

L'ANNEAU de ZENGARA



L'ANNEAU DE ZENGARA

MANUEL D'UTILISATION

AVIS IMPORTANT :

POUR LE BON FONCTIONNEMENT DU JEU IL EST IMPÉRATIF DE LAISSER LES TAQUETS DE LA DISQUETTE OUVERTS :

MODE D'EMPLOI

- 1) L'histoire
 - 2) Le chargement du jeu
 - 3) Qu'est-ce qu'un jeu de rôle
 - 4) La création d'un personnage
 - 5) Les icones et leurs fonctions
 - 6) Les PSJ, PSO, PSNJ
-

1) L'HISTOIRE

A SHENGAR, ROYAUME VOISIN DE THULYNTE.

Dans ce royaume se trouve une ville. Une ville différente des autres, bâtie en étoile et dont la renommée a dépassé les limites des frontières : ZENGARA.

ZENGARA est une véritable légende, à la fois attirante et effrayante.

Ses secrets sont multiples et nul ne les a jamais percés. Au centre de ce microcosme se trouve le Palais des mille songes, fastueuse demeure où réside le conseil de la Guilde, centre nerveux du royaume.

Non loin de là se dresse la tour de SHADAR, le Prince des voleurs et des brigands. Cette tour reste comme un défi pour le monde extérieur. Nombreux furent ceux qui tentèrent d'en percer le secret ou de parvenir à son sommet.

Votre sommeil est agité, d'étranges créatures à la fois humaines et surnaturelles vous hantent, le pouvoir de l'anneau commence à agir sur vous, il ne reste plus une minute à perdre, votre vie en dépend. Seul et unique recours : trouver le moyen d'anéantir l'anneau. Vous implorez le ciel et vous soupirez :

"HO !! ZENGARA... tu seras mon salut ou ma perte, mais si je dois mourir, nul ne pourra dire que ce ne sera pas sans combattre." Muni de votre seul courage vous allez affronter votre destin. Et que la bonté du géant de pierre vous protège.

2) LE CHARGEMENT DU JEU

- Éteindre et allumer l'Amstrad
- Taper au clavier : RUN "ZEN"
- Le programme se charge,
- Une fois le programme chargé, un MENU comme celui-ci apparaît:

- 1) CRÉATION D'UN PERSONNAGE
- 2) REPRISE D'UNE PARTIE
- 3) JEU

Sélectionnez l'option choisie en appuyant sur 1,2 ou 3.

POUR LA VERSION CASSETTE : SUIVRE LES INSTRUCTIONS IMPRIMÉES SUR LA CASSETTE ELLE-MEME.

3) QU'EST-CE QU'UN JEU DE ROLE ?

Le Jeu de Rôle a pour but essentiel d'acquérir une expérience tout en vivant une aventure dont chaque parcelle reste un secret pour le joueur.

Le joueur au départ crée un personnage. Puis ce personnage, le joueur le fait vivre et vit à travers lui.

Le Jeu de Rôle, c'est l'aventure d'un autre vous-même.

4) LA CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Trois possibilités s'offrent à vous :

CRÉER UN PERSONNAGE

UTILISER LE PERSONNAGE DU JEU

RÉCUPÉRER UN PERSONNAGE D'UN FICHIER DE FER & FLAMME.

CRÉER UN PERSONNAGE

Pour commencer, vous devrez déterminer le type de votre personnage parmi les 8 races suivantes :

- LES GUERRIERS
- LES MAGICIENS
- LES ELFES
- LES VOLEURS
- LES CHEVALIERS
- LES CLERCS
- LES NAINS
- LES TINIGENS

Puis vous devrez répartir un total de 40 points entre les 4 compétences suivantes :

- LA FORCE
- L'INTELLIGENCE
- LA SAGESSE
- LA DEXTÉRITÉ

Sur la première page écran de la création d'un personnage, les valeurs ou caractères qui apparaissent en **JAUNE** sont modifiables par vous alors que celles qui sont en **ROUGE** ne sont pas modifiables, ou le sont par l'ordinateur.

Vous allez devoir répartir maintenant 40 points avec ou sans bonus. Pour répartir ces points, déplacez la flèche à l'aide de votre joystick ou avec les flèches du pavé de direction. Puis, positionnez-la sur une des flèches en relief de chaque côté de la valeur de la compétence choisie.

Pour afficher la valeur désirée, appuyez sur COPY ou sur le bouton FEU de votre joystick.

Relâchez le bouton une fois la valeur déterminée. Faites de même pour définir le TYPE de votre personnage en cliquant sur le petit pavé.

Enfin, vous pouvez entrer le nom de votre personnage au clavier. Vous disposez au début de 1000 points de vie ainsi que de 500 pièces d'or. Celles-ci vous permettront dans la seconde phase de la création de même que dans le jeu, d'équiper votre personnage en vêtements, armes et objets de toutes sortes.

Vos points d'expérience sont à zéro. Le niveau de votre personnage est à 1 mais l'ANNEAU DE ZENGARA étant une aventure de niveau 3, vous pourrez atteindre le 6^{ème} niveau au maximum.

Les monstres et autres rencontres peuvent donc avoir des niveaux compris entre 1 et 6.

Les niveaux augmentent tous les 30 000 points. Sous les points d'expérience se trouvent représentées les aptitudes.

LES APTITUDES

Les aptitudes sont des pourcentages de chance pour réussir les actions bien précises.

Ces pourcentages sont modifiés par l'ordinateur lors de la répartition des points de chaque compétence.

Ces aptitudes sont les suivantes :

LANCER UN GRAPIN
ESCALADER
CONVAINCRE
REPÉRER UN PIEGE

Plus votre pourcentage est fort plus les chances de réussite sont grandes. Il est donc important de réussir un juste équilibre entre les Compétences et les Aptitudes.

Une fois ces paramètres définis, vous devez maintenant équiper votre personnage. Pour cela descendez la flèche jusqu'en bas de l'écran et attendez que la seconde page écran apparaisse.

En haut à gauche de votre écran se trouve un menu déroulant. Les options sont sélectionnées en déplaçant la barrette rouge de haut en bas à l'aide de votre joystick ou des flèches du pavé de direction du clavier puis cliquez pour valider la fonction.

ARMEMENT

En cliquant sur la fonction ARMEMENT, vous accédez à un sous-menu dans lequel vous devez choisir le type d'équipement de votre PSJ. La sélection s'effectue parmi 3 types d'équipements :

VETEMENTS

CASQUE

BOUCLIER

En validant avec la touche COPY, des équipements apparaissent. Sous le terme Articles se trouve le nom de l'équipement, à droite de celui-ci la valeur qui sera déduite de la Classe d'Armure (CA) enfin complètement à droite de l'écran, son montant en pièces d'or. Déplacez-vous en utilisant le joystick ou les flèches HAUT et BAS du clavier, de manière à amener la barrette rouge sur l'objet choisi. Pour valider l'objet, appuyez sur le bouton FEU ou sur COPY.

Procéder de même pour choisir le Casque et le Bouclier. Cette partie n'a pour but, que de faire diminuer la CA de votre PSJ ainsi qu'à lui donner un équipement.

SORT

Cette fonction vous permet de choisir deux sorts parmi ceux proposés. Elle n'est accessible qu'aux catégories de PSJ autorisés à utiliser un sort.

Pour plus de renseignements référez-vous au tableau explicatif des sorts.

SAUVER PSJ

Cette fonction sauvegarde instantanément les caractéristiques précédemment définies lors de la création d'un personnage sur la disquette principale.

ATTENTION LA SAUVEGARDE DU PSJ DÉTRUIRA AUTOMATIQUEMENT LE PSJ CRÉÉ LA FOIS PRÉCÉDENTE.

TRANSFÉRER

Cette fonction est importante car elle permet au joueur qui possède "FER & FLAMME" de **RÉCUPÉRER** un personnage d'une équipe. Pour cela validez la fonction **TRANSFÉRER** puis mettez la disquette de sauvegarde de "F & F" dans votre lecteur et appuyez sur "T". Un **MENU** apparaît dans lequel s'affiche le nom des personnages de votre équipe.

Sélectionnez le personnage que vous désirez **TRANSFÉRER**. L'ordinateur se charge ensuite de calculer les Aptitudes de votre PSJ et de le sauvegarder sur la disquette.

LE PERSONNAGE JOUEUR (PSJ)

Dans la création du PSJ vous devez au départ choisir le type de votre personnage parmi les 8 races qui vous sont proposées.

Votre choix s'établira en fonction des caractéristiques de chaque catégorie. Ces critères vont vous être présentés maintenant.

LES GUERRIERS

Les guerriers sont des humains spécialement entraînés à la guerre et à toutes les formes de combats. Souvent d'origine barbare, **CONAN** est l'un des plus célèbres.

Leur rôle est de combattre les monstres et de protéger les membres du groupe les plus faibles. **ULYSSE** fut un grand guerrier.

CONDITIONS REQUISES : FORCE supérieure ou égale à 16.

Ils peuvent utiliser n'importe quel type d'armes et avoir des boucliers.

COMPÉTENCES SPÉCIALES : aucune, à part leur grande force et leur extraordinaire résistance aux épreuves.
Ils sont indispensables à la réussite de toute aventure.

LES MAGICIENS

Les magiciens sont des humains qui grâce à l'étude et à la pratique de la magie ont acquis le pouvoir de jeter des sorts. (de plus amples informations sur les sorts vous seront communiquées dans un paragraphe ultérieur).

Merlin l'enchanteur reste l'un de nos plus célèbres magiciens.

CONDITIONS REQUISES :

INTELLIGENCE : supérieure ou égale à 10.

SAGESSE : supérieure ou égale à 9.

Ils ne portent pas d'armure ni de bouclier et ne peuvent utiliser qu'un poignard en guise d'arme.

COMPÉTENCES SPÉCIALES : Ils détiennent les secrets des sorts les plus puissants et à mesure qu'ils atteignent des niveaux élevés, ils acquièrent le pouvoir de jeter un nombre de plus en plus grand de sorts.

Les magiciens bien que faibles au début peuvent devenir très puissants.

LES ELFES

Les elfes sont des petits êtres à l'apparence humaine, au visage finement modelé. Leurs oreilles pointues leur permettent d'entendre des sons inaudibles aux humains. Ils mesurent environ 1,50 m. et pèsent en moyenne 55 kgs. Ce sont de joyeux lurons qui aiment festoyer dans les bois. Ils peuvent combattre avec n'importe quelles armes et utiliser certains sorts. Ils ne s'aventurent jamais dans les villes des hommes et sont fascinés par la magie et les objets magiques surtout s'ils sont beaux.

CONDITIONS REQUISES : Les mêmes que celles des magiciens. Ils peuvent porter n'importe quelle armure et utiliser un bouclier. Ils se servent des mêmes sorts que les magiciens.

COMPÉTENCES SPÉCIALES : aucune.

Ils parlent la langue ordinaire, la langue elfe, la langue des hobgobelins ainsi que la langue des orques et des gnolls.

LES VOLEURS

Comme l'indique leur nom, les voleurs sont des humains entraînés à l'art du vol. Les voleurs sont les seuls personnages habilités à crocheter les serrures et qui peuvent découvrir les pièges sans avoir recours à la magie. Il leur arrivent même de voler les membres de leur propre équipe. Il est vivement recommandé par l'auteur de posséder un voleur dans son équipe.

CONDITION REQUISE : DEXTÉRITÉ supérieure ou égale à 13. Ils ne peuvent porter qu'une armure en cuir et ne peuvent pas se servir d'un bouclier. Cependant ils peuvent utiliser des armes légères et notamment les arcs.

COMPÉTENCES SPÉCIALES : Aucune, à part leur grande maîtrise dans l'art du vol.

LES CHEVALIERS

Les chevaliers sont des humains entraînés dès leur plus jeune âge à l'art de guerroyer et dans le respect de l'idéal chevaleresque. C'est à dire venir au secours du pauvre, de la veuve et de l'orphelin ainsi que protéger son pays de toutes les menaces, quelles qu'en fussent les origines. Leur présence est toujours d'un grand secours, car leur grande connaissance de la stratégie est souvent d'une grande utilité. Ils peuvent porter n'importe quel type d'armure et se servir de n'importe quelle arme, surtout des épées à deux mains.

CONDITION REQUISE : Aucune.

COMPÉTENCES SPÉCIALES : Aucune.

LES CLERCS

Les clercs sont des humains qui ont dédié leur vie au service d'un dieu ou d'une déesse. Ils sont entraînés et habiles à manipuler certains sorts (sorts cléricaux). Ils doivent continuellement prouver leur dévotion à leur dieu ou déesse. Ils ne peuvent utiliser ces sorts qu'à partir du 2^{ème} niveau. Plus le niveau est élevé, plus le clerc peut jeter de sorts puissants.

CONDITION REQUISE : Les mêmes que celles des magiciens.
Leur religion leur interdit de tuer au moyen d'une arme tranchante.
Ils doivent donc utiliser des armes non-tranchantes telles les Masses d'armes ou les Frondes.

Ils peuvent porter n'importe quel type d'armure (ou de soutane) et se servir de boucliers.

COMPÉTENCES SPÉCIALES : Le clerc est très utile pour faire fuir les monstres de la catégorie "MORTS-VIVANTS" sans les combattre (ce qui prouve qu'ils sont très laids).

LES NAINS

Les nains sont des petits hommes à la constitution très robuste d'environ 1,25 m. Ils pèsent en moyenne 70 kgs. Plus entêtés qu'un troupeau de mules, ils possèdent néanmoins un sens pratique très aiguisé. Ils aiment les repas copieux et les boissons fortes. Ils attachent un grand prix à l'or et aux objets d'art.

Ce sont de solides combattants qui résistent plus particulièrement à la magie.

CONDITION REQUISE : FORCE supérieure ou égale à 15.

Ils peuvent porter n'importe quel type d'armure et se servir de n'importe quel type de bouclier mais ils ne peuvent utiliser les arcs longs ou les épées à deux mains.

COMPÉTENCES SPÉCIALES : Ils sont très hardis.

Ce sont d'habiles mineurs capables de découvrir des passages inclinés, des trappes, des murs basculants ou toute autre construction. Les NAINS parlent la langue ordinaire, le nain, plus la langue des gnomes, des koboldes et des gobelins.

LES TINIGENS

Les tinigens sont des êtres à l'allure très sympathique mesurant près de 1 m., et pesant en moyenne 30 kgs. Ils sont très expansifs, mais peu courageux, ce qui les pousse à rechercher des trésors pour acquérir le confort qu'ils aiment tant.

CONDITION REQUISE : FORCE supérieure ou égale à 15.

Ils peuvent utiliser n'importe quel type d'arme ou d'armure réduite à leur taille. De ce fait ils ne peuvent se servir ni d'arcs longs ni

d'épées à deux mains mais d'arcs courts, d'arbalètes ou d'épées courtes.

COMPÉTENCE SPÉCIALE : Ils savent se servir avec beaucoup de précision des armes à projectiles.

5) LES ICONES ET LEUR FONCTIONS

PRINCIPE ET UTILISATION

Une icône est un graphique de forme carrée représentant une action à accomplir.

Dans ZENGARA, en bas de votre écran se trouve une large bande divisée en carrés qui défile de gauche à droite ou de droite à gauche, avec un indicateur central. Chaque carré est une icône et vous permet en interprétant son graphique d'accomplir une action précise. Pour cela vous déplacerez les icônes à l'aide de votre joystick ou des flèches gauche et droite.

Pour utiliser une icône, il vous suffit de la placer dans l'indicateur central puis de la valider en appuyant sur le bouton de tir ou la touche COPY.

Vous disposez de 20 icônes.

Certaines icônes peuvent servir à accomplir plusieurs actions.

Vous devez savoir aussi que parfois l'utilisation d'une icône requiert certaines conditions par exemple : PRENDRE ne s'utilise que si l'objet a été trouvé.

LES FONCTIONS



Conditions d'utilisation :

Lors du choix d'une direction, pour que celle-ci se réalise, il faut évidemment qu'elle soit possible. Les directions sont indiquées en haut à droite de l'écran.

utilisation :

Pour valider une direction, il suffit de sélectionner la bonne icône puis d'appuyer sur le bouton tir ou la touche COPY.



COMPÉTENCES

Utilisation :

Cette fonction renseigne le joueur sur son état.

Dans l'ordre, elle vous donne le niveau - le type - la force - l'intelligence - la sagesse - la dextérité - la classe d'Armure - les points de vie - la monnaie - l'expérience - les sorts, si votre personnage en possède. Ainsi que ses aptitudes.



INVENTAIRE

Utilisation :

Renseigne le joueur sur les objets qu'il transporte.

Remarque : Les objets achetés lors de la création du personnage ne sont pas affichés lors d'un inventaire, en fait ils ne servent qu'à modifier la CA.



SANTÉ

Utilisation :

Elle renseigne le joueur sur l'état actuel de son personnage, si il a faim, si il a soif ou si il est fatigué.

D'autre part, il apparaît dans la fenêtre plusieurs options.

Manger, Boire, Dormir, Fin.

Il vous sera aisé, si vous transportez des vivres, de vous restaurer. De même, vous pourrez à tout moment faire se reposer le personnage.

L'option Fin n'effectue aucune opération et vous renvoie donc à votre position initiale.



CHERCHER/FOUILLER

Utilisation :

Cette fonction simple à utiliser vous permet d'observer les alentours de l'endroit où vous êtes.

CHERCHER ne vous permet que de découvrir les objets en surface.

FOUILLER examine plus en profondeur le lieu où vous vous trouvez.

– *Conséquences* : Lorsqu'un objet a été découvert, le personnage peut donc le prendre.

Les objets peuvent être découverts par un P.S.O.



PRENDRE

Conditions d'utilisation :

Il faut évidemment trouver l'objet avant de le prendre.

D'autre part, le poids maximal que le personnage peut transporter est soigneusement géré et est proportionnel à sa force et donc à sa fatigue. Le joueur devra donc se soucier de ce paramètre lors de l'utilisation de cette fonction.



LAISSER

Utilisation :

Valider l'objet à laisser avec la touche copy ou le bouton feu.

Dans le combat, les coups sont portés avec plus ou moins de réussite. Cela est dû au fait que chaque personnage possède une classe d'armure différente. Lorsqu'un personnage est touché des points d'impacts sont calculés et les points de vie diminués. Ces points d'impacts sont calculés en fonction de la valeur d'attaque de l'arme utilisée et de la classe d'armure de la victime.

La valeur d'attaque est organisée comme suit : un ou deux des 20 plus un bonus.

Exemple : 1 D + 3 autorise 23 points d'impacts au maximum et 3 points au minimum.



LANCER UN SORT

Conditions d'utilisation :

Cette fonction vous permet d'utiliser les sorts non belliqueux. Ces sorts sont les suivants :

TANARIS	Sort FRAPPEUR
ISHTAR	Sort de guérison
POLYG	Sort de traduction

Il est évident que seuls les personnages qui possèdent ces sorts peuvent les utiliser.

Pour plus d'informations sur les sorts, référez-vous à l'ANNEXE 1.



DIALOGUE

Conditions d'utilisation :

Cet icône permet d'entrer en communication avec un autre personnage et de lui demander des renseignements. Pour cela sélectionnez le thème puis plus précisément la question qui vous intéresse. Une fois ce choix fait la réponse apparaîtra dans une bulle.

Si le texte dépasse la capacité de la bulle, celui-ci défilera de haut en bas. Pour cela appuyez sur une touche et la ligne suivante apparaîtra. Ainsi pourrez-vous recueillir certaines informations qui plus tard vous seront sûrement utiles dans l'accomplissement de votre tâche.



UTILISER

Conditions d'utilisation :

Il faut être en possession de l'objet pour pouvoir l'utiliser.

Utilisation :

Après l'avoir pris, choisir l'objet dans le menu déroulant pour l'utiliser. Exemple :

MERLIN découvre un livre caché au fond d'une armoire. Le joueur devra prendre le livre puis sélectionner l'icône **UTILISER** pour lire les informations du livre.

6) LES PSJ, PSO, PSNJ

LE PSJ OU PERSONNAGE JOUEUR

Le PSJ est le personnage joueur. C'est-à-dire un personnage créé de toute pièce par VOUS et qui est une projection de ce que vous désirez être ou souhaitez devenir.

Ce PSJ est sensé accomplir des exploits par écran interposé. Ce personnage, c'est vous et ce qu'il fait c'est vous qui l'accomplissez à travers lui. Toutes les émotions, c'est le PSJ qui vous les procure, vous vivez la grande Aventure avec lui et vous évoluez jusqu'au but final. Chaque PSJ a ses propres caractéristiques comme chaque individu. Et c'est à cause de cela que nous devons leur souhaiter une longue vie d'aventure.

LE PSO OU PERSONNAGE DIRIGÉ PAR L'ORDINATEUR

A l'inverse du PSJ, le PSO lui a une vie secrète.

Celui-ci ne vit qu'au travers des directives qui lui sont imputées par le programme.

Le PSO peut à sa convenance (enfin celle du programme) intervenir dans le jeu, et donc soutenir l'action d'un PSJ. Mais aussi tenter de détruire ou de stopper l'élan majestueux du PSJ. Pour cela, tous les

coups lui sont permis, et cela dans le plus grand secret car le PSJ ne le découvrira qu'au dernier moment. Aussi important que le PSJ, le PSO se doit de vivre lui aussi les moments palpitants de l'aventure.

LONGUE VIE AUX PSO !!!

Dans L'ANNEAU DE ZENGARA, vous partez seul puis au gré de vos rencontres vous pouvez monter une équipe en y incluant les PSO. Leur rôle peut être déterminant aussi bien qu'inutile.

LE PSNJ OU PERSONNAGE NON JOUEUR

Les PSNJ ne font pas acte de jeu et ne sont là que pour ralentir la progression du PSJ.

Leur importance varie, leurs compétences et aptitudes sont limitées. En fait, les PSNJ sont les habitants désirables ou indésirables du jeu.

ANNEXE 1 : TABLEAU DES SORTS

SORTS DE NIVEAU 1 :

UNVITRI

Enchantement

Utilisateurs : Magiciens

Nombre d'utilisations : 1

Restrictions : inopérant sur les morts-vivants.

Aire d'effet : aire de combat

Jeteur de sort : - 2 points de vie (p.v.)

+1 p. force (p.f.)

+1 p. dextérité (p.d.)

Victime du sort : - 60 p.v.

- 1 p.f.

- 2 p.d.

+ 1 p. Classe d'armure (CA).

Le sort d'enchantement se matérialise sous la forme d'une épaisse fumée. Il agit sur certaines parties cérébrales de l'adversaire, le rendant extrêmement mélancolique et diminuant donc ses facultés de combats.

HYPNO

Sommeil

Utilisateurs : Elfes et Magiciens

Nombre d'utilisations : 1

Restrictions : Morts-vivants

Aire d'effet : Aire de combat

Jeteur de sorts : - 4 p.v.

+ 1 p.d.

Victime du sort : - 100 p.v.

- 1 p.d.

+ 1 p.ca.

Ce sort ne possède aucune consistance physique et plonge la victime dans un sommeil profond. Elle combat donc au ralenti.

EMERA

Lumière

Utilisateurs : Elfes et Magiciens

Nombre d'utilisations : 1

Restrictions : Insectes et Démons

Aire d'effet : Aire de combat

Jeté de sorts : - 6 p.v.

+ 2 p.f.

+ 2 p.d.

Victime du sort : - 200 p.v.

- 2 p.f.

- 2 p.d.

Ce sort produit un intense faisceau lumineux concentré sur l'adversaire. Il le plonge dans un état d'aveuglement passager qui le rend donc vulnérable.