

# Might and Magic

Les nuages  
de Xeen



M A N U E L

NEW  
WORLD  
COMPUTING

# Might and Magic®

NUAGES DE

# XEEN



**NEW WORLD COMPUTING, INC.**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

### **1ère Edition**

Le logiciel ci-joint et le manuel sont protégés par les lois du copyright, et tous les droits en sont réservés. Ce manuel ne peut être copié, photographié, reproduit, traduit ou adapté, en tout ou en partie, à un format lisible par tout appareil ou machine électrique, sans l'accord préalable et par écrit de New World Computing Inc.

L'acheteur d'origine du logiciel qui accompagne ce manuel ne peut copier des parties de ce logiciel qu'autant que cela est rendu nécessaire pour en permettre l'usage sur l'ordinateur pour lequel ce logiciel a été acheté.

#### **Conçu et dirigé par**

Jon Van Caneghem

#### **Programmé par**

Mark Cadwell

Dave Hathaway

#### **Programmation du son**

Todd Hendrix

#### **Graphismes informatiques**

Louis Johnson

Jonathan P. Gwyn

Bonnie Long-Hemsath

Julia Ulano

Ricardo Barrera

#### **Musique**

Tim Tulley

#### **Ecriture créative/ Technique**

Paul Rattner

Debbie Murphy

Jon Van Caneghem

#### **Production**

Richard Espy

Scott Mc Daniel

#### **Illustrations du manuel**

Mike Winterbauer

#### **Adaptation française**

H.A.L. Développement

# TABLE DES MATIERES

Introduction: Le Sixième Miroir	1
Guide du débutant en jeux de rôle	7
Pour créer vos personnages	11
Classe et race des personnages	14
Inspection et constituer votre groupe	17
Partir à l'aventure	19
Tableau de contrôle	23
Profil des personnages	24
Quêtes, éléments et rappels	26
Ecran d'inventaire	27
Les talents secondaires	29
Le combat	30
Les sortilèges	32
Les lieux importants	34
Plan de Vertigo	35



## LE SIXIEME MIROIR

***V**ous êtes réunis, vous et un petit cercle d'amis dans une taverne locale de VERTIGO pour discuter des événements de ces derniers mois. Entre deux gorgées de bière blonde, la conversation touche à différents sujets, mais le thème principal, c'est les rêves saisissants et récurrents que vous avez tous eus depuis huit mois.*

*Le premier rêve s'est passé comme un cauchemar, d'une clarté et d'une intensité terrifiantes. Vous avez tous rêvé que vous écoutiez le conseiller du roi BURLOCK, CRODO, qui vous parlait. C'était comme s'il vous parlait d'une distance éloignée, et le message semblait s'adresser à quelqu'un d'autre:*

*"Ce message n'est pas un rêve. je suis désolé de troubler ainsi votre sommeil, mais je n'ai pas d'autre moyen de communiquer avec vous. Il y a quelques mois, un homme affirmant être ROLAND, le frère perdu du roi BURLOCK, est arrivé à la cour et s'est annoncé au roi. ROLAND était parti pour une mission à MONT FIRESTONE de nombreuses années auparavant, cherchant le passage vers le mythique "Pays sous le Pays". Le fait que ROLAND soit de retour après tant années constituait une très bonne nouvelle pour le roi, mais quant à moi, j'avais mes doutes: Où avait-il été pendant tout ce temps et pourquoi avait-il tant tardé à revenir?*

*Me méfiant de lui dès le début, je l'observais, tandis qu'il contait des récits où il était question d'anciens trésors et de lutte pour le pouvoir. L'objet dont Roland parlait le plus, c'était le Sixième Miroir, le seul miroir conçu pour être portable. De ce fait, il n'avait jamais reçu de nom. Son possesseur pouvait passer à travers, comme dans le cas des cinq autres, mais à la différence de ceux-ci, il pouvait l'emporter avec lui.*

*Il devint clair au fil du temps que ROLAND était obsédé par le miroir, mais le roi ne semblait pas en être conscient. Au contraire, le roi BURLOCK commença à financer des expéditions pour trouver le miroir perdu. De nombreux aventuriers courageux et puissants répondirent à l'appel, mais aucun d'entre eux ne réussit. En dépit des échecs répétés, ROLAND poussa le roi à poursuivre la recherche.*



Au fur et à mesure que la recherche s'intensifiait, le Roi Burlock commença à négliger les affaires du royaume. La santé du Roi déclinait, les serviteurs négligeaient leur travail, et le trésor s'amenuisait dangereusement. Je sentais qu'il était de mon devoir de faire quelque chose, le plus vite possible. Je décidai de m'endormir là-dessus et d'en parler au Roi le lendemain matin.

Précisément cette nuit-là, je me réveillai, glacé: quelqu'un se livrait, à proximité, à de la magie noire. Je me suis levé, j'ai enfilé ma robe de chambre et je me suis engagé sans bruit dans le couloir. Là, j'entendis des sons étouffés en provenance de la chambre de Roland. Prudemment, je m'en suis approché, et j'ai jeté un coup d'oeil par le trou de la serrure.

Horrié, je vis Roland assis en tailleur, tenant un livre noir dans une main. D'un diagramme dessiné au charbon sur le sol, émanait l'image d'un esprit maléfique, sous la forme d'un chevalier, le heaume coiffé de cornes. Roland conversait avec lui dans une langue âpre, que je ne compris pas.

J'ai dû faire du bruit à ce moment-là, car Roland a soudain porté son regard sur la porte. Immédiatement, j'ai reculé. J'ai bien fait, car soudain, la porte a jailli de ses gonds et est allée s'écraser sur le mur d'en face. Craignant pour ma vie, je me suis mis à courir. J'ai couru aussi vite que mes vieux os le pouvaient. J'ai couru comme si les forces de l'Enfer étaient à mes trousses.

Et c'était bien le cas. Tandis que je prenais le premier tournant du couloir, hurlant au secours, le souffle glacial de la froide magie de Roland me manqua de peu. Nous courûmes, le long des couloirs sinueux du château de Burlock, à travers des pièces abandonnées, poussiéreuses, traversant des armureries bourrées d'armes rouillées. Je pris un dernier virage, et me retrouvai coincé au bout d'un couloir sans issue.

Au désespoir, je me suis retourné pour faire face à Roland, me protégeant le mieux possible derrière mes défenses magiques, sachant bien qu'il était plus fort que moi. Roland arriva en trombe dans le virage, et ralentit lorsqu'il me vit coincé. Levant les mains au-dessus de la tête, pour me porter un coup de sorcier, il sourit et dit, "Qu'y a t-il donc, Crodo?"

Aurais-tu peur de ce que tu as vu?" Roland continuait d'approcher, lentement. "Vieillard impotent, ta terreur devant les sortilèges que tu ne comprends pas est une honte professionnelle."

"Je comprends bien tes maléfices, Roland." dis-je désespéré, rentrant ma tête dans les épaules. "Je ne peux pas espérer triompher de tant de puissance." Sur ce je soupirai, rassemblant mes énergies pour asséner un coup puissant. J'ai levé les yeux vers Roland, qui souriait toujours, en avançant, poussai encore un soupir, puis je lançai mon sort. La force de ce sort, (celui des épées qui dansent) me projeta contre le mur derrière moi.





Pris au dépourvu, Roland ne parvint pas à parer le coup. Les épées me jaillissaient des mains, lacérant sont corps, lui arrachant la chair. Je sentis l'espoir gonfler en moi lorsque je vis ce que je lui avais infligé Mais le désespoir reprit, quand je le vis toujours debout après l'attaque. Des lambeaux de chair collaient à son visage grimaçant, et le seul oeil qui lui restait me fixait, haineux. Je compris alors que Roland était indestructible, et que je ne pourrais pas le vaincre.

"Qui êtes-vous ?" murmurai-je en fixant la silhouette devant moi.

"Lord Xeen" dit le monstre. "Appelle-moi Lord Xeen, Roi de l'Univers, car c'est ce que je serai dans très peu de temps!"

"Le Roi Burlock - , " commençai- je.

"Fera ce qu'on lui dit" poursuivit Xeen à ma place. " surtout si toi, tu n'es plus là pour lui donner de mauvais conseils."

Il n'y avait rien à ajouter. Xeen fit un geste étrange de la main droite, et serra le poing. Je sentis une pression sur mes défenses et sur la tête, qui devint rapidement insupportable. L'obscurité s'empara de moi, puis je perdis conscience.

A mon réveil, je me suis retrouvé dans une tour, sur une île. De ma fenêtre, je peux voir le château du Roi Burlock de l'autre côté de l'eau. Chaque jour, je vois les groupes de recherche quitter le château en quête du miroir; je me demande si le Roi sait qui est 'Roland', et où je suis. Il existe un seul lieu au monde qui offre une vue telle que celle-ci: il s'agit de la tour du Baron Darzog.

A cause des matériaux utilisés pour la construction de la pièce où je me trouve, je suis dans l'incapacité d'user de magie pour m'en échapper. La seule chose que je puisse faire c'est d'essayer de vous envoyer ces rêves dans l'espoir que vous les entendrez, et réagirez en conséquence. Je ne sais pas dans quel but Lord Xeen veut le miroir, mais ça ne peut être que maléfique. Je crains la ruine du royaume s'il réussit. Vous êtes les seules personnes au monde assez puissantes et riches pour fabriquer,

dans vos laboratoires de Newcastle, une arme capable d'abattre Lord Xeen. Vous devez vous hâter. Si lord Xeen découvre ce que vous êtes en train de faire, il vous détruira."

Sur ce le rêve s'achève.

Ce rêve s'est répété plusieurs fois pendant environ deux mois, puis plus jamais. Le lendemain de votre dernier rêve, Newcastle a été détruit par la foudre du ciel et tous ses habitants furent tués. Chacun d'entre vous a compris que vous étiez peut-être les seules personnes encore vivantes à avoir reçu le message. Si vous, vous n'agissez pas, personne ne le fera. Vous avez donc quitté vos emplois pour vous rendre à Vertigo. Ici, vous avez pu vous former à l'usage des sortilèges et des armes, et c'est ici que vous vous êtes tous rencontrés.

Vous discutez jusque fort tard dans la nuit, excité et inquiets à la fois. Vous vous préparez tous à vous retirer pour la nuit, et vous convenez que vos aventures débiteront demain.



# GUIDE DU DEBUTANT EN JEUX DE ROLE

Vous avez acheté "Nuages de Xeen": félicitations. Consultez la carte de référence pour les instructions d'installation du jeu. Lorsque vous commencerez, vous aurez à opter pour le mode Guerrier ou le mode Aventure. Une fois la décision prise, il vous sera impossible d'en changer, tant que vous n'aurez pas commencé un jeu entièrement nouveau.

Si vous êtes nouveau dans le monde des jeux informatiques, vous aurez intérêt à lire le reste de cette section avant de commencer. Si, vraiment, vous êtes impatient, vous pouvez vous lancer directement dans le jeu, en vous aidant de la carte de référence.

Dans "Pouvoir et Magie": Nuages de Xeen, vous (le joueur) serez représenté par six personnages en groupe. Vous commencerez le jeu avec une série de personnages par défaut, juste à l'extérieur de la taverne. La taverne, c'est le lieu où vous vous rendez pour remodeler votre groupe, créer de nouveaux personnages, prendre connaissance des rumeurs, prendre conseil, et pour acheter de la nourriture. Si vous souhaitez créer vos propres personnages, faites demi-tour et entrez dans la taverne. A l'intérieur vous trouverez un bureau où vous pourrez vous faire enregistrer. La taverne vous indiquera quels sont vos choix, une fois que vous aurez procédé aux formalités. Si vous voulez en savoir plus sur l'usage de la taverne ou la création d'un personnage, consultez la section "Créer vos personnages".

Chaque personnage est doté d'un nom, d'une profession et de caractéristiques qui représentent ses capacités, telle que force et intelligence. la caractéristique la plus importante pour tous les personnages est peut-être le nombre de points d'impact. les points d'impact représentent les atteintes qu'un personnage peut supporter avant de perdre connaissance. Si le nombre de points d'impact tombe en-dessous de zéro, le personnage perd connaissance. Si le personnage est frappé pendant qu'il est sans connaissance, il meurt. Au départ un personnage peut posséder entre 1 et environ 20 points

d'impact. Un coup d'épée standard équivaut à environ 6 points d'impact, un personnage faible peut succomber à un ou deux coups d'épée.

Ensuite, la caractéristique la plus importante est le niveau atteint par votre personnage. Au cours du jeu, vos personnages gagneront des points d'expérience en battant des monstres et en allant au bout de leurs quêtes. Avec assez de points d'expérience, vous pouvez postuler pour accéder au niveau d'expérience supérieur. Quand votre niveau s'accroît, vos points d'impact et votre capacité de combat s'améliorent.

Entre deux aventures dans les contrées sauvages, vous aurez également du temps pour explorer les régions civilisées de Xeen. Il y a de nombreux endroits à visiter, mais les lieux que vous fréquenterez le plus sont les villes. Ici, vous trouverez des boutiques et des services où pourrez acheter de l'équipement plus sophistiqué, apprendre des sortilèges, et vous faire soigner.

Pour le joueur débutant, les jeux informatiques peuvent, au départ, engendrer la perplexité, Nous nous sommes efforcés de rendre l'apprentissage et le jeu de Nuages de Xeen aussi faciles que possible. Dès que vous aurez pigé le coup, nous sommes sûrs que vous vous amuserez beaucoup.







ECRAN DE CREATION DES PERSONNAGES

- 1 **Portrait du personnage:** indique le portrait du personnage, sa race, son sexe et sa classe. Les touches fléchées permettent de faire défiler la liste des portraits disponibles.
- 2 **Caractéristiques du personnage:** affiche les caractéristiques. Pour les modifier, tapez **R** ou cliquez sur l'icône **Roll**. Pour échanger des caractéristiques, sélectionnez l'icône des caractéristiques que vous voulez échanger.
- 3 **Classe du personnage:** présente les dix classes de personnages. Si ses caractéristiques permettent à votre personnage de faire partie d'une classe particulière, cette classe apparaîtra en surbrillance.
- 4 **Liste des talents:** elle montre une liste des talents que ce personnage posséderait si vous le créez.

## CREEZ VOS PERSONNAGES

Nuages de Xeen vous fait débiter avec une série de six personnages déjà créés Ces personnages ont tout l'équipement et toutes les capacités nécessaires pour commencer la partie, et sont tout à fait exploitables si vous ne voulez pas créer vos propres personnages.

C'est facile de créer un personnage. Quand vous voulez créer un personnage, allez tout simplement dans une taverne et faites-vous inscrire. Une fois l'enregistrement effectué, choisissez **(C)réer** un personnage pour obtenir l'écran de création des personnages.

C'est là que vous créez vos personnages. Il y a sept chiffres dans une colonne près d'une série de lettres mystérieuses. Ces lettres correspondent aux caractéristiques de votre personnage, et voici ce qu'elles signifient:

**MGT:** Le Pouvoir est une donnée primordiale pour les Chevaliers et les Paladins. Le Pouvoir influe sur les dommages causés par votre personnage lorsque vous frappez un monstre. Le Pouvoir peut être également utilisé pour enfoncer des portes, pour soulever ou détruire certains objets.

**INT:** L'Intellect est une caractéristique primordiale pour les Archers, les Sorciers, les Druides et les Forestiers. Cette caractéristique permet de déterminer combien de points-sortilèges votre personnage recevra s'il fait partie d'une de ces classes

**PER:** La Personnalité est une caractéristique primordiale pour les Clercs, les Druides les Forestiers et les Paladins. Cette caractéristique permet de déterminer le nombre de points-sortilèges que votre personnage obtiendra s'il fait partie d'une de ces classes.

**END:** L'Endurance est une caractéristique primordiale pour les Paladins, les Barbares et les Forestiers. L'Endurance permet

de déterminer le nombre de points d'impact possédés par votre personnage.

**SPD:** La Vitesse (speed) est une caractéristique primordiale pour les Ninjas et les Forestiers. Tout le monde, monstres inclus, a un degré de Vitesse. Si la Vitesse de votre personnage est supérieure à celle du monstre, il pourra, au combat, porter le premier coup.

**ACY:** La Précision (accuracy) est une caractéristique primordiale pour les Archers et les Ninjas. La Précision aide à déterminer si vous parvenez à toucher un monstre avec une arme ou un sortilège lorsque vous attaquez.

**LCK:** La Chance (luck) est la caractéristique primordiale pour les voleurs. La Chance vous permet d'augmenter vos chances de survie face à un sortilège, ou d'éviter un piège.

En bas à gauche de l'écran, vous verrez un portrait de votre personnage. Si vous voulez le modifier, utilisez les flèches **HAUT/BAS**. Le portrait que vous choisirez détermine la race et le sexe de votre personnage.

A droite des chiffres, figure la liste des dix classes de personnages. Si la ou les caractéristique(s) primordiale(s) pour l'une des classes sont suffisantes, cette classe apparaîtra en surbrillance, indiquant que vous pouvez choisir cette classe si vous le souhaitez.

Si la classe que vous souhaitez n'apparaît pas en surbrillance, vous pouvez soit remodeler le personnage, soit modifier les caractéristiques jusqu'à ce que vous obteniez la classe souhaitée. Pour remodeler, tapez **R** ou cliquez sur l'icône remodelage. Pour modifier des caractéristiques, tapez les premières lettres des caractéristiques que vous souhaitez échanger, ou cliquez sur les icônes correspondantes.

Une fois que vous êtes satisfait de vos caractéristiques, et que la classe souhaitée est en surbrillance, utilisez les flèches

**GAUCHE/DROITE** et appuyez sur **ENTREE**, ou cliquez sur la classe souhaitée pour la sélectionner. Maintenant cliquez sur l'icône Création ou tapez **C** sur votre clavier. L'ordinateur vous demandera alors de donner un nom à votre personnage. Appuyez sur **ESCAPE** si vous ne voulez pas créer ce personnage, sinon soyez imaginatif et tapez un nom. Voilà: créer un personnage, c'est aussi simple que ça!



# CLASSE ET RACE DES PERSONNAGES

Tous les personnages appartiennent à une classe et à une race. Voici des explications à propos des dix classes:

**Chevalier:** CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE (15 OU PLUS): POUVOIR

Le chevalier est le meilleur combattant du jeu. Capable d'utiliser toute sorte d'armes ou d'armures, le chevalier provoquera plus de dégâts que n'importe quel autre personnage. Au départ, il détient le talent de maître des armes, et marque plus de points d'impact que toutes les autres classes, sauf les barbares. Le chevalier ne peut pas jeter de sorts.

**Paladin:** CARACTÉRISTIQUES ESSENTIELLES (13 OU PLUS): POUVOIR, PERSONNALITÉ ET ENDURANCE.

Le paladin est un bon combattant, mais pas aussi bon que le chevalier. Le paladin peut utiliser toute sorte d'armes ou d'armures, mais ses points d'impact ont tendance à être inférieurs à ceux du chevalier. Au début, le paladin possède le talent de croisé et l'aptitude à jeter des sorts cléricaux.

**Archer:** CARACTÉRISTIQUES ESSENTIELLES (13 OU PLUS): INTELLECT ET PRÉCISION.

L'archer est aussi bon combattant que le paladin. L'archer débute avec la capacité de jeter des sorts de sorcier, mais il est incapable de porter une armure plus lourde que la cotte de maille, ou d'utiliser un bouclier. L'archer n'a, au départ, aucun talent secondaire.

**Clerc:** CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE (13 OU PLUS): PERSONNALITÉ.

Le Clerc est un assez bon combattant, mais il n'a pas le droit d'utiliser d'arme tranchante ou de missile. Côté avantages, il peut utiliser une armure en maille "écaillée" ou plus légère, et il a à sa disposition deux fois plus de points-sortilèges que le Paladin pour jeter des sorts cléricaux. Il commence sans talents secondaires.

- Sorcier:** CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE (13 OU PLUS): INTELLECT.  
Le sorcier est un piètre combattant. Le sorcier peut seulement porter des robes, et utiliser des lames et des poignards. Les sortilèges du sorcier sont les plus destructeurs du jeu, et il a deux fois plus de points-sortilèges que l'archer. Le sorcier débute avec le talent de cartographie.
- Voleur:** CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE (13 OU PLUS): LA CHANCE.  
Le voleur est un assez bon combattant, mais il est incapable de porter une armure plus lourde que la cotte de maille. Le voleur peut utiliser toute arme portable d'une main et un bouclier, mais il ne peut pas jeter de mauvais sorts. Le voleur commence le jeu avec le talent de vol.
- Ninja:** CARACTÉRISTIQUES ESSENTIELLES (13 OU PLUS): VITESSE ET PRÉCISION.  
Il est un bon combattant, mais il peut seulement utiliser une maille en anneaux ou une armure plus légère, et ne peut pas utiliser de bouclier. Le ninja peut utiliser la plupart des armes mais pas toutes. Les seules armes à deux mains qu'il peut porter sont: le "staff" et le "naginata". Au début du jeu, le ninja a le talent de vol et est incapable de jeter de mauvais sorts.
- Barbare:** CARACTÉRISTIQUE ESSENTIELLE (15 OU PLUS): L'ENDURANCE.  
Le barbare est presque aussi bon combattant que le chevalier, mais il est incapable de porter une armure plus lourde que la maille en écaille. Le barbare peut utiliser la plupart des boucliers et toutes les armes. Le barbare ne peut pas jeter de sorts et commence sans talents secondaires.
- Druide:** CARACTÉRISTIQUES ESSENTIELLES (15 OU PLUS): INTELLECT ET PERSONNALITÉ.  
Le druide est un piètre combattant. Il est seulement capable de porter une armure légère et d'utiliser des armes légères; cependant il peut utiliser jusqu'à un certain point aussi bien les sortilèges cléricaux que ceux de sorciers. Le druide commence le jeu avec le talent de l'orientation et deux fois plus de points-sortilèges que les gardes forestiers.



**FORESTIER:** CARACTÉRISTIQUES ESSENTIELLES (12 OU PLUS): INTELLECT, PERSONNALITÉ, ENDURANCE ET VITESSE.

C'est un bon combattant. Il est capable d'utiliser la plupart des armures et des armes, et il peut utiliser jusqu'à un certain point aussi bien les sortilèges cléricaux que ceux de sorciers. Le garde forestier débute avec le talent d'éclaireur.

Voici maintenant une explication des races:

**HUMAIN:** Ce n'est pas la peine de trop s'appesantir sur l'humain: tout le monde connaît. Tous les humains ont au départ une aptitude à la nage. Ils ont une résistance faible aux mauvais sorts.

**ELFES:** Les elfes sont des personnes grandes et élégantes qui ont une aptitude remarquable à l'utilisation de la magie. Ils sont légèrement résistants à certains mauvais sorts et font de très bons voleurs et sorciers. Ils ne sont cependant pas aussi costauds que les autres races et tendent à avoir moins de points d'impact.

**NAINS:** Les nains sont petits, trapus et costauds. Les nains sont légèrement résistants à la plupart des mauvais sorts et particulièrement bien au poison. Ils font d'assez bons bandits et de bons chevaliers. Ils commencent le jeu avec le talent de repérer les portes secrètes

**GNOMES:** Ils sont plus petits que les nains, mais loin d'être aussi costauds. Ils font de bons jeteurs de sorts, mais ils ont tendance à avoir moins de points d'impact que toutes les autres races, sauf les elfes. Les gnomes commencent le jeu avec le sens de l'orientation.

**DEMI-ORQUE:** Ils sont le résultat d'un croisement entre un humain et une orque. Les demi-orques sont la race la plus résistante que les joueurs puissent choisir, mais c'est aussi la plus stupide. Les demi-orques font d'excellents chevaliers et barbares, mais ce sont les pires jeteurs de sorts et les pires bandits.

## INSPECTER ET CONSTITUER VOTRE GROUPE

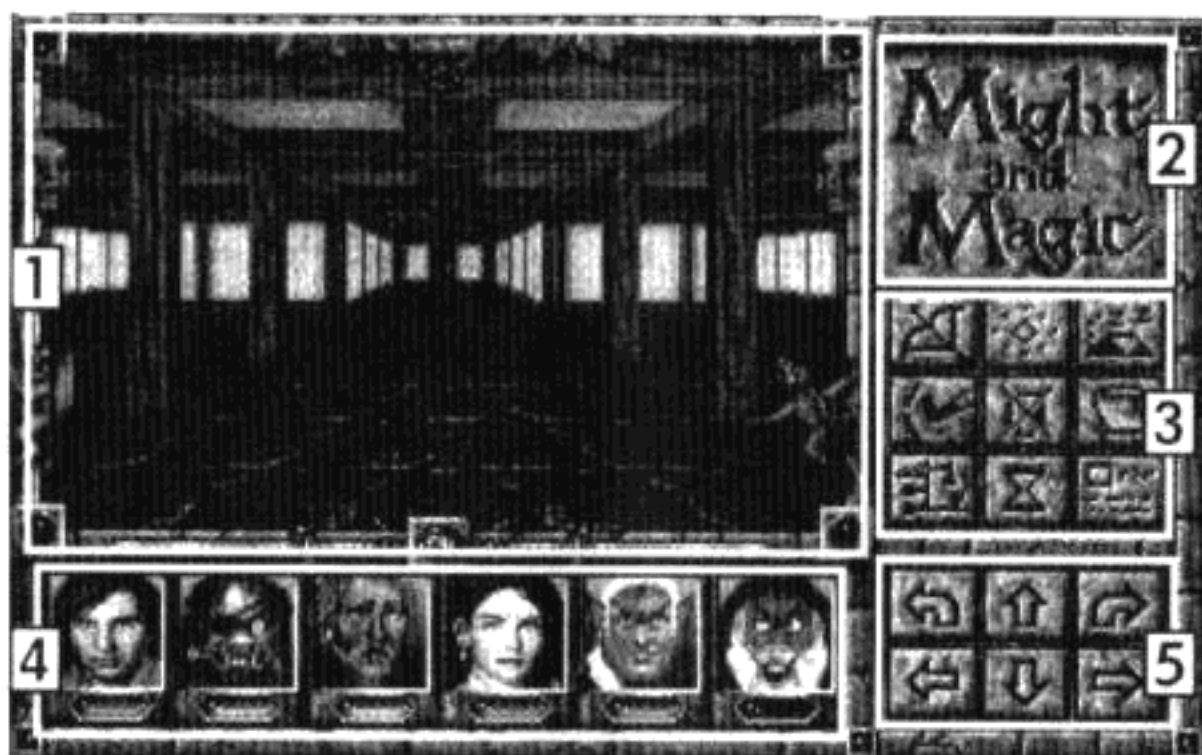
Une fois vos personnages créés, vous devez les insérer dans votre groupe. Si vous venez juste de commencer à jouer et avez créé une série de nouveaux personnages, il vous faudra en retirer les anciens. Tapez tout simplement sur la touche **R** et appuyez sur la touche de fonction correspondant au personnage que vous voulez retirer (les personnages sont numérotés à partir de la gauche: le 1er personnage à gauche correspond à la touche F1) ou cliquez sur l'icône "remove" (retirer) puis sur le portrait du personnage que vous voulez retirer.

A aucun moment du jeu, vous ne pouvez avoir plus de six personnages dans votre groupe. Votre groupe peut comporter, à votre choix, zéro, un, plusieurs ou tous les personnages par défaut. Pour ajouter un personnage à votre groupe, cliquez sur le portrait du personnage ou tapez un chiffre de 1 à 4. Le personnage se positionnera à la première place disponible dans votre groupe. Si vous ne voyez pas le portrait du personnage que vous souhaitez ajouter, utilisez les flèches **HAUT/BAS** pour le trouver. Si vous insérez un personnage par erreur, pas de panique: il vous suffit de le retirer, ainsi que cela a été expliqué ci-dessus.

Si vous voulez consulter les caractéristiques d'un personnage de votre groupe avant de quitter la taverne, choisissez simplement la touche de fonction correspondant au numéro du personnage. Le portrait le plus à gauche est F1, le second F2, etc. Ceci fera apparaître une liste complète des capacités et de l'équipement du personnage.

Enfin, si, par erreur, vous créez un personnage dont vous ne voulez pas, vous pouvez le détruire. Tapez la lettre **D** et le chiffre de 1 à 4 correspondant au personnage à détruire, ou bien cliquez sur l'icône "delete" (destruction) puis sur le portrait du personnage à détruire. Mais souvenez-vous que chaque personnage ainsi détruit est détruit à tout jamais, y compris toute pièce d'équipement que ce personnage pourrait avoir dans son sac.

Une fois que vous êtes satisfait de votre groupe, appuyez sur la touche ESC ... et que l'aventure commence!



ECRAN EN COURS D'AVENTURE

- 1 **Fenêtre d'exposition:** C'est le lieu où se déroule l'action du jeu. Tous les monstres, les objets, et le décor apparaissent ici.
- 2 **Fenêtre de vue:** présente la vue générale de l'endroit où vous vous trouvez si vous possédez le talent d'oeil du magicien ou le talent de cartographie. Cliquez sur la fenêtre de vue ou appuyez sur la touche = pour basculer entre la fenêtre de vue et l'autocarte.
- 3  **Icônes des options:** Cliquez sur ces icônes ou tapez leurs équivalents au clavier pour les mettre en oeuvre. Pour une description complète, reportez-vous au chapitre "PARTIR A L'AVENTURE".
- 4 **Portraits des personnages:** Présente les portraits de vos personnages. Pour faire apparaître l'écran des caractéristiques d'un personnage, cliquez sur son portrait, ou appuyez sur la touche de fonction qui lui correspond.
- 5 **Icônes directionnelles:** Cliquez sur ces icônes pour vous déplacer. Vous pouvez également utiliser les flèches de direction de votre clavier.

## PARTIR A L' AVENTURE

L'écran du jeu est divisé en cinq parties: la fenêtre d'exposition, la fenêtre de vue, les icônes des options, les portraits des personnages et les icônes directionnelles, parties qui sont expliquées maintenant.

**La Fenêtre d'exposition:** Toute l'action du jeu se déroule dans cette fenêtre. Sur les bords de l'écran, vous voyez plusieurs "petits collaborateurs du groupe". Lorsqu'on les active, chacune de ces petites gargouilles bougera d'une certaine façon, pour vous faire savoir qu'il y a quelque chose qui se passe. La gargouille dotée d'ailes, à gauche, les agitera, lorsqu'est actif le sortilège "lévitation". La gargouille sur le côté droit de l'écran agitera ses bras, lorsque vous serez devant une cloison mince, si vous êtes doté du talent de détection des portes secrètes. La chauve-souris en haut de l'écran ouvrira la gueule si des monstres peuvent vous voir et si l'un des membres du groupe possède le talent de sentir le danger.

Les deux têtes de gargouilles à gauche et à droite de la fenêtre d'exposition agiteront parfois la tête lorsque vous êtes confronté à une question du type OUI/NON ou du type "who will" (qui est-ce qui,), et si vous avez activé le sortilège "clairvoyance". Si la réponse OUI/NON à la question vous permet d'obtenir le trésor et s'il n'y a pas de piège, les deux têtes acquiesceront. Si le trésor est là et qu'il y a un piège une des têtes acquiescera et l'autre hochera négativement. S'il y a un piège et pas de trésor du tout les deux agiteront la tête négativement.

Il y a également 4 petites pierres précieuses aux coins de la fenêtre d'exposition et une grande pierre en bas. Les pierres dans le coin adopteront la couleur verte si certains sorts de protection sont activés. La pierre en haut à gauche est pour le feu, en haut à droite est pour l'électricité, en bas à gauche pour le froid et en bas à droite pour le poison. Vous pouvez cliquer sur la grande pierre au centre pour faire apparaître le panneau de contrôle, qui est décrit en détail dans la section qui lui est consacrée.

**La Fenêtre de vue:** Si vous n'avez ni le talent de cartographe, ni le sortilège de l'oeil du magicien, c'est le logo de "Might and Magic" qui apparaît ici. Si vous avez le talent de cartographe, vous verrez une version en réduction de l'autocarte. Si le sortilège de l'oeil de magicien est activé, vous verrez une carte de la zone environnante, comprenant des endroits que vous n'avez pas encore atteints. Vous pourrez basculer entre l'autocarte (qui n'indique que les endroits où vous avez déjà été) et le sortilège de l'oeil du magicien, en cliquant sur l'autocarte, ou en appuyant sur la touche " = ".

**Icônes des options:** sous la fenêtre de vue se trouvent neuf icônes. Au cours d'une aventure normale, vous pourrez cliquer sur ces images ou pourrez taper au clavier les caractères équivalents. Voici une liste de leurs effets:



**Shoot (tirer) (S):** tous les membres du groupe équipés d'un missile tirent droit devant.



**Cast (jeter un sort) (C):** vous permet d'accéder à la fenêtre "Cast Spell" (jeter un sort). Cliquez à nouveau sur l'icône, ou tapez C pour jeter le sort que le jeteur de sort sélectionné a en attente. Vous pouvez modifier le personnage sélectionné en cliquant sur le portrait de celui que vous souhaitez, ou en tapant la touche de fonction qui lui correspond. Vous pouvez modifier le sort en attente en cliquant sur le bouton "new" ou en tapant N. Ceci fera apparaître une liste des sortilèges disponibles pour le personnage sélectionné. Cliquez sur le sortilège que vous voulez activer, ou sélectionnez-le au moyen des flèches de direction et appuyer sur "enter". Le sort peut désormais être jeté.



**Rest (repos) (R):** reconstitue les points d'impact et les points-sortilèges du groupe, à condition qu'il y ait au moins une unité de nourriture pour chaque membre du groupe. Le repos désactive la plupart des sortilèges actifs, et huit heures de temps s'écoulent. Se reposer à la vue des monstres peut être très dangereux pour la santé.



**Bash (défoncer) (B):** Vous utilisez cette commande pour tenter de défoncer une porte fermée à clé, ou une cloison mince. On additionne la puissance (might) de vos deux premiers personnages, et on la compare à la résistance de l'obstacle. Si votre puissance est supérieure, l'obstacle cédera. Ce faisant, vos personnages subiront de légers dommages.



**Dismiss ( Renvoi) (D):** renvoie un membre du groupe à la taverne de Vertigo. Il doit rester au moins un personnage dans le groupe.



**View quests (Vue des quêtes) (V):** présente la fenêtre des quêtes. Pour plus de détails, consultez la partie "Quêtes, éléments et rappels"



**Automap (autocarte) (M):** présente la carte de la région où vous vous trouvez. L'autocarte enregistre tous les endroits par où vous êtes passé depuis l'acquisition du talent de cartographe.



**Information (I):** fait apparaître la fenêtre d'information sur le jeu, qui indique l'heure, le jour de la semaine et la date. Elle indique aussi quels sont les sortilèges activés par le groupe, tels que "lumière" ou "protection anti-feu"



**Quick reference (Renseignements résumés) (Q):** indique la liste des caractéristiques vitales des membres du groupe, son or, ses pierreries et sa nourriture.

#### **IMPORTANT**

Appuyez sur la **barre d'espace** ou cliquez sur la fenêtre d'exposition pour agir sur un objet. Vous devez vous trouver dans la même case que l'objet.



**Portraits des personnages:** Les portraits de personnages représentent tous les personnages de votre groupe. D'un coup d'oeil vous pouvez évaluer leur état.. S'ils ont l'air endormi, ils sont probablement inconscients ou endormis. S'ils ont l'air mal fichu, ils sont probablement empoisonnés ou malades. Sous chaque portrait, il y a une pierre précieuse. Cette pierre est verte, si le personnage a encore tous ses points d'impact; elle est jaune en dessous du maximum, rouge, si le personnage ne dispose que de 25% ou moins de ses points d'impact, bleue, s'il est à zéro, ou en dessous. Si par magie, le personnage dispose de plus de points que son maximum, la pierre est couleur argent.

En cliquant sur le portrait, ou en appuyant sur la touche de fonction correspondant au personnage (F1 pour le premier personnage en partant de la gauche, etc.,) vous ferez apparaître une liste détaillée des caractéristiques du personnage. Vous trouverez plus de précisions sur cet écran dans la partie "Profil des personnages".

**Icônes directionnelles:** les icônes directionnelles sont situées dans le coin en bas à droite de l'écran. Si vous utilisez la souris pour vous déplacer, cliquez sur ces icônes pour bouger. Les flèches arrondies immobilisent votre groupe et le font tourner de 90° dans la direction indiquée. Les flèches latérales vous feront progresser à gauche ou à droite sans changer votre sens de déplacement. Les flèches directionnelles du clavier fonctionnent de la même façon. Pour glisser à gauche ou à droite à l'aide du clavier, vous devez maintenir enfoncée la touche CTRL tout en appuyant sur la flèche GAUCHE OU DROITE.

## TABLEAU DE CONTROLE



TABLEAU DE CONTROLE

En appuyant sur la touche **TAB** ou en cliquant sur la grande pierre précieuse au milieu de la fenêtre d'exposition, vous faites apparaître la fenêtre du tableau de contrôle. Voici une liste des fonctions disponibles dans le tableau de contrôle:

**EFFECTS (Effets sonores) (E):** active et désactive les effets sonores

**MUSIQUE (M):** active et désactive la musique

**LOAD (Charge) (L):** vous permet de charger un jeu sauvegardé auparavant.

**SAVE (Sauvegarder) (S):** vous permet de sauvegarder le jeu au point où vous en êtes à l'instant de la sauvegarde. Votre jeu est aussi sauvegardé automatiquement, chaque fois que vous entrez dans une taverne.

**SAVE AS (sauvegarder sous le nom...) (A):** vous permet de sauvegarder le jeu tel qu'il est présentement, sous un nom différent.

**QUIT (Q):** quitte le jeu; retour vers DOS.

**HELP (Aide) (W):** ceci vous permet de demander à MR. Wizard, le magicien, de vous téléporter en lieu sûr. Après avoir pris au groupe toutes ses pierres précieuses disponibles, il le ramènera à Vertigo. Réfléchissez soigneusement avant d'utiliser cette possibilité.

# PROFIL DES PERSONNAGES



## PROFIL DES PERSONNAGES

Si vous cliquez sur le portrait d'un personnage ou si vous sélectionnez la touche de fonction correspondante, vous accéderez à l'écran des personnages. Vous y verrez une icône pour chacune des caractéristiques de votre personnage. La puissance, l'endurance, la vitesse, la précision, la personnalité, l'intelligence et la chance ont déjà fait l'objet d'explications. En cliquant sur ces icônes, vous saurez les niveaux actuels et maximaux des caractéristiques, et vous en obtiendrez une évaluation. Les autres caractéristiques sont présentées ci-dessous:



**Age:** chaque personnage a 18 ans au début du jeu. En cliquant sur cette case, vous obtiendrez la date d'anniversaire de votre personnage, son âge naturel et son âge réel. Un personnage peut être plus vieux que son âge naturel à la suite d'attaques magiques. Au fur et à mesure que votre personnage vieillit, certaines de ses caractéristiques déclineront.



**Level (Niveau):** indique le niveau actuel et maximal de votre personnage, ainsi que le nombre d'attaques subies à chaque tour.



**AC (Armour class; classe d'armure):** indique la classe d'armure réelle et maximale de votre personnage. Plus ce nombre est élevé, plus il est difficile de porter atteinte à votre personnage.



**HP (Hit points: points d'impact):** indique les points d'impact réels et maximaux de votre personnage.



**SP (Spell points: points-sortilèges):** indique les points-sortilèges réels et maximaux de votre personnage.



**Resist (Résistance):** indique les résistances réelles de votre personnage face aux sortilèges et aux attaques des éléments. Plus le chiffre est élevé, meilleure est la protection. Le chiffre 100 ne signifie pas que votre personnage est invulnérable, mais que les conséquences d'une attaque seront considérablement atténuées.



**Skills (Talents):** fournit la liste des talents accumulés par votre personnage.



**Awards (Récompenses):** donne une liste des récompenses acquises par votre personnage.



**Experience:** indique vos points d'expérience et le nombre de points d'expérience requis par votre personnage pour accéder au niveau suivant.



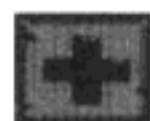
**Party gold (Or du groupe):** indique la quantité d'or dont dispose votre groupe, et la quantité déposée à la banque.



**Party gems (Pierres précieuses du groupe):** indique la quantité de pierres précieuses et la quantité déposée à la banque.



**Party food (Nourriture du groupe):** indique le nombre d'unités de nourriture dont disposent vos personnages, et le nombre de jours que cela représente.



**Condition:** donne la liste de toute maladie dont souffre votre personnage, et de tout sortilège de protection activé



**Items (Eléments) (I):** En sélectionnant cette option, on fait apparaître l'écran d'inventaire.



**Quick reference (Renseignements résumés) (Q):** fait apparaître le tableau de renseignements résumés: caractéristiques vitales des personnages, disponibilités en or, pierres précieuses et nourriture.



**Exchange (E):** Cette option permet d'échanger la position du personnage que vous visualisez avec la position du personnage que vous sélectionnez (F1 - F6).

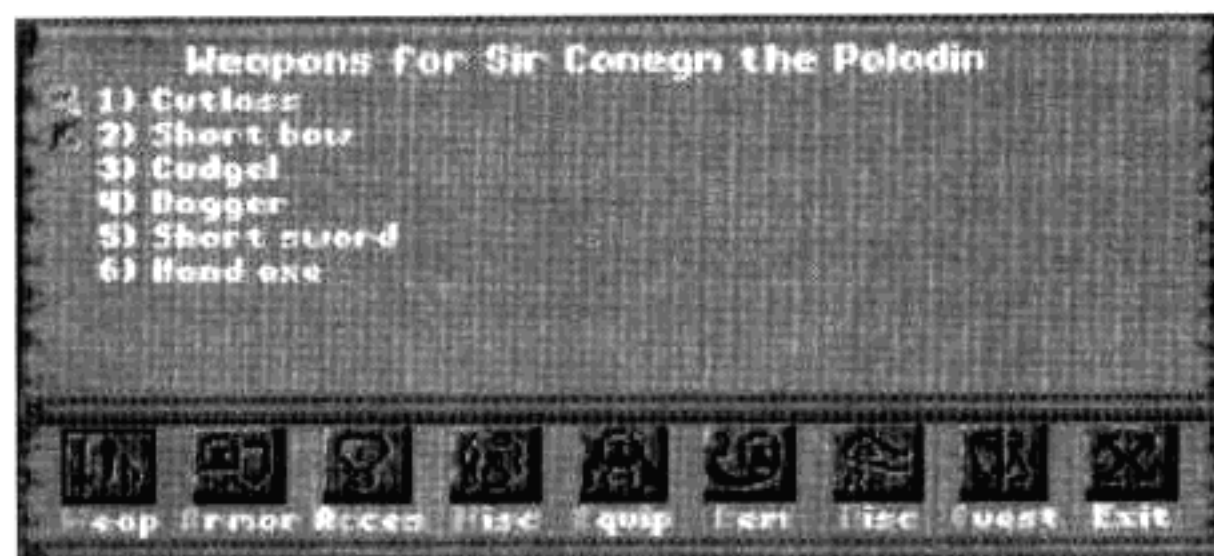


**Exit (ESC):** vous ramène à l'écran Aventure en cours.

## QUÊTES, ÉLÉMENTS ET RAPPELS

Si vous sélectionnez la fenêtre de visualisation des quêtes, vous avez 3 options: QUESTS (Quêtes), NOTES (Rappels) et ITEMS (Eléments). La sélection des "quêtes" fera apparaître toutes les recherches dans lesquelles le groupe est engagé en ce moment. La sélection de "rappels" présentera tous les messages importants que le groupe aura rencontrés. La sélection des "éléments" présentera tous les éléments que le groupe possède, et qui sont nécessaires pour terminer le jeu.

## ECRAN D'INVENTAIRE



### ECRAN D'INVENTAIRE

Si vous sélectionnez l'écran d'inventaire, il apparaîtra une liste de toutes les armes détenues par le personnage dans son sac à dos. Voici une liste de vos options dans l'écran d'inventaire:

**Equip (préparer) (E):** Prépare pour l'emploi une arme, un outil ou une armure. Vous devez préparer un élément avant qu'il puisse fonctionner. Vous ne pourrez pas mettre en oeuvre un élément qui n'est pas accessible aux membres de la classe de votre personnage. De même, vous ne pouvez préparer trois épées, ou onze bagues, etc.

**Remove (ranger) (R):** Termine la mise en oeuvre d'un élément par votre personnage.

**Discard (mise au rebut) (D):** élimine un élément de votre arsenal. Cette commande vous prive définitivement de l'élément considéré.

**Weapons (armement) (W):** présente l'inventaire des armes.

**Armor (armures) (A):** présente l'inventaire des armures.

**Accessories (C):** présente l'inventaire des accessoires.

**Miscellaneous (divers) (M):** présente l'inventaire des éléments divers.

**Quests (quêtes) (Q):** présente l'inventaire des éléments de quête.

**Use (usage) (U):** si un élément a une fonction spéciale, ou est capable de jeter un sort, cette commande vous en permet l'utilisation.





## LES TALENTS SECONDAIRES

Les talents secondaires sont des aptitudes supplémentaires que vos personnages peuvent acquérir au cours du jeu. Ces talents concernent des domaines très divers: cela va de l'amélioration de votre frappe, jusqu'à la détection des portes secrètes. Tous vos personnages ne seront pas dotés de talents secondaires au départ; mais chaque personnage peut acquérir autant de talents nouveaux qu'il en rencontre au cours du jeu. Voici certains des talents que vous êtes susceptible de rencontrer:

**Thievery (vol):** ce talent vous permet de crocheter les serrures sur les coffres et les portes. C'est le seul talent qui peut être évalué. Plus la valeur du talent est élevée, plus vous avez des chances de réussir.

**Swimmer (nageur):** ce talent permet à votre personnage de nager dans l'eau tant que vous êtes proche de la terre. Tous les personnages du groupe doivent posséder ce talent pour qu'il fonctionne.

**Pathfinder (éclaireur):** ce talent vous permet de vous déplacer dans une forêt dense. Au moins deux personnages doivent posséder ce talent pour qu'il fonctionne.

**Mountaineer (montagnard):** Vous permet de franchir les montagnes. Au moins deux personnages doivent posséder ce talent pour qu'il fonctionne.

**Cartographer (cartographe):** Permet l'accès à l'autocarte. Il suffit qu'un personnage possède ce talent pour qu'il fonctionne.

**Direction Sense (sens de l'orientation):** ce talent fait que la grande pierre précieuse au centre de l'écran de jeu vous indiquera votre cap. Il provoquera aussi la présence d'une flèche sur l'autocarte, qui vous indiquera la direction dans laquelle vous vous dirigez.

**Spot Secret Doors (détection des portes secrètes):** ce talent fait que l'une des gargouilles, sur l'écran de jeu, agite son bras lorsque le groupe s'approche d'une cloison fine.

**Danger Sense (sens du danger):** ce talent fait que la chauve-souris, en haut de l'écran de jeu, s'agite lorsque des monstres sont capables de voir votre groupe.

## LE COMBAT

Au cours de votre aventure, vous rencontrerez bien des monstres, que vous devrez vaincre. Dès que vous commencez à vous battre contre des monstres, les icônes de combat remplacent les icônes ordinaires de l'écran du jeu. Voici la liste de ces nouvelles icônes:



**Quick Fight (combat rapide) (F):** le ou les adversaires sont attaqués au moyen des options de combat rapide, telles que vous les avez définies. Si vous maintenez enfoncé le bouton de la souris quand le pointeur est sur l'icône de combat rapide, le combat se déroulera en mode rapide.



**Cast (jeter un sort) (C):** fonctionne comme dans le mode aventure



**Attack (A):** attaque l'adversaire visé avec toute arme préparée pour l'emploi par le personnage.



**Use (utiliser) (U):** fait apparaître la fenêtre d'inventaire du personnage, ce qui lui permet de préparer un élément pour l'emploi, de le ranger ou de l'utiliser.



**Run (courir) (R):** si la course réussit, le personnage courra se mettre à l'abri à proximité, puis rejoindra le groupe après la bataille.



**Block (parer) (B):** indique à votre personnage de tenter de parer la prochaine attaque contre lui.



**Quick Fight Option (option de combat rapide) (O):** vous permet de choisir votre option pour le combat rapide. Vous pouvez ordonner à un membre du groupe d'attaquer, de jeter un sort déjà préparé, de parer un coup, ou de courir, lorsque l'option combat rapide est activée.



**Information (I):** fonctionne comme dans le mode aventure



**Quick Reference (renseignements résumés) (Q):** fonctionne comme dans le mode aventure.

Au début du combat, votre personnage le plus rapide apparaîtra en surbrillance. Vous pourrez sélectionner les options énumérées ci-dessus en cliquant sur l'icône correspondante, ou en tapant la lettre équivalente au clavier. Lorsque vous aurez fini de sélectionner l'option pour le personnage en surbrillance, un autre personnage sera à son tour mis en surbrillance.

Chaque fois que vous frappez un monstre, une éclaboussure rouge apparaîtra brièvement sur l'écran. Plus l'éclaboussure est grande, plus la blessure infligée au monstre est importante. Si vous usez d'un sortilège, ou d'un élément qui inflige un dommage spécifique, l'éclaboussure sera remplacée par un signe spécifique: un éclair de feu, ou une décharge électrique, etc.

S'il y a plus d'un monstre, vous pouvez choisir le monstre que combattra votre personnage en tapant 1, 2 ou 3 au clavier. Ceci fera apparaître en surbrillance le nom du monstre, et vous indiquera lequel des monstres est visé.

# LES SORTILEGES

Les clercs, les druides, les sorciers, les paladins, les forestiers et les archers sont capables de jeter des sorts. Les jeteurs de sorts les plus puissants sont les sorciers et les clercs. Viennent ensuite les druides, les paladins, les archers et les gardes-forestiers.

Pour jeter un sort, il faut des points-sortilèges. Certains sortilèges nécessitent en plus des pierres précieuses. Le nombre de points-sortilèges d'un personnage est partiellement déterminé par l'une de ses caractéristiques vitales: pour le sorcier et l'archer, c'est l'intelligence; pour le clerc et le paladin, c'est la personnalité; pour le druide et le garde-forestier, c'est à la fois l'intelligence et la personnalité. L'autre facteur qui intervient dans la détermination des points-sortilèges, c'est le niveau du personnage.

Il y a deux sortes de sortilèges: ceux des clercs, et ceux des sorciers. La plupart des sortilèges des clercs ont pour effet de guérir, ou de protéger. La plupart des sortilèges des sorciers sont offensifs ou utilitaires. Les sorciers et les archers ne peuvent jeter que les sorts de sorciers. Les paladins et les clercs ne peuvent jeter que les sorts de clercs. Les druides et les gardes-forestiers peuvent utiliser les deux catégories, jusqu'à un certain point.

Nous avons volontairement évité dans ce manuel une explication complète de tous les sortilèges. A la guilde des mages, Vertigo offre un bon assortiment de sortilèges pour débiter. Vous y trouverez aussi les explications nécessaires. Tous les sortilèges du jeu ne sont pas disponibles à l'achat à la guilde des mages: ces sortilèges, vous les découvrirez en cours de jeu. Mais pour vous aider à démarrer, voici quand même quelques-uns des sortilèges que vous rencontrerez tôt dans le jeu:

Jeté par:	Clerc et Sorcier
Nom:	LIGHT (Lumière).
Coût:	1 point-sortilège
Cible:	Le groupe.

Baigne un donjon d'une lumière douce et stable, jusqu'à ce que le groupe se repose, ou jusqu'à l'aube.

Jeté par: Clerc et Sorcier  
Nom: AWAKEN (Réveil)  
Coût: 1 point-sortilège  
Cible: Le groupe.  
Réveille tous es membres endormis du groupe, annulant l'état sommeil.

Jeté par: Clerc  
Nom: FIRST AID (Premiers soins)  
Coût: 1 point-sortilège  
Cible: Un membre du groupe  
Guérit par magie un membre du groupe de six points de dommages

Jeté par: Clerc  
Nom: FLYING FIST (Poing volant)  
Coût: 2 points-sortilège  
Cible: Un monstre  
Frappe un monstre d'un coup léger, causant 6 points de dommages physiques.

Jeté par: Sorcier  
Nom: MAGIC ARROW (Flèche magique)  
Coût: 2 points-sortilège  
Cible: Un monstre  
Lance un éclair magique contre un adversaire, causant 8 points de dommages magiques.

Jeté par: Sorcier  
Nom: SLEEP (Sommeil)  
Coût: 3 points-sortilège et 1 pierre précieuse  
Cible: Un carré  
Endort un groupe de monstres jusqu'à ce qu'ils surmontent le sort ou jusqu'à ce qu'ils soient atteints.

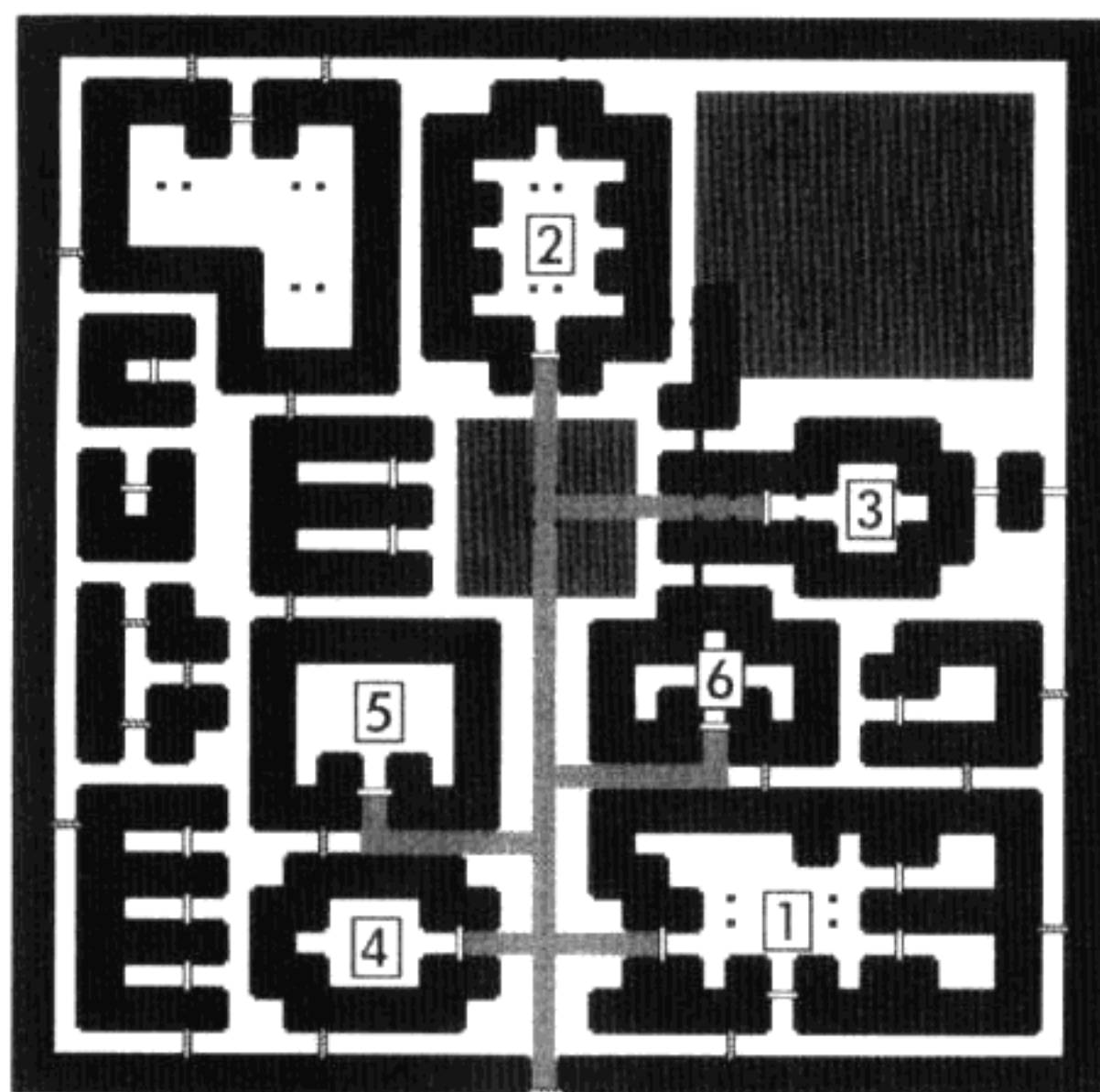


## LES LIEUX IMPORTANTS

Au cours du jeu, vous rencontrerez des lieux pour lesquels il y a des choses à savoir.

- 1 **Taverns (Tavernes):** Ici, vous pouvez créer, supprimer, ajouter ou renvoyer les personnages de votre groupe. Vous pouvez aussi écouter les rumeurs, et acheter de la nourriture.
- 2 **Temples:** Vos personnages peuvent y être guéris, quelque soit le mal dont ils sont atteints, mais pas gratuitement. Vous pouvez aussi recevoir la bénédiction des clercs si votre offrande d'argent est suffisante.
- 3 **Banks (Banques):** Vous pouvez y déposer votre argent et vos pierres précieuses en toute sécurité. Vous obtiendrez des intérêts sur l'argent et les pierres précieuses ainsi déposés.
- 4 **Blacksmith (forge):** C'est ici que vous pouvez acheter et vendre des éléments d'équipement. Vous pouvez aussi y faire réparer ou désenvoûter votre équipement.
- 5 **Training Grounds (terrains d'entraînement):** C'est ici que vous pouvez, contre paiement, accroître vos niveaux, à condition d'avoir atteint une expérience suffisante
- 6 **Guilds (guildes):** Si vous êtes membre de la Guilde, vous pouvez y acheter des sortilèges et consulter les informations sur ce sujet.

# PLAN DE VERTIGO



⋮ Pilier

■ Herbe

■ Route

⌋ Porte

⌋ Porte ouverte

⌋ Grille

■ Mur



© 1992 Might & Magic is a registered trademark of New World Computing, Inc.  
New World Computing is a trademark of New World Computing, Inc.

# Might and Magic®

## NUAGES DE XEEN

---

### INSTRUCTIONS ET GUIDE DE REFERENCE IBM ET COMPATIBLES

- ❖ Vous devez avoir 15 000 000 octets disponibles sur votre disque dur et 1 Mo de mémoire étendue (XMS) ou paginée (EMS). Nuages de Xeen a néanmoins besoin de 583 Ko de mémoire conventionnelle.
- ❖ Insérez la disquette numéro 1 de Nuages de Xeen dans le lecteur de votre ordinateur.
- ❖ Tapez la lettre du lecteur suivie de deux points (par exemple: A: ou B:) puis appuyez **ENTER**.
- ❖ Tapez **INSTALL** puis appuyez **ENTER**.
- ❖ Le programme Install choisira une configuration et vous demandera si vous souhaitez l'utiliser. Si ces sélections sont adaptées à votre ordinateur, appuyez **Y**. Si vous souhaitez changer les sélections appuyez **N**.
  - ❖ Si vous appuyez **N**, la fenêtre de sélection de la Musique et les effets apparaîtra. Tapez la lettre qui correspond à la carte son de votre ordinateur (sélectionnez PC Speaker si vous n'avez aucune carte installée).
  - ❖ Ensuite, la fenêtre de sélection de la périphérie pour les paroles apparaîtra. Tapez la lettre qui correspond à la carte Parole de votre ordinateur. Dans la plupart du temps vous pouvez sélectionner la même carte pour la music et pour les paroles.
  - ❖ Le programme Install vous demandera un nom de répertoire. Vous pouvez utiliser celui donné par défaut (C:\XEEN) en appuyant sur **ENTER**, ou créer votre propre répertoire.
  - ❖ Le programme Install vous demandera une nouvelle fois si vous voulez utiliser la configuration affichée. Tapez **Y** si elle convient à votre ordinateur.
- ❖ Le programme Install va alors commencer à installer Nuages de Xeen sur votre disque dur. Il vous demandera alors l'insertion des disquettes requises.
- ❖ S'il y a des erreurs, le programme **INSTALL** les signalera. Si vous rencontrez des problèmes à l'installation de Nuages de Xeen contactez notre service technique.
- ❖ Lorsque l'installation est terminée, le programme s'arrêtera et placera le curseur dans le répertoire où vous avez installé Nuages de Xeen. Tapez **XEEN** pour commencer à jouer.
- ❖ Pour Nuages de Xeen les majuscules ne doivent pas être verrouillées.
- ❖ Si pour une raison quelconque vous souhaitez modifier la configuration, ou commencer un nouveau jeu tapez **INSTALL** à partir du répertoire où Nuages de Xeen est installé.  
Ceci vous permettra de changer votre configuration de la musique et des paroles.

### UTILISATEURS DE SOURIS

Vous avez la possibilité d'utiliser la souris pour toutes vos actions dans le jeu. Le bouton gauche vous sert donc à sélectionner une option, et le bouton droit à annuler votre action.








## DEMARRAGE DU JEU

Dès la première fenêtre, vous aurez la possibilité de commencer une nouvelle partie ou charger une partie précédente sauvegardée. Appuyer **S** pour commencer une nouvelle partie. Vous débuterez votre aventure devant la Taverne de Vertigo avec votre équipe pleine de six personnages.

Appuyer **C** ou cliquez sur "Charger une partie" pour charger une partie. Une fenêtre apparaîtra comportant la liste des noms de toutes les parties sauvegardées ainsi que le niveau de personnage le plus élevé dans votre équipe. Choisissez la partie que vous désirez charger.

## PANNEAU DE CONTROLE

Pour faire apparaître la fenêtre panneau de contrôle, appuyez sur touche **Tab** ou cliquez sur le gros diamant situé au centre du bas de la fenêtre d'affichage. Le nom du jeu en cours s'affiche au bas de la fenêtre du panneau de contrôle. Les options disponibles sont les suivantes.

- |  |                  |  |
|--|------------------|--|
|    | <b>ON</b>        | <b>Effets.</b> Marche-Arrêt des effets sonores   |
|    | <b>OFF</b>       | <b>Musique.</b> Marche-Arrêt de la musique   |
|    | <b>CHARGER</b>   | <b>Charger.</b> Vous permet de charger une partie préalablement sauvegardée.   |
|    | <b>SAUVER</b>    | <b>Sauver.</b> Vous permet de sauvegarder la partie en cours à l'endroit où vous vous trouvez. La partie est automatiquement sauvegardée lorsque l'équipe rentre dans une Taverne. |
|   | <b>SAUV SOUS</b> | <b>Sauver sous.</b> Vous permet de sauvegarder le jeu tel qu'il est présentement, sous un nom différent.   |
|  | <b>DOS</b>       | <b>Quitter.</b> Quitter Might & Magic et retourner au Dos  |
|  | <b>AIDE</b>      | <b>Mr Wizzard.</b> Fait revenir l'équipe à Vertigo et enlève tous les Gems en possession de l'équipe.  |

## OBJETS ENTRE LES PERSONNAGES

Pour faire circuler les objets entre les personnages, sélectionnez l'objet en question dans la fenêtre inventaire en cliquant sur l'objet en tapant le chiffre correspondant puis appuyez une touche de fonction (**F1-F6**) correspondant au personnage à qui vous souhaitez passer l'objet.

## COMMENT SE DEPLACER

Pour vous déplacer dans le monde de Might & Magic, utiliser les touches marquées d'une flèche ou la souris sur les Icônes de Direction dans la fenêtre d'affichage. Les flèches **ascendante** et **descendante** font bouger le groupe en avant et en arrière; les flèches **gauche** et **droite** font tourner l'équipe à gauche ou à droite. Si l'on appuie sur la touche **Ctrl** en même temps que la touche flèche **gauche** ou flèche **droite**, l'équipe fera un pas à gauche ou à droite sans se tourner. Pour attendre (passer), appuyer sur la **barre d'espace** ou **W**. Cela permet au temps de passer et aux monstres d'avancer. Le temps ne passe pas lorsque vous tournez à gauche ou à droite.

### IMPORTANT

Appuyez sur la **barre d'espace** ou cliquez sur la fenêtre d'affichage pour agir sur un objet. Vous devez être dans la même case.







*Téléchargé sur  
Le Vieux Manuel*

*[Http://www.abandonware-manuels.org](http://www.abandonware-manuels.org)*