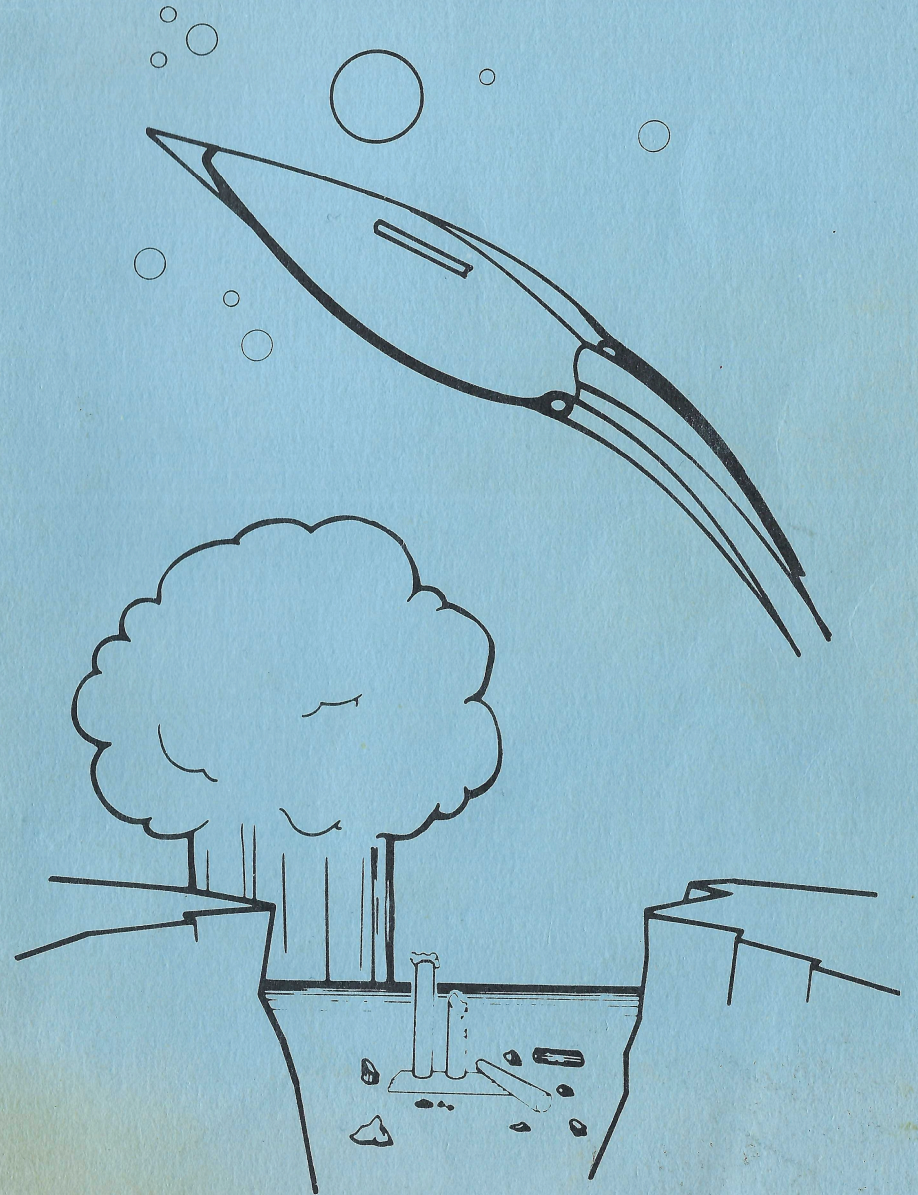


EMPIRE I

LES BATISSEURS D'EMPIRE



LES BATISSEURS D'EMPIRE

TABLE DES MATIERES

- INTRODUCTION (1)
- COMMENT COMMENCER LA PARTIE (2)
- VOL INTERPLANETAIRE: LA NAVETTE PLANETAIRE (3)
- LA SURFACE PLANETAIRE (4)
- LE COMBAT (5)
- OPERATION DU VTT (6)
- INFORMATION ADDITIONNELLE(7)
- VOCABULAIRE (8)

(1) INTRODUCTION

Le jeu LES BATISSEURS D'EMPIRE vous offre la possibilité de jouer le rôle d'un colonisateur et de vivre sa vie au sein de l'Empire. Faites votre choix entre trois carrières: mineur, missionnaire ou fermier. Force physique, dextérité et capacité sensorielle aigüe sont les caractéristiques du mineur qui réussit, passant sa vie voyageant d'une planète à l'autre à la recherche de trésors souterrains. Le missionnaire devrait posséder intelligence, charisme et psy pour gagner la confiance de ses disciples et grimper dans la hiérarchie religieuse. La vie du fermier exige dextérité et force physique pour tirer le maximum des richesses agricoles de son nouveau foyer adoptif.

Les gestes des colonisateurs sont contrôlés par des mots sélectionnés à partir d'un vocabulaire (voir la carte). Ce vocabulaire comprend plus de 180 mots divisés en verbes (VOYAGER, COMBATTRE, UTILISER, REGARDER), en objets (EPEE, NOURRITURE, LAMPE) et autres (NORD, GAUCHE, NON). Plusieurs mots sont synonymes (ALLER, DEPLACER, VOYAGER) ou constituent des abréviations (NORD, N). Les mots qui n'apparaissent pas dans le vocabulaire peuvent être inclus dans un ordre, par exemple: RABATTRE VOTRE EPEE MAINTENANT. Les mots RABATTRE et EPEE sont des mots-clés reconnus par l'ordinateur et l'ordre sera exécuté.

Veuillez noter: des mots qui sont importants dans une situation peuvent ne pas l'être dans une autre. En utilisant un mot qui ne correspond pas à un segment précis, on obtient la réponse "CE MOT N'EST PAS UTILISE MAINTENANT". Si votre ordre ne comprend pas de mots identifiables, vous obtiendrez la réponse "REFORMULEZ VOTRE ORDRE".

Les colonisateurs entrent dans le jeu à dix-huit ans, avant ou après la formation de l'Empire. Les attributs de la personnalité d'un colonisateur sont enregistrés sur le disque et peuvent être réutilisés, bien qu'ils puissent se détériorer avec le temps. Les événements importants, comme les migrations interstellaires ou la création d'une ferme, prendront au colonisateur de longues périodes de sa vie. Les opérations de routine, comme manger et boire, doivent être répétées à intervalles réguliers. Enfin, à cause de l'âge, les accidents ou le manque de soins, vient le moment où un colonisateur doit mourir. Dans ce cas, ses attributs sont effacés du disque pour permettre à de nouveaux colonisateurs de s'intégrer à l'Empire.

(2) COMMENT COMMENCER LA PARTIE

Placez le COTE A du disque dans le lecteur de disques et mettez l'ordinateur en marche. Lorsqu'indiqué retirez le disque et placez le COTE B du disque dans le lecteur. Appuyez sur RETURN deux fois pour continuer. Ne retirez pas le disque du lecteur avant la fin de la partie. La page titre des BATISSEURS D'EMPIRE apparaîtra suivie par la première scène du jeu (la gare de navettes). Les affichages à l'écran comprennent habituellement quatre zones ou cases d'information. La plus grosse case, située dans la partie supérieure de l'écran, fournit des graphiques du monde tel qu'il est vu par un colonisateur (vous). Lorsque nécessaire, le point de vue d'un spectateur invisible remplace l'affichage normal. Sous la grande zone se trouve une plus petite qui vous transmet des messages. En dessous de celle-ci, il y a une case affichant les roulements du dé (l'élément de chance joue tout au long de la partie), ainsi qu'une zone utilisée par le colonisateur pour indiquer ses ordres.

(2.1) LA GARE DE NAVETTES - LE TERRAIN DE LANCEMENT NY

Pour créer un nouveau colonisateur, il faut faire une série de roulements simulés du dé pour déterminer la valeur des attributs qui constituent la personnalité d'un personnage (voir plus bas). Les colonisateurs peuvent être mâles ou femelles (dépendant du roulement du dé). Quand le sexe du colonisateur est établi, on devra déterminer dix attributs fondamentaux. Ce sont:

1) Dextérité: coordination physique et faculté de remplir des tâches manuelles

- 2) **Constitution:** faculté de supporter les blessures, la maladie, la privation de nourriture et autres épreuves physiques
- 3) **Force:** faculté de lever, transporter et déplacer les objets contre la force gravitationnelle
- 4) **Précision:** habileté pour lancer des projectiles et atteindre une cible choisie
- 5) **Sens:** faculté de percevoir l'environnement par les cinq sens primaires: la vue, l'ouïe, l'odorat, le goût et le toucher.
- 6) **Intelligence:** facultés mentales (comprenant la mémoire)
- 7) **Charisme:** une faculté spéciale qui permet aux individus d'influencer l'action des autres
- 8) **Volonté:** faculté de résister à la tentation
- 9) **Vitesse:** mouvement généré dans tout segment de temps
- 10) **Psy:** capacité extrasensorielle de communiquer avec les animaux, de réussir dans les jeux de hasard et de communiquer avec des êtres surnaturels.

Les attributs ci-dessus sont déterminés par le roulement du dé. Les valeurs vont de trois à dix-huit. Dix représente la valeur moyenne d'un attribut particulier. Une fois cette étape complétée, choisissez la carrière que vous voulez suivre (mineur, missionnaire ou fermier).

(2.21) LE MINEUR

Le mineur passera la plus grande partie de sa vie à chercher des veines minérales plutôt qu'à miner. Les minéraux de valeur se trouvent surtout sur les planètes les plus denses. Un seul type de minerai peut être découvert sur tout carré de terrain. Plus on va en profondeur, plus il y a de minéraux. Une fois découvertes, les veines peuvent s'épuiser après l'extraction d'à peine quelques unités de minéraux. Une fois l'exploitation minière complétée, le mineur doit chercher un magasin de compagnie qui peut EVALUER et échanger son minerai contre de l'argent. Les minéraux qu'on trouve sont, par ordre d'importance, l'étain, le cuivre, l'aluminium, le fer, l'argent, le

cristal, les alliages (deux métaux ou plus fusionnés ensemble), les pierres précieuses et l'uranium. On trouve occasionnellement des cailloux blancs qui n'ont aucune valeur pour l'Empire.

L'exploitation minière constitue une activité dangereuse. Des pochettes de gaz explosifs et toxiques se trouvent sous la surface. Les fouilles peuvent dégager des réserves d'eau souterraines et inonder la caverne, provoquant la noyade du colonisateur. On trouve habituellement des réserves plus abondantes de minéraux aux niveaux les plus profonds, mais les possibilités d'emprisonnement souterrain sont plus élevées. Cet emprisonnement bloque la voie du retour au mineur et le laisse dans un dilemme que seul le Dieu de la Lumière peut résoudre.

Le mouvement à la surface et sous la surface planétaire est réglé par les commandes GAUCHE, DROITE, AVANT, ARRIERE, HAUT, BAS. L'information sur l'environnement souterrain est obtenue par les commandes REGARDER, ECOUTER et SENTIR. Les mineurs peuvent procéder à l'exploitation avec la commande MINE. Lors de l'exploitation minière, une vue transversale de la croûte planétaire sera affichée. Le mineur doit se creuser un chemin à travers la surface planétaire pour découvrir les veines du minerai présent dans le carré de terrain qu'il est en voie d'explorer. Le bon mineur pensera à UTILISER un DETECTEUR de métal ou un compteur GEIGER s'il en a un. Une fois qu'une veine minérale a été découverte, l'exploitation commence avec la commande MINE. L'utilisation d'une PELLE, d'une HACHE ou d'une CREUSER à l'aide d'une foreuse (par ordre croissant d'efficacité) est recommandée. Quand une source lumineuse est requise, le mineur peut vouloir FABRIQUER une TORCHE avec un BATON ou ALLUMER une LAMPE ou ELECTROTORCHE.

D'autres commandes utiles sont INVENTAIRE et QUITTER.

Le mineur peut voyager sur la surface planétaire à bord de son Véhicule Tout Terrain (VTT). Le VTT est un véhicule rapide pouvant se déplacer sur tous les genres de terrains. Sa cabine est pressurisée et armée d'un canon laser utilisé pour dévoiler les précieux minéraux souterrains. Le VTT est l'outil par excellence du mineur et lui est fourni par la compagnie Minéraux Unis quand il atteint la surface de la planète. Les non mineurs peuvent également acheter un VTT vendu par des remiseurs sur les planètes douées d'une technologie moderne. Les VTT ne peuvent pas être transportés d'une planète à l'autre. (Voir la section 6.)

(2.22) LE MISSIONNAIRE

Le but du missionnaire consiste à déterminer les actions et réactions qui lui permettront de grimper dans la hiérarchie de l'église. Le missionnaire qui réussit verra croître sa congrégation et verra son statut s'améliorer. Le missionnaire infructueux peut être assassiné ou lapidé. Quand un missionnaire décide de QUITTER sa chaire, il recueille des dons proportionnels au nombre d'individus de la congrégation. Un missionnaire ne peut pas devenir le maître d'une secte religieuse sans tenter de convertir la secte à au moins deux reprises. Une fois qu'il est devenu maître des trois religions pré-Empire ou de la religion post-Empire, il subira les pires épreuves de toutes et aura droit aux plus grandes récompenses.

Le missionnaire ne peut PRECHER que dans un parc. Par la suite, il siègera à un temple appartenant à une des religions pré-Empire ou à la religion post-Empire. Le mot PRECHER est important, ainsi qu'UTILISER des CHARMES et des AMULETTES. ECOUTER, REGARDER et SENTIR représentent aussi des éléments cruciaux d'information. QUITTER à la fin de la journée.

(2.23) LE FERMIER

Le fermier commence sa vie sur son lopin de terre avec la commande FERME. Il peut prendre un conjoint parmi les autres colonisateurs (emmagasinés sur le disque). Les travaux de la ferme se font plus rapidement avec plus de mains au travail. Le fermier devrait commencer ses activités avec de bonnes provisions de nourriture, d'eau, de graines, au moins deux mulets et un abri quelconque. Il doit déterminer comment et quand s'occuper des labours et de la formation de troupeaux pour garder le sol fertile, prévoir la venue des pluies et le début de la saison des gripes. Il doit savoir utiliser les graines et diviser la récolte entre sa famille et son troupeau. De plus, le fermier doit tirer le maximum de son emploi du temps pour ne pas labourer un champ pendant qu'un autre est prêt pour la récolte. Un champ non moissonné attire les ânelons sauvages qui mangent la récolte. L'affichage indique la maquette du territoire d'un fermier (quatre champs: NORD, SUD, EST et OUEST) et l'état de chaque section (labourée, semée, prête à la récolte ou contenant les bestiaux). L'affichage indique également la présence de tout animal sauvage en train de manger la récolte dans un champ non moissonné.

La plupart des ordres donnés par le fermier s'exécutent en semaines (temps relatif au jeu). Le fermier devrait utiliser les ordres dont il dispose dans une séquence logique. Il peut RASSEMBLER ses animaux dans un champ pour le fertiliser au risque de perdre des animaux. LABOURER un champ améliore le sol mais fait perdre du temps. Le fermier doit SEMER et MOISSONNER un champ, CAPTURER les ânelons sauvages et TUER du bétail pour manger. En donnant ses ordres, le fermier doit aussi indiquer dans quel champ se passe l'action.

De plus, le fermier doit CREUSER pour trouver de l'eau, faire des rapports d'INVENTAIRE, prendre un CONJOINT pour augmenter les dimensions de sa famille et noter les DATES des ses activités. Quand le fermier décide de QUITTER, les biens des conjoints sont pesés et divisés en deux. Le fermier peut ensuite vendre ses biens au magasin approprié.

Après le choix d'une carrière, les autorités coloniales donnent certains articles au colonisateur pour l'aider à commencer. Le mineur reçoit une lampe, une pelle et 5 000 crédits (unité monétaire de l'Empire). Le missionnaire reçoit cinq charmes, cinq amulettes et 500 crédits. Le fermier se voit octroyer un mulet, un essieu, une charrette, un testeur d'eau, cent sacs de graines et 20 000 crédits. De plus, tous les colonisateurs reçoivent un couteau, dix boîtes de rations alimentaires, dix boîtes d'eau, un respirateur, un SURVETEMENT pressurisé et vingt réservoirs d'air.

Enfin, donnez un nom à votre colonisateur (de moins de quinze caractères alphabétiques). Deux colonisateurs en vie ne peuvent pas posséder le même nom.

(2.3) COMMENT UTILISER UN COLONISATEUR DEJA SUR DISQUE (porte de droite)

Quand vous décidez de mettre fin à la partie, les caractéristiques du colonisateur sont emmagasinées sur le disque. Pour réutiliser un colonisateur déjà sur disque, prenez la porte de droite à partir du hall principal (voir 2.1). La liste des colonisateurs apparaîtra à l'écran. Choisissez-en un en indiquant le numéro correspondant au nom. S'il n'y a pas de colonisateur existant, le message "AUCUN COLONISATEUR N'EST REVENU A LA PLANETE" apparaîtra et on vous renverra au hall.

Une fois que vous avez choisi un colonisateur, rendez-vous à la Salle d'examens. Une liste des attributs, ainsi que le statut du colonisateur, apparaîtront (le vert indique une bonne condition et le rouge indique la perte d'un membre). Si le colonisateur est trop âgé pour les voyages spatiaux ou s'il lui manque un membre quelconque, son utilisation peut être interdite. S'il en est ainsi, il est éliminé et ses biens passent à un successeur, s'il y a lieu.

Vient ensuite le Bureau des douanes. Avant de franchir la porte d'embarquement, les biens du colonisateur (à l'exception des minéraux) sont vérifiés et doivent demeurer en deça des restrictions de poids. Quand les bagages dépassent la limite de poids permise, des articles doivent être laissés derrière. Une fois admis, continuez et franchissez la porte d'embarquement à gauche.

(3) VOL INTERPLANETAIRE: LA NAVETTE PLANETAIRE

Les navettes planétaires sont des vaisseaux qui peuvent se déplacer entre les planètes de la galaxie. La Commission coloniale en est propriétaire exclusive et est seule à en assurer le fonctionnement. Les navettes transportent des centaines de colonisateurs. Pour le colonisateur, l'expérience ressemble au transport par autobus terrestre; son seul souci consiste à déterminer à quel moment du parcours il doit descendre. Les vols peuvent durer entre une et six semaines. Quand la navette entre en orbite autour d'une planète, l'écran affichera les éléments d'information suivants:

Diamètre: quantité allant de un à treize, indiquant la grandeur relative de la surface planétaire.

Densité: quantité allant de un à quatorze, indiquant la richesse minérale relative de la planète.

Gravité: indique la gravité d'après le champ gravitationnel de la planète mère.

Atmosphère: les atmosphères NULLES, RAREs, CORROSIVES et INSIDIEUSES exigent l'utilisation d'un SURVETEMENT pressurisé et de RESPIRATEURS. Un RESPIRATEUR est nécessaire dans les atmosphères MINCES;

les atmosphères STANDARDS et DENSEs permettent de respirer à l'air libre. Les trois derniers environnements sont porteurs de vie carbonique et représentent les seules planètes, le long du trajet des navettes, où se trouvent des missionnaires et des fermiers.

Hydrographie: quantité allant de zéro à quatre-vingt-dix indiquant le pourcentage d'eau sur la surface d'une planète.

Population: exprimée à la puissance dix. La notation 10⁰ indique que vous êtes la seule personne colonisatrice sur la planète. (10³ égale 10X10X10 ou une population de 1 000 habitants).

Technologie: il existe trois niveaux de technologie dans le monde colonisé: antique, médiévale et moderne. La technologie antique se caractérise par des armes primitives et des huttes au toit de chaume. La technologie médiévale est plus poussée avec ses armes à lames et ses forteresses. Les armes, les outils et les habitations les plus progressistes ne se trouvent que sur les planètes douées d'une technologie moderne.

Gouvernement: détermine les impôts, les lois et les règlements auxquels doit se conformer un colonisateur. Les planètes peuvent n'avoir aucun gouvernement ou être dotées de systèmes féodaux, d'oligarchies, de dictatures, de démocraties ou d'hierarchies religieuses. Les planètes de la Compagnie sont gérées par des conglomerats.

Une fois en orbite autour d'une planète, vous avez le choix: ATERRIR, ou CHERCHER une autre planète. Le mot CHERCHER signifie que vous voulez vous rendre sur la planète suivante se trouvant sur la route de la navette. ATERRIR permet à la navette de se poser sur la planète autour de laquelle elle est en orbite. L'ordre PARTIR vous permet de quitter la surface planétaire et de vous placer en orbite. MERE vous ramène au monde original de l'Empire. DEHORS indique que vous désirez laisser le vaisseau, que vous soyez sur une planète ou dans l'espace.

Un appareil respiratoire spécial est nécessaire quand on va sur une planète où l'atmosphère est irrespirable ou quand la cabine de la navette perd de la pression (indiqué par l'indicateur de l'état de

L'atmosphère dont la couleur sur la console de la navette passe du vert au rouge). Un RESPIRATEUR est requis sur les planètes à atmosphère mince. Tous les autres environnements irrespirables exigent un SURVETEMENT pressurisé qui consomme le contenu d'un RESERVOIR d'air par période de vingt-quatre heures. Les commandes PORTER et RETIRER servent à l'utilisation ou à la non utilisation de ces accessoires.

(4) LA SURFACE PLANETAIRE

On peut concevoir la surface de chaque planète comme une grille enveloppante à deux dimensions. Les carrés de cette grille s'étendent autant sur le sens de la hauteur que sur celui de la largeur; leur nombre reste égal au diamètre de la planète, quelle que soit leur direction. Chaque carré représente un des genres de terrain suivants: eau, plage, plaine, désert, forêt, colline, terrain accidenté, marais ou montagne. Ces carrés de terrain sont divisés encore davantage en sections quatre sur quatre. Chaque fois que le colonisateur fait un mouvement pédestre (marche), il se déplace d'une section.

Les déplacements se font avec les commandes NORD, SUD, EST et OUEST. Pour entrer dans la navette, dans le VTT ou dans une ville, inscrivez le mot DANS suivi de votre destination. Vous ne pouvez utiliser que des destinations affichées sur l'écran.

Pour obtenir des éléments d'information, ECOUTER, REGARDER, SENTIR ou GOUTER. L'information peut ne pas toujours être uniforme (elle dépend des sens du colonisateur). La vision est améliorée si le colonisateur essaie d'UTILISER ses JUMELLES ou ses LENTILLES. TESTER l'eau avec un TESTEUR. Repérez votre vaisseau à l'aide d'une BOUSSOLE. Les symboles suivants peuvent apparaître sur la surface d'une planète:

Les villes sont situées dans le coin nord-ouest de la portion du carré qu'elles occupent (la navette est toujours située dans le coin nord-ouest du carré de terrain nord-ouest). Avant d'entrer dans une ville, vous devez d'abord l'apercevoir à l'écran. Groupées sur les planètes à atmosphères de mince à dense, les villes offrent une source d'approvisionnement, ainsi que des bureaux

administratifs. On marche dans une ville avec les commandes suivantes: NORD, SUD, EST, OUEST, GAUCHE, DROITE, AVANT et ARRIERE. Les commandes DANS et QUITTER permettent au colonisateur d'entrer et de quitter n'importe quel des neuf édifices qu'il peut rencontrer:

1) Armurerie: entrepôt et magasin d'armes et d'armures. Un permis d'ACHAT ou de port d'ARMES peuvent être exigés pour s'adresser ici.

2) Magasin de compagnie: le propriétaire et administrateur en est la compagnie Minéraux Unis. Ces magasins sont situés seulement sur les planètes appartenant à la compagnie ou celles dotées de technologie moderne. On y vend habituellement de l'équipement minier ou environnemental. On peut également y faire évaluer les minéraux.

3) Magasin alimentaire: vend des provisions pour les fermes.

4) Magasin général: offre des outils de base et des équipements de survie.

5) Ecuries: vendent des mulets, des charrettes et des essieux de rechange. Sur les planètes dotées de technologie moderne, les écuries vendent également des VTT et du carburant.

6) Eglise: source d'information, de charmes et d'amulettes. On trouve des églises sur les planètes à gouvernement religieux. Toutes les églises établies adorent le Dieu de la Lumière.

7) Hôtel de ville: source d'information sur les planètes avec système gouvernemental. Si un gouvernement bureaucratique domine, l'Hôtel de ville vend des permis commerciaux, des permis de port d'armes et des permis de chasse.

8) Casino: un antre du vice offrant de la nourriture, des boissons et des jeux de hasard.

9) Parc (pas un édifice): une section du territoire des parcs où le missionnaire se rend pour PRECHER.

Plusieurs des ordres qui s'appliquent à la ville impliquent l'acquisition et l'abandon de possessions: PRENDRE, LAISSER, DONNER, EXIGER, VOLER, ACHETER, VENDRE. SOUDOYER un marchand si vous

éprouvez des difficultés à vous entendre avec lui.
Le mineur fera EVALUER
ses minéraux au magasin de la compagnie, tandis qu'un
autre plus aventureux ira les JOUER au casino.

Vous pouvez rencontrer des habitants de la planète
que vous explorez (des individus qui ne sont pas sous
le contrôle du colonisateur). Ces habitants
possèdent des attributs, des armes, des armures et
des provisions semblables à ceux du colonisateur.
Ils peuvent être amicaux, indifférents ou hostiles.
Souvent, ils essaieront d'acheter, d'échanger ou de
vendre quelque chose. S'ils le veulent, ils pourront
essayer de vous soutirer des articles. Leurs actes
peuvent être influencés par la manière dont vous
traitez les autres habitants (la règle d'or!).
Voici une description de chaque habitant:

1) Le paysan: fait partie de la masse. Pauvre et ignorant.



2) Le travailleur: fermier ou mineur. Fait
partie de la classe ouvrière qui réussit le
mieux. Dans un monde sans atmosphère, il est le
seul habitant que vous rencontrerez (dans ce
dernier cas, on peut supposer qu'il s'agit d'un
mineur).



3) Le bandit: vit aux dépens d'autrui.



4) Le soldat: un membre des forces armées
planétaires, de la force constabulaire ou du
service du revenu. Il applique les lois et
règlements et perçoit les impôts. Sur les
planètes sans gouvernement, il peut être un
mercenaire.



5) Le chasseur: membre de la classe inférieure
qui vit de l'environnement. Il peut protéger
jalousement son territoire.



6) Le milicien: poursuit les individus qu'il
perçoit comme des malfaiteurs.



7) Le marchand: vendeur qui offre des denrées
contre de l'argent.



8) Le noble: membre de la classe dominante.



9) Le missionnaire: membre du système religieux
de la planète. Sur les planètes qui ont des



gouvernements religieux, il peut remplir les
mêmes fonctions qu'un soldat.

Les ordres REGARDER et QUI sont utiles pour obtenir de
l'information sur les habitants que vous rencontrez.
QUI et OUI peuvent servir à entrer en matière,
alors que les ordres COMBATTRE, ATTAQUER et autres vous
placeront en situation de combat. Les questions que
vous poserez aux individus que vous rencontrerez
n'exigeront habituellement qu'un simple OUI ou NON
comme réponse. La plupart des demandes monétaires
exigent du colonisateur de DONNER de l'ARGENT.
D'autres commandements d'intérêt spécial sont VOLER,
EXIGER, CHARGER et QUITTER.

Toutes les planètes qui contiennent du gaz carbonique
hébergent les types d'animaux suivants:

1) Anelons: animaux lents et stupides qui
fournissent une source abondante de nourriture.
Souvent, ils sont formés en troupeaux de bétail.
Le dressage peut en faire d'excellents animaux de
trait (mulets).



2) Licornes: ruminants habituellement paisibles
comme les ânelons. Cependant, elles peuvent
être très dangereuses quand on les attaque.



3) Tyrannosaures: féroces carnivores bipèdes.
Ils sont armés de mâchoires coupantes comme des
scies et leur peau est cuirassée.



(5) LE COMBAT

Le colonisateur ou un habitant d'une planète (y
compris les animaux) commence le combat. Quand débute
le combat, l'écran affiche le point de vue d'un
spectateur invisible. Le colonisateur est à gauche
et son opposant à droite. Ci-dessous se trouve la
liste de chacune des armes et armures couramment
utilisées (les armes naturelles et les carapaces
d'animaux sont absentes de la liste), ainsi que des
blessures infligées aux diverses parties du corps. Les
blessures couvrant la moitié de la surface (arrondie
vers le haut) du membre causent la perte de ce membre.
Un bras manquant réduit de moitié la dextérité de
l'individu. Une jambe manquante réduit la vitesse. La
mort survient quand les blessures au torse le couvrent
entièrement ou quand les blessures à la tête le
couvrent (après arrondissement vers le bas) à
moitié.

Au cours du combat, chaque individu accomplit un nombre de mouvements égal à sa force et sa dextérité, divisé par dix et arrondi (le protagoniste qui commence le combat procède le premier). Dans tout mouvement d'agression, le succès est déterminé par le roulement du dé qui doit égaler ou dépasser la valeur soustraite de vingt de l'attribut concerné. Si le colonisateur obtient vingt avec le dé, il tue immédiatement son adversaire. Obtenir un, avec le dé, pour n'importe quel des combattants, constitue une maladresse et provoque la perte d'un tour, de la position, d'une arme, etc. Si vous arrivez à tuer votre adversaire, vous pourrez piller le cadavre.

Un colonisateur qui possède un PISTOLET ou un FUSIL utilisera les ordres TIRER et CHARGER les plus propices au combat. Les armes à lame et les fouets de CORDE sont associés avec l'ordre RABATTRE. Le colonisateur peut LANCER un JAVELOT ou tout autre projectile, mais devrait VISER une JAMBE, un BRAS, le TORSE ou la TETE avant de le faire. Les colonisateurs désarmés peuvent tenter de FRAPPER ou BOTTER leurs opposants. Les armes à lame exigent que les protagonistes soient près l'un de l'autre. On bouge avec les ordres GAUCHE, DROITE, AVANT et ARRIERE. Vous pouvez essayer de vous échapper en inscrivant QUITTER, mais ce geste vous coutera un tour si vous ne réussissez pas. Les autres commandes utiles au cours d'un combat comprennent PRENDRE, REGARDER, PORTER et INVENTAIRE.

(6) FONCTIONNEMENT DU VTT (VEHICULE TOUT TERRAN)

Pour entrer dans votre VTT, inscrivez le commandement CONDUIRE ou allez DANS le VTT. La vue de l'intérieur du VTT apparaîtra bientôt. En haut de l'écran, vous verrez un affichage long et étroit de l'espace directement à l'avant du VTT. En bas, à gauche de la console, se trouve un localisateur directionnel affichant votre situation approximative sur la surface de la planète. En face du localisateur directionnel, il y a une boussole qui indique dans quelle direction se déplace le VTT (ou qui marque l'endroit où est situé le VTT s'il est stationnaire). Le centre de la console comprend des indicateurs de carburant et de vitesse ainsi que des instructions simples de fonctionnement.

L'ordre CONDUIRE fait démarrer le VTT. Une fois le commandement CONDUIRE donné, le moteur du véhicule démarrera et vous pourrez contrôler la vitesse et la direction du VTT avec le clavier. Les touches 1, 2, 3, 4 et 5 déterminent la vitesse du véhicule. A vitesses

réduites, le terrain accidenté peut faire tanguer le véhicule. A plus grande vitesse, cette situation se corrigera. Les plus hautes vitesses consomment plus de carburant, rendent les arrêts difficiles et augmentent les dangers de ratés du moteur. La direction est contrôlée à l'aide des flèches: la flèche gauche pour aller vers la gauche et la flèche droite pour aller vers la droite. La touche "B" fait arrêter le VTT. Inscrivez à nouveau CONDUIRE et le VTT repartira. En inscrivant DEHORS, vous pourrez sortir du VTT. Si le VTT se brise, le REPARER avec un outil METALLIQUE ou ELECTRONIQUE. Le VTT est également équipé d'un canon laser activé par le commandement FEU. Le canon laser consomme cent gallons de carburant par tir.

(7) INFORMATION ADDITIONNELLE

Si le colonisateur utilise un MULET ou une CHARRETTE, on doit les considérer comme ses principaux moyens de locomotion. Un terrain accidenté peut blesser le MULET ou briser l'ESSIEU de la charrette. On peut REPARER l'essieu avec de la CORDE, ou outil METALLIQUE et de la CHARPENTERIE.

Un bon terrain fournit en abondance des outils et des ressources comme de la NOURRITURE, de l'EAU et des BATONS (bois). On fait la chasse aux animaux avec l'ordre COMBATTRE.

Le temps écoulé est déterminé par l'ordre DATE. Certaines fonctions doivent être répétées périodiquement. Le colonisateur doit BOIRE de l'EAU et MANGER de la NOURRITURE toutes les deux semaines. Pour guérir ses blessures accumulées, il doit DORMIR au prix de perdre du temps et de s'exposer au danger. Ses chances d'éviter les blessures sont meilleures s'il prend la peine de CONSTRUIRE un abri avec des BATONS qu'il coupe à l'aide d'une HACHE, ou en utilisant une TENTE ou une CABANE déjà achetée.

Qu'une bonne étoile guide votre jeu!

(8) VOCABULAIRE

1. Mouvement

ALLER, DEPLACER, VOYAGER: Verbes de mouvement accompagnés habituellement d'une direction.

MARCHER, COURIR: Voir ci-haut.

QUITTER: Verbe utilisé pour quitter un édifice, pour mettre fin à une relation avec quelqu'un ou pour cesser une activité de carrière.

NORD, N: Direction.

SUD, S: Direction.

EST, E: Direction.

OUEST, OT: Direction.

GAUCHE, G: Direction.

DROITE, D: Direction.

DEVANT, AVANT, AV: Direction.

DERRIERE, ARRIERE, AR: Direction.

HAUT, H: Direction.

BAS, B: Direction.

DANS: Utilisé pour entrer dans un édifice, une ville, une navette, un VTT.

DEHORS, DH: Utilisé pour sortir des endroits mentionnés ci-haut.

MERE: Retour au début de la partie, à partir d'une navette ou de la surface d'une planète.

MULET: Anelon domestiqué utilisé comme bétail et animal de trait. Nommé d'après les animaux de trait traditionnels chez les anciens pionniers.

CHARRETTE: Outil qui vous permet d'avoir plus de biens que ne le permet normalement la gravité.

ESSIEU: Partie essentielle à la charrette, qui peut briser.

VTT: Véhicule tout terrain, à mouvement rapide, mais à maniabilité lente. Les mineurs l'obtiennent gratuitement, les autres peuvent l'acheter.

CARBURANT: Requis pour conduire un VTT ou pour tirer du canon laser.

VILLE, VILLAGE: Précédée du mot DANS, cette commande vous permet d'entrer dans une ville qui apparaît à l'écran.

2. Survie

MANGER, GOUTER: Consommer une provision de deux semaines de nourriture.

BOIRE: Consommer une provision d'une semaine d'eau.

TESTER: Vérifier si l'eau est potable. Nécessite un testeur.

DORMIR, REPOSER: Requier une période de huit heures, et une heure supplémentaire par blessure à guérir.

PORTER, HABILLER, METTRE: Endosser un équipement environnemental ou une armure protectrice.

RETIRER, DESHABILLER: Enlever l'équipement mentionné ci-haut.

FAIRE, FABRIQUER, CONSTRUIRE, REPARER: Faire ou réparer l'objet mentionné.

UTILISER, TRAVAILLER, ESSAYER: Utiliser l'objet mentionné.

SURVETEMENT pressurisé: Equipement environnemental nécessaire dans les lieux sans atmosphère ou à atmosphère rare, corrosive, insidieuse ou inexistante. Consomme un réservoir d'air par jour.

RESERVOIR: Contenant d'air requis pour l'utilisation d'un survêtement pressurisé.

RESPIRATEUR: Equipement environnemental requis dans une atmosphère mince.

EAU: Requise à chaque semaine. Peut être achetée ou trouvée.

TESTEUR: Appareil utilisé pour vérifier si l'eau est potable.

NOURRITURE, RATIONS: Nécessaire à toutes les deux semaines. Peut être trouvée, achetée ou faire l'objet de la chasse.

ABRI: Un objet qu'on doit CONSTRUIRE avec des BATONS.

TENTE: Forme d'abri très fragile.

CABANE: Forme d'abri protecteur. Portatif.

BATON: Utilisé comme arme ou pour faire un abri, une torche ou pour effectuer des réparations.

HACHE: Utilisée comme arme, pour faire des bâtons et dans les mines.

POULIE: Peut être utilisée pour soulever les pierres lors d'un écrasement.

CORDE: Peut être utilisée pour soulever les pierres ou réparer un essieu.

Outils de CHARPENTERIE: Utilisés pour réparer un essieu.

Outils METALLIQUES: Utilisés pour réparer un VTT ou un essieu.

Outils ELECTRONIQUES: Utilisés pour réparer un VTT.

3. Cueillette d'informations

ECOUTER, ENTENDRE: La réussite dépend des sens.

REGARDER: Voir ci-haut.

SENTIR: Voir ci-haut.

OU: Pour acquérir une information mentionnée.

QUI: Voir ci-haut.

QUAND: Voir ci-haut.

INVENTAIRE, INV: Pour obtenir la liste des biens d'un individu.

DATE: Pour déterminer l'heure et la date.

ACCORD, OUI, O: Réponse à une question.
NON: Voir ci-haut.
BOUSSOLE: Utilisée pour déterminer la direction de la navette.
JUMELLES: Utilisées pour accroître la vision.
LENTILLES: Utilisées pour accroître fortement la vision.

4. Economie

PRENDRE, ATTRAPER, AGRIPPER: Acquérir un des biens à votre portée.
LAISSER, DEBARRASSER: Echapper tous les biens mentionnés (vous ne pouvez en reprendre qu'un seul).
ACHERETER: Achat des biens dans un magasin ou chez un marchand.
VENDRE: Vendre à un acheteur (magasin ou marchand).
DONNER: Donner un objet à un autre individu.
DEMANDER, EXIGER: Demander d'un donneur.
VOLER: Voler un objet à un autre individu.
SOUDOYER: Tenter de passer outre à certaines lois avec de l'argent.
JOUER: Jouer à des jeux de hasard au casino.
EVALUER: Echanger des minéraux contre une somme d'argent dans un magasin de compagnie.
ACHAT: Permis nécessaire à l'achat et à la vente de denrées.
ARMES: Permis commercial qui ne s'applique qu'aux armes.
CHASSE: Permis nécessaire pour tuer des animaux.
ARGENT, CREDITS: Unité monétaire de l'Empire.

5. Combat

ATTAQUER, TUER, COMBATTRE, CHASSER: Commencer un combat.
RABATTRE, COUPER, PARE, POIGNARDER, ABATTRE: Utiliser une arme à lame ou un fouet à courte distance.
LANCER, JETER, GAROCHER: Lancer un javelot ou un autre projectile.
TIRER, FEU: Utiliser une arme à feu ou un canon laser.
CHARGER: Insérer une balle dans un fusil ou jusqu'à six balles dans un pistolet.
FRAPPER, FESSER, GIFLER, TAPER: Utiliser ses poings comme armes.
BOTTER: Utiliser ses pieds comme armes.
VISER: Doit être suivi d'un endroit sur le corps.
TETE: Partie du corps.
TORSE: Voir ci-haut.
JAMBE: Voir ci-haut.
BRAS: Voir ci-haut.

JAVELOT: Projectile.
COUTEAU: Arme à lame.
FLEURET: Voir ci-haut.
SABRE: Voir ci-haut.
COUTELAS: Voir ci-haut.
PISTOLET: Arme à feu pouvant contenir six balles.
FUSIL: Arme à feu ne contenant qu'une seule balle.
BALLE: Nécessaire à l'utilisation des armes à feu.
MIRE: Utilisée avec les armes à feu.
CUIR: Equipement primitif utilisé pour se protéger contre les armes à lame.
FILET: Ensemble d'anneaux métalliques offrant une bonne protection contre les armes à lame.
Survêtement d'AMORTISSEMENT: Amortit l'impact des projectiles qui proviennent d'armes à feu.

6. Voyages interplanétaires

NAVETTE, VAISSEAU: Transporteur appartenant à la Commission coloniale.
CHERCHER, NOUVEAU: Aller en orbite autour d'une nouvelle planète.
ATTERRIR, ESPACE: La navette quitte l'orbite pour se poser sur la surface d'une planète.
PARTIR: Quitter la surface d'une planète pour entrer en orbite.
MERE, RETOUR: Retour à la planète mère.

7. Activités minières

MINE: Commencer des fouilles minières à la surface d'une planète ou à l'intérieur de celle-ci.
TORCHE: Outil primitif servant à produire de la lumière. Fabriquée à partir de bâtons.
LAMPE: Outil servant à produire de la lumière.
ELECTROTORCHE: Version améliorée de l'outil ci-haut.
PELLE: Outil simple pour la mine.
CREUSER: Outil perfectionné pour la mine.
DETECTEUR: Outil utilisé pour détecter le métal.
Compteur GEIGER: Outil utilisé pour détecter l'uranium.

8. Activités missionnaires

PRECHER, CONVERTIR: Remplir les devoirs du missionnaire dans le parc d'une ville.
AMULETTE: Utilisée pour chasser les mauvais esprits. Elle est détruite après avoir servi.
CHARME: Utilisé pour mettre la chance de son côté. Il est détruit après avoir servi.

9. Activités agricoles

FERME, ETABLIR: S'établir sur la surface d'une planète.

LABOURER: Utiliser une charrue.

SEMER: Planter des graines.

RASSEMBLER: Rassembler le bétail dans un champ donné.

MOISSONNER: Recueillir la récolte dans un champ donné.

CAPTURER: Capturer des ânelons pour en faire du bétail.

CONJOINT: Pour engendrer une progéniture.

10. Divers

SAUVER: Aider quelqu'un en détresse.

EMPIRE, EMPEREUR: Une façon de désigner l'Apex.

DIEU: Une façon de désigner le Dieu de la Lumière.

Les symboles suivants peuvent apparaître sur la surface d'une planète:



navette



VTT



montagne



ondes



dunes de sable



ville
médiévale



arbre



colline



ville
antique



terrain
accidenté



marais



ville
moderne