

## RUNE MASTER 3

Page 1/9

A moitié jeu de l'oie, à moitié jeu de rôle, ce troisième volet de RUNE MASTER de COMPILE est le plus réussi.

Premier choix, celui de la mission à effectuer. Ensuite, il vous est demandé de choisir entre une nouvelle partie ou de continuer via la sauvegarde d'une ancienne partie. Vient le choix du nombre de joueur(s) (1 à 4) et enfin chacun choisira son personnage (ce sont les mêmes pour les deux premières disquettes).

Une fois la sélection terminée, vous pourrez voir l'aire de jeu. En haut à gauche, la tête du personnage et en dessous ses caractéristiques (HP = vitalité, MP = pouvoir mental, GD = argent, AT = attaque, DF = défense). En dessous se trouve un espace noir où les objets achetés sont placés. Encore plus bas, le nombre de tours accomplis (TURN) et à sa droite sont rappelés les HP maximums des quatre personnages (le HP et le MP ne peuvent pas dépasser leur maximum).

Appuyez sur SHIFT quand c'est votre tour pour accéder à un petit menu :

- en haut à gauche : utilisation des objets (nourriture, sortilèges ou chevaux).

- en haut à droite : utilisation des pouvoirs mentaux ou magiques (MP) : soit doubler le score du dé pour avancer (15 MP), soit remettre 50 HP qui ne peut dépasser le maximum (40 MP).

- en bas à gauche : visualisation de ses compagnons de route (5 au maximum). Voir plus loin pour un complément d'information...

- en bas à droite : cette option vous servira à mesurer les distances entre les personnages ou entre vous et le prochain château. Déplacement de la fenêtre grâce aux touches du curseur. F1 permet une et une seule sauvegarde par disquette (premier mot = OUI et le second = NON).

F2 permet d'accélérer les personnages gérés par l'ordinateur (commentaires, combats, déplacements). Au début, regardez comment s'y prend l'ordinateur...

Chaque case est susceptible de renfermer soit un ennemi soit un guerrier mais certaines ont un individu ou un événement qui sera toujours sur la case (voir les plans).

Si vous tombez sur un ennemi, vous vous mettez en position de combat et un menu s'affiche :

- en haut à gauche : combat par les dés.

- en haut à droite : utilisation des MP : 8, 13, 20, 35, ou 50 MP pour lancer respectivement 1 à 5 dés sans que votre adversaire ne puisse utiliser de DF ; 12 MP pour avoir 1 de DF en plus et 40 MP pour restaurer de 50 votre HP.

- en bas à gauche : utilisation des objets (nourriture).

- en bas à droite : fuite mais quelques fois c'est impossible ou raté au premier essai.

Si vous tombez sur un guerrier, vous aurez d'abord un choix à faire : OUI ou NON. Si vous dites OUI, ce guerrier peut devenir (c'est par certain) un de vos compagnons de route et par ce fait, vos maximums de HP et de MP peuvent augmenter ainsi que l'AT et la DF. Il est indispensable de trouver de tels compagnons pour finir le jeu !

Sur le parcours, il y a des auberges qui permettent de restaurer automatiquement les MP si vous vous arrêtez. Pour le reste, il faut de l'argent. Menu de l'auberge (alléchant) :

- pour restaurer votre HP et, éventuellement, pour annuler les effets du poison (voir plus loin).

- armurie : achat de 100, 300, 600, ou 1000 GD, cliquez sur le curseur droit, 1500, ou 2500 GD. Cela ajoute à votre AT respectivement +1 à +6 au(x) dé(s).

- magasin : achat de nourriture 200, 500 ou 1000 GD ajoutant 20, 50 ou 100 HP ; 800 GD pour l'achat d'un sortilège à utiliser en cours de jeu contre un des trois autres personnages (perte de 5 à 30 HP : dé multiplié par 5). Cliquez sur le curseur droit, 500 GD pour acheter un cheval qui vous permet quand vous l'utilisez de jeter deux dés pour avancer au lieu d'un habituellement ; 1000 GD pour l'achat d'un autre sortilège (tube vert) qui permet de "voler" un homme à l'un des trois autres personnages (attention, cela ne fonctionne pas toujours...).

- course de singes... pariez sur celui qui montera le plus vite, plus sa côte est importante, moins il a de chances de gagner...

- partir de l'auberge.

De plus, l'auberge sert de validation, c'est à dire que si vous perdez un combat, vous retournerez à la dernière auberge dans laquelle vous êtes entré. Donc, arrêtez-vous toujours dans une nouvelle auberge !

Il vous faudra également traverser des rivières. Si vous vous arrêtez juste avant un pont, il y a de fortes chances pour que la rivière soit en crue et pour la franchir vous devrez faire un 1 ou un 6 sinon vous passerez votre tour. Quand vous avez tiré le bon nombre, vous vous déplacez de deux cases, donc, juste après le pont, et là, dans une majorité des cas, une femme vous demandera 500 GD. Vous pouvez accepter ou non. Si vous répondez OUI et que vous avez les 500 GD, dans le texte en japonais, il y aura le chiffre "1" (je ne sais pas ce qu'il représente exactement). Il doit y avoir dans ce jeu une sorte de compteur (invisible à l'écran) qui détermine le niveau de bonté du personnage. Ceci est très important pour trouver les compagnons de route dont j'ai parlé ci-dessus. Car si vous avez un choix à faire au début, le guerrier rencontré en fait un lui aussi : venir avec vous ou non...

Certaines cases des trois parcours ne changent pas, vous pouvez y découvrir :

- un "Sage" (vieillard vêtu de vêtements blancs) : passez deux tours et recevez "1" (pareil que pour la femme au 500 GD,

## RUNE MASTER 3

Page 3/9

- j'imagine). Attention, en deux tours, on peut vous semer !
- un tigre : avec une nouvelle fois la femme au 500 GD qui demande (tout simplement) de tuer un tigre (HP 30 AT 2D+4 DF 3). Vous pouvez refuser mais en cas de victoire, vous aurez "1"...
  - la "forêt" : trois possibilités si vous tombez sur une de ces cases : passer un tour, aucune conséquence, ou restauration de votre HP. Ce doit être en rapport avec le fameux "1".
  - le passage enneigé vous bloquera jusqu'à ce que vous sortiez un 6.
  - une femme vous donne un parchemin (et "1" par la même occasion).
  - un vieillard vous "donne" un livre (je n'ai pas trouvé son utilisation).
  - vous pouvez gagner quelques points de HP en aidant généreusement un homme en panne de cheval (l'automobile n'ayant pas encore été inventée).
  - vous pouvez en perdre également : de quelques points jusqu'à la moitié de votre HP (lors d'une attaque d'oiseaux). Les autres personnages peuvent eux aussi envoyer des sorts pour vous faire perdre entre 5 et 30 HP.
  - enfin, vous serez confronté aux cases "poison" qui vous retire un point d'HP par case lorsque vous avancez. Pour guérir, trois solutions : utilisez soit une dose de 50 ou 100 HP de nourriture (mais impérativement 50 HP minimum) soit 40 MP quand vous êtes dans le menu par SHIFT, mais avant d'utiliser ces deux solutions, vous devez savoir que votre HP doit être à son maximum sinon vous ne guérirez pas. Vous risquez de perdre 1 ou 2 tours avec cette histoire. Troisième solution, attendre l'arrivée à une auberge et aller au centre anti-poisons (première ligne).
  - d'autres cases particulières sont décrites dans les explications des disquettes ci-après.

### MISSION 1

Caractéristiques de départ :

- personnage 1 : HP 30 MP 20 GD 500 AT 1D+0 DF 0.
- personnage 2 : HP 30 MP 30 GD 500 AT 1D+0 DF 1.
- personnage 3 : HP 35 MP 15 GD 500 AT 1D+2 DF 0.
- personnage 4 : HP 25 MP 25 GD 800 AT 1D+1 DF 1.

Au croisement (1 sur le plan), pour descendre, faites 4, 5 ou 6. Le premier combat au point de repère numéro 2 est très facile (HP 40 AT 1D+1 DF 1). Utilisez vos MP pour aller plus vite. Au croisement (3), un 6 permet de monter et d'éviter ainsi le combat difficile : HP 45 AT 2D+0 DF 2. Au carrefour (5), tirez 1 ou 2 pour monter et se rendre au point 6. C'est un château où une jeune fille vous demande de l'escorter jusqu'au château de son fiancé... Bizarrement, elle n'est pas toujours là et je ne sais pas pourquoi...

Au croisement (7) plus haut, faites 5 ou 6 pour aller à gauche sinon vous combattrez de nouveau en 8 (HP 50 AT 2D+6 DF 3). Au carrefour (9) juste après, je ne suis jamais parvenu à descendre (ou alors dans ma jeunesse). Si quelqu'un le sait qu'il m'écrive. Merci.

Un combat au point 10 (HP 80 AT 3D+2 DF 1) ou un compagnon de plus dans votre équipe. C'est en effet le fiancé de la jeune fille (6). Il est fort : HP 35 MP 2 AT 7 DF 0. Si vous ne voulez pas de lui car vous avez déjà 5 guerriers plus puissants, appuyez sur SHIFT quand le tableau montrant vos 5 compagnons est à l'écran, on vous demande si vous voulez partir, répondez OUI (ou NON). Au croisement (11), faire 4, 5 ou 6 pour monter et gagner un temps précieux. Un avant-dernier combat au point 12 (HP 45 AT 2D+3 DF 4), et vous arrivez au château du souverain maléfique (13). Battez--vous tout d'abord avec ses deux lieutenants (HP 40 AT 2D+4 DF 1 et HP 45 AT 2D+1 DF 2) et ensuite avec le despote (HP 100 AT 3D+6 DF 4).

Mon record : HP 153 MP 48 AT 5D+9 DF 5. Je tiens la sauvegarde à la disposition de qui la demandera...

## PARCOURS 2

- personnage 1 : HP 30 MP 25 GD 500 AT 1D+0 DF 1.
- personnage 2 : HP 30 MP 20 GD 500 AT 1D+0 DF 0.
- personnage 3 : HP 35 MP 15 GD 500 AT 1D+0 DF 0.
- personnage 4 : HP 25 MP 30 GD 500 AT 1D+0 DF 1.

Premier croisement (1), faites 4, 5 ou 6 pour descendre. Au point 2, vous aurez un cheval (il apparaît au dessus de "HP" comme la tête de la fille de la disquette 1). Au point 3, c'est une mini-embuscade où vous perdrez quelques points d'HP avant de combattre (fuite possible) deux bandits (HP 24 AT 2D+1 DF 2). Pour passer la rivière (là où ils ont "oublié" de mettre un pont), il faut faire 1, 3, 4 ou 6. Sinon vous redescendrez jusqu'au pont. Mais si vous avez le cheval (2), pas besoin de jeter le dé car c'est un cheval de rivière : un "hydrocampe"... Plus haut, au point 4, le premier combat sérieux : HP 40 AT 2D+2 DF 1. Vous arrivez ensuite à une petite maison (M sur le plan), le premier personnage à faire trois petits tours s'en ira avec un équipier de plus (HP 13 MP 15 AT 2 DF 3). Au carrefour (5), faites 3, 4, 5 ou 6 pour descendre et combattre un nouveau chef de guerre (6) : HP 50 AT 2D+0 DF 2. Au point 7, retrouvez la femme au 500 GD qui cette fois se tient devant le grand pont (vive le Foot). Quatre cases plus haut, un vieillard vous tend un livre...

Si au point 5, vous faites (par malheur) 1 ou 2, vous risquez d'être pris au piège sur l'une des quatre cases frappées du E de l'embuscade. Un de vos hommes périra si vous tombez sur l'une des cases fatidiques (en général, le premier de la liste quand vous êtes dans SHIFT en bas à gauche). Bien sûr, si vous

retombez encore sur une case E, vous perdrez un autre combattant. Quatre guerriers peuvent ainsi mourir même celui de la maison (M). Utilisez vos pouvoirs magiques pour doubler le score du dé...

Sorti de toutes ces embûches, de nouveau un combat inévitable en 8 (HP 75 AT 2D+6 DF 2) suivi d'une rivière à franchir à laquelle il manque encore un pont (mais que fait la police ?). Après une bonne balade, vous voilà confronté à un autre despote en 9 (HP 58 AT 3D+2 DF 2) auquel vous pourrez soutirer par une victoire un guerrier pour renforcer l'équipe (HP 11 MP 7 AT 2 DF 2). Au point 10, vous n'aurez rien à faire. Si le méchant-pas-beau du point 11 (HP 98 AT 2D+3 DF 2) est toujours vivant, vous monterez pour essayer de le tuer et de libérer un guerrier (puissant : HP 27 MP 5 AT 6 DF 8). Et s'il a déjà succombé aux coups d'un autre personnage en avance, vous irez tout droit (10). Le combat final (12) est bien facile avec l'auberge à quelques cases en dessous : HP 150 AT 2D+4 DF 2.

Mon record : HP 105 MP 72 AT 3D+9 DF 12. J'ai privilégié les MP et la DF par rapport à l'AT.

## DERNIERE CROISADE

Point 1 : départ du personnage ayant comme caractéristiques : HP 25 MP 30 GD 500 AT 1D+0 DF 1.

Point 2 : départ du personnage ayant comme caractéristiques : HP 30 MP 20 GD 500 AT 1D+0 DF 0.

Point 3 : départ du personnage ayant comme caractéristiques : HP 40 MP 15 GD 600 AT 1D+0 DF 0.

Point 4 : départ du personnage ayant comme caractéristiques : HP 50 MP 10 GD 300 AT 1D+0 DF 1.

Au carrefour (5), les chiffres 1, 2 ou 3 permettent de monter (remarque : seul le personnage 4 est concerné). A l'embranchement 6, faites 1 ou 2 pour monter et pour éviter le combat du 7 (HP 45 AT 2D+3 DF 1) mais c'est désavantageux (d'après moi). Au croisement (8), tirez 1 ou 2 pour aller à gauche, c'est la meilleure route car vous aurez une auberge pas loin des châteaux. Après un premier combat (9) avec un mec pas commode (HP 60 AT 2D+0 DF 2), vous passez au croisement 10 : 1 ou 2 pour aller à droite. A partir de là, vous avez soit un château à droite en 12 (difficile : HP 80 AT 2D+4 DF 2), soit un à gauche en 11 (difficile également : HP 60 AT 3D+2 DF 2) mais avec, à la clef, la libération d'un guerrier puissant (HP 25 MP 10 AT 4 DF 2) qui viendra renforcer vos rangs. Après être passé à l'auberge, vous arrivez au combat 13 (HP 90 AT 2D+3 DF 2) suivi quelques cases plus tard de l'affrontement 14 (HP 150 AT 2D+6 DF 2 costaud le gaillard). Heureusement, il y a une auberge entre les deux. Un croisement de plus en 15, faites 4, 5 ou 6 pour aller à droite, le chemin est plus long mais il est moins dangereux. En effet, si vous tirez 1, 2 ou 3 en 15, vous serez

## RUNE MASTER 3

Page 6/9

confronté à 7 cases sur lesquelles un char rempli de bons-hommes (K et 16 sur le plan) essaye de vous fatiguer avant le grand combat en 17 (les chars ont : HP 60 AT 2D+1 DF 3, et le chef a : HP 100 AT 2D+6 DF 1). Vous pouvez utiliser vos MP pour atteindre plus vite le 17...

Au point 18, quand vous partez à droite au carrefour 15, un espèce de vieux maître ne vous laissera passer qu'en sortant un 1 ou un 6 (...y font suer les vieux maîtres).

Et comme si cela ne suffisait pas, vous devrez combattre trois fois de suite en 19 (HP 90 AT 3D+6 DF 2) en 20 (HP 120 AT 3D+4 DF 1) et en 21 (HP 120 AT 4D+2 DF 3, eh ben, mon cochon !). Ils n'ont pas été méchants, ils ont mis des auberges entre les combats... Au croisement 22, descendez en sortant 3, 4, 5 ou 6 et vous pourrez vous restaurer à l'auberge avant l'ultime combat en 23. Deux guerriers vous attendent bien à l'abri de ce dernier château, ils ont pour caractéristiques : HP 80 AT 2D+4 DF 2 et HP 120 AT 3D+6 DF 1.

Pas vraiment de record, j'ai déjà atteint 4D+9 en AT et 9 en DF mais pas en même temps...

Après avoir vaincu chaque tyran, vous avez le droit à une petite image en guise de fin suivant le personnage sélectionné. Ma préférée, c'est l'image de la première disquette avec le personnage au casque rouge (le deuxième)...





NORMAL

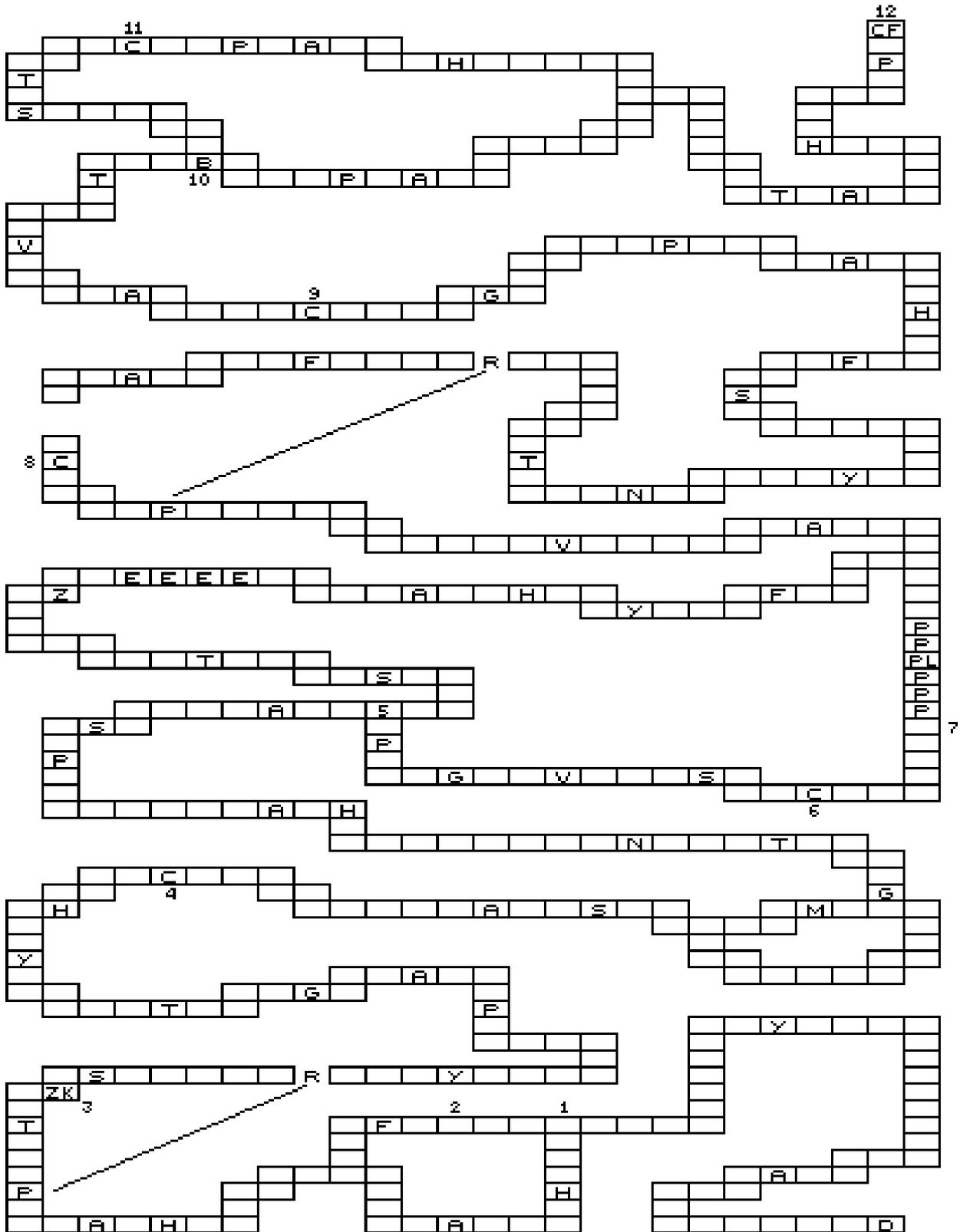
VICTOIRE



EN COMBAT

DEFAITE

## DISQUETTE 2



# RUNE MASTER 3

## DISQUETTE 3



A crossword puzzle grid with numbered starting points for words. The grid is filled with letters and empty cells. The numbers and their corresponding starting letters are:

- 1: D
- 2: G
- 3: D
- 4: D
- 5: G
- 7: V
- 8: H
- 9: C
- 10: F
- 11: C
- 12: C
- 13: C
- 14: C
- 15: T
- 16: K
- 17: C
- 18: B
- 19: C
- 20: C
- 21: C
- 22: T
- 23: C

Other visible letters in the grid include: Z, V, L, F, H, A, T, F, S, P, Y, N, V, A, H, P, A, T, S, H, T, F, Y, H, A, S, F, T, Y, H, T, A, P, F, T, V, T, Z, A, H, P, F, P, G, A, P, F, T, P, G, D.