



# -Manuel d'utilisation-



## Préface

Personne n'aime lire d'interminables préfaces, surtout si elles ne sont pas utiles au lecteur et si l'avis qu'elles portent sur l'oeuvre en question peut être aisément porté par le lecteur, l'auditeur ou le joueur lui-même. Cette préface, en revanche, vous sera utile. Elle vous aidera probablement, dans la mesure où vous saurez quels sont les objectifs qui ont déterminé la conception du jeu.

Albion est un jeu de rôles qui comprend une multitude de combats, d'énigmes à résoudre dans des donjons obscurs, et des personnages qui sont relativement faibles au départ, et qu'il faudra bien soigner pour améliorer leur constitution. Ces éléments font partie de tout bon jeu de rôles, et déterminent en grande partie le plaisir que vous allez en tirer.

Albion, contrairement aux jeux de rôle actuels qui privilégient avant tout l'action, raconte une histoire qui évolue en fonction des interventions du joueur.

Albion se distingue également des autres jeux de rôles parce que nous avons tenté de rendre les cultures qui apparaissent dans le jeu les plus vivantes possibles. Vous pourrez dialoguer avec de nombreux personnages, et tout ce que vous apprendrez ne sera pas toujours directement lié à la mission dont vous êtes chargé. Il est possible d'interroger de nombreuses personnes sur leur culture sans pour autant trouver la moindre solution à vos problèmes. Il est donc inutile de mémoriser ou de noter tous les détails de chaque conversation. Si vous voulez en savoir plus sur nos motivations dans la conception de l'univers du jeu et de ses cultures, vous pouvez poser des questions dans ce sens au cours de vos conversations. Mais vous pourrez aussi choisir de concentrer votre attention sur les informations qui vous feront progresser dans le jeu.

# Préface

---

Albion, en dehors du contenu classique des jeux de rôles, est un voyage à la découverte d'un monde inconnu. Vous pouvez le traverser en regardant droit devant vous, avec pour seul but la réussite de votre mission, ou en faisant d'innombrables détours et en parlant sans arrêt de la pluie et du beau temps. Le déroulement de l'aventure ne dépend que de vous

Nous n'avons pas ménagé nos efforts pour diversifier les lieux d'actions, au lieu d'utiliser de longues séquences intermédiaires qui ne peuvent être suivies que passivement. Si la conception du jeu vous a plu, écrivez-nous et faites-nous part de vos remarques. Nous tiendrons compte de votre avis pour nos futurs projets.

Et maintenant, en route pour le grand voyage!

## **L'équipe d'ALBION**



## Sommaire

PREFACE .....	PAGE 4
SOMMAIRE .....	PAGE 6
INSTALLATION .....	PAGE 11
INSTALLATION SOUS MS-DOS ™ .....	PAGE 11
INSTALLATION SOUS WINDOWS ® 95 .....	PAGE 12
INTRODUCTION .....	PAGE 14
EN ROUTE! .....	PAGE 18
CONTINUER .....	PAGE 18
NOUVELLE PARTIE .....	PAGE 18
CHARGEMENT .....	PAGE 18
SAUVEGARDE .....	PAGE 18
OPTIONS .....	PAGE 18
INTRODUCTION .....	PAGE 19
CREDITS .....	PAGE 19
QUITTER .....	PAGE 19
LE JEU .....	PAGE 21
QU'EST-CE QU'UN JEU DE ROLES? .....	PAGE 21
ECRAN DE JEU ET CONTROLES .....	PAGE 23
LA BARRE DE STATUT .....	PAGE 25
MEMBRES DE L'EQUIPE .....	PAGE 25

FENETRE D'INFORMATIONS .....	PAGE 26
ECRAN EN 2D .....	PAGE 26
MENU DES ACTIONS .....	PAGE 27
FENETRE MULTIFONCTIONS .....	PAGE 28
FENETRE DES PERSONNAGES .....	PAGE 29
DIALOGUES .....	PAGE 34
QUESTIONS SUR LA MISSION/PROFESSION .....	PAGE 34
QUESTIONS SUR UN MOT .....	PAGE 34
PROPOSER UN OBJET A UN PERSONNAGE .....	PAGE 35
ECRAN EN 3D .....	PAGE 35
DEPLACEMENTS .....	PAGE 36
QUART DE TOUR .....	PAGE 37
DEMI-TOUR .....	PAGE 37
REGARDER VERS LE BAS .....	PAGE 37
REGARDER VERS LE HAUT .....	PAGE 37
LE MENU DES ACTIONS .....	PAGE 38
LA CARTE PANORAMIQUE .....	PAGE 38
REPOS .....	PAGE 39
L'ECRAN DE COMBAT .....	PAGE 40
ATTAQUES .....	PAGE 43
DEPLACEMENTS .....	PAGE 43
UTILISATION DE LA MAGIE .....	PAGE 44
OBJETS MAGIQUES .....	PAGE 44
FUIITE .....	PAGE 45

DEPLACEMENT DE L'EQUIPE .....	PAGE 45
TOUR DE JEU .....	PAGE 45
VISUALISATION DES COMBATS .....	PAGE 45
LIEUX ET PERSONNAGES .....	PAGE 46
COMMERCANTS .....	PAGE 46
TAVERNES, AUBERGES ET BARS .....	PAGE 47
ENTRAINEUR .....	PAGE 47
GUERISSEUR .....	PAGE 47
FORGERON .....	PAGE 47
CARACTERISTIQUES D'UN PERSONNAGE .....	PAGE 48
CARACTERISTIQUES GENERALES .....	PAGE 48
POINTS DE VIE (VIE) .....	PAGE 48
POINTS DE MAGIE (MAG) .....	PAGE 48
POINTS D'ENTRAINEMENT (ENT) .....	PAGE 48
POINTS D'EXPERIENCE (EXP) .....	PAGE 49
NIVEAU .....	PAGE 49
COMPETENCES .....	PAGE 49
ATTAQUE RAPPROCHEE (A-R) .....	PAGE 50
ATTAQUE A DISTANCE (A-D) .....	PAGE 50
COUP CRITIQUE (CRI) .....	PAGE 50
CROCHETAGE (CRO) .....	PAGE 50
ATTRIBUTS .....	PAGE 50
FORCE (FOR) .....	PAGE 50
INTELLIGENCE (INT) .....	PAGE 51

HABILETE (HAB) .....	PAGE 51
RAPIDITE (RAP) .....	PAGE 51
RESISTANCE (RES) .....	PAGE 51
CHANCE (CHA) .....	PAGE 51
RESISTANCE MAGIQUE (R-M) .....	PAGE 51
POUVOIR MAGIQUE (P-M) .....	PAGE 51
CONDITION PHYSIQUE .....	PAGE 52
EPUISEMENT .....	PAGE 52
MALADIE .....	PAGE 52
INCONSCIENCE .....	PAGE 52
AVEUGLEMENT .....	PAGE 53
PARALYSIE .....	PAGE 53
INTOXICATION .....	PAGE 53
SOMMEIL .....	PAGE 53
COLERE .....	PAGE 53
PANIQUE .....	PAGE 53
FOLIE .....	PAGE 53
LA MAGIE .....	PAGE 54
FORMULES MAGIQUES .....	PAGE 56
SORTS TEMPORAIRES .....	PAGE 56
ISKAIS .....	PAGE 56
ILLUMINES / DJI CANTOS .....	PAGE 57
CELTES / MAHINOS .....	PAGE 57
KENGET KAMULOS .....	PAGE 58
COMMANDES AU CLAVIER .....	PAGE 59
FONCTIONS GENERALES .....	PAGE 59
ECRAN EN 2D .....	PAGE 59

ECRAN EN 3D .....	PAGE 59
GLOSSAIRE .....	PAGE 61
GENERALITES .....	PAGE 61
ISKAIS .....	PAGE 62
CELTES .....	PAGE 63
MAHINOS .....	PAGE 63
METALLURGISTES .....	PAGE 64
KENGET KAMULOS .....	PAGE 64
NOTES .....	PAGE 65



## Installation

### **Attention!**

Sur le CD-ROM du jeu, vous trouverez un fichier README.TXT. Celui-ci contient des indications importantes qui n'ont pas pu être insérées dans le manuel. Lisez attentivement ce fichier avant de commencer!

Pour pouvoir jouer à ALBION, vous devez disposer du MS-DOS™ version 5.0 ou plus, ou de Windows ® 95. De plus, vous avez besoin d'au moins 3 Mo de libres sur disque dur et d'une souris compatible Microsoft ™ pour les contrôles du jeu.

### **Installation sous MS-DOS™**

1. Mettez votre ordinateur sous tension et insérez le CD-ROM du jeu dans le lecteur de CD-ROM.
2. Une fois la procédure de démarrage achevée (vérifiez que les gestionnaires du lecteur de CD-ROM sont bien chargés), ouvrez le lecteur de CD-ROM en entrant la lettre correspondante au message d'attente du DOS (généralement D: ou E:) et appuyez sur la touche ENTREE.

Ex. : [D:\]

3. Entrez [CD \ALBION] pour ouvrir le répertoire du jeu sur le CD-ROM.
4. Entrez [SETUP.EXE] pour démarrer l'installation du jeu.
5. Suivez les instructions du programme d'installation.

Pendant la procédure d'installation, le programme vous demandera de spécifier le lecteur de destination et le chemin d'accès. Vous ne pouvez sélectionner que les lecteurs disposant de suffisamment de place pour l'installation.

Les données seront ensuite copiées sur votre disque dur. Une fois votre carte sonore configurée pour la musique MIDI et les sons digitalisés, vous pouvez démarrer le jeu.

## Installation sous Windows ® 95

1. Mettez votre ordinateur sous tension et insérez le CD-ROM du jeu dans le lecteur de CD-ROM.
  2. Lancez votre PC sous Windows ® 95.
  3. Lancez l'Explorateur et double-cliquez sur l'icône du lecteur de CD-ROM.
  4. Double-cliquez sur le répertoire ALBION pour l'ouvrir.
  5. Dans ce répertoire, double-cliquez sur le programme SETUP.EXE pour le lancer.
  6. Suivez les instructions du programme d'installation.
- Pendant l'installation, le programme vous demandera de spécifier le lecteur de destination et le chemin d'accès. Vous ne pouvez sélectionner que les lecteurs disposant de suffisamment de place pour l'installation. Les données seront ensuite copiées sur votre disque dur. Une fois votre carte sonore configurée pour la musique MIDI et les sons digitalisés, vous pouvez démarrer le jeu.

**Attention!**

Vérifiez si votre carte sonore est correctement installée sous Windows ® 95. Vous trouverez les instructions correspondantes dans l'aide en ligne de Windows ® 95.

**Remarque:**

Si vous voulez modifier votre configuration par la suite, relancez le programme SETUP à partir du répertoire sur lequel vous avez installé ALBION.

**Astuce :**

Si vous rencontrez des problèmes d'ordre technique, ou si vous avez des questions à propos du jeu ALBION, contactez notre HOTLINE. Notez bien toutes les caractéristiques techniques de votre ordinateur avant de nous appeler, sans oublier la configuration utilisée (carte sonore et graphique, mémoire, les logiciels et éventuellement les accélérateurs AVI utilisés. Nous pourrons ainsi analyser plus rapidement votre problème.



Vous pouvez contacter notre HOTLINE au numéro suivant :

Euromaintenance : 16 (1) 99 08 90 77

**Remarque:**

Grâce à notre page sur INTERNET, vous pouvez vous informer à tout moment sur les derniers produits de Blue Byte! Pour cela, composez :



<http://www.bluebyte.de/bb.html>

## Introduction

En l'an 2227, l'humanité fait le premier grand pas en avant vers la découverte de l'univers. Un groupe de scientifiques découvre accidentellement la propulsion Hyper-C. D'ailleurs, puisqu'on en parle, n'oubliez jamais cette règle d'or: il ne faut jamais l'activer à proximité d'un centre de gravité de taille importante.

Au début, on pense que l'équipe de chercheurs a transformé des particules subatomiques. Mais après avoir analysé les résultats des expériences (elles étaient heureusement stockées dans une banque de données à bonne distance de l'épicentre), la vérité éclate enfin: avec l'Hyper-C, l'homme peut voyager pour la première fois plus vite que la lumière!

Peu après, une plaque commémorative est érigée en l'honneur des scientifiques et de leur travail pour le bien de l'humanité. Son emplacement est choisi soigneusement, juste au bord du cratère.

Les hommes comprennent alors très vite que de nouvelles planètes et leurs systèmes sont maintenant à leur portée avec le développement des transports interstellaires. Les sociétés multinationales accueillent cette nouvelle avec soulagement, car cette bonne vieille Terre n'en a plus pour très longtemps. Dans un élan de coopération aussi rare qu'éphémère, les principales sociétés se réunissent pour préparer leur exploitation de l'univers de la manière la plus efficace possible.

L'enthousiasme du début retombe légèrement une fois que le coût d'une expédition vers une autre étoile est calculé. L'Hyper-C permet en effet de se rendre vers une autre étoile, mais les systèmes de propulsion classiques restent indispensables pour s'éloigner suffisamment du centre de gravitation. Les coûts d'un vaisseau capable de transporter assez de machines pour exploiter toute une planète, réexpédier les matières

premières et accueillir une équipe sont, c'est le cas de le dire, astronomiques.

D'où la décision, si un vaisseau doit être envoyé vers une planète éloignée, que celui-ci soit absolument au point.

Les différentes sociétés ne tardent pas à envoyer des sondes en dehors des frontières du système solaire pour étudier les galaxies environnantes.

En 2229, Deep Probe, une sonde de la société DDT, s'envole pour un vol de reconnaissance dans l'univers. Pendant ce long voyage, chaque planète est analysée minutieusement et passée au crible pour y détecter les matériaux précieux. Les données sont renvoyées sur Terre et aussitôt exploitées par les IA (systèmes informatiques dotés d'intelligence artificielle) de la société. La plupart des planètes sont inadaptées et refusées. D'autres présentent des conditions acceptables, et peuvent être habitées et exploitées. Mais ce n'est pas l'idéal.

Puis Deep Probe découvre une planète qui fut surnommée tout simplement "Nugget", de taille moyenne et déserte, en orbite autour de l'étoile Fabricotti 342, à une distance à peu près équivalente à celle qui sépare la Terre du soleil, et qui possède deux lunes. Lorsque ses données sont analysées plus en détail par les IA, de nombreux voyants se mettent à clignoter à toute vitesse, et les responsables du monde entier sont convoqués d'urgence pour une réunion. Priorité absolue! Sur l'échelle des planètes intéressantes graduée de 0 à 100, celle-ci se situe autour des 150! Sur la carte céleste, elle saute aux yeux comme un ballon rouge dans le ciel. Aucune autre planète ne présente une telle concentration de matières premières précieuses. Tous les endroits qui ne recèlent pas de pétrole ou d'uranium ont apparemment un sous-sol très riche en minéraux rares.

Le jour même, un message radio est envoyé au TORONTO, le vaisseau le plus grand et le plus cher de la société.

Alors que le TORONTO passe en hyperspace pour atteindre sa nouvelle destination plus vite que la lumière, le premier vol de reconnaissance est en préparation à bord.



NUGGET

La navette qui doit transporter un inspecteur du gouvernement et un pilote de la DDT vers Nugget est ravitaillée après un check-up complet. L'équipement nécessaire pour l'étude d'une planète déserte est déjà chargé et en sécurité.

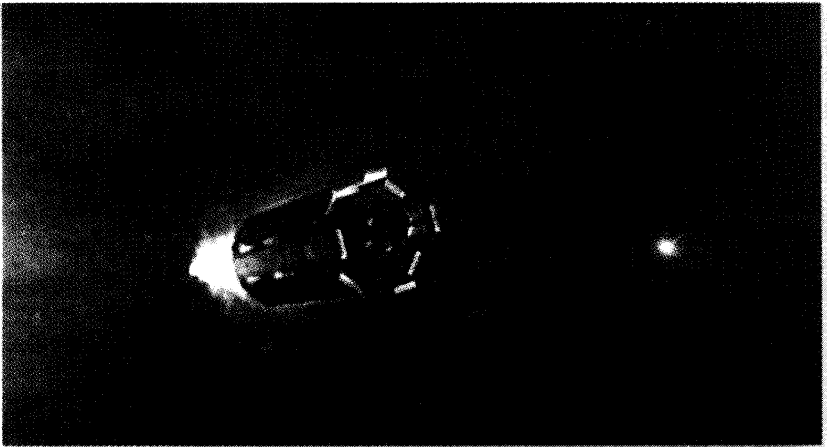
Alors que la mission de l'inspecteur consiste à surveiller les activités de la société et à communiquer d'éventuelles irrégularités au gouvernement, l'intérêt de la DDT est de toute autre nature. Avant d'envoyer un bijou comme le TORONTO avec une propulsion classique très coûteuse vers une autre planète, elle veut s'assurer que les données de la sonde sont correctes et qu'une telle action en vaut la peine.

C'est pourquoi Tom Driscoll est choisi malgré son jeune âge (28 ans), car c'est un des plus expérimentés et des meilleurs pilotes de la société. Il a déjà accompli bon nombre de vols de reconnaissance et il y a fort à parier qu'il va, une de fois de plus, achever sa mission avec succès.

L'inspecteur Jonathan Beegle, un des deux fonctionnaires du gouvernement se trouvant à bord du TORONTO, doit l'accompagner. Il voulait recueillir des informations sur la planète pour les exploiter avec Rainer

Hofstedt, son assistant scientifique. Les résultats obtenus doivent alors montrer si le programme prévu pour Nugget peut être exécuté comme prévu.

Beegle, à cause de son rang élevé et de ses relations dans les hautes sphères du pouvoir, est traité avec circonspection par les membres de l'équipage. Il peut en effet facilement cracher dans la soupe et vous faire perdre une affaire lucrative. C'est d'ailleurs ce qui a provoqué quelques différends avec le capitaine du TORONTO pour des vétilles, ce qui ne rend pas vraiment la tâche de Tom très agréable. Malgré tout, il envisage sa mission avec sérénité. En tant que pilote de navette, il a l'habitude de se débrouiller avec ces bureaucrates, et ce n'est pas ça qui l'empêchera de dormir!



- TORONTO -

Lorsque, peu de temps après, le TORONTO jaillit de l'hyperespace dans un océan de lumière aux limites du système de Fabricotti, Tom Driscoll est allongé et dort dans sa cabine.

## En route!

Ouvrez le répertoire dans lequel vous avez installé ALBION. Tapez "ALBION" et appuyez sur ENTREE pour lancer le jeu.

Après la séquence de présentation, vous verrez le menu principal avec les options suivantes:

### **CONTINUER**

Vous reprenez la partie à partir du dernier endroit où vous l'avez sauvegardée.

### **NOUVELLE PARTIE**

Lance une nouvelle partie.

### **CHARGEMENT**

Chargement d'une partie sauvegardée.

### **SAUVEGARDE**

Sauvegarde de la partie en cours sur votre disque dur.

### **Options**

Permet d'ouvrir le menu des options qui vous permet de configurer le jeu en fonction de votre système.



# Le menu principal

---

## INTRODUCTION

Cette option vous permet de revoir la séquence de présentation.

## Crédits

Vous avez toujours voulu savoir qui développe des jeux aussi fantastiques? Voilà!

## QUITTER

Retour au DOS.

➡ Pour lancer une nouvelle partie, sélectionnez « NOUVELLE PARTIE ».

Au début du jeu, vous vous retrouvez à bord du TORONTO. Le personnage principal de cette aventure, Tom Driscoll, émerge d'un sommeil agité peu de temps après la sortie du TORONTO de l'hyperespace.

Tom étant heureusement libre, en tant que pilote, de déterminer l'heure du départ de son vol de reconnaissance, il a encore suffisamment de temps pour aller chercher ce qu'il compte emmener, et pour échanger éventuellement quelques mots avec ses collègues.

De plus, il veut récupérer encore quelques données à partir de Ned, le système IA du TORONTO. Cette "intelligence artificielle" n'est en fait rien d'autre qu'un immense super ordinateur. Il contrôle l'ensemble du vaisseau et contrôlera aussi plus tard l'installation d'extraction sur Nugget, qui tirera les matières premières de cette planète.

Le système IA à bord du TORONTO présente cependant une particularité : la communication avec le système ne s'effectue pas à partir d'un clavier ou d'un autre système mécanique d'entrée de données, mais au moyen d'un corps androïde! Celui-ci a l'apparence d'un homme et se déplace comme un homme, mais n'est en réalité qu'un appareil d'entrée et de sortie de données qui se trouve en liaison directe avec le système fixe IA.

L'équipage a l'impression de discuter avec une personne en chair et en os, ce qui est certainement plus agréable que de parler à une vilaine console murale.

## Le jeu

ALBION présente les caractéristiques essentielles d'un jeu de rôles classique. Si les règles fondamentales de ce genre vous sont familières, vous pouvez ignorer cette partie sans problème. Si, en revanche, vous n'avez jamais joué à un jeu de rôles, lisez la partie suivante avec soin.

### **Qu'est-ce qu'un jeu de rôles?**

Un jeu de rôles signifie, au sens large du terme, la simulation d'un monde nouveau, souvent étrange. En tant que joueur, vous contrôlez un ou plusieurs PERSONNAGES (une équipe) et vous essayez d'agir de la même manière qu'agiraient certainement ces personnages dans diverses situations.

Vous rencontrerez des personnages et des créatures très diverses au cours du jeu. Vous discuterez avec elles, vous leur poserez des questions, vous agirez et vous vous battrez avec elles, vous apprendrez avec elles, et bien plus encore. Certains de ces personnages vont s'unir à vous et vous accompagner sur votre route. D'autres vous chercheront des ennuis. Des amis deviendront vos ennemis et des ennemis seront ensuite vos meilleurs camarades. Certains vous laisseront tomber, d'autres vous aideront de façon inattendue.

Vous ferez la connaissance de nouveaux peuples et de nouvelles cultures, avec leurs bons et leurs mauvais côtés. Vous utiliserez leurs objets et leurs outils, vous mangerez leur nourriture et bénéficierez de leurs pouvoirs de guérison. Vous apprendrez à comprendre et à respecter ce monde nouveau.

Comme dans la vie courante, chaque membre de votre équipe dispose de nombreuses CARACTERISTIQUES. Certaines caractéristiques sont très marquées depuis le début. D'autres, par contre, doivent être développées. Alors qu'un personnage sera déjà un combattant éprouvé, l'autre sera

extrêmement habile dans le crochetage. Un personnage sera très courageux, l'autre sera très fort, etc.

Toutes ces caractéristiques peuvent être développées par l'accumulation d'EXPERIENCE et par un ENTRAÎNEMENT ciblé, afin que vous soyez en mesure au fil du temps de faire des choses que vous n'osiez même pas imaginer au début du jeu.

Les différentes caractéristiques sont représentées dans le jeu par différentes valeurs. À partir de celles-ci, vous pouvez déterminer le personnage le mieux adapté pour une mission particulière. En effet, il est certainement plus judicieux d'envoyer un personnage fort, bien armé et avec une grande expérience des combats dans une confrontation plutôt que de laisser un pickpocket, frêle et épuisé, en découdre avec son canif.

## **Remarque:**



Vous trouverez en page 48 une description détaillée de toutes les compétences, attributs et de la condition physique qui caractérisent un personnage, et comment développer ces caractéristiques.

Au cours de votre voyage, vous serez sans cesse confronté à de nouvelles missions à remplir. Les événements et les personnages les plus divers influencent vos actions, et la vérité ne s'offrira à vous qu'à la fin de l'histoire, et si vous faites preuve de suffisamment d'habileté et de persévérance.

## **Astuce:**



Puisque vous devez d'abord trouver vos repères dans un monde nouveau, vous devez tout regarder, examiner les objets, aborder les gens, poser des questions, prendre éventuellement des notes et toujours écouter ce que disent les autres. Vous obtiendrez souvent de précieux renseignements qui vous feront progresser.

Débrouillez-vous aussi pour équiper correctement les membres de votre équipe et développer leurs compétences : vous en aurez besoin pour les combats!

## Ecran de jeu et contrôles

L'ensemble des contrôles dans ALBION s'effectue à l'aide de la souris.

Le BOUTON GAUCHE de la SOURIS est le bouton "actif". Grâce à lui, vous déplacez l'équipe, sélectionnez et ramassez des objets ou manipulez des menus.

Le BOUTON DROIT de la SOURIS est le bouton "passif". Grâce à lui, vous activez des menus d'action ou interrompez des actions.

Les menus d'actions dépendent toujours de l'action en cours. Si, par exemple, vous placez le pointeur sur un objet et que vous ouvrez le menu à cet endroit, ce dernier vous indiquera toutes les actions possibles avec cet objet.

Si le pointeur se trouve quelque part sur l'arrière-plan, les fonctions générales seront affichées, comme par exemple "REPOS", "ATTENDRE" ou "MENU". Nous allons y revenir plus tard.

Certaines fonctions sont également contrôlées au clavier. Vous trouverez l'attribution des touches dans l'annexe à partir de la page 59.

### **Remarque:**

ALBION a été conçu de telle manière que la disposition de l'écran et les contrôles ne nécessitent aucune explication particulière. Si vous n'appréciez pas spécialement la lecture de manuels, vous pouvez donc plonger directement dans l'aventure et commencer une nouvelle partie.



Pour faciliter votre première approche du jeu, nous vous expliquons brièvement, dans la partie suivante, les éléments essentiels du jeu. L'ordre des explications a été déterminé pour que vous puissiez les suivre tout en jouant.

➔ Lancez une nouvelle partie comme décrit précédemment et suivez les instructions et les explications contenues dans le manuel.

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous verrez tout d'abord l'écran principal. Lisez attentivement le texte d'introduction dans la fenêtre qui apparaît à l'écran et fermez ensuite cette fenêtre en cliquant avec le bouton gauche de la souris.



## Remarque:

Notez ici la forme du pointeur de la souris. Durant le jeu, il s'adapte toujours à la situation en cours et vous indique ce que vous pouvez faire dans ce cas.



## La barre de statut

Dans la partie inférieure de l'écran principal, vous verrez la BARRE DE STATUT. Cette barre de statut est toujours visible. Elle contient des informations sur votre équipe et l'action en cours.

La barre de statut est composée de différentes parties :

### Membres de l'équipe

Sur la gauche se trouvent les portraits des membres de votre équipe. Pour l'instant, il n'y a que Tom, car aucun personnage ne vous accompagne pour l'instant dans votre voyage. Le CHEF d'EQUIPE ressort légèrement au niveau graphique. Il précède les autres membres de l'équipe et effectue toutes les actions, comme par exemple discuter, examiner ou ramasser. C'est en effet aussi celui qui, à l'occasion, tombe le premier dans un piège et peut être blessé dans la manoeuvre. Choisissez toujours votre chef d'équipe avec soin.

Vous verrez une barre verte sous le portrait. Celle-ci indique les POINTS DE VIE de Tom. Certains personnages disposent aussi de pouvoirs magiques. Leurs POINTS DE MAGIE sont représentés par une barre bleue.

Les deux valeurs sont représentées par rapport à leur valeur maximale respective. Cela signifie qu'une barre n'atteint que la moitié de la valeur maximale si le personnage n'a que la moitié de ses points de vie ou de magie.

Cela signifie aussi que la barre DIMINUE dans un premier temps lorsque la valeur maximale est AUGMENTEE du fait d'un événement!

### Remarque:

Les différents portraits servent aussi à des fonctions de contrôle différentes. Par un SIMPLE CLIC sur un portrait, vous désignez le personnage correspondant comme chef de votre équipe. Par un DOUBLE CLIC sur un portrait, vous accédez à l'ECRAN DU PERSONNAGE correspondant.



Si vous cliquez avec le BOUTON DROIT DE LA SOURIS sur un portrait, un menu déroulant propose des options en fonction de la situation rencontrée. Vous pouvez ainsi discuter avec les membres de votre équipe, les expulser de l'équipe, activer l'écran du personnage, jeter un sort, etc.

## Fenêtre d'informations

Sur la droite de la barre de statut, vous verrez la fenêtre d'informations. Dans sa partie supérieure, les textes assez courts de l'aide en ligne sont affichés. Ceux-ci vous permettent d'identifier rapidement les membres de votre équipe ou les objets qui se trouvent en votre possession. Dans la partie inférieure apparaissent le plus souvent des textes et des messages un peu plus longs qui vous informent sur un fait précis. Certains textes d'une importance particulière sont affichés dans une fenêtre qui apparaît directement dans l'écran graphique.

## L'écran en 2D

La partie supérieure de l'écran principal est occupée par l'écran graphique. Ici, vous pouvez voir Tom dans sa cabine, et qui vient de se lever.

### Remarque:



L'affichage actuel correspond à une représentation 2D isométrique. Vous allez souvent explorer au cours du jeu des régions représentées par des graphismes 3D. Nous verrons en détail comment vous déplacer et faire agir votre équipe dans ces endroits.

L'écran graphique sert également au CONTROLE de votre équipe.

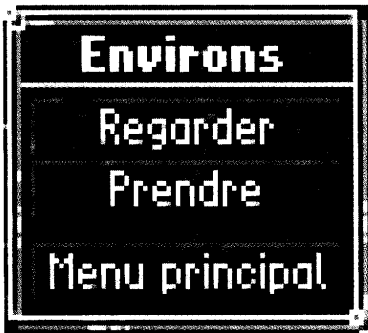
➡ *Lorsque vous déplacez le pointeur sur l'écran graphique, vous constaterez qu'il change de forme et qu'il prend l'apparence d'une flèche pointant dans la direction que vous avez choisie. Si vous maintenez alors le bouton gauche de la souris enfoncé, Tom commencera à courir dans cette même direction. Maintenez le bouton enfoncé et déplacez le*



pointeur. Vous allez constater que Tom “suit” la flèche. Pour arrêter Tom, relâchez le bouton de la souris. Si des obstacles vous barrent la route, comme des fauteuils, des tables, etc., vous devez bien sûr les contourner.

➡ Courez avec Tom vers l'armoire, devant le mur gauche de la cabine. Arrêtez-vous là, cliquez sur le bouton droit de la souris et maintenez-le enfoncé. Le pointeur prendra alors la forme d'un carré transparent que vous pourrez déplacer à l'intérieur du rayon d'action de Tom. Placez le pointeur sur l'armoire et relâchez le bouton droit de la souris.

## Le menu des actions



Un menu d'ACTIONS apparaît alors sur l'écran. Il vous propose les options suivantes :

“REGARDER”, “PRENDRE” et “MENU PRINCIPAL”.

Le menu des actions vous indique à chaque fois les actions possibles pour le chef d'équipe dans la situation rencontrée.

Grâce à ce menu, il peut regarder ou ramasser des objets, ouvrir des portes et des coffres, aborder des personnages, et bien plus encore.

S'il vous arrive d'activer ce menu par inadvertance, vous pouvez le désactiver en appuyant sur le bouton droit de la souris.



## Remarque:

Tenez compte du fait que l'action sélectionnée n'est pas exécutée par n'importe quel membre de l'équipe; mais uniquement par le chef d'équipe (les points dorés du menu concernent l'ensemble de l'équipe). Ceci peut avoir une influence considérable sur l'issue de l'action!

➡ Sélectionnez maintenant, à l'aide du bouton gauche de la souris, l'option "REGARDER" du menu. Dans la fenêtre d'informations apparaît alors le texte : "Une armoire".

➡ Activez encore une fois le menu des actions au-dessus de l'armoire comme décrit précédemment. Sélectionnez maintenant l'option "MANIPULER".

A la place de l'écran graphique apparaît alors l'écran des récipients, qui est composé de deux parties.

## La fenêtre multifonctions

La partie de gauche affiche, dans ce cas, le contenu du récipient. Il s'agit de tous les objets que Tom a déposés dans cette armoire. Pour l'instant, à côté des bottes, d'une trousse de pharmacie et d'une bague en or, il y a une certaine quantité de rations alimentaires, représentées par une icône en forme de jambon.

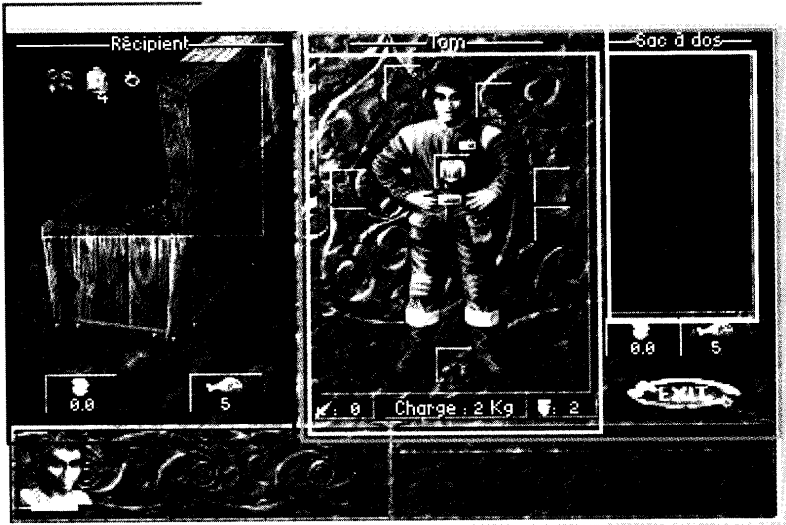
La fenêtre multifonctions sert dans diverses occasions. Ici, vous pouvez, par exemple, ouvrir l'ECRAN DU PERSONNAGE (en double-cliquant sur le portrait en question), qui contient trois fenêtres de statistiques concernant les compétences et caractéristiques de votre personnage. Vous pouvez également y configurer la POSITION DE COMBAT des membres de votre équipe. Si vous tombez sur des COFFRES ou des BRIC-A-BRAC, vous verrez dans cette fenêtre les objets qu'ils contiennent. Si vous êtes chez

LA FENÊTRE DES PERSONNAGES

OBJETS PORTÉS SUR LE CORPS

LA FENÊTRE MULTIFONCTIONS

SAC À DOS



1<sup>er</sup> RANG DU RÉCIPIENT

un COMMERCE, il vous proposera ici des articles, et si vous avez gagné un COMBAT, les objets abandonnés par les ennemis y seront également affichés. Lorsqu'il s'agit d'ouvrir un VERROU, cette action s'effectue également à partir d'ici.

Malgré la diversité des options, le mode de contrôle reste identique. Pour prendre un objet, cliquez sur le BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS, et pour ouvrir le menu des actions, qui vous propose toutes les options disponibles, cliquez sur le BOUTON DROIT DE LA SOURIS.

A partir du menu des actions, vous pouvez par exemple examiner, acheter, jeter des objets, crocheter des serrures, et bien plus encore.

## La fenêtre des personnages

La partie majeure de l'écran est réservée à la fenêtre des personnages. Ici, vous pouvez voir ce que le membre de votre équipe (Tom dans le cas présent) porte sur lui.

L'équipement est réparti en deux parties :

Tom porte une partie de son équipement dans son SAC A DOS. Les objets de son sac à dos sont bien emballés et il ne peut donc pas les utiliser directement.

Il porte l'autre partie à la main ou directement sur son CORPS. Les objets portés de cette manière sont réellement utilisés par Tom.

Vous voulez examiner un objet? Pas de problème!

➡ *Placez le pointeur sur l'objet en question. Lorsque le pointeur entre en contact avec l'objet, la fenêtre d'informations vous indique aussitôt de quel objet il s'agit. Cliquez maintenant avec le bouton droit de la souris pour activer le menu des actions qui vous indique tout ce que vous pouvez faire avec cet objet. Sélectionnez alors "EXAMINER" pour obtenir une liste détaillée des caractéristiques de cet objet.*

### Astuce:



Il est parfois utile de faire examiner un objet par une personne que vous rencontrez sur la route. Elle possède peut-être des compétences particulières et découvrira des propriétés jusqu'alors inconnues de cet objet.

### Attention !

Si vous jetez un objet, celui-ci est irrémédiablement perdu! Réfléchissez donc bien s'il ne serait pas préférable de le déposer dans un coffre ou une armoire pour pouvoir le récupérer à l'occasion! Mais n'ayez crainte : vous ne pouvez pas jeter des objets qui vous sont indispensables pour trouver la solution du jeu.

Pour sortir un objet du sac à dos et le porter sur le corps, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Vous constatez que l'objet "colle" au pointeur. Vous l'avez donc sélectionné. Si vous cliquez alors sur Tom, il sera automatiquement positionné et déposé au bon endroit. Si vous sélectionnez un objet par inadvertance, cliquez tout simplement avec le bouton droit de la souris pour le remettre en place.

Si vous voulez ranger un objet que Tom porte sur le corps dans le sac à dos, cliquez d'abord sur l'objet se trouvant sur le corps, puis sur un emplacement libre dans le sac à dos.

Certains objets, comme les torches ou les cordes, peuvent être placés à un même endroit dans le sac à dos. Vous pouvez le constater avec le petit chiffre affiché à côté de l'icône correspondante, qui vous indique le nombre d'objets de ce type possédé par le personnage. Vous pouvez sélectionner l'ensemble des OBJETS RAMASSEES avec un double-clic du bouton gauche de la souris, un seul ou plusieurs objets avec un simple clic.

Par la suite, vous pouvez aussi remettre des objets aux membres de votre équipe. Pour cela, sélectionnez l'objet voulu et cliquez avec celui-ci sur le portrait en question. Si vous effectuez un simple clic de souris, l'objet sera placé automatiquement à un emplacement libre dans le sac à dos de ce personnage. Si vous effectuez un double-clic, vous accédez alors à l'écran du personnage de ce membre, et pouvez ainsi placer l'objet vous-même.

## **Astuce:**

Que valent l'épée la plus tranchante et le bouclier le plus résistant, s'ils moisissent dans le sac à dos? Equipez les membres de votre équipe correctement! L'épée dans une main, le bouclier dans l'autre. Une armure pour le corps, un casque pour la tête. Les bottes protègent les pieds, etc. Lorsque vous équipez un personnage, activez l'écran du personnage II. Vous voyez alors si les valeurs du personnage évoluent, et comment!



La fenêtre du personnage contient encore d'autres indications importantes

La VALEUR DE L'ARME indique les dégâts que l'arme, tenue en main par votre personnage, peut infliger à l'ennemi. Plus cette valeur est élevée, plus votre ennemi sera touché.

Le POIDS concerne l'équipement que Tom porte sur lui. Le poids maximal que peut transporter un personnage dépend de sa force et de son état.

La VALEUR DU BOUCLIER indique le degré de protection des boucliers ou autres objets en cas d'attaque. Plus cette valeur est élevée, moins vous serez touchés pendant les combats.

L'OR sert de moyen de paiement courant. Comme dans la vie courante, on ne peut jamais en avoir de trop.

Vous avez besoin de NOURRITURE pour renouveler vos forces durant une pause. Peu importe, par contre, quel personnage de l'équipe porte la nourriture.

Veillez toujours à emporter suffisamment de nourriture, sinon les membres de votre équipe seront bientôt épuisés et perdront des forces.



➡ Bon, maintenant que vous connaissez les fonctions de la fenêtre multifonctions et de la fenêtre du personnage, prenez les objets et les rations alimentaires de l'armoire, comme décrit précédemment, et rajoutez-les à votre propre équipement.

➡ Quittez alors l'écran du récipient en cliquant sur le bouton "QUITTER". Vous vous retrouvez de nouveau dans l'écran graphique.

➡ Déplacez Tom jusqu'à la console éteinte. Sur celle-ci est posé un récipient. Sélectionnez-le - comme dans le cas de l'armoire - avec le bouton droit de la souris pour activer le menu des actions. Lorsque vous sélectionnez l'option "RAMASSER", Tom prend l'objet et le dépose dans son sac à dos.

## **Astuce :**

Dans ALBION, vous pouvez emporter toutes sortes d'objets. Reste à savoir si vous en avez réellement besoin. Si vous emportez 20 nappes, 30 assiettes et 40 casseroles, vous aurez plus d'objets en votre possession, mais est-ce que vous en avez vraiment besoin?

Si vous avez des prédispositions pour la cleptomanie, emportez au moins des affaires dont vous pourrez vous débarrasser tout en empochant une plus-value!



*Allez ensuite vers la porte tout en haut de la pièce. Alors que certaines portes ne s'ouvrent qu'à la main, celle-ci s'ouvre automatiquement.*

Ce qui suit maintenant est une des nombreuses SEQUENCES qui vous mènent automatiquement à certains endroits du jeu. Tom rencontre sa compagne Christine qui lui apprend les dernières nouvelles. Vous devez lire attentivement les fenêtres de dialogue qui apparaissent ici - comme tous les textes du jeu -, car elles contiennent des informations précieuses pour le jeu.

*Lorsque vous aurez pris congé de Christine, n'hésitez pas à courir un peu partout et regardez tout ce qui vous entoure.*

## Dialogues

Vous allez certainement bientôt rencontrer d'autres personnages que vous voudrez aborder. Pour cela, approchez-vous de ces personnages de manière à ce qu'ils se trouvent à votre portée. Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et sélectionnez un personnage. Relâchez ensuite le bouton de la souris. Sélectionnez l'option "ABORDER" dans le menu des actions qui apparaît à l'écran.

Certains personnages n'ont pas grand chose à vous dire. D'autres, en revanche, se prêtent volontiers à une conversation prolongée. Le type de conversation est toujours étroitement lié à la situation et à la personne rencontrée. Les possibilités dont vous disposez pour mener la conversation sont fonction des options contenues dans le menu.

Certaines options apparaîtront à chaque fois, c'est pourquoi nous les avons brièvement décrites ci-dessous.

## QUESTIONS SUR LA MISSION/PROFESSION

Il se peut que cette personne vous vienne en aide avec ses compétences particulières.

## QUESTIONS SUR UN MOT

Ces mots vous sont le plus souvent donnés dans les conversations précédentes. Si le mot souhaité n'apparaît pas dans la fenêtre de sélection, vous pouvez également l'entrer à l'aide du clavier ("ENTRER NOM"). Cette option vous offre la possibilité d'accéder à des informations importantes en orientant la discussion sur les sujets de votre choix.



## PROPOSER UN OBJET A UN PERSONNAGE

Ceci vous aidera parfois à vous faire des amis ou à accéder à des informations importantes.

### **Remarque:**

Si votre interlocuteur a beaucoup de choses à vous dire, il peut arriver qu'il n'y ait pas assez de place dans la fenêtre de texte. Lisez alors la page de texte affichée, puis changez de page en appuyant sur le bouton gauche de la souris.



Lorsque vous êtes arrivé en fin de texte, vous pouvez faire avancer ou reculer le texte en déplaçant le pointeur vers le haut ou vers le bas. Vous pouvez ainsi relire certains passages ou étudier certains détails plus en profondeur. Pour mettre fin au dialogue, cliquez sur le bouton droit de la souris.

Bon, vous pouvez maintenant mettre le manuel de côté pour un petit moment. Explorez le TORONTO, faites connaissance avec les autres personnages, et récupérez tout ce qui vous paraît important.

Vous allez probablement bientôt arriver à un point du jeu où la vue isométrique 2D laissera la place à une véritable vue en 3D.

Vous apprendrez dans ce qui suit comment contrôler votre équipe à partir de cet écran.

## **L'écran en 3D**

Le contrôle sur les écrans en 3D s'effectue de façon identique à celui de l'écran en 2D. Vous déplacez votre équipe en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, et vous activez le menu des actions avec le bouton droit de la souris. Le déplacement dans l'espace 3D comporte cependant des particularités que nous avons détaillées ci-dessous.

## Déplacement dans l'espace

Faites le tour de l'écran graphique avec le pointeur. Vous constaterez que sa forme change en fonction de sa position. Alors qu'il est doré dans le milieu de l'image, il se transforme en flèche directionnelle argentée sur les bords de l'image. Ces flèches directionnelles vous indiquent dans quel sens votre équipe se déplace si vous maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé.



- ECRAN EN 3D -



Si la flèche est pointée vers le haut, vous avancez. Si elle pointe vers le bas, votre équipe **RECULE**.



Si la flèche pointe vers la gauche ou vers la droite, votre groupe se dirige **LATERALEMENT** dans la direction correspondante.



Dans les coins supérieurs de l'écran, la flèche se recourbe. Cela signifie que vous pouvez **TOURNER** vers la gauche ou vers la droite.

# Contrôle dans l'espace

---

Dans les coins inférieurs de l'écran, la flèche se recourbe vers le bas. Cela indique que votre équipe RECULE en se tournant vers la gauche ou vers la droite.



## Remarque:

Plus vous vous éloignez avec le pointeur du centre de l'écran graphique, plus le groupe se déplacera rapidement. Vous atteignez par conséquent la vitesse maximale si le pointeur est au bord de l'image.



Vous pouvez de cette manière avancer à tâtons, mais aussi prendre la poudre d'escampette si tout à coup quelqu'un surgit devant vous ( qui vous rappelle votre belle-mère!).

## Quart de tour

Vous pouvez pivoter à 90° vers la gauche ou la droite en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur l'icône affichée dans le coin supérieur gauche ou droit de l'écran graphique.



## Demi-tour

Vous pouvez pivoter à 180° vers la gauche ou vers la droite en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur l'icône affichée dans le coin inférieur gauche ou droit de l'écran graphique.



## Regarder vers le bas

Vous pouvez baisser les yeux en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur l'icône affichée sur le bord inférieur de l'écran. Cette opération peut être répétée.



## Regarder vers le haut

Vous pouvez lever les yeux en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur l'icône affichée sur le bord supérieur de l'écran. Cette opération peut être répétée.



## **Astuce :**



Lorsque votre équipe avance prudemment dans un endroit avec des dalles dangereuses, sous lesquelles il y a peut-être des lames empoisonnées ou des gouffres, baissez les yeux vers le sol et ne courez pas sans regarder où vous mettez les pieds, vous risquez de le regretter!

## **Activer le menu des actions**

Vous activez le menu des actions de manière similaire à la fenêtre en 2D. Pour cela, maintenez le bouton droit de la souris enfoncé. Déplacez alors le pointeur en forme de croix sur l'écran graphique. Si vous avez découvert quelque chose, celui-ci changera de couleur et prend une teinte dorée. Relâchez le bouton de la souris et le menu des actions apparaît à l'écran.

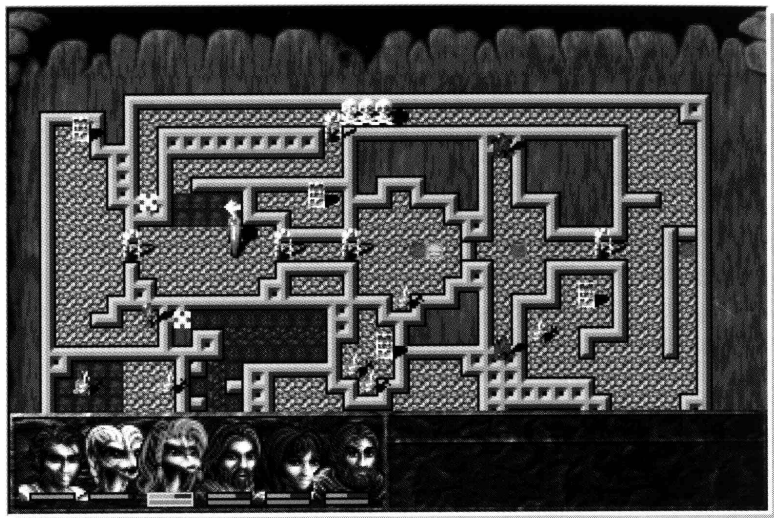
Vous allez constater qu'une autre fonction est proposée ici, en plus des autres options qui vous sont certainement déjà familières.

## **La carte panoramique**

Une carte panoramique est générée automatiquement dans chaque écran en 3D. Elle indique tous les endroits déjà explorés. Cette carte panoramique peut être très utile si vous êtes perdu dans le dédale d'un immense labyrinthe et que vous ne trouvez pas d'issue.

Si l'écran ne suffit pas pour afficher l'ensemble de la carte, vous pouvez la faire défiler en déplaçant la souris dans la direction voulue.

# La carte panoramique



- CARTE PANORAMIQUE -

## Remarque:

Certains endroits par où vous passez seront automatiquement marqués par des points. Vous les trouverez sur la carte panoramique sous forme de points clignotants. Lorsque vous cliquez sur un de ces points, votre équipe s'y rendra directement. Vous pourrez ainsi vous déplacer très rapidement d'un endroit à un autre.



## Repos

Même le plus fort des guerriers a parfois besoin de repos. C'est pourquoi vous devez accorder de temps en temps une pause à votre groupe pour que les points de vie et de magie puissent être régénérés.

Vous pouvez vous reposer à l'extérieur, dans des endroits précis ou dans des donjons. Le temps de repos est alors, selon les circonstances, d'environ huit heures.

Pour vous reposer, activez le menu des actions dans l'écran graphique et sélectionnez l'option "REPOS".

S'il s'avère impossible de vous reposer parce que vous faites face à un troupeau de quadrupèdes sanguinaires ou parce que vous venez de vous reposer, vous ne pourrez pas sélectionner cette option.

## **Attention!**

Pour que les membres de votre équipe se reposent vraiment et qu'ils puissent récupérer des points de vie et de magie, vous devez avoir suffisamment de nourriture sur vous! Sans nourriture, il ne peut pas y avoir de récupération! Lors d'une halte dans une taverne ou dans une auberge, vous disposerez automatiquement des produits alimentaires moyennant finances.

## **Astuce :**



Vous dormirez bien sûr beaucoup mieux dans un lit douillet et bien chaud que sur un rocher bien dur. Et on peut facilement imaginer que vous vous sentirez nettement mieux le lendemain matin, après avoir passé une aussi bonne nuit...

## **L'écran de combat**

Au cours de votre voyage, vous serez parfois impliqués dans des combats. Même si la violence n'est généralement pas le meilleur moyen de trouver la solution du jeu, vous n'aurez parfois pas le choix.

Les ennemis ne se font pas tous remarquer bruyamment avant de se ruer sur votre équipe!

Si vous sentez déjà un oedème nauséabond dans votre nuque, la bave goutter sur votre épaule et si vous entendez un râle étrange, il est souvent trop tard pour fuir rapidement.

Pour gagner un combat, il s'agit moins de faire preuve de beaucoup d'habileté avec le clavier ou le joystick. L'issue dépend nettement plus de la stratégie et de vos tactiques de combat. Si vous placez en première ligne le personnage le plus faible de votre équipe armé d'un couteau de cuisine, mais que le plus fort des combattants est loin de l'action avec votre

puissant mage, ne vous étonnez pas si même une tortue peut vous battre.

## **Remarque:**

Tenez compte du fait que les membres de votre équipe doivent d'abord apprendre à se servir correctement des armes de combat rapproché et à distance. Lors des premières confrontations, vous allez certainement taper à côté plusieurs fois avant de toucher l'ennemi. C'est en forgeant qu'on devient forgeron! Un entraînement intensif chez un entraîneur, qui habite le plus souvent dans une ville, ne peut certainement pas faire de mal.



Un combat se déroule à peu près de la manière suivante : vous donnez des ordres aux membres de votre équipe, qu'ils suivront ensuite. Le premier devra protéger le mage sur sa gauche, un autre protégera l'ami sur sa droite du mauvais oeil de son ennemi, le suivant prendra ses jambes à son cou et fuira etc.

Lorsque vous avez donné tous vos ordres, vous démarrez le tour. Tous les membres du groupe et tous les ennemis effectuent alors les actions correspondantes.

Vous perdez un combat si tous les membres de votre équipe sont inconscients ou incapables d'agir.

**Si aucun de vos personnages n'a pu se mettre à l'abri en fuyant, le jeu est terminé.**

Si quelques personnages ont pu fuir, le jeu continue, mais vos ennemis resteront sur place et l'endroit où vous vous trouviez sera toujours malsain.

Vous gagnez un combat si tous les ennemis sont éliminés ou s'enfuient. Souvent, ceux-ci abandonnent même quelques objets que vous pouvez emmener comme butin.

## Astuce :



Si vous avez l'impression de faire face à un ennemi surpuissant pratiquement invincible, il est peut-être préférable de chercher une autre solution. Le combat n'est pas le seul moyen de régler les problèmes, après tout...

## Astuce :



Chaque combat gagné rapporte des points d'expérience aux membres de votre équipe. Essayez par conséquent d'améliorer le plus tôt possible les compétences de votre équipe en gagnant des combats. De plus, nombre de butins peuvent être payés au poids de l'or...



- ECRAN DE COMBAT -



# L'écran de combat

---

Vous verrez, à l'arrière-plan de l'écran de combat, le déroulement de l'action du point de vue de votre équipe. Au premier plan se trouve l'ECRAN TACTIQUE. Celui-ci est divisé en cases semblables à celles d'un échiquier, sur lesquelles vous pouvez voir les membres de votre groupe et leurs ennemis. Pour donner des ordres aux membres de votre équipe, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Vous avez alors, selon le personnage et les caractéristiques, les possibilités suivantes :

## Attaques

Pour pouvoir attaquer un ennemi, vous devez avoir une ARME dans la main. Les armes se tiennent dans la main droite, et les munitions éventuelles dans la main gauche.

Si vous vous battez avec une arme de combat rapproché, il faut que votre ennemi se trouve sur une case adjacente à la vôtre.

Si, en revanche, vous utilisez une arme de combat à distance, comme par exemple un arc, vous pouvez atteindre tous les ennemis présents.

Sélectionnez l'ennemi à attaquer avec le bouton gauche de la souris.

## Remarque:

Un objet cassé pendant le combat est aussitôt jeté par l'équipe. Mais il peut être emporté après le combat pour être réparé plus tard.



## Déplacements

Sélectionnez la case sur laquelle vous voulez placer votre personnage avec le bouton gauche. Vous pouvez déplacer les membres de votre équipe dans les deux rangées inférieures de l'écran tactique, les quatre rangées supérieures étant à la portée de vos ennemis.

Deux personnages ne pouvant pas occuper une même case en même temps, les cases déjà occupées sont bloquées.

## Utilisation de la magie

Si le personnage sélectionné possède des pouvoirs magiques, une liste de toutes les formules magiques qu'il connaît est affichée. Si le nom d'un sort est affiché en grisé, cela signifie qu'il ne peut pas être utilisé, car le membre de votre équipe n'a pas assez de points de vie ou de points de magie pour pouvoir le lancer.

La barre à côté du nom indique la puissance du sort. Plus un personnage utilise un sort, mieux il le maîtrisera, et plus son effet sera important. Le chiffre affiché à côté du sort indique le nombre d'utilisations possibles en fonction des points de magie disponibles.

La fenêtre d'informations indique le nombre de points de magie et de vie que le personnage doit fournir pour utiliser une fois le sort. Sélectionnez d'abord la formule magique, puis la case visée.

### Remarque:



Vous trouverez une explication détaillée du système de magie et de points à partir de la page 48.

## Objets magiques

Les objets magiques peuvent être utilisés par tous les membres de l'équipe, peu importe s'ils ont des pouvoirs magiques ou non. Vous les utilisez en sélectionnant d'abord l'objet concerné, puis en sélectionnant la cible voulue.

# L'écran de combat

---

## **Remarque:**

Les objets magiques ne possèdent qu'un chargement limité qui diminue à chaque utilisation. Lorsque le chargement est épuisé, il faut que vous fassiez recharger cet objet par une personne qui en a la capacité.

Vous pouvez évaluer le taux de chargement actuel en faisant examiner l'objet magique par un spécialiste.



## **Fuite**

Un membre de l'équipe qui s'est retiré dans la rangée INFERIEURE de l'écran tactique peut essayer de fuir le combat.

## **Déplacement de l'équipe**

L'ensemble de votre équipe peut avancer d'une case, si l'ennemi le plus proche se trouve au moins à deux rangées. Utilisez cette fonction pour poursuivre un ennemi en fuite.

## **Tour de jeu**

Les instructions données sont exécutées uniquement lorsque vous activez cette option du menu. Les membres de votre équipe et les ennemis effectuent alors les actions nécessaires.

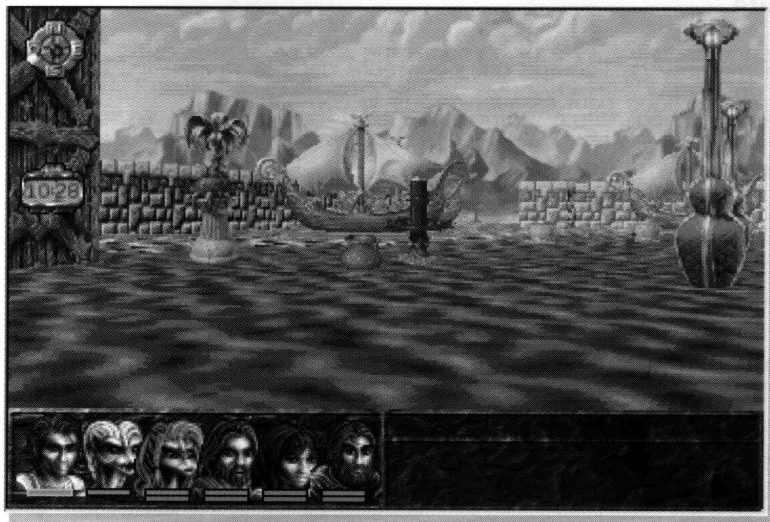
## **Visualisation des combats**

L'écran tactique disparaît et vous voyez le déroulement du combat dans toute sa splendeur. Pour revenir à l'écran tactique, cliquez sur le bouton gauche de la souris.

Si vous constatez que vous avez donné une mauvaise instruction à l'un des membres de votre équipe, donnez-lui simplement un nouvel ordre avant de démarrer un tour. La première instruction est ainsi annulée.

## Lieux et personnages

Au cours du jeu, vous allez découvrir des lieux qui peuvent être d'une importance particulière. Vous rencontrerez également des personnages qui vous aideront peut-être et vous soutiendront pendant votre voyage. Retenez bien les endroits où vous pouvez trouver de l'aide; qui sait quand vous en aurez besoin.



### Commerçants

Vous pouvez acheter toutes sortes d'équipements, de produits alimentaires ou de boissons chez les commerçants, à condition que votre équipe ait assez de monnaie en poche. Mais souvent, le commerçant sera aussi intéressé par les objets en possession de votre équipe. Qu'il s'agisse de pierres précieuses, d'armes, d'armures, etc., n'hésitez pas à faire votre offre à différents commerçants. Peut-être obtiendrez-vous un meilleur prix ailleurs.

# Lieux et personnages

---

## **Tavernes, auberges et buvettes**

Ici, vous pouvez faire la pause avec votre équipe. Demandez au patron ou à la patronne ce qu'il ou elle exige en contrepartie. Un bon repas est le plus souvent compris dans le prix.

## **Entraîneur**

Vous pouvez faire évoluer les compétences des membres de votre équipe chez un entraîneur, à condition de disposer de suffisamment de points d'entraînement. L'entraîneur exigera évidemment un bon prix pour son travail; la mort, elle, est gratuite, mais elle vous coûtera la vie!

## **Guérisseur**

Si les membres de votre équipe sont blessés, si vous êtes victime de maladies ou si vous avez été empoisonné, si vos potions de soins sont épuisées et que vous n'êtes pas capable d'utiliser un sort de soins, il est alors grand temps de rendre visite à un guérisseur, qui soignera vos personnages moyennant finances.

Le guérisseur est également capable de libérer les membres de votre équipe d'objets maudits.

## **Forgeron**

Chez un forgeron, vous pouvez vous approvisionner en armes et en armures. Si votre épée est brisée ou que vous endommagez un objet, il sera certainement volontiers réparé ici. Si vous déboursez alors quelques pièces d'or pour le travail, chacune des parties sera comblée.

## Caractéristiques d'un personnage

Chaque personnage dispose de différentes caractéristiques qui peuvent être regroupées en quatre catégories : Les caractéristiques générales, les compétences, les attributs et la condition physique.

Les caractéristiques générales, les compétences et attributs sont représentés dans ALBION par des valeurs numériques, c'est-à-dire par des points. Plus le personnage possède de points d'une caractéristique particulière, plus celle-ci est marquée chez lui.

### Caractéristiques générales

#### Points de vie (PV)

Ils indiquent l'énergie vitale d'un personnage. Cette valeur peut diminuer en fonction des blessures pendant le combat, des maladies, des sorts, des accidents et autres. Vous pouvez renouveler cette valeur par des pauses, par guérison, par des potions spéciales, etc.

#### Points de magie (PM)

Les points de magie indiquent l'énergie magique dont dispose un personnage. Chaque fois qu'il utilise un sort, il perd des points de magie. Mais ils peuvent être renouvelés grâce à des pauses, des potions spéciales, etc.

#### Points d'entraînement (PE)

Les points d'entraînement sont nécessaires pour qu'un personnage puisse faire évoluer ses compétences chez un entraîneur. Chaque entraînement coûte des points d'entraînement qui ne peuvent pas être renouvelés. Décidez donc avec soin des compétences que vous voulez faire évoluer et du moment opportun pour le faire.

# Caractéristiques d'un personnage

---

## Points d'expérience (PX)

Un personnage obtient des points d'expérience pour avoir remporté un combat, résolu une énigme difficile, etc. Lorsqu'il a cumulé assez de points d'expérience avec le temps, il atteint un niveau supérieur.

## Niveau

Plus le niveau d'un personnage est élevé, plus le nombre de points de vie et de magie sont élevés.

La valeur maximale indique seulement le nombre de points que le personnage peut atteindre dans le meilleur des cas. Un joueur dont le maximum de points de vie est de 150 peut néanmoins perdre tous ses points de vie et s'évanouir!

Le niveau d'un personnage est également déterminant pour les formules magiques qu'il peut apprendre et utiliser, puisqu'il n'a accès aux formules que jusqu'au niveau déjà atteint.

Lorsqu'un personnage atteint un niveau supérieur, il obtient par ailleurs des points d'entraînement supplémentaires, avec lesquels il pourra faire évoluer et améliorer ses compétences auprès d'un entraîneur, et ses attaques par tour de combat seront éventuellement multipliées.

## Compétences

Les compétences indiquent l'habileté d'un personnage durant certaines actions. Il est possible de faire évoluer les compétences d'un personnage grâce à des exercices permanents ou un entraînement ciblé chez un entraîneur.

## Remarque:

Vous trouverez tous les détails sur les compétences d'un personnage dans l'écran des statistiques II de l'écran du personnage.



# Albion

---

## **Attaque rapprochée (A-R)**

Plus cette valeur est élevée, plus il est probable que l'ennemi sera touché en cas d'attaque avec une arme de combat rapproché.

## **Attaque à distance (A-D)**

Plus cette valeur est élevée, plus il est probable que l'ennemi sera touché en cas d'attaque avec une arme de combat à distance.

## **Coup critique (CRI)**

Plus cette valeur est élevée, plus il est probable que l'ennemi sera vaincu immédiatement en cas d'attaque.

## **Crochetage (CRO)**

Plus cette valeur est élevée, plus il est probable de réussir à crocheter un verrou, à trouver ou désamorcer un piège sans le déclencher.

Chaque personnage possède, dès le début du jeu, des valeurs d'attribut différentes. Celles-ci ne peuvent en général pas être améliorées. C'est pourquoi vous devez veiller à ce que ces valeurs ne se détériorent pas sous l'emprise d'une maladie, etc.

## **Attributs**



### **Remarque:**

Vous trouverez une statistique sur les attributs d'un personnage dans l'écran des statistiques II de l'écran du personnage.

## **Force (FOR)**

Cette valeur sert d'indice sur le poids qu'un personnage peut porter. Elle



# Caractéristiques d'un personnage

conditionne aussi les dégâts qu'un personnage peut infliger lors d'une attaque rapprochée ou à distance.

## **Intelligence (INT)**

Plus un personnage est intelligent, plus il apprend vite et, par conséquent, plus ses compétences évolueront vite.

## **Habileté (HAB)**

Plus un personnage est habile, plus il est capable d'éviter un piège lorsqu'il examine ou ouvre un verrou.

## **Rapidité (RAP)**

Cette valeur indique de combien de cases un personnage peut se déplacer pendant les combats. Elle conditionne aussi l'ordre dans lequel les différents personnages agissent pendant le combat.

## **Résistance (RES)**

Cette valeur renseigne sur la résistance physique d'un membre de l'équipe. Plus un personnage est résistant, mieux il sera protégé en cas d'agression physique. Par ailleurs, il perdra moins de points de vie si ses points de magie ne sont pas suffisants pour utiliser un sort, et il récupérera plus vite pendant le repos.

## **Chance (CHA)**

Plus un personnage a de chance, plus vite il pourra éviter des incidents désagréables, comme par exemple tomber dans un piège.

## **Résistance magique (R-M)**

Plus cette valeur est élevée, plus le personnage résistera aux sorts ennemis.

## Pouvoir magique (P-M)

Plus le pouvoir magique d'un personnage est important, plus la puissance d'un sort nouvellement appris sera élevée, et plus vite cette puissance évoluera.

### Astuce :



Puisque les attributs sont difficilement renouvelables, vous devez emmener immédiatement un personnage malade chez un guérisseur, ou le soigner d'une autre façon!

## Condition physique

Il s'agit de l'état physique dans lequel peut se trouver un personnage, et qui peut réduire certaines de ses fonctions physiques. La guérison peut s'effectuer grâce à la magie ou à des potions spéciales, mais, pas pendant les combats!

### Remarque:



Vous trouverez une statistique sur les attributs dans l'écran des statistiques III de l'écran des personnages.

Si un état devait être actif chez l'un des membres de votre équipe, une INDICATION en forme de SYMBOLE apparaîtrait sur le portrait de celui-ci. Vérifiez alors au plus vite ce qui se passe avec votre personnage!

## Epuisement

Un personnage épuisé ne dispose plus que de la moitié de ses attributs et de ses compétences.

## Maladie

Un malade perd chaque jour un attribut au hasard.

# Caractéristiques d'un personnage

---

## **Inconscience**

Quelqu'un qui est inconscient ne peut plus agir. Si tous les membres de l'équipe sont inconscients, le jeu est terminé.

## **Aveuglement**

Un aveugle ne peut plus rien voir. Si vous désignez un aveugle comme chef de votre équipe, vous allez faire face à un écran noir.

## **Paralyse**

Un paralysé est incapable d'effectuer des actions physiques ou magiques.

## **Intoxication**

Un personnage en pleine extase voit de drôle de choses et il est incapable d'avoir la moindre activité mentale.

## **Sommeil**

Le personnage s'est endormi pendant le combat et ne peut plus agir jusqu'à ce qu'il soit réveillé, par exemple par un coup d'épée.

## **Confusion**

Un personnage irrité ne peut plus se concentrer. Il ne peut donc plus utiliser de formules magiques pendant le combat.

## **Panique**

Le personnage est pris de panique pendant le combat et essaye de fuir. Vous ne pouvez alors plus le contrôler.

## FOLIE

Il est impossible de contrôler un fou qui se comportera de façon irrationnelle pendant le combat. Il est même possible qu'il attaque ses camarades.

## La magie

La magie est un atout puissant qui vous aidera à sortir indemne de votre aventure. Les sorts sont répartis en quatre classes dans ALBION : les Iskais, les illuminés ou Dji Cantos, les Celtes et les Kenget Kamulos.

Chaque personnage qui dispose de pouvoirs magiques fait partie dès le départ d'une de ces quatre classes. Un changement d'une classe à une autre est par contre impossible.

Avant qu'un personnage puisse utiliser une formule, il faut d'abord qu'il l'apprenne. Les personnages maîtrisent certaines formules dès le début, d'autres doivent être apprises auprès d'un professeur de magie, qui exige le plus souvent une obole conséquente pour ses services. Il est également possible d'apprendre des sorts à partir de parchemins que votre équipe pourra éventuellement découvrir dans le jeu.

### Remarque:



Tenez compte du fait qu'un personnage ne peut apprendre et utiliser des formules que pour son niveau. Plus vite vous accumulerez des points d'expérience pour augmenter le niveau de vos personnages, plus ces derniers seront puissants en magie.

### Astuce :



Les parchemins peuvent être utilisés par chaque membre de l'équipe, peu importe à quelle classe ils appartiennent. Mais une fois que vous avez utilisé le parchemin, celui-ci sera épuisé et donc sans valeur. Il est donc préférable de le donner à un membre de l'équipe de même classe magique,

qui sera ainsi en mesure d'apprendre le sort de façon durable.

## **Remarque:**

Certains objets sont maudits et influencent le plus souvent de façon négative les compétences de leur propriétaire. Puisqu'on ne peut pas se défaire facilement de ce genre d'objets, vous devrez rendre visite à un guérisseur capable de vous aider.



Lorsqu'un personnage utilise un sort, des points de magie lui sont retirés et, s'ils ne suffisent pas, des points de vie.

Plus un personnage utilise un même sort, plus il est ENTRAÎNÉ à l'utilisation de ces sorts. Il sera ainsi capable de l'utiliser plus souvent et le sort sera plus efficace.



## Formules magiques

La liste énumère les formules magiques des différentes classes et les effets respectifs dans l'ordre alphabétique.

### Sorts temporaires

ATTAQUE MAGIQUE .....	Augmente les compétences et la puissance d'attaque du personnage
BOUCLIER ANTI-MAGIE .....	Augmente la résistance magique du personnage
LUMIERE .....	Les environs sont illuminés pour quelques temps par magie
PROTECTION MAGIQUE .....	Augmente le facteur de protection du personnage

### Iskais



#### Remarque:

Pour pouvoir utiliser une formule des Iskais, il vous faut toujours une graine de la plante TRIIFALAI!

VISION MAGIQUE .....	Les points de vie des ennemis sont affichés pendant le combat
AVALANCHE .....	Tous les ennemis subissent des dommages pendant le combat et sont congelés pour le tour suivant
COLLIER D'EPINES .....	Un ennemi ou un membre de l'équipe est retenu pendant le combat et ne peut plus bouger
ECLAT DE GLACE .....	Un ennemi subit des dommages pendant le combat et est congelé pour le tour suivant
EPERONS SOPORIFIQUES .....	Un ennemi est endormi pendant le combat pour quelques tours
ETINCELLE AVEUGLANTE .....	Un ennemi est aveuglé pendant le combat pour quelques tours
ETOILE DE GLACE .....	Plusieurs ennemis subissent des dommages pendant le combat et sont congelés pour le tour suivant
SOINS LEGERS .....	Une partie des points de vie est restituée
ANTIAVEUGLEMENT .....	La cécité d'un membre de l'équipe est guérie
DESINTOXICATION .....	L'extase mentale d'un membre de l'équipe est guérie
ANTIDOTE .....	L'empoisonnement d'un membre de l'équipe est guéri
ACCELERATION .....	Le nombre d'attaques par tour est doublé pendant le combat pour un tour
LUMIERE .....	Les environs sont illuminés pour quelques temps de façon magique
MYCOSES .....	L'ennemi subit des dommages pendant le combat par envahissement de champignons
PIEGE D'EPINES .....	Un piège est tendu pendant le combat et cause des dégâts à la victime
RAYON AVEUGLANT .....	Plusieurs ennemis sont aveuglés pour quelques tours

# Formules magiques

---

ANTIPIEGE .....	Un piège est retiré pendant le combat
TEMPETE AVEUGLANTE .....	Tous les ennemis sont aveuglés pour quelques tours

## **Illuminés / Dji Cantos**

COLERE DE LA DEESSE .....	Au maximum, tous les ennemis sont détruits pendant le combat
GUERISON .....	Un ami récupère une partie de ses points de vie
CONFUSION .....	Un ennemi est perturbé pendant le combat
REVITALISEUR .....	La condition physique de tous les membres de l'équipe est rétablie et tous les points de vie remontent au maximum
RECUPERATION .....	L'équipe ne ressent plus le besoin de se reposer
REGENERATION .....	La condition physique d'un membre de l'équipe est rétablie
RETRAITE .....	L'ensemble de l'équipe fuit pendant le combat
TELEPORTATION .....	Un personnage est téléporté pendant le combat sur une case vide qui peut être sélectionnée
CARTE MAGIQUE .....	La représentation dans la carte panoramique est améliorée pour quelques temps

## **Celtes / Mahinos**

BOUCLIER MAGIQUE .....	La valeur de défense d'un ami est augmentée pour une longue durée
ANTIDEMON .....	Un ennemi surnaturel est détruit pendant le combat
ANTIDEMONS .....	Plusieurs ennemis surnaturels sont détruits pendant le combat
EXODE DES DEMONS .....	Tous les ennemis surnaturels sont détruits pendant le combat
DEMORALISANT .....	L'ennemi est démoralisé pendant le combat jusqu'à ce qu'il prenne la fuite
TERREUR .....	Plusieurs ennemis sont démoralisés pendant le combat jusqu'à ce qu'ils fuient
GUERISON .....	Un ami récupère une partie de ses points de vie
FUREUR .....	Un membre de l'équipe perd 20% du maximum de ses points de vie, ses attributs importants pour le combat sont en revanche améliorés pour la durée d'un combat
PANIQUE .....	Tous les ennemis sont démoralisés pendant le combat jusqu'à ce qu'ils fuient
PETITE BOULE DE FEU .....	Un ennemi subit des dommages pendant le combat

## **Kenget Kamulos**

BOULE DE FEU .....	Un ennemi subit des dommages pendant le combat
FOUDRE .....	Un ennemi subit des dommages pendant le combat
DELUGE DE FEU .....	Tous les ennemis subissent des dommages pendant le combat
MEGAFOUDRE .....	Plusieurs ennemis subissent des dommages pendant le combat
PIEGE A MEGAFOUDRE .....	Un piège est tendu pendant le combat sur toutes les cases vides d'une rangée
MINE A MEGAFOUDRE .....	Une mine est posée pendant le combat sur toutes les cases vides d'une rangée

OEIL DE KAMULOS .....	Un ennemi est détruit pendant le combat
MINE A FOUDRE .....	Une mine, qui cause des dommages à la victime, est posée pendant le combat
PIEGE A FOUDRE .....	Un piège, qui cause des dommages à la victime, est tendu pendant le combat
PLUIE DE FEU .....	Plusieurs ennemis subissent des dommages pendant le combat
PROTECTION .....	Toutes les agressions physiques pendant le combat sont repoussées
ANTIPIEGE .....	Un piège est retiré pendant le combat
TEMPETE .....	Tous les ennemis subissent des dommages pendant le combat
DEVITALISEUR .....	Des points de vie sont retirés à un ennemi pendant le combat et attribués à l'attaquant
DRAINAGE MAGIQUE .....	Des points magie sont retirés à un ennemi pendant le combat et attribués à l'attaquant



## Commandes au clavier

### Fonctions générales

F1 .....	Ecran du personnage n°1
F2 .....	Ecran du personnage n°2
F3 .....	Ecran du personnage n°3
F4 .....	Ecran du personnage n°4
F5 .....	Ecran du personnage n°5
F6 .....	Ecran du personnage n°6
Echap .....	Menu

### Ecran en 2D

Curseur en haut .....	Votre équipe court vers le haut
Curseur en bas .....	Votre équipe court vers le bas
Curseur à gauche .....	Votre équipe court vers la gauche
Curseur à droite .....	Votre équipe court vers la droite

### Ecran en 3D

Curseur en haut .....	Avancer
Curseur en bas .....	Reculer
Curseur à gauche .....	Tourner à gauche
Curseur à droite .....	Tourner à droite

Alt + Curseur à gauche Se déplacer latéralement vers la gauche

Alt + Curseur à droite .. Se déplacer latéralement vers la droite

Ctrl + Curseur en haut . Avancer en courant

Ctrl + Curseur en bas .. Reculer en courant

Ctrl + Curseur à gauche                      Tourner rapidement à gauche

Ctrl + Curseur à droite . Tourner rapidement à droite

Page en haut ..... Regarder vers le haut

Page en bas ..... Regarder vers le bas

Tabulateur ..... Activer la carte panoramique

## Glossaire

### Remarque:

Au cours du jeu surviennent souvent des noms, des lieux ou des événements dont vous risquez de ne plus vous souvenir plus tard. Ce glossaire doit vous servir de référence pour vous aider à retrouver la signification de ces mots.



Ce glossaire ne se veut nullement exhaustif, puisque nous ne voulons en aucun cas dévoiler des éléments importants du jeu.

La répartition se fait en fonction des scénarios et de l'énumération dans l'ordre alphabétique. Pour ne pas gâcher votre plaisir de jouer, vous devez uniquement consulter les noms correspondant aux éléments du jeu que vous connaissez déjà.

### Généralités

ALBION .....	Nom des habitants de Nugget pour leur planète.
Armoire .....	Lieu de dépôt pour des objets.
Auberge .....	Offre la possibilité de se nourrir et de se reposer.
Bric-à-brac .....	On trouve parfois des objets utiles dans un
.....	bric-à-brac. Par contre, vous ne pouvez pas y
.....	déposer des objets.
Chef .....	Dirige l'équipe et exécute l'ensemble des actions
Coffre .....	Lieu de dépôt pour des objets.
Commerçant .....	Rendez visite à un commerçant si vous
.....	voulez acheter des objets qui peuvent vous
.....	aider pendant votre voyage.
DDT .....	Société multinationale euro-japonaise;
.....	commanditaire de la mission TORONTO.
Entraîneur .....	On peut faire évoluer certaines compétences chez lui
.....	moennant finances
Environnementalistes .....	Ecologistes, Enviro
Gîte .....	Offre la possibilité de se reposer moennant finances
IA .....	Intelligence artificielle

Ned .....	Nom du système IA du TORONTO
Nugget .....	Planète déserte riche en matières premières;
.....	destination du TORONTO
Hyper-C .....	Technologie de la vitesse supérieure à la lumière;
.....	maîtrisée par très peu de scientifiques
Rainer Hofstedt .....	Physicien et xénobiologiste; inspecteur délégué
.....	du gouvernement
Représentant gouvernemental .....	Chargé du contrôle des sociétés multinationales par
.....	le gouvernement
SysCom .....	Système de communications
Taverne .....	Offre la possibilité de se nourrir et de se reposer
Tom Driscoll .....	Pilote de navette à bord du TORONTO
Torches .....	Peuvent être utilisées pour éclairer les environs
Toronto .....	Vaisseau-usine de la société DDT
Xénobiologie .....	Science biologique pour l'étude des formes de vie
.....	inconnues

## Iskais

Akiir .....	Chef des Dji Fadh
Argim .....	Ancien chef des Dji Fadh
Bradir .....	Suppléant de Akiir
Ceile .....	Signifie accompagnateur; serviteur
Dji-Fadh .....	Guilde Iskai des modeleurs
Dji-Kas .....	Guilde Iskai des mages
Dra .....	Qualificatif des Iskais; signifie débutant, apprenti
Fasiir .....	Chef des Dji-Kas
Han .....	Appellation pour le centre d'énergie, où les actions
.....	magiques sont renforcées ou rendues difficiles
Iskais .....	Humanoïdes, race non-humaine; voient mieux dans
.....	le noir que les hommes
Janiis .....	Sebainah de Nakiridaani
Jirinaar .....	Plus grande ville des Iskais
Krondir .....	Carnivore dangereux avec une corne sur le front
Maini .....	Grande masse terrestre au nord-est de Nakiridaani;
.....	appelée aussi Trenkiriidan
Nakiridaani .....	Ile des Iskais
Rituel Sebai .....	Rituel des Iskais, où le Moi est transmis à un autre
.....	corps. L'élu reçoit alors le titre de Sebai
Sebai .....	Titre d'un Iskai qui a exécuté le rituel Sebai
Sebainah .....	Président du conseil de Jirinaar
Sira .....	Fille de Akiir
Skorrek .....	Insulte
Stiriiks .....	Veillent à l'application de la loi dans Jirinaar
Stri .....	Qualificatif des Iskais; signifie maître

Trenkiriidan .....	Grande masse terrestre au nord-est de Nakiridaani; appelée aussi Maini
Tri-Nadh .....	Iskai ayant le don de lire les pensées
Trii .....	Organe frontal des Iskais
Triifalai .....	Plante rare dont la graine est utilisée par les Iskais pour pratiquer la magie
Warniak .....	Carnivore ailé
Zoomi .....	Boisson fortement alcoolisée

## Celtes

Aballon .....	Village sur Gratogel; au sud du grand massif de montagnes
Aretha .....	Reine de Aballon
Arjano .....	Centre des druides
Artom .....	Etat de concentration totale
Attio .....	Signifie père adoptif
Bero .....	Père adoptif de Mellthas
Canto .....	Ancêtre spirituel des druides
Danu .....	La grande déesse des Celtes
Gratogel .....	Ile des Celtes
Klouta .....	Village de pêcheurs sur la côte ouest de Gratogel; fleuve
Lugh .....	Dieu de la motivation, des voyageurs et du commerce
Mellthas .....	Druide sourd-muet; enfant adoptif de Bero
Nemos .....	Chef des druides de Arjano
Oibelos .....	Roi de tribu de Vanello
Thamos .....	Roi de tribu de Klouta
Tuath .....	Nom d'une tribu celte
Vanello .....	Village proche de Arjano

## Mahinos

Beloveno .....	Ville portuaire sur Maini, à l'est de Nakiridaani
Kounos .....	Village dans le grand massif de montagnes de Gratogel
Kritahs .....	Petits animaux noirs attirés par des objets
.....	Srimalinar ..... Lieu sacré des Iskais; nom du village
Sugo .....	Boisson fortement alcoolisée

## Producteur de métaux

Umajo-Kenta .....	Ville des producteurs de métaux
Umajo .....	Guilde qui produit du minerai, des bijoux et des
.....	armes

## Kenget Kamulos

Cuain .....	Kamulos à l'apparence humaine; chef des
.....	Kenget Kamulos
Kamulos .....	Plus grand dieu des Kenget
Kenget Kamulos .....	Race guerrière humaine, détachée des druides
.....	de Gratogel
Kenget .....	cf. Kenget Kamulos
Khamulon .....	Ville souterraine des Kenget
Khunag .....	Ancien grand prêtre et compagnon de Cuain
Kledo .....	Guerrier des Kenget; se battent avec toutes les
.....	armes
Oqulo .....	Guerrier des Kenget; se battent avec de la
.....	magie à la place des armes

\*\*\*\*\*

\* Read Me pour ALBION (12.11.1995) \*

\*\*\*\*\*

Vous trouverez ici des informations  
qui n'ont pas pu être insérées dans le  
manuel, ainsi que des indications et  
des astuces supplémentaires concernant  
le programme.

#### DOS avec 8 Mo de MEMOIRE

=====

Il est possible que le jeu affiche le  
message : "mémoire insuffisante ou  
mémoire trop fragmentée". Si vous  
entrez ALBILOW pour lancer le jeu au  
lieu de ALBION, ce problème sera  
résolu. Les temps de chargements  
seront cependant un peu plus longs.  
A terme, vous pouvez souvent résoudre  
ce problème en optimisant votre  
configuration (dans les fichiers  
CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT).

#### ASTUCE: WIN 95 avec 8 Mo de MEMOIRE

=====

Le jeu fonctionne bien avec cette  
configuration. En utilisant la mémoire  
virtuelle sous Windows 95, vous pouvez  
souvent obtenir des temps de  
chargements plus courts si vous jouez  
sous DOS, et non à partir de  
Windows 95.

#### WINDOWS 3.11

=====

Nous vous conseillons de jouer sous  
DOS, et non à partir de Windows 3.11.  
Mais dans la plupart des cas, ALBION  
fonctionnera également sans problèmes  
sous Windows 3.11.

## DISQUE DUR

=====

ALBION fonctionne presque entièrement en lisant les données sur le CD, et nécessite très peu de place mémoire. La sauvegarde d'une partie mobilise par contre jusqu'à 300 Ko sur le disque. Si vous sauvegardez un grand nombre de parties, elles mobiliseront un espace considérable sur votre disque dur. Effacez les parties superflues si jamais vous êtes un peu "juste" sur votre disque dur.

## MENU OPTIONS

=====

En dehors des paramètres pour la musique et les effets sonores, et l'ajustement de la dimension de la fenêtre 3D, vous trouverez ici deux astuces pour adapter l'écran de combat en fonction de votre système et de sa vitesse.

L'AFFICHAGE DES COMBATS affecte la représentation de certains sorts de combat. Si vous trouvez certains effets trop lents, vous pouvez les accélérer en réduisant la dimension de l'affichage.

L'AFFICHAGE du TEXTE pendant le COMBAT détermine la durée d'affichage des commentaires sur l'écran de combat. Ce réglage affecte par conséquent la vitesse d'affichage de l'ensemble du combat.



## LISTE DE MOTS SUR L'ECRAN DES DIALOGUES

=====

Pour que vous puissiez retrouver plus facilement les mots sur lesquels vous avez déjà posé des questions pendant les dialogues, ceux qui ont déjà été sélectionnés seront affichés en couleur ARGENT, les mots dont vous n'avez jamais parlé seront de couleur OR.

## PASSAGES DANS LES VILLES

=====

Vous devez d'abord pénétrer dans un endroit avant qu'une marque de votre passage n'apparaisse sur la carte. Il ne suffit pas de voir l'endroit en question sur la carte panoramique.

## SORTS: DEMORALISANT, TERREUR & PANIQUE

=====

2 ASTUCES pour l'utilisation de ces sorts : d'abord, plus vous l'utiliserez sur un monstre, plus le sort sera efficace (en gardant son effet spécifique). Ensuite, vous devez frapper au hasard les créatures pour que le sort ait un effet plus dissuasif.

## SI DES ERREURS DEVAIENT MALGRE TOUT SURVENIR

=====

Nous avons testé ALBION pendant des centaines d'heures. Si vous deviez néanmoins rencontrer des problèmes à un moment donné, ils se manifesteront, le cas échéant, par un bip dans le haut-parleur interne de l'ordinateur.

Si l'erreur n'est pas grave, vous ne serez prévenu qu'après avoir quitté le programme. Si vous constatez que le jeu n'est pas affecté, ignorez tout simplement le message.

Si le programme est automatiquement interrompu ou si l'erreur vous empêche de jouer, vous trouverez dans le répertoire ALBION un fichier texte ERROR.LOG, qui est créé par le programme pour noter l'erreur constatée. Dans ce cas, prenez contact avec notre service d'assistance technique (voir votre manuel) et indiquez-nous le contenu de ce fichier texte.

## DEMOS SUR LE CD D'ALBION

=====

Sur le CD, vous trouverez également deux séquences vidéo de nos autres produits. Ces fichiers sont au format AVI. Pour voir ces séquences vidéo, lancez Windows et exécutez le programme INSTALL.EXE à partir du répertoire BBVIDEO. Celui-ci créera un nouveau groupe de programmes contenant les icônes correspondantes. Double-cliquez sur ces icônes pour voir les vidéos.

## ATTENTION!

Pour que vous puissiez voir les séquences vidéo, vous devez avoir installé Vidéo for Windows sur votre PC. Dans le cas contraire, vous pouvez l'installer en activant le programme INSTALLER VIDEO POUR WINDOWS.