyonnais
Meun	Ile-de-France
Montpellier	Languedoc
Nantes	Bretagne
Nevers	Nivernais
Orléans	Orléanais
Pau	Béarn
Paris	Ile-de-France
Péronne	
Forteresse	Picardie
Poitiers	Poitou
Provins	Champagne
Reims	Champagne
Rennes	Bretagne
Rouen	Normandie
Toulouse	Languedoc
Tours	Touraine
Troyes	Champagne
Vannes	Bretagne
Vienne	Dauphiné

*L*ECTURE DU TABLEAU PERSONNAGES



16

LECTURE DU TABLEAU PERSONNAGES

- 1 – Liste des personnages Français ou ennemis selon l'opération en cours.
- 2 – Pour sélectionner un personnage, placez le curseur sur le nom. Vous pourrez consulter alors l'état civil du Chef de guerre ou du Duc recherché sur la partie droite du parchemin.
- 3 – Un écu héraldique afin de percevoir du premier coup d'œil, la nationalité du personnage.
4 possibilités: Anglaise, Bourguignonne, Bretonne ou Française.
- 4 – Le portrait du personnage.
- 5 – La situation du personnage avec ses différentes résidences possibles comme la cour du Roi, celle de Bourgogne ou d'Angleterre. Les prisons royales, celle de Londres. La campagne militaire avec l'armée, etc.
- 6 – Le nom du personnage.
- 7 – Le statut du personnage, à savoir son rang, Duc, Chancelier, Chef de guerre, Grand Chambellan, Connétable, Bailli, évêque, etc...
- 8 – Les 3 qualités les plus demandées à cette époque à un personnage historique, être politicien, stratège et maître d'arme, avec le niveau respectif se rapportant à chacun, fort bon, moyen, faible et nul.
- 9 – Indication sur le nombre de personnages à choisir, selon l'opération en cours.
- 10 – La partie droite du parchemin, sur toute sa hauteur est la zone de validation après le choix d'un personnage. Bien sûr certaines situations sont incompatibles avec l'opération en cours comme la résidence en prison royale pour un futur Ambassadeur.
- 11 – La partie gauche du parchemin, sur toute sa hauteur est la zone de rejet du personnage, donnant accès de nouveau pour consultation, à la liste des personnages.

REMARQUE: Pour le tableau personnages "Hommes de main", on sélectionne le truand, en plaçant le curseur sur le visage, puis en CLIQUANT.

LISTE DES PERSONNAGES

CHARLES VII. Le Victorieux – (Paris 1403 – Mehun-sur-Yèvre 1461) roi de France (1422-1461) fils de Charles VI et d'Isabeau de Bavière, il n'est reconnu que par une partie de la France, on l'appelle alors "le petit roi de Bourges"; se sentant abandonné, il songe à se réfugier en Ecosse, quand l'arrivée et l'épopée de Jeanne d'Arc en 1429, lui rendent conscience de sa légitimité: c'est le point de départ d'une longue "Reconquête" du royaume de France sur les Anglais.

HENRI VI LANCASTRE – (Windsor 1421 – Londres 1471) roi d'Angleterre (1422 à 1461). Ayant succédé à son père en août 1422, il est proclamé roi de France en octobre lorsque meurt son grand-père Charles VI roi de France. Henri est incapable de juguler le désastre militaire et d'imposer son autorité. Rentré en Angleterre, une guerre civile se déclare: la "guerre des Deux-Roses" qui présage bien de sa fin tragique, il est assassiné en prison en 1471.

PHILIPPE III le Bon – (Dijon 1396 – Bruges 1467) duc de Bourgogne (1419-1467) fils de Jean Sans Peur assassiné par le parti "Armagnac" favorable à Charles VII. Il n'apporte à ses alliés successifs, anglais puis français, qu'un appui médiocre. En fait il s'occupe surtout de doter ses immenses conquêtes d'institutions puissantes.

JEAN VI – duc de Bretagne. Ne sachant à qui se fier, il s'occupe lui aussi de fortifier sa province en l'éloignant de la couronne.

YOLANDE D'ARAGON – Reine d'Anjou de Naples et de Sicile, belle-mère du Dauphin Charles, véritable maître d'œuvre de la victoire française.

JEANNE D'ARC. (Sainte) – (Domrémy 1412 – Rouen 1431). A la suite du procès pour sorcellerie et de sa mort sur le bûcher à Rouen en mai 1431, Jeanne sera réhabilitée par Charles VII le 7 juillet 1456. Elle deviendra héroïne nationale au XIX^e siècle et sera canonisée par l'église en 1920.

JEAN DUC D'ALENÇON – Compagnon de Jeanne d'Arc, elle l'appelle "le Beau duc".

GILLE DE RAIS ou de RETZ – Compagnon de Jeanne d'Arc, devint maréchal de France. Ne se remit jamais de la fin de Jeanne et mourut exécuté à Nantes en août 1440 pour cannibalisme et pratique d'alchimie. Inspira la légende de Barbe Bleue.

LA HIRE – Etienne de Vignoles dit – Compagnon de Jeanne d'Arc.

POTON DE XAINTRAILLE – Compagnon de Jeanne d'Arc.

REGNAULT DE CHARTRES – Chancelier – Archevêque de Reims.

DUNOIS – Bâtard d'Orléans – Compagnon de Jeanne d'Arc, deviendra Grand Chambellan du Roi en 1433.

GEORGES DE LA TREMOILLE – Grand Chambellan du roi, inquiet de l'influence de la Pucelle, peut-être un des responsables du drame de Rouen. De grandes amitiés avec la Bourgogne.

ARTHUR DE RICHEMONT – Connétable de France, défiguré et balaféré à Azincourt, un grand chef de guerre.

LISTE DES PERSONNAGES (suite)

PIERRE DE BREZE – Devient comte d'Evreux en 1445 après être devenu chancelier en 1436. Héritier de l'intelligence politique de Yolande d'Aragon.

JACQUES CŒUR – Grand Argentier de France – grâce à lui, la vie économique de la France reprend son essor et fait de la cour du roi de France, la première cour d'Occident.

GUILLAUME DE VIENNE – Bailli général de Bourgogne – chevalier de l'ordre de la Toison d'Or – premier ministre de Philippe le Bon.

JEAN DE LUXEMBOURG – Vassal de Philippe le Bon – c'est lui qui fit Jeanne prisonnière à Compiègne et qui la vend aux Anglais.

PIERRE CAUCHON – Evêque de Beauvais. Il préside le tribunal d'inquisition qui envoie Jeanne sur le bûcher.

FALSTAFF – Chef de guerre anglais – il essaya de secourir les Anglais à Orléans, en vain.

DUKE OF WARWICK – Un des grands chefs de guerre anglais – Aide jusqu'au bout le roi d'Angleterre en France.

DUKE OF BEDFORD – Régent de France lors de la minorité d'Henri VII d'Angleterre. Oncle du roi.

COUNT OF SUFFOLK – Peut-être le plus grand stratège anglais de l'époque, mais il meurt assassiné en septembre 1450.

Sir JOHN TALBOT – Le plus vieux chef de guerre du continent, il meurt à la bataille de Castillon à 80 ans.

CARDINAL OF WINCHESTER – Argentier du roi d'Angleterre, il rêve dit-on de prendre la place de son suzerain.

DUKE OF GLOCESTER – Régent d'Angleterre lors de la minorité du jeune Henri VII d'Angleterre. Oncle du roi et frère du duc de Bedford.

DUKE OF SOMERSET – Dernier régent de France avant la reconquête finale de Charles VII.

Sir THOMAS KYRIEL – Dernier grand chef de guerre anglais, lui aussi battu et écrasé par les français de Charles VII.

LISTE DES PERSONNAGES "HOMMES DE MAIN"

GUNTHER DE KOLN – Appelé aussi l'hérétique, brutal et sournois.

HANS LA MISERICORDE – Surnommé le fou par ceux qui ont pu l'approcher.

JUAN L'ANDALOU – Condamné par l'église, subtil et raffiné.

ROBERT LE DIABLE – Dit l'alchimiste, cruel et intelligent.

MATHEW CLAYMORE – Voir l'éclat de sa lame, c'est mourir!

VIVIANNE LA FOLLE – Spécialiste du poison, on la dit sorcière.

JEUX D'ARCADE

Plusieurs jeux d'arcade se succèdent dans cette aventure. L'utilisation du Joystick, de la Souris et du Clavier est possible. Les différentes combinaisons de maniement sont souvent les mêmes d'un jeu à l'autre, même si les actions qui en découlent ne sont pas identiques.

Voici la liste de ces combinaisons, à reporter à chaque action.

Pour le JOYSTICK: JOY.

- A – Poussez la manette devant vous.
- C – Poussez la manette vers la gauche.
- E – Pressez sur le bouton "FEU".

- B – Poussez la manette vers la droite.
- D – Tirez la manette vers vous.

Pour la SOURIS: SOU.

- F – Eloignez la souris de vous.
- H – Bougez la souris vers la gauche.
- J – Pressez le bouton de droite.

- G – Bougez la souris vers la droite.
- I – Bougez la souris vers vous.
- K – Pressez le bouton de gauche.

Pour le clavier: CLA.

- L – Pressez la touche "FLECHE" de droite.
- N – Pressez la touche "FLECHE" du haut.
- P – Pressez la barre d'"ESPACE".

- M – Pressez la touche "FLECHE" de gauche.
- O – Pressez la touche "FLECHE" du bas.

Jeu d'arcade "ENTREE DE LA VILLE":

Son but est de pénétrer dans la ville par la porte en ayant éliminé toute opposition. Il est impossible d'y entrer tant que des hommes d'armes s'opposent à vous. Attention aux flèches, être touché trop souvent équivaut à faiblir dangereusement.

FICHE TECHNIQUE:	JOY.	SOU.	CLA.
Déplacement en avant:	B	G	L
Déplacement en arrière:	C	H	M
Se mettre en garde ou s'arrêter:	E	J	P
Attaque latérale:	B + E	G + J	L + P
Attaque à la tête:	A + E	F + J	N + P
Attaque de haut en bas:	D + E	I + J	O + P

Jeu d'arcade "PRISE DE LA MURAILLE":

Son but est de prendre la muraille défendue par vos ennemis. Vous avez pour cela trois échelles d'accès au chemin de ronde, les défenseurs peuvent vous lancer dessus des rochers ou de l'huile bouillante tandis que des flèches vous harcèlent. Faites attention, au niveau des deux échelles extrêmes, de ne pas sauter dans le vide. Ce serait une chute mortelle.

FICHE TECHNIQUE:	JOY.	SOU.	CLA.
Pour changer d'échelle:	B ou C	G ou H	L ou M
Pour s'abriter avec le bouclier:	E	J	P
Attention, le bouclier ne protège pas de l'huile bouillante.			

Jeu d'arcade "DEFENSE DE LA MURAILLE":

Son but est de défendre la muraille de la ville, et l'on opère de la même manière que les défenseurs du jeu d'arcade "PRISE DE LA MURAILLE". Le nombre d'assaillants correspond à l'importance de l'armée adverse. Vous avez une réserve de rochers illimitée, mais pas d'huile bouillante.

JEUX D'ARCADE

Jeu d'arcade "DEFENSE DE LA MURAILLE" (suite):

FICHE TECHNIQUE: Déplacement à droite: Déplacement à gauche: Lancer des rochers: Jeter de l'huile bouillante: Arrêter de jeter l'huile:	JOY. B C A + E D + E relâchez E	SOU. G H F + J I + J J	CLA. L M N + P O + P P
---	---	--	--

Jeu d'arcade "BATAILLE EN RASE CAMPAGNE":

Son but est de battre l'autre armée. Pour diriger vos troupes vous avez à votre disposition des icônes de commandement.

1 - C'est le champ de bataille, rarement identique, à proximité de collines, de plaines ou de villes. L'armée royale française se présentant toujours à gauche de l'écran.

2 et 3 - Ce sont les jauges indiquant le moral et l'état des deux armées. La jauge française étant à gauche.

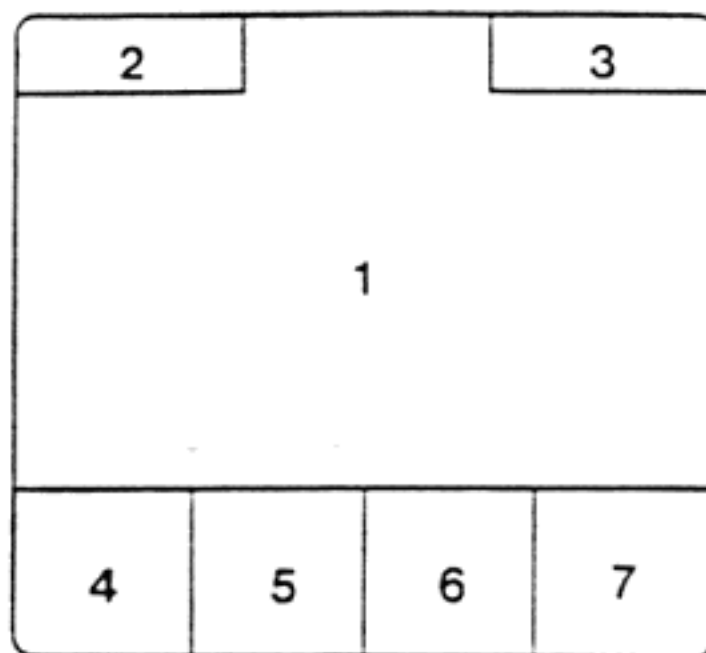
4 - L'icône de commandement de la troupe. Il suffit de placer le curseur sur l'une des flèches choisie et de valider pour faire progresser la troupe dans la direction indiquée. Pour s'arrêter il suffit de valider la flèche opposée à la direction prise. La jauge indiquant l'état de la troupe.

5 - L'icône de commande des archers, le déplacement étant identique à celui de la troupe. Pour tirer, utilisez le carré.

6 - L'icône de commande de l'éclatante chevalerie française.

Un inconvénient: une seule charge. Un avantage: elle est destructive et décide souvent de l'issue de la bataille.

7 - L'icône de commande de la bombarde, les flèches permettant de régler la hausse de tir. Pour tirer, utilisez le carré. La large icône du bas, permettant une retraite immédiate.



Jeu d'arcade "COMBAT SINGULIER":

Au cours de la bataille, dans la mêlée peut surgir un chevalier ennemi, un combat à mort s'engage. vous êtes le chevalier français, tout de bleu vêtu, surgissant toujours de la gauche. La jauge relatant votre état de santé, est à gauche.

FICHE TECHNIQUE: Diriger le cheval à droite: Diriger le cheval à gauche: Arrêter le cheval: Coup de haut en bas: Coup d'épée de côté: Charger l'épée pointée:	JOY. B C E A + E B + E E sans arrêt	SOU. G H J F + J G + J J sans arrêt	CLA. L M P N + P L + P P sans arrêt
--	--	--	--

TABLE DES MATIERES

<i>Présentation</i>	3
<i>Chargement – Commandes</i>	4
<i>Déroulement d'une partie</i>	
<i>Votre personnage</i>	
<i>Votre but</i>	
<i>Vos moyens</i>	5
<i>Le début du jeu</i>	
<i>Les pouvoirs politiques du roi de France</i>	6
1 – <i>Diplomatie</i>	7
2 – <i>Espionnage</i>	
3 – <i>Coup de main</i>	8
4 – <i>Trésor royal</i>	9
5 – <i>Justice royale</i>	10
6 – <i>Levée de l'armée royale</i>	
7 – <i>Entrer en campagne</i>	11
<i>Lecture de la carte de France</i>	12
<i>Symboles météorologiques</i>	14
<i>Liste alphabétique des villes</i>	15
<i>Lecture du tableau personnages</i>	16
<i>Liste des personnages</i>	18
<i>Jeux d'arcade</i>	20
<i>Table des matières</i>	22