

SOMMAIRE

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT	4
Amiga	4
Atari ST	4
IBM et compatible	5
Autres ordinateurs	5
L'HISTOIRE	6
LES ATTRIBUTS	11
Les caractéristiques de base	11
Les sphères magiques	13
Les classes de combat	13
LES RACES	15
L'UNIVERS DE FATE	19
Le pays	19
Les cités	19
Les donjons	22
ENCOUNTER - LA RENCONTRE	23
Disengage	23
Action	24
Forward	24
Talk	24
Fight	27

LE MENU PRINCIPAL	30
LA MAGIE	32
L'ÉQUIPEMENT ET LES OBJETS DIVERS	33
L'AFFICHAGE À L'ÉCRAN	35
CONSEILS D'UTILISATION	38
Les déplacements	38
La navigation	39
Chargement du menu principal	39
LA MÉMOIRE CENTRALE	40

Instructions de chargement

Quelque soit votre ordinateur, vous pouvez jouer avec les disquettes ou installer le programme sur le disque dur. Nous vous conseillons d'éteindre l'ordinateur avant de charger le jeu, afin d'éliminer un éventuel virus. Veillez à ce que les disquettes d'origine soient TOUJOURS protégées de l'écriture! La sauvegarde se fait uniquement sur des disquettes de données.

AMIGA

Lorsque le symbole du Workbench apparaît à l'écran, insérez la disquette "FATE - Gates of Dawn 1" dans le lecteur interne. Le programme chargera automatiquement.

Si vous voulez installer le programme sur le disque dur, chargez tout d'abord un Workbench. Insérez ensuite la disquette "FATE - Gates of Dawn 1" dans un lecteur. Double-cliquez sur le symbole disquette pour ouvrir la fenêtre suivante. Double-cliquez alors sur l'icône FATE INSTALL et suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

ATARI ST COLOR

Insérez la disquette "FATE - Gates of Dawn 1" dans le lecteur interne et déclenchez un RESET. Le programme chargera automatiquement. Pour installer le jeu sur le disque dur, insérez la disquette "FATE - Gates of Dawn 2" quand le desktop-ATARI apparaît à l'écran. Double-cliquez sur l'icône du lecteur A puis sur l'icône INSTALL de la fenêtre suivante. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran.

IBM PC ET COMPATIBLES

Quand le DOS laisse la main, insérez la disquette "FATE - Gates of Dawn 1" dans le lecteur A. Tapez A: pour vous mettre sur le lecteur, suivi de "FATE". Si vous n'avez pas encore installé le programme, le processus d'installation démarre automatiquement. "FATE" peut être installé sur toute disquette formatée (3,5", 5,25", DD, HD etc.) ou sur le disque dur.

Le programme supporte les cartes suivantes:

- e Carte EGA
- v Carte VGA
- t Carte TGA (Tandy)
- a Cartes Adlib, Soundblaster et compatible
- s Puce sonore Tandy
- m Cartes d'extension pour souris Microsoft et compatibles
- j Carte pour joystick

Normalement, le programme détecte automatiquement les cartes d'extension lors du chargement et les utilise au mieux. Si cela ne fonctionne pas, vous pouvez les activer vous-même en tapant la lettre correspondant à la carte (voir ci-dessus, par exemple "e" pour carte EGA).

(Un exemple: Vous avez un PC avec une carte VGA, une carte Adlib et une souris. Tapez au début du jeu: "FATE v a m". Veillez à ce que les logiciels de "pilote" de la souris et de la carte sonore aient été activés avant de lancer le programme.

L'histoire

Un après-midi d'hiver, Winwood s'endormit sur son vieux divan. A peine eut-il fermé les yeux, qu'un sombre cauchemar s'empara de lui. Il se trouvait devant un vieillard aux habits étranges, au dessus duquel un homme semblait flotter dans le néant. Fasciné par ce spectacle, il contempla longuement les deux hommes. Soudain, une grande frayeur s'empara de lui. Winwood venait de réaliser, qu'il était celui qui flottait dans le néant. Il s'éveilla en sursaut. A son grand étonnement, il se trouvait dans une pièce peu meublée qu'il n'avait jamais vue auparavant.

Winwood sortit de la chambre et se retrouva dans la salle d'une auberge. Il s'assit à une table, où il entama une conversation avec les autres consommateurs, afin d'obtenir quelques renseignements sur l'endroit où il se trouvait.

Il apprit avec étonnement qu'il avait voyagé dans le temps et qu'il s'était réveillé non pas en 1656, mais en l'an 1932. Le nouveau monde semblait étrangement au sien, mais avait connu une évolution technique très différente. A part les humains, beaucoup d'autres races intelligentes et civilisées peuplaient ce monde et la plupart d'entre-elles vivaient en paix avec leurs voisins.

Lorsqu'il eut obtenu assez d'informations, Winwood quitta l'auberge et partit à la découverte des environs...

Soudain, un groupe de cavaliers apparut derrière une colline. Ils le dépassèrent à grande vitesse et peu de temps après, un énorme nuage de fumée noire se forma au dessus de l'auberge. Winwood rebroussa chemin et ce qu'il découvrit le fit frissonner d'horreur. Les cavaliers avaient massacré tous ceux qui se trouvaient dans l'auberge et ils avaient laissé un atroce bain de sang derrière eux. Un des mourants put dans un dernier souffle, révéler à Winwood, que les cavaliers n'étaient autre que la garde du terrible mage Thardan. Ils étaient à la recherche d'un homme, qu'ils avaient nommé "le globe-trotteur".

Winwood commença à échafauder une vague théorie.

Thardan était probablement le vieillard qu'il avait vu dans son rêve au dessus du dessin magique et c'est lui qu'il avait attiré dans ce monde étrange. Mais pour quelle raison ? Winwood comprit que pour pouvoir retourner chez lui, il devait tout d'abord trouver la réponse à cette question.

Et si le "globe-trotteur" que Thardan cherchait n'était autre que lui-même ?

Lorsqu'un cavalier apparut soudain sur la route, Winwood courut à sa rencontre et lui demanda de s'arrêter. Il se présenta à l'étranger. Celui-ci fit signe de venir avec lui et continua son chemin sans dire un mot. Winwood le suivit sans hésiter.

Ils descendirent dans une vallée encaissée, la traversèrent et arrivèrent dans une sombre forêt. Le vieillard s'orienta vers l'est. Il suivit un chemin presque invisible, jusqu'à un plateau sur lequel se trouvait une ancienne tour.

Ils entrèrent dans la demeure. Le vieillard fit signe à Win-

wood de s'asseoir en face de lui et il prit la parole: "Mon nom est Naristos". Et après une petite pause: "Et comment t'appelles-tu ?". Winwood lui répondit: "Que savez-vous sur moi ?"

"Bien plus que tu ne crois. Lorsque nous nous sommes rencontrés aujourd'hui, j'étais justement à ta recherche."

"Alors vous avez certainement déjà entendu parler de Thardan?" "Oui bien-sûr. Le seul être qui soit en mesure d'attirer quelqu'un dans notre monde est Thardan." "Mais pourquoi a-t-il fait cela", demanda Winwood.

"Je crois qu'il est temps que je t'explique certains phénomènes étranges. Sur la terre, il existe plusieurs mondes qui sont reliés entre eux par des portails. Mais bien que tous ces mondes soient réels, nous ne pouvons pas les voir. Les méthodes qui permettent d'ouvrir les portails sont aussi différentes que les mondes et rare sont ceux qui les ont découverts. Le fait que tu aies pu venir ici, est dû à un des habitants de ce monde. Je suppose qu'il voudrait s'emparer de quelque chose d'invisible que tu as apporté de chez toi."

"Cette histoire me paraît plausible, mais je ne comprends pas ce que tu veux dire, lorsque tu parles de cette chose mystérieuse et invisible que Thardan convoite."

"Et bien, dans notre monde il existe des trolls, des esprits élémentaires et beaucoup d'autres êtres étranges. Les objets ne fonctionnent qu'avec de la magie. Pour faire avancer une locomotive par exemple, nous enfonçons un esprit élémentaire dans son moteur. S'il détient ce que tu as apporté, Thardan pourra certainement construire beaucoup de cho-

ses dont il rêve depuis longtemps. "Mais qui donc est Thardan" demanda Winwood.

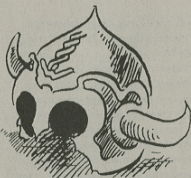
"Personne n'a jamais vu ce mage. Il dispose d'énormes pouvoirs magiques et règne sur toutes les races. Les créatures qui ont essayé de s'opposer à son pouvoir ont toutes été sévèrement punies par ses immenses armées de bourreaux sanguinaires. Thardan va bientôt se lancer à ta poursuite. Je n'ose penser à ce qu'il se passera s'il te trouve! "Et que puis-je faire, pour retourner chez moi", répondit Winwood.

"Le seul qui puisse réaliser cela est Thardan. Mais ne compte pas sur lui pour t'aider. Tu n'as qu'une seule chance si tu veux t'en sortir: il faut que tu t'intéresses à nos problèmes et que tu nous aides à mettre un terme au règne de Thardan."

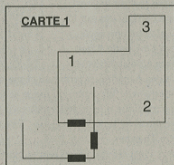
"Mais comment puis-je lutter contre un mage si puissant?" "Pense à la force magique que tu détiens et avec laquelle tu arrives sur notre terre" lui répondit le vieux. "Elle te sera utile pour lutter contre Thardan."

"Mais maintenant, il est temps que tu partes. Surtout ne t'attarde pas trop longtemps à un endroit. N'oublie pas que Thardan veut absolument te tuer. Ses bourreaux sont partout et si tu ne

fais pas attention, ils te trouveront."
"Va d'abord à Larvin et sois très prudent! Essaye de trouver quelques compagnons, car tu n'iras pas loin si tu es seul. Bonne chance, Winwood!"



CARTE 1



quatre classes de combat, dans lesquelles sont regroupées toutes ces valeurs. Elles sont affichées en permanence à l'écran.

La classe d'armement (WC)

La classe d'armement correspond à la force de pénétration des armes. Elle est définie par la qualité des armes et par la force (strength) du personnage.

La classe d'armure (AC)

La classe d'armure est définie par la qualité de l'armure et par la résistance (stamina) du personnage.

Le niveau d'attaque (SC)

Il dépend essentiellement de l'armure et de l'habileté (skill) au combat.

La classe de défense (DC)

La qualité de la défense dépend de l'armure et de l'habileté (dexterity) à se défendre.

Un personnage a gagné un combat, lorsqu'il a d'abord vaincu la défense de son adversaire (DC) avec son attaque (SC), puis la classe d'armure de l'adversaire (AC) avec sa classe d'armement (WC).

D'autres valeurs, comme par exemple le courage et la loyauté d'un personnage influencent également ses actions et ses pensées, mais ne sont pas affichées à l'écran.

Les attributs

Chaque personnage dispose de plusieurs attributs qui influencent ses actions. Il s'agit des caractéristiques de base, des sphères magiques et des classes de combats.

LES CARACTÉRISTIQUES DE BASE

Hitpoints (les points de vie)

Les points de vie sont très importants, car ils représentent l'état de santé du personnage. Avec chaque blessure il perd quelques points de vie et lorsqu'il n'en a plus, il meurt.

Magepoints (les points de magie)

Le nombre de points de magie représente le nombre de sorts dont un magicien dispose. Chaque fois qu'il lance un sort, il perd des points de magie. Le repos lui permet d'en récupérer.

Strength (la force)

La force physique joue un rôle très important dans les combats et dans certaines situations, où il s'agit de déplacer ou de porter un objet encombrant. Elle détermine l'ampleur des dégâts causés à l'adversaire.

Stamina (la résistance)

Cette caractéristique détermine la vitesse à laquelle un personnage récupère ses points de vie, sa résistance aux maladies, aux empoisonnements et à l'effort.

Skill (les capacités de combat)

L'aptitude à combattre dépend de la façon dont un personnage se sert de ses armes, de la précision de ses tirs et de la finesse de ses stratagèmes.

Dexterity (la dextérité)

La dextérité correspond à la facilité avec laquelle un personnage peut esquiver une attaque et se retirer d'un combat.

Intelligence (l'intelligence)

Cette caractéristique est très importante, car elle influence presque toutes les actions des personnages, en particulier celles des magiciens. L'effet d'un sort dépend en grande partie du degré d'intelligence de celui qui l'a lancé.

Wisdom (la sagesse)

La sagesse correspond à la concentration, au talent oratoire, à la subtilité d'esprit et à la vitesse de réaction. Elle influence également la plupart des actions d'un personnage et détermine la vitesse à laquelle le magicien récupère des points de magie.

Charisma (le charisme)

Le charisme définit le magnétisme d'un personnage et la sympathie qu'il inspire aux autres.

Experience (l'expérience)

Les points d'expérience d'un personnage dépendent de ses

Les races de FATE

Dans le monde de Fate, vous rencontrerez une grande variété de races.

Humains

Les humains sont les seuls qui n'ont pas servi de cobaye pour des expériences scientifiques et qui ne se sont pas croisés avec d'autres races. Ils exercent toutes sortes de métiers, sans pour autant avoir de compétences particulières.

Zaraks

Les Zaraks descendent d'une race d'esclaves. Ils sont grands, robustes et très résistants à l'effort physique, mais peu intelligents. Ils se laissent facilement influencer et ne sont pas en mesure de faire un apprentissage. Ils refusent toute forme de magie et ils se fient plutôt à leur force physique. Les Zaraks sont des personnages tellement désagréables et capricieux, que la plupart des autres races évitent de les fréquenter.

Bes Zaraks

Les Bes Zaraks sont issus de croisements entre humains et Zaraks. Les premières générations n'étaient pas acceptées par les autres peuples. Au fil des ans, ils ont créé une véritable société, dotée d'une propre culture. Leur aspect physique ressemble beaucoup à celui des purs Zaraks, mais ils disposent d'une intelligence bien supérieure. Les Bes Zaraks sont d'excellents guerriers que les commandants d'armées recrutent volontiers.

Giants

Les caractéristiques de ces personnages (une taille gigantesque, un poids dépassant plusieurs quintaux et des forces surhumaines) en font d'excellents travailleurs. Leurs difficultés à se mouvoir les empêchent par contre d'être efficaces lors des combats.

Contrairement aux Zaraks, ils sont très sociables et toujours bienveillants.

Morons

L'occupation essentielle des Morons est la formation de l'esprit. L'effort physique les repousse, car leur corps est très mince et fragile. Mais ne vous laissez pas irriter par leur aspect physique! Grâce à leur intelligence surhumaine, ils disposent presque tous d'importantes forces magiques. Les Morons attachent une grande importance à la morale et refusent le combat armé.

Ter Morons

Les Ter Morons sont des croisements entre humains et Morons. Leur aspect physique ressemble à celui des humains et ils ont hérité des facultés intellectuelles des Morons. Ils sont très résistants et souvent des guerriers.

Pheyds

Les Pheyds sont issus des Morons. Il s'agit d'une race détachée de toute matérialité, pour qui le corps physique n'offre aucune utilité. Leur idéal est la séparation définitive du

actions au sein du groupe. Lorsqu'il a obtenu un certain nombre de points d'expérience, il monte d'un niveau, obtient des points de vie et de magie et peut apprendre un nouveau sort ou améliorer certaines aptitudes.

LES SPHERES MAGIQUES

Chaque personnage est protégé et soutenu dans ses actions par d'invisibles sphères magiques.

Anti-Magie protège contre les sorts des adversaires

Anti-Stone protège contre les tentatives de pétrification

Anti-Shot arrête les flèches et autres armes lancées contre un personnage

Anti-Fire protège contre les brûlures

Anti-Infect immunise contre les maladies

Magie-Power renforce les sorts d'un magicien

Invulnerability protège contre les blessures

Anti-Critic protège le point sensible d'un personnage lors d'un combat.

Anti-Charm protège contre les enchantements

Magie-Eye veille à ce que le personnage ne tombe pas dans un piège

Anti-Poison protège contre les empoisonnements

LES CLASSES DE COMBAT

La puissance offensive d'un personnage dépend de plusieurs valeurs: caractéristiques de base, sphères magiques, armure, effet des sorts ou des potions magiques, niveau et race d'un personnage etc... Afin de simplifier le jeu, nous avons créé

Giants

Les caractéristiques de ces personnages (une taille gigantesque, un poids dépassant plusieurs quintaux et des forces surhumaines) en font d'excellents travailleurs. Leurs difficultés à se mouvoir les empêchent par contre d'être efficaces lors des combats.

Contrairement aux Zaraks, ils sont très sociables et toujours bienveillants.

Morons

L'occupation essentielle des Morons est la formation de l'esprit. L'effort physique les repousse, car leur corps est très mince et fragile. Mais ne vous laissez pas irriter par leur aspect physique! Grâce à leur intelligence surhumaine, ils disposent presque tous d'importantes forces magiques. Les Morons attachent une grande importance à la morale et refusent le combat armé.

Ter Morons

Les Ter Morons sont des croisements entre humains et Morons. Leur aspect physique ressemble à celui des humains et ils ont hérité des facultés intellectuelles des Morons. Ils sont très résistants et souvent des guerriers.

Pheyds

Les Pheyds sont issus des Morons. Il s'agit d'une race détachée de toute matérialité, pour qui le corps physique n'offre aucune utilité. Leur idéal est la séparation définitive du

corps et de l'esprit. Les Pheyds sont tous des mages que l'on rencontre en général sous la forme de fées ou de dryades. Ils n'interviennent que pour le bien-être des autres et sont constamment en route, à la recherche de ceux qui ont besoin de leur aide.

Gnomes

Il n'est pas facile de décrire et de comprendre ces êtres d'aspect grotesque. La plupart d'entre eux sont nés méchants et ne savent que détruire ou porter préjudice aux autres. Ceci est d'autant plus dangereux, qu'ils disposent de puissantes forces magiques et s'en servent sans scrupule. Dans un groupe, un gnom peut s'avérer utile, mais en général il est plutôt conseillé d'éviter toute rencontre avec les personnages de cette race.

Errins

Leur aspect physique ressemble à celui des humains, mais leur regard est glacial. La plupart des autres personnages se sentent très mal à l'aise avec eux et les évitent autant que possible. Les Errins sont des solitaires qui vagabondent la nuit, à la recherche de leurs victimes. Ce sont pourtant d'excellents guerriers qui utilisent aussi la magie pour combattre. Ceux qui ont un Errin au sein de leur groupe, savent ce qu'ils valent au combat.

Laurins

Il est très difficile de reconnaître ces êtres étranges, car ils changent souvent leur aspect physique et sont parfois invisibles. Les Laurins excellent toutes sortes de métiers et comme les Erins, ils sont de très bons guerriers qui excellent dans l'art du stratagème.

Mutants

Sous cette dénomination sont regroupés tous les êtres humains qui ne font partie d'aucune des catégories citées ci-dessus. Ce sont des personnages d'aspect bizarre, laids et fort peu intelligents. Ils excellent toutes sortes de métiers, mais n'ont que peu de connaissances en magie.

nent de nouveaux sorts aux magiciens qui ont accédé à un niveau (level) supérieur et permettent aux aventuriers de récupérer leurs forces physiques et magiques. D'autre part, tous les personnages qui en ont obtenu l'autorisation, peuvent demander aux corporations d'améliorer leurs aptitudes.

DUNGEONS (LES DONJONS)

Les donjons de Fate sont très vastes et beaucoup d'aventuriers s'y sont déjà égarés! Nous vous recommandons de cartographier au fur et à mesure de votre progression, ou d'emporter une grande quantité de pierres précieuses magiques, avec lesquelles vous pouvez facilement dresser une carte.

Voici quelques renseignements utiles pour ceux qui veulent dessiner des cartes: tous les niveaux, que ce soient des villes ou des donjons, ont la même taille (56 x 56 cases) et se trouvent exactement les uns au dessus des autres. Ainsi, les coordonnées de votre position ne changent pas lorsque vous prenez un escalier.

Fouillez minutieusement tous les recoins et tous les labyrinthes, car vous y découvrirez des objets précieux et très utiles. Ne paniquez pas si vous vous êtes égaré! Vous pouvez quitter les deux premiers donjons par un escalier de secours et dans les autres niveaux, vous trouverez des télétransporteurs qui vous mèneront à ces escaliers.

L'univers de FATE

LE PAYS

Fate est une contrée sauvage, limitée au nord et à l'ouest par d'insurmontables montagnes, au sud et à l'est par une immense mer. Le joueur y découvrira quatre grandes cités (Larvin, Valviche, Cassida et Kathloch la mystérieuse) ainsi que cinq petits villages (Larones, Fairvill, Perdida, Pirate Rock et Memoc). Les villes sont reliées entre elles par un vaste réseau de routes et de chemins et grâce aux nombreux poteaux indicateurs les voyageurs ne s'égarent trop souvent.

Le train souterrain (Cavetrain) qui relie presque toutes les villes et les endroits de la contrée est un moyen de transport confortable, mais quelques fois dangereux.

Au début du jeu, il est vivement conseillé de ne pas s'attarder en dehors des villes et de ne partir à la découverte de la contrée qu'après avoir recruté des compagnons et gagné un peu d'expérience. Les dangers guettent les aventuriers de tous côtés, en particulier dans les marécages et dans les sombres forêts. Le joueur débutant veillera à ne pas trop s'éloigner des routes.

LES CITÉS

La plupart des villes sont des endroits relativement sûrs, bien qu'il soit recommandé d'être prudent, afin de ne pas se laisser surprendre par des voleurs rusés ou de perfides assassins. D'autre part, les aventuriers doivent eux-aussi respecter les règles de la cité et ne peuvent pas attaquer tous les êtres qu'ils rencontrent. Les gardes de la ville veillent et punissent sévèrement tout délit.

Dans les cités se trouvent plusieurs bâtiments publics qui sont très importants pour les aventuriers.

Taverns (les tavernes)

Le voyageur obtient ici des boissons et de la nourriture et peut faire ses provisions. Les tavernes sont aussi des lieux de rencontre. Il est possible d'y recruter des aventuriers et converser avec d'autres consommateurs qui donnent parfois des renseignements très utiles.

Inns (les auberges)

Les auberges sont les meilleurs endroits pour se reposer. Il est bien-sûr toujours possible de camper à l'extérieur, mais à la longue, cette solution risque de déplaire aux personnages. Il est préférable de passer les nuits dans les auberges.

Smithies (les forges)

Dans chaque ville, l'aventurier peut se procurer des armes, des armures et tout ce qu'il faut pour survivre dans la nature (gants et soulers, capes de magiciens, flèches etc...) chez les forgerons. Mais attention: l'assortiment et les prix diffèrent de forge en forge!

Shops (les magasins)

Certains commerçants vendent essentiellement des objets magiques. Ici aussi, il est vivement recommandé de comparer l'assortiment et les prix.

Encounter - La rencontre

Les rencontres avec d'autres personnages peuvent être très variées. Certaines se soldent par un combat ou par la fuite, d'autres permettent des conversations très intéressantes. Choisissez l'option "Fight" si vous voulez combattre, bien qu'il soit toujours préférable d'achever une rencontre paisiblement. Nous vous recommandons de commencer avec l'option "Talk" (conversation) et si les adversaires veulent absolument se battre, de choisir "Disengage" pour éviter le combat.

DISENGAGE

Vous accédez à un sous-menu avec diverses options qui permettent d'éviter des hostilités.

Run Away (fuir) La fuite n'est recommandée qu'en cas d'extrême urgence, car le groupe y perd souvent des objets ou est dévalisé par les adversaires. Soyez prudent! Si la fuite échoue, les ennemis attaquent immédiatement. Ignore (ignore) Attendre, sans rien entreprendre.

Hide (se cacher) Vous pouvez parfois éviter un combat en vous cachant très rapidement, mais ceci n'est possible que si tous les membres du groupe ont une très bonne dextérité. Cette option est préférable à la fuite.

Pray (prier) Cette option n'est possible que lorsque un prêtre (priest) ou un clerc (cleric) font partie du groupe.

Bribe (corrompre) La corruption est une méthode relativement sûre pour éviter un combat. Le succès de cette option dépend du montant de votre "cadeau".

Chant (chanter) Un chant, entonné par un groupe de barbares

ou de guerriers, poussera même les adversaires les plus pacifiques à se battre. Il est donc vivement conseillé de ne choisir cette option que si une fée ou une nymphe font partie du groupe. **Joke (blaguer)** Option très efficace, mais qui exige beaucoup d'intelligence et de sagesse. Elle peut être choisie plusieurs fois, en particulier lorsqu'un bouffon professionnel se trouve dans le groupe.

ACTIONS

Diverses possibilités pour achever rapidement une rencontre:

Mock (se moquer) Avec un peu de chance, vous pouvez faire perdre la raison à votre adversaire en vous moquant de lui.

Warcry (cri de guerre) Ne choisissez cette option que si les guerriers de votre groupe ont une voix qui leur permet de pousser un cri de guerre terrifiant!

Scroll (le parchemin) La lecture d'un parchemin sacré fonctionne toujours, à condition bien-sûr d'en posséder un.

FORWARD

Lorsqu'au début de la rencontre les adversaires se tiennent à distance du groupe, cette option fait avancer le groupe de deux yards.

TALK

Pour obtenir des renseignements, il est parfois utile d'entamer une conversation avec d'autres personnages. Aucun mot ne doit être entré à l'aide du clavier et tous les textes peuvent être choisis avec la souris. Vous pouvez poser une que-

Banks (les banques)

La corporation des voleurs s'agrandissant de plus en plus, il est déconseillé d'avoir beaucoup d'argent sur soi. Chaque aventurier peut ouvrir différents comptes, mais il doit effectuer toutes les opérations bancaires lui-même. Il n'existe qu'un seul compte, le compte principal, sur lequel les banques peuvent avoir procuration et duquel elles peuvent effectuer des virements dans les autres villes.

L'argent peut également être déposé sur des comptes d'épargne et dans des sociétés d'investissements. Les intérêts sont élevés, mais l'argent est bloqué pendant une durée déterminée.

Temples (les temples)

Les aventuriers blessés ou morts peuvent se faire soigner par les clercs et les guérisseurs dans un des nombreux temples. Les frais de traitement doivent être payés immédiatement.

Indulgence traders (les commerces d'indulgences)

Certains clercs ont créé une autre forme de commerce très lucratif. Ils vendent des indulgences à ceux qui, à cause de leurs péchés, n'osent pas se rendre dans certaines villes, de peur d'être punis très sévèrement.

Guilds (les corporations)

Les corporations ont été fondées par différents groupes de magiciens et jouent un rôle important dans leurs vies. Elles prennent charge l'éducation des jeunes recrues, ensei-

stion ou faire une remarque à propos de la situation actuelle.

Wait (attendre) laisser l'adversaire commencer la conversation.

Join (s'associer au groupe) choisissez cette option lorsque vous voulez convaincre l'interlocuteur de s'associer au groupe.

Voici quelques conseils afin de pouvoir déterminer plus facilement, si quelqu'un peut être recruté ou non.

- Les personnages susceptibles de s'associer au groupe sont toujours seuls.
- Au début de la rencontre, ils se trouvent toujours devant le groupe.
- Les monstres ne peuvent jamais faire partie d'un groupe.

Bye (au revoir) Toute conversation doit s'achever par cette option, pour que les personnages puissent obtenir des points d'expérience.

Give Aims (aumône) Moyen rapide mais coûteux pour se lier d'amitié avec un adversaire.

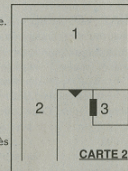
Trade (négocier) Vous essayer d'acheter quelque chose à votre interlocuteur.

Threaten (menacer) Bien que peu agréable, cette option est parfois très utile, à condition que le groupe soit assez imposant.

ASK FOR (QUESTIONS):

Profession Interrogier l'adversaire sur sa profession.

Help (aide) Demander de l'aide à l'adversaire.



Hint (renseignement) Vous obtenez des renseignements d'ordre général. Lorsque le groupe a des informations incomplètes, cette option vous permet de poser une question précise.

Hems (objets) Question d'ordre général sur l'équipement ou question plus précise si vous avez déjà des informations.

Person (personne) Question concernant une personne.

Beings (créatures) Renseignements sur une ou plusieurs créatures.

Name (nom) Vous demandez le nom d'une personne.

Self (soi-même) Vous demandez à l'adversaire de décrire sa vie.

More (plus) Cette option n'apparaît que lorsque l'interlocuteur a déjà répondu à la question "Self".

CHAT (CONVERSATION):

Insult (insulter) Lorsque la conversation ne mène à rien, cette option permet de la stopper et de déclencher un combat.

Adulate (aduler) Il est parfois nécessaire de flatter l'adversaire et de tenter un rapprochement.

Enchant (enchanter) Une tentative de flirt...

Curse (maudire) Cette option a le même effet que l'insulte, sauf pour certaines races, pour lesquelles une insulte est une salutation amicale.

Joke (blague) Une bonne blague délie parfois les langues!

Drag (se vanter) Si un personnage est vraiment très talentueux, il peut s'en vanter pour impressionner son adversaire.

Tell Fibs (inventer des histoires) On peut aussi impressionner un adversaire en lui racontant des histoires extraordinaires, mais

il est recommandé de bien choisir son interlocuteur.

Introduce (se présenter) Vous saluez votre interlocuteur et vous vous présentez.

FIGHT (LE COMBAT)

Dans Fate-Gates of Dawn, la gestion des combats est très performante et complexe. Un combat se déroule en plusieurs reprises, chaque participant pouvant attaquer une fois par reprise. L'ordre de passage des personnages dépend de leurs valeurs, de leur expérience et de leur race. Le premier doit faire tout son possible pour éliminer les adversaires les plus dangereux et les plus rapides. Les différentes options ne peuvent bien-sûr être choisies que lorsque le personnage prend son tour. Un menu est alors affiché à l'écran et les adversaires sont indiqués sur le parchemin. L'avantage de cette méthode réside dans le fait que le personnage peut ainsi s'adapter plus facilement au combat et choisir les options appropriées à chaque situation.

Attack (attaque) Attaque directe avec la première arme. Lorsqu'un personnage n'a pas d'arme en main, il peut donner des coups de poing ou des coups de pied. Avec la plupart des armes, le coup de poing ou le coup de pied, la portée de l'attaque est égale à zéro. Seul l'adversaire qui se trouve

Select
Party
All opponents

devant le groupe est touché. S'il y a plusieurs groupes, il faut choisir celui sur qui doit porter l'attaque.

Avec des armes spéciales, il est possible d'attaquer un groupe adverse (arme Melee Weapon) ou même tous les adversaires (arme Greater Melee Weapon).

Spell (la magie) Avant de choisir un sort, vous devez déterminer la classe de magie (spell-class) du personnage. Comme pour "Attaque" et les options suivantes, il est éventuellement nécessaire de choisir le groupe visé.

Hem (les objets) Certains personnages ne sont pas autorisés à utiliser des armes efficaces et n'ont pas beaucoup de sorts d'attaque. Ils peuvent par contre combattre avec divers objets. Mais attention: les objets ont tous des propriétés magiques et certains s'évanouissent quelques fois d'un instant à l'autre.

Shoot (tirer) Cette option est recommandée pour le combat à distance. Le personnage doit avoir choisi un arc ou une arbalète comme deuxième arme et disposer de flèches (en vente chez le forgeron).

Throw (lancer) Si vous n'avez ni arc, ni arbalète, vous pouvez combattre à distance en lançant les armes dont vous disposez. Vous devez pour cela les avoir en main. Mais attention: seuls les vainqueurs du combat récupèrent leurs armes, à moins qu'elles ne reviennent d'elles-mêmes comme un boomerang. Les flèches sont perdues dans tous les cas.

Il est fortement déconseillé de lancer des armes lorsqu'on se trouve à bord d'un bateau.

Weapon (armes) Avec cette option, vous pouvez changer les armes que vous avez en main. Ceci est très utile lorsque vous

avez lancé les deux premières armes.

Defend (défendre) Choisissez cette option lorsque vous ne voulez rien entreprendre.

SPECIAL (OPTIONS SPÉCIALES):

Enchant (enchanter) Vous essayez de détourner l'attention des adversaires et de les déconcerter.

Warcry (cri de guerre) Cri de guerre poussé par un guerrier (warrior) ou par un barbare (barbarian). Cela est parfois très efficace.

Steal (voler) Vous essayez de voler de l'argent à un adversaire.

Mock (se moquer) Seuls les plus courageux osent se moquer d'un adversaire lors d'un combat.

Grope (corps à corps) Peu de personnages maîtrisent la technique du corps à corps, où il s'agit de toucher ou d'empoigner un adversaire. Certains d'entre eux, comme les Erins ou les Laufins obtiennent avec le temps de telles forces magiques, qu'ils sont en mesure de provoquer d'énormes dégâts (paralyse, vieillissement ou même pétrification) chez leurs adversaires par simple frolement.

Dupe (duper) Le personnage utilise une feinte et essaye d'attaquer son adversaire par derrière.

Hide (cacher) Cette option est recommandée à ceux qui ne disposent pas d'une grande force physique, comme par exemple les fées ou les nymphes et à ceux qui ont déjà été touchés.

Special (option spéciales) Ici, vous ne trouverez des options que si votre personnage dispose de compétences particulières. A vous de découvrir leurs effets.

Le menu principal

En dehors de tout combat ou de toute rencontre, il est possible de choisir certaines options. Cliquez pour cela sur un portrait.

Armaments (armements) Sous-menu qui vous propose différentes options concernant l'armement: ready = mettre, drop = jeter, examine = examiner, use items = utiliser un objet, transfer = donner à un autre membre du groupe. Si le personnage possède une pierre précieuse (jewel), cette option lui permet de dresser une carte de la région.

Consume (consommer) Sous-menu qui permet d'accéder aux options suivantes: manger, boire, prendre une potion magique, ravitailler tout le groupe et distribuer de la nourriture aux membres du groupe.

Spell (la magie) Si un personnage a assez de points de magie (Magepoints), il choisit ici le sort qu'il veut lancer.

Statistics (statistiques) Dans FATE - Gates of Dawn, il est possible d'afficher à l'écran toutes les données du groupe et de ses membres.

Party (le groupe) Vous accédez aux options suivantes:

SPLIT Séparation du groupe, à condition qu'il n'y ait pas plus de trois groupes dans le jeu.

TRANSFER Transfert d'un ou de plusieurs personnages dans un autre groupe. Ceci n'est possible que lorsque les deux groupes se trouvent sur le même terrain.

RELEASE Un personnage est renvoyé du groupe.

INFO Avec cette option, vous obtenez toutes sortes de renseignements sur le groupe (niveau, statistiques, compétences, etc...).

SWITCH TO Changement du groupe avec lequel vous jouez. Le(s) autre(s) groupe(s) restent alors en attente.

Le nom d'un groupe correspond toujours à celui de son premier personnage.

EXCHANGE Echange de deux personnages entre différents groupes. Comme dans l'option "transfer", ceci n'est possible que si les deux groupes se trouvent en même temps sur le terrain.

REST Installation d'une aire de repos pour le groupe et choix de la durée de la halte.

BOARD Embarquement. Le groupe doit se trouver à proximité d'un bateau.

ASHORE Débarquement. Le groupe doit se trouver à bord d'un bateau.

Game Options générales:

SAVE Sauvegarde du jeu en cours, sur des disquettes formatées au préalable ou sur le disque dur. Avec un Amiga, vous pouvez même utiliser des disquettes non-formatées (attention: le contenu sera effacé!). Il est possible de sauvegarder jusqu'à huit différents jeux sur une disquette.

NEW GAME Rien ne va plus ? Alors recommencez à zéro en choisissant cette option.

QUIT Le jeu en cours est sauvegardé, puis vous quittez le jeu.

FREEZE Le jeu se déroule normalement en temps réel. Cette option vous permet d'arrêter le temps et de faire une pause.

LOAD Chargement d'anciennes parties sauvegardées. Le jeu en cours est alors complètement effacé.

DELAY Simplifie la lecture des parchemins. Le paramètre

"clicks" intéressera surtout les débutants, car il stoppe le déroulement automatique du texte à l'écran. Cliquez une fois avec la souris pour lire la suite.

PIC/NO PIC Cette option peut être choisie si vous avez une machine avec peu de mémoire RAM. Elle permet d'activer ou de désactiver des graphismes souvent utilisés (par exemple des intérieurs).

Actions Diverses actions (par exemple toucher, creuser, chercher...) peuvent être activées à tout moment.

Time Indique l'heure et le jour dans le monde de FATE.

La Magie

Dans FATE, vous trouverez classes de non-mages et des de magies.

Les 200 sorts sont reg 20 classes de magies, ne d'entre elles ayant s propres caractéristiques. Au début de sa carrière, chaque mage a exactement une classe de magie. D'autres lui sont attribuées au fur et à mesure de sa progression dans le jeu. Référez-vous à l'annexe pour obtenir plus d'informations sur les différents sorts.



Equipements et objets divers

Les équipements et les objets que vous trouverez dans Fate sont répartis en sept catégories et leur nombre dépasse de loin celui des sorts.

1. Weapons Épées, stylets, boucliers etc...
2. Armor Robes, cuirasses, capes etc...
3. Headgear Casques, bonnets, etc...
4. Gloves Gants
5. Footwear Chaussures, bottes etc...
6. Arrows Flèches et projectiles
7. Hems Bâtons et perles magiques

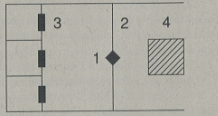
Chaque caractère peut avoir au maximum neuf armes, armures, casques, gants et chaussures et jusqu'à 20 objets et potions magiques.

Un archer peut porter jusqu'à 5 différents carquois avec 99 flèches chacun.

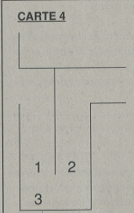
Attention: un personnage doit s'équiper avant de pouvoir utiliser une arme ou armure.

Normalement, les mages ne doivent pas utiliser d'armes très puissantes, ni porter de lourdes armures et les guerriers évitent les équipements magiques. Seuls les objets magiques peuvent être utilisés par tous les personnages. Dans les menus réservés aux équipements, les objets interdits sont marqués en rouge et les objets autorisés en blanc.

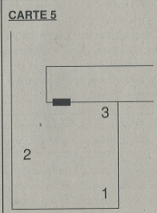
CARTE 3



CARTE 4

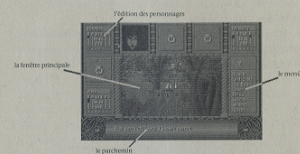


CARTE 5



L'affichage à l'écran

Quatre fenêtres se partagent l'écran:



La fenêtre principale

Dans cette fenêtre se déroule le jeu et tout ce que le groupe peut voir y est représenté.

Le menu

Le menu indique toutes les options qui sont actuellement à la disposition du groupe ou du personnage.

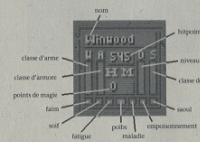
Le parchemin

Toutes les actions et informations sont inscrites sur le parchemin. La durée de la pause après chaque page est variable. Au début du jeu, il est recommandé de choisir de longues pauses, afin de pouvoir lire tranquillement. Ceux qui connaissent déjà

le texte feront des pauses plus courtes. Par contre, les textes contenant des informations importantes ne disparaissent que lorsque le joueur clique avec la souris.

L'édition des personnages

Ici, vous obtenez tous les renseignements concernant les sept personnages du groupe. Voici ce que signifient les colonnes et les points lumineux:



Le chiffre supérieur correspond aux points d'expérience (hit-points), le chiffre inférieur aux points de magie (magepoints). Les quatre colonnes décrivent les classes de combat et les sept points lumineux l'état du personnage. La couleur jaune indique que tout va très bien. Une colonne grise correspond à des valeurs moyennes ou mauvaises et un point lumineux gris indique que le personnage est en mauvais état. Cliquez sur un personnage pour faire apparaître son portrait.

La structure des menus

Tous les menus ont la même structure: un titre et jusqu'à huit options. Dans certains d'entre-eux, vous trouverez des flèches et les symboles plus/moins sur lesquels vous pouvez cliquer.

L'utilisation

Cliquez sur l'une des huit options d'un menu pour la sélectionner ou pour ouvrir un sous-menu. (Clavier: touches (1) à (8)).

Cliquez sur le titre pour revenir au menu précédent si vous trouvez dans un sous-menu ou pour interrompre l'action si vous êtes dans le premier menu. (Clavier: touche (Return)).

Cliquez en dehors du menu pour interrompre l'action quand cela est possible. (Clavier: (ESC)).

Pour choisir un personnage, cliquez sur son icône (Clavier: touches de fonction (F1) jusqu'à (F7)).

Dans certains menus, il est parfois nécessaire de scroller pour faire apparaître toutes les options. Utilisez pour cela les icônes-flèches. (Clavier: flèches (en haut) (en bas)).

Utilisez les symboles [+], [-] et [=] pour choisir des chiffres. (Clavier: flèches (en haut) (en bas) et (barre d'espacement)).

Conseils d'utilisation



LES DÉPLACEMENTS

Déplacez votre groupe en pointant le curseur de la souris sur le menu de déplacement. Vous pouvez faire:

- un pas vers l'avant (Curseur vers le haut) (Clavier numérique: 5)
- un demi-tour vers la gauche (Curseur vers la gauche) (Clavier numérique: 4)
- un demi-tour vers la droite (Curseur vers la droite) (Clavier numérique: 6)
- un pas vers la gauche (Clavier numérique: 1)
- un pas vers la droite (Clavier numérique: 3)
- une rotation de 180 degrés (Curseur vers le bas) (Clavier numérique: 2)
- un pas en arrière (uniquement avec la souris)

LA NAVIGATION

A bord d'un bateau, vous pouvez changer le cap et la direction du regard, mettre les voiles et prendre un ris.



Les commandes clavier:

- Vers tribord (Curseur vers la droite) (Clavier numérique: 6)
- Vers bâbord (Curseur vers la gauche) (Clavier numérique: 4)
- Rotation vers la droite (Clavier numérique: 4)
- Rotation vers la gauche (Clavier numérique: 6)
- Hisser ou ariser les voiles (Clavier numérique: 2)

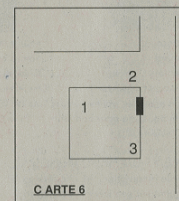
Cliquez sur la boussole pour connaître la force du vent et la direction. (Clavier: (W)).

CHARGEMENT DU MENU PRINCIPAL

Pour charger le menu principal, choisissez d'abord un personnage en cliquant sur son icône. (Clavier: touches de fonction (F1) bis (F7)). Si le personnage est en mesure de faire quelque chose, le portrait apparaît à l'écran. Toutes les actions momentanément possibles sont affichées dans le menu ainsi que dans les nombreux sous-menus.

La mémoire centrale

Le logiciel s'adapte parfaitement à la mémoire disponible et les éventuelles extensions de mémoire sont exploitées au maximum. La durée du chargement varie en fonction de la capacité de la mémoire RAM, car le programme y charge le plus possible de données. Cela évite de charger trop souvent pendant le jeu. Si vous disposez d'une mémoire RAM de 6 méga-octets, le programme y est entièrement chargé au début du jeu. Vous pouvez alors retirer les disquettes du lecteur. Vous n'en aurez besoin que pour passer la protection anticopie.



CARTE 6

