

# Might & Magic IV

New World Computing Inc, 1993.

Première édition.

Ce manuel et le logiciel ci-joint sont protégés par les lois sur les droits d'auteurs. Tous droits réservés. Ce manuel ne peut être copié, reproduit, traduit ou transféré, même en partie et sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de New World Computing Inc. Toutefois, des parties du programme accompagnant ce livret peuvent être copiées par l'acheteur uniquement, pour en faciliter l'utilisation.

## Conception et Direction

Jon Van Caneghem

## Programmation

Mark Caldwell

Dave Hathaway

## Programmeur du son

Todd Hendrix

## Techniciens graphiques

Louis Johnson

Jonathan P. Gwyn

Bonnie Long-Hemsath

Julia Ulano

Ricardo Barrera

## Musique

TimTully

## Technical / Creative Writing

Paul Rattner

Debbie Murphy

Jon Van Caneghem

## Production

Richard Espy

Scott McDaniel

## Illustrations du manuel

Mike Winterbauer

Garantie New World Computing Inc. ne couvre aucune autre garantie, directe ou implicite, concernant ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel, sa qualité, sa performance, sa commercialisation ou son adaptation pour quelque but que ce soit. New World Computing Inc. ne pourra en aucun cas être tenu responsable en cas de perte ou de dommage, que ce soit direct ou indirect ( y compris mais sans être limités à une interruption de service, une perte de clientèle et à des profits anticipés ou des dommages consécutifs) résultant de l'utilisation ou du fonctionnement de ce produit. (Certains pays n'autorisent pas ces réserves, elles peuvent donc ne pas vous concerner).

## TABLE DES MATIÈRES

<b>INTRODUCTION : LE SIXIÈME MIROIR.....</b>	<b>3</b>
<b>GUIDE D'APPRENTISSAGE DES JEUX DE RÔLE SUR ORDINATEUR.....</b>	<b>5</b>
<b>CRÉER VOS PERSONNAGES .....</b>	<b>6</b>
CLASSES ET RACES DES PERSONNAGES.....	7
PASSER EN REVUE ET ASSEMBLER VOTRE GROUPE.....	8
<b>AVENTURE.....</b>	<b>9</b>
PANNEAU DE CONTRÔLE.....	10
ECRAN DU PERSONNAGE .....	11
QUÊTES, OBJETS ET NOTES.....	12
ECRAN D'INVENTAIRE .....	12
COMPÉTENCES SECONDAIRES.....	12
<b>COMBAT.....</b>	<b>13</b>
<b>SORTS.....</b>	<b>13</b>
<b>LIEUX IMPORTANTS .....</b>	<b>15</b>

## Introduction : Le Sixième miroir

Vous et un petit cercle d'amis vous êtes réunis dans une Taverne à Vertigo pour discuter des événements qui ont eu lieu ces derniers mois. Votre conversation passe d'un sujet à l'autre, mais le sujet principal reste les rêves précis et périodiques que vous avez tous fait depuis huit mois.

Le premier rêve ressemble d'ailleurs plus à un cauchemar, effrayant par sa clarté et son intensité. Vous avez tous rêvé que vous étiez en train d'écouter le conseiller du Roi Burlock, Crodo, vous parler. C'était comme s'il vous parlait de très loin, et le message semblait être adressé à quelqu'un d'autre.

Mais ce message n'est pas un rêve. Je suis désolé de venir troubler votre sommeil de cette façon, mais je n'ai aucun autre moyen pour communiquer avec vous. Quelques mois auparavant, un homme, Roland, déclarant être le frère perdu du Roi Burlock, se présenta à la cour. Roland était parti en mission plusieurs années auparavant. Que Roland revienne après tant d'années fut une bonne nouvelle pour le roi. Quant à moi, j'avais des doutes. Où avait-il été pendant tout ce temps, et pourquoi n'était-il pas revenu plus tôt ?

A mes yeux suspect depuis le début, je le regardais raconter ses légendes d'anciens trésors et de pouvoirs. Mais ce dont Roland parla le plus était le Sixième Miroir. Ce dernier était, selon lui, le seul miroir qui avait été conçu portable, et c'est pour cela qu'il ne portait pas de nom. Le propriétaire du Miroir pouvait rentrer dedans tout comme dans les cinq autres miroirs, mais il pouvait, à la différence des autres, l'emporter avec lui.

Roland devenait de plus en plus obsédé par ce miroir, mais le roi ne semblait pas s'en apercevoir. Il commença même à financer des expéditions pour retrouver le miroir perdu. De nombreux aventuriers répondirent à l'appel mais aucun d'entre eux ne parvint à le retrouver. Et malgré les échecs répétés, Roland pressait le roi de continuer les recherches.

A mesure que ces recherches devenaient de plus en plus importantes, le roi, lui, commençait à négliger la gestion de son royaume. La santé du roi se détériorait, les serviteurs négligeaient leurs tâches, et la fortune du royaume diminuait dangereusement. Je sentais que je devais agir rapidement. Je résolus d'en parler au roi le lendemain matin.

Mais cette nuit-là, je fus réveillé par le souffle glacial de la magie noire, que l'on devait pratiquer tout près d'ici. Je me levai et marchai doucement dans le couloir. Je pouvais entendre d'ici des bruits étranges provenant de la chambre de Roland. Je m'approchai avec précaution de sa chambre et regardai par le trou de la serrure.

A ma grande frayeur, je vis Roland assis les jambes croisées tenant un livre noir à la main. Il se dégageait d'un diagramme dessiné sur le sol l'image d'un esprit maléfique, sous la forme d'un chevalier. Roland était en train de discuter avec lui sur un ton brusque que je ne lui connaissais pas.

J'ai dû à ce moment-là émettre un bruit car Roland se retourna brusquement et fixa la porte. Je reculai immédiatement du trou de la serrure, et je fis bien car tout d'un coup, la porte se détacha de ses gonds pour aller s'écraser contre le mur d'en face. Craignant pour ma vie, je partis en courant. Je courus aussi vite que mes vieilles jambes me le permirent, comme si les forces du Mal étaient à mes trousses.

Et elles y étaient bien. Comme je tournai le premier coin du couloir, hurlant à l'aide, le souffle glacial de la magie noire me manqua de peu. Nous courûmes à travers les couloirs sinueux du château, les pièces poussiéreuses et les armoires remplies de vieux objets de guerre tout rouillés. Tout d'un coup, je me retrouvai coincé au bout d'un couloir, sans aucun échappatoire. De désespoir, je me retournai pour faire face à Roland et brandis mes défenses magiques, sachant pertinemment qu'il était plus fort que moi. Roland arriva en courant mais lorsqu'il s'aperçut que j'étais coincé, il ralentit. Elevant ses mains au-dessus de sa tête, Roland sourit et dit : Alors, quel est ton problème Crodo ? As-tu peur de ce que tu as vu ? Il continuait à s'approcher lentement de moi. Ta peur d'une magie que tu ne connais pas est une honte pour notre profession. Je comprends très bien ta magie diabolique Roland, dis-je sans espoir, baissant la tête. Je ne pouvais espérer gagner contre une telle force. Mais, rassemblant toute mon énergie pour tenter un unique coup, je relevai la tête vers Roland, qui était toujours en train de sourire et d'avancer vers moi, et je jetai mon sort. La force des lames provenant du sort et surgissant de mon corps me repoussa contre le mur.

Pris par surprise, Roland ne put parer le coup. Les lames jaillissaient de mes mains et arrachaient des morceaux de chair de son corps. Lorsque je vis ce que je lui avait fait, l'espoir me revint. Mais celui-ci fut bien vite remplacé par le désespoir lorsque Roland se releva après la bataille. Des bouts de peau pendaient de son crâne et son unique oeil me fixait. Je sus alors que Roland était immortel et que je ne pourrai jamais le tuer.

« Qui êtes-vous ? » dis-je en fixant le visage qui se trouvait devant moi

« Lord Xeen », répondit le monstre. « Appelez-moi Lord Xeen, le maître du monde, puisque je le serai dans peu de temps. »

« Mais le roi... » commençai-je

« Il fera ce qu'on lui dira de faire », continua pour moi Lord Xeen. « Surtout s'il ne vous a pas à ses côtés pour lui donner de mauvais conseils. »

Il n'y avait rien à ajouter. Xeen fit un certain geste avec sa main droite puis serra les poings. Je sentis alors une pression sur ma tête, pression qui devint vite insupportable. L'obscurité m'emporta et je ne sus rien d'autre.

Lorsque je me suis réveillé, je me trouvais dans une tour, située sur une île. Je peux voir de ma fenêtre le château du roi Burlockis de l'autre côté de l'eau. Chaque jour, j'assiste au départ des équipes de recherche pour aller retrouver le miroir, et je me demande si le roi sait qui est réellement Roland, et m'interroge sur l'endroit où je peux être. Il n'existe qu'un seul endroit au monde avec une pareille vue, et cet endroit est Baron Darzogis Tower.

A cause des matériaux utilisés pour construire la pièce dans laquelle je me trouve, je ne peux utiliser ma magie pour m'échapper. La seule chose que je puisse faire est d'essayer de vous envoyer ces rêves, dans l'espoir que vous les entendiez et surtout que vous y répondiez. Je ne sais pas pourquoi Lord Xeen désire tant retrouver ce miroir, mais ce ne peut être pour une bonne intention. Je crains la ruine du royaume s'il y parvient. Vous êtes les seuls au monde à posséder le pouvoir et les ressources nécessaires pour fabriquer dans vos laboratoires de Newcastle une arme capable de tuer Lord Xeen. Mais vous devez vous dépêcher. Car si Lord Xeen découvre ce que vous êtes en train de faire, il vous tuera.

Ainsi s'achève le rêve.

Ce rêve s'est répété plusieurs fois durant près de deux mois, puis plus rien. Le lendemain de votre dernier rêve, Newcastle fut détruit par un éclair venu du ciel et tous ses habitants furent tués. Chacun d'entre vous pensa être désormais la seule personne encore vivante à avoir reçu le message. Et si vous ne faites rien, personne ne pourra rien faire. Vous quittez donc votre travail et vous vous rendez à Vertigo. Là-bas, vous réussissez à vous familiariser avec les sorts et les armes et vous rencontrez finalement tous vos amis. Vous discutez jusque tard dans la nuit, à la fois excités et nerveux de commencer vos aventures dès le lendemain.

## Guide d'apprentissage des jeux de rôle sur ordinateur

Félicitations pour avoir acheté Clouds of Xeen ! Reportez-vous à la notice explicative afin de pouvoir installer votre jeu correctement. Lorsque vous commencerez, il vous sera proposé deux options : un mode Warrior et un mode Adventure. Si vous choisissez cette dernière option, le jeu comportera moins de combats intenses. Une fois que votre choix sera arrêté, il vous sera alors impossible de changer d'option jusqu'à ce que vous débutiez une nouvelle partie.

Si vous êtes débutant dans les jeux de rôle sur ordinateur, nous vous conseillons de lire le reste de ce chapitre avant d'entamer le jeu. Mais si vous ne pouvez vraiment pas attendre plus longtemps, plongez alors aussitôt dans le jeu en vous aidant tout le long des indications.

Dans « Might & Magic : Clouds of Xeen », vous (le joueur) serez représenté par six personnages différents. Vous débuterez le jeu avec un groupe de personnages déjà créé juste à l'extérieur de la Taverne. La Taverne est le lieu où vous vous rendez lorsque vous voudrez organiser à nouveau votre partie, créer de nouveaux personnages, obtenir des conseils et acheter de la nourriture. Si vous désirez créer vos propres personnages, rendez-vous donc à la Taverne. Vous y trouverez à l'intérieur un escalier qui mène au bureau d'enregistrement (Tavern check-in). Celui-ci vous dira quels sont vos différents choix possibles une fois votre enregistrement fait. Si vous souhaitez plus de renseignements concernant l'utilisation de la Taverne ou la création des personnages, reportez-vous au chapitre Créer vos Personnages.

Chaque personnage se verra attribué un nom, une profession et des points représentant ses capacités, telles que sa force et son intelligence. Les points les plus importants pour tous les personnages sont sans doute les points de vie (Hit points). Ceux-ci représentent la quantité de dommages qu'un personnage peut supporter avant de perdre connaissance. Si le personnage est touché alors même qu'il est inconscient, il meurt. Or, un personnage peut débuter le jeu avec des points de vie allant de 1 à 20 environ. Sachant qu'un coup d'épée reçu fera perdre en moyenne 6 points, un personnage faible peut mourir après un ou deux coups seulement.

Le chiffre suivant le plus important est celui qui indique le niveau d'expérience de votre personnage. En effet, lorsque vous jouez, vos personnages acquièrent des points d'expérience en tuant des monstres ou en effectuant des quêtes. Quand vous posséderez suffisamment de points, vous aurez le droit de passer au niveau supérieur. Et lorsque votre niveau augmente, vos points de vie et votre aptitude au combat augmentent également.

Entre deux aventures dans des lieux sauvages, vous aurez aussi la liberté d'explorer les zones civilisées de Darkside. Il existe de nombreux endroits différents à visiter, mais les lieux que vous fréquenterez le plus sont les villes.

Dans les villes, vous trouverez des magasins dans lesquels vous pourrez acheter du meilleur matériel, apprendre des formules magiques et même vous soigner en cas de blessure.

Pour un joueur débutant, les jeux de rôle sur ordinateur peuvent paraître un peu confus de prime abord. Nous avons fait de notre mieux afin d'être sûr que Darkside of Xeen puisse se jouer et se comprendre facilement. Une fois que vous vous serez familiarisé avec le jeu, nous sommes certains que vous vous amuserez beaucoup !

**Character Portrait (Portrait du Personnage):** Montre le portrait du personnage, sa race, son sexe et sa classe. Les deux touches fléchées font défiler la liste des portraits disponibles.

**Character Statistics (Caractéristiques du Personnage):** Expose les caractéristiques. Pour les changer, pressez R ou cliquez l'icône Roll. Pour échanger les valeurs des caractéristiques, sélectionnez les icônes des valeurs que vous voulez inverser.

**Character Classes (Classe du Personnage):** Expose les dix classes de personnages. Si vos valeurs dans certaines caractéristiques permettent à votre personnage d'appartenir à une certaine classe, celle-ci s'illuminera.

**Skills List ( Liste des Compétences):** Expose la liste des compétences dont ce personnage disposera si vous le créez.

## Créer vos personnages

Clouds of Xeen vous propose au début du jeu un groupe de six personnages déjà créé. Ces personnages possèdent tout l'équipement et toutes les compétences nécessaires pour commencer le jeu, et sont tous « prêts à l'emploi » si vous ne désirez pas créer vos propres personnages.

Créer un personnage est très facile. A chaque fois que vous souhaitez en créer un, il vous suffira de vous rendre à la Taverne et de l'enregistrer. Une fois enregistré, sélectionnez (C)réer un personnage pour aller dans la fenêtre de création de personnages. Cette fenêtre représente l'endroit où vous allez créer vos personnages. Il y a sept chiffres différents dans une colonne située à côté de lettres mystérieuses. Ces lettres sont en fait les caractéristiques de votre personnage, et voici ce à quoi elles correspondent :

**Mgt** : Might (Puissance) est une des caractéristiques principales des Knights (Chevaliers) et des Paladins. Might influe sur les dommages que votre personnage cause lorsque vous frappez un monstre. Might est également utilisé pour enfoncer des portes et soulever ou détruire certains objets.

**Int** : Intellect (Intelligence) est une des caractéristiques principales des Archers, des Sorciers, des Druides et des Rangers. Cette caractéristique aide à déterminer combien de points de sorts votre personnage aura s'il appartient à l'une de ces classes.

**Per** : Personality (Charisme) est une caractéristique importante chez les Clercs, les Druides, les Rangers et les Paladins. Cette caractéristique détermine combien de points de sort votre personnage possède s'il fait partie d'une de ces classes.

**End** : L'Endurance est très élevée chez les Paladins, les Barbares ainsi que chez les Rangers. Elle détermine combien de points de vie votre personnage possède.

**Spd** : Speed (Rapidité) est une des caractéristiques principales des Ninjas et des Rangers. Tout le monde, y compris les monstres, a son taux de rapidité. Celui qui a le plus élevé débutera le combat.

**Acy** : Accuracy (Précision) est très élevée chez les Archers et les Ninjas. Elle détermine si votre attaque réussit ou pas lorsque vous touchez un monstre ou lorsque vous lancez un sort.

**Lck** : Luck (Chance) est une des caractéristiques essentielles des Robbers (Voleurs). Elle améliore vos chances de survie face à un mauvais sort ou augmente vos chances d'éviter un piège.

Vous verrez dans le coin gauche en bas de l'écran un portrait de votre personnage. Si vous désirez un portrait différent, utilisez les flèches HAUT / BAS pour le changer. Le portrait que vous choisirez déterminera la race et le sexe de votre personnage.

A droite des nombres se situe une liste des dix classes de personnages. Si la ou les caractéristiques essentielles pour une des classes sont suffisamment élevées, cette classe sera éclairée. Ceci signifiera que vous pourrez choisir cette classe si vous le désirez.

Si la classe que vous voulez n'est pas éclairée, vous pouvez soit recréer le personnage, soit déplacer les valeurs des différentes caractéristiques jusqu'à ce que vous ayez la classe que vous voulez.. Pour recréer, tapez R ou cliquez sur l'icône Reroll. Pour échanger les valeurs des caractéristiques, taper les premières lettres des caractéristiques que vous souhaitez échanger ou cliquez sur leur icône.

Une fois satisfait de ces valeurs et des classes éclairées, utilisez les flèches GAUCHE / DROIT et appuyez sur la touche ENTREE ou cliquez sur la classe que vous avez choisi. Cliquez maintenant sur l'icône Create ou pressez la touche C de votre clavier. L'ordinateur vous demandera maintenant le nom de votre personnage. Appuyez sur la barre d'espace si vous ne voulez pas créer ce personnage, autrement il est créé et tapez son nom. C'est tout ce qu'il y a à faire pour créer un personnage.

## **Classes et Races des personnages**

Tous les personnages ont une classe et une race. Voici une explication des dix classes:

**Knight (Chevalier):** Caractéristique principale (15 ou plus): Puissance

Le Chevalier est le meilleur guerrier du jeu. Capable d'utiliser tous les types d'armes et d'armures, le Chevalier causera plus de dommages qu'aucun autre personnage. Les Chevaliers débutent avec la compétence Arms Master (Maître d'Armes) et bénéficient de plus de points de vie que les autres classes en dehors des Barbares. Le Chevalier ne peut lancer de sort.

**Paladin (Paladin):** Caractéristiques principales (13 ou plus): Puissance, Personnalité, Endurance

Le Paladin est un bon guerrier, mais pas aussi bon que le Chevalier. Le Paladin peut utiliser tous les types d'armes et d'armures, mais ses points de vie tendent à être plus faibles que ceux du Chevalier. Le Paladin commence avec la compétence Crusader (Champion) et la capacité à lancer des sorts de Clerc.

**Archer (Archer):** Caractéristiques principales (13 ou plus): Intelligence, Précision

L'Archer est un aussi bon guerrier que le Paladin. L'Archer commence avec la capacité de lancer des sorts de Sorcier, mais ne peut pas porter d'armure plus lourde que les cottes de mailles ou de bouclier. L'Archer commence sans capacité secondaire.

**Clerc (Clerc):** Caractéristique principale (13 ou plus): Charisme

Le Clerc est un assez bon guerrier, mais n'a pas l'autorisation d'utiliser les armes tranchantes et les projectiles. Par contre, le Clerc peut porter une armure d'écailles ou plus légère et possède deux fois plus de points de sort que le Paladin pour lancer des sorts de Clerc. Le Clerc commence sans capacité secondaire.

**Sorcerer (Sorcier):** Caractéristique principale (13 ou plus): Intelligence

Le Sorcier est un faible guerrier. Les sorciers ne peuvent porter que des robes et utiliser des bâtons et des dagues. Les sorts de Sorcier sont les plus destructeurs du jeu. Les Sorciers possèdent deux fois plus de points de sort que les Archers. Les Sorciers commencent avec la compétence secondaire Cartography (Cartographie).

**Robber (Voleur):** Caractéristique principale (13 ou plus): Chance

Le Voleur est un assez bon guerrier, mais il ne peut utiliser une armure plus lourde que la cote de mailles. Les Voleurs utilisent uniquement des armes à une main et un bouclier, mais ne lancent pas de sort. Le Voleur commence le jeu avec la compétence secondaire Thievery (Crochetage).

**Ninja (Ninja):** Caractéristiques principales (13 ou plus): Rapidité, Précision

Le Ninja est un bon guerrier, mais est limité à des armures d'anneaux ou plus légères et ne peut porter de bouclier. Les Ninjas peuvent utiliser la majeure partie des armes. Leur usage des armes à deux mains est limité aux bâtons et aux naginata. Le Ninja commence avec la compétence secondaire Thievery (Crochetage) et ne peut lancer de sort.

**Barbarian (Barbare):** Caractéristique principale (15 ou plus): Endurance

Le Barbare est à peu près un aussi bon guerrier que le Chevalier, mais ne peut pas porter d'armure plus lourde que celle en écailles. Les Barbares peuvent utiliser la plupart des boucliers et toutes les armes. Le Barbare ne peut lancer de sort et commence sans capacité secondaire.

**Druid (Druide):** Caractéristiques principales (15 ou plus): Intelligence, Charisme

Le Druide est un faible guerrier. Les Druides ne peuvent porter qu'une armure légère et utiliser des armes, mais ils peuvent lancer à la fois des sorts de Clercs et de Sorciers, jusqu'à un degré limité. Le Druide commence le jeu avec la compétence secondaire Direction Sense (Sens de l'Orientation) et deux fois plus de points de sort que le Ranger.

**Ranger (Ranger):** Caractéristiques principales (12 ou plus): Intelligence, Charisme, Endurance, Rapidité

Le Ranger est un bon guerrier. Ils sont capables d'utiliser la majorité des armes et des armures et peuvent lancer des sorts de Clerc et de Sorcier jusqu'à un degré limité. Le Ranger commence le jeu avec comme compétence secondaire Pathfinder (Eclaireur).

Et voici une explication des races:

**Humans (Humains):** Ce que sont les humains est évident. Tous les humains commencent avec la compétence *Swimming* (*Nager*). Les Humains ont une petite résistance aux sorts.

**Elves (Elfes):** Les Elfes sont un peuple grand et mince particulièrement bien adapté à l'usage de la magie. Les Elfes sont légèrement résistants à quelques sorts et font de très bons *Voleurs* et *Sorciers*. Ils ne sont cependant pas aussi résistants que les autres races et tendent à avoir moins de points de vie.

**Dwarves (Nains):** Les Nains sont petits, trapus et résistants. Ils sont faiblement résistants à la majorité des sorts, mais ils sont spécialement résistants aux poisons. Ils font d'assez bons *Voleurs* et de bons *Chevaliers*. Les Nains commencent le jeu avec la compétence *Spot Secret Doors* (*Détecter les Portes Secrètes*).

**Gnomes (Gnomes):** Les Gnomes sont plus petits que les Nains et loin d'avoir la même résistance. Les Gnomes font de bons lanceurs de sort, mais ils tendent à avoir moins de points de vie que les autres races à l'exception des Elfes. Les Gnomes commencent le jeu avec la compétence *Direction Sense* (*Sens de l'Orientation*).

**Half-Orcs (Demi-Orcs):** Les Demi-Orcs sont un croisement entre les Humains et les Orcs. Ils sont la plus résistante des races, mais aussi la plus stupide. Les Demi-Orcs font d'excellent *Chevalier* et *Barbares*, mais ils sont les pires lanceurs de sort et *Voleurs*.

## ***Passer En Revue Et Assembler Votre Groupe***

Une fois vos personnages créés, vous devez les mettre dans votre groupe. Si vous commencez simplement la partie et si vous avez créé une nouvelle équipe de personnages, vous devrez enlever les anciens personnages. Appuyez simplement sur la touche R et tapez la touche de fonction du personnage que vous voulez enlever (le premier personnage à gauche a le numéro un) ou cliquez sur l'icône *Remove* et cliquez sur le portrait du personnage que vous souhaitez enlever.

Vous ne pouvez avoir que six personnages dans votre groupe à chaque fois. Vous pouvez avoir aucun, quelques uns ou tous les personnages donnés initialement dans votre groupe : cela dépend de vous. Pour ajouter un personnage à votre groupe, cliquez sur le visage de votre personnage ou appuyez sur une touche des chiffres (1-4). Le personnage prendra alors la prochaine place libre dans votre groupe. Si vous ne voyez pas le portrait du personnage que vous voulez ajouter, utilisez les touches fléchées HAUT / BAS pour le trouver. Ne vous en faites pas si vous en sélectionnez un autre, car vous pouvez l'enlever comme décrit ci-dessus.

Si vous voulez inspecter un personnage de votre groupe avant de quitter la Taverne, sélectionnez tout simplement le chiffre fonction du personnage que vous voulez voir. Le portrait le plus à gauche est F1, le second F2 et ainsi de suite. Faire cela vous apportera la liste complète des capacités et de l'équipement de votre personnage. Finalement, si vous faites une erreur et si vous créez un personnage dont vous ne voulez pas, vous pouvez l'effacer. Pressez la touche D et le chiffre (1-4) du personnage que vous voulez détruire, ou cliquez sur l'icône *Delete* et le portrait du personnage disparaîtra. Souvenez vous qu'un personnage effacé comme cela est définitivement parti, y compris tout l'équipement qu'il avait sur lui ou dans son sac-à-dos.

Une fois satisfait de votre groupe, appuyez sur la touche ESC pour commencer vos aventures!

**Display Window (Fenêtre d'Exposition):** C'est l'endroit où l'action du jeu se déroule. Tous les monstres, les objets et les décors apparaissent ici.

**View Window (Fenêtre de Vue):** Expose la vue du dessus de l'endroit où vous vous trouvez si vous avez le sort *Oeil du Magicien* ou la compétence *Cartographie*. Cliquez sur la Fenêtre de Vue ou appuyez sur la touche = pour passer de la Fenêtre de Vue à la carte automatique.

**Option Icons (Icônes d'Options):** Cliquer sur ces icônes ou appuyer sur leur touche équivalente sur le clavier les activeront. Pour une description complète, reportez- vous au chapitre *Aventure*.

Character Portraits (Portraits des Personnage): Expose les portraits de vos personnages. Cliquer sur un personnage ou appuyer sur sa touche fonction fera apparaître l'écran du personnage

Direction Icons (Icônes de Direction): Cliquez sur ces icônes pour vous déplacer. Vous pouvez aussi utiliser les touches fléchées de votre clavier pour vous déplacer.

## Aventure

L'écran de jeu est composé de cinq parties. Il y a la Fenêtre d'Exposition, la Fenêtre de Vue, les Icônes d'Options, les Portraits des Personnages et les Icônes de Direction. Voici une explication pour chacune de ces parties:

Fenêtre d'Exposition: Vous y verrez toute l'action qui anime le jeu. Aux bords de l'écran se trouvent de petites aides. Chacune de ces gargouilles bougera d'une certaine manière quand elle sera activée pour vous prévenir qu'il se passe quelque chose. La gargouille avec les ailes sur le côté gauche de l'écran battra des ailes quand le sort Lévitacion fonctionnera. La gargouille sur le côté droit de l'écran agite son bras quand vous serez face à un mur étroit si vous avez la compétence Détecter les Portes Secrètes. La chauve-souris en haut de l'écran bougera sa bouche quand des monstres vous apercevront si un de vos personnages possède la compétence Sens du Danger.

Les deux têtes de gargouilles sur la gauche et la droite de la Fenêtre d'Exposition s'agiteront et inclineront parfois leur tête quand vous serez confrontés à des questions Oui / Non ou Qui si le sort Clairvoyance est actif. Si la réponse à la question Oui/Non vous mène à un trésor et s'il n'y a pas de piège, les deux têtes s'inclineront. Si il y a un trésor et un piège, une des têtes s'inclinera et l'autre agitera sa tête. Enfin s'il y a un piège sans trésor, les deux agiteront leur tête.

Il y a également quatre pierres précieuses dans les coins de la Fenêtre d'Exposition et une grosse pierre précieuse en bas. Les pierres précieuses des coins deviendront vertes si vous avez des sorts de protection actifs. Celle située le plus en haut à gauche est pour le feu, celle le plus en haut à droite pour l'électricité, celle la plus en bas à gauche pour le froid et celle la plus en bas à droite pour le poison. La pierre précieuse centrale fera apparaître l'Ecran de Contrôle si vous cliquez dessus. Reportez vous à la description de l'Ecran de Contrôle pour plus d'informations à son sujet.

Fenêtre de Vue: Si vous n'avez pas la compétence Cartographie ou le sort Oeil du Magicien, le logo de Might&Magic sera affiché ici. Si vous avez la compétence Cartographie et si vous cliquez sur le logo, vous verrez alors une version réduite de la carte automatique.

Options Icons: Il y a neuf icônes sous le View Window. Ces icônes seront disponibles pendant que vous serez dans une aventure. Vous pouvez aussi utiliser leur équivalent clavier. Voici la liste de ce qu'elles font:

Shoot (S) (Tirer): Tous les membres du groupe équipés d'une arme de jet tirent droit devant eux.

Cast (C) (Lancer un Sort): Ouvrez la Fenêtre Lancer Un Sort (Cast Spell Window). Cliquez de nouveau sur cette icône ou appuyez sur la touche C pour lancer le sort choisi du lanceur de sort sélectionné. Vous pouvez changer de lanceur en cliquant sur le portrait de celui que vous souhaitez ou en appuyant sur sa touche fonction. Vous pouvez changer de sort en cliquant sur le nouveau bouton ou en appuyant sur la touche N. Ceci ouvrira la liste des sorts disponibles du personnage sélectionné. Cliquez sur le sort que vous voulez lancer ou utilisez les touches fléchées pour le sélectionner puis appuyez sur ENTREE. Le sort est maintenant prêt à être lancé.

Rest (C) (Se Reposer): Le repos du groupe rend des points de vie et des points de sort aux aventuriers à condition que chacun des personnages possède une unité de nourriture. Se Reposer arrêtera la majorité des sorts et fera avancer le temps de huit heures. Se Reposer dans des endroits où des monstres peuvent vous voir est dangereux pour votre santé.

Bash (B) (Enfoncer): Cette commande est à utiliser lorsque vous voulez enfoncer une porte fermée ou détruire un mur peu épais. La Puissance de vos deux premiers personnages conscients est associée et comparée à la force de la porte ou du mur. Si la votre est plus importante, l'obstacle est enfoncé. Vos personnages recevront alors quelques petits points de dommage pour cet exercice.

Dismiss (D) (Renvoyer): Renvoie un membre de votre groupe à la Taverne de Castleview. Au moins un de vos personnages doit rester dans le groupe.

View Quests (V) (Liste des Quêtes): Expose la fenêtre des quêtes (Quest). Reportez-vous au chapitre sur Quêtes, Objets et Notes pour plus d'informations.

Auomap (M) (Carte Automatique): Expose la carte de l'endroit où vous vous trouvez actuellement. La Carte Automatique enregistre tous les lieux que vous avez visités depuis que vous possédez la compétence Cartographie.

Information (I) (Information): Expose la fenêtre Information de Jeu (Game Information). Cette fenêtre comprend l'heure, la date, l'année et le jour de la semaine. Elle montre aussi les sorts que le groupe a rendu actifs, comme par exemple Eclairer ou Protection Contre Le Feu.

Quick Reference (Q) (Rapport Réduit): Expose le tableau Rapport Réduit. Ce tableau contient les caractéristiques vitales de vos personnages, l'or, les pierres précieuses et la nourriture.

Important: Appuyez sur la barre d'espace ou cliquez sur Display Window pour interagir avec un objet. Vous devez être dans le même carré que cet objet.

Character Portraits: Les portraits des personnages montrent les images de tous les aventuriers de votre groupe. Vous pouvez ainsi voir d'un coup d'oeil l'état de vos personnages. S'ils semblent être endormis, c'est qu'ils sont probablement endormis ou inconscients. S'ils semblent malades, ils sont probablement malades ou empoisonnés. Chaque personnage a une pierre précieuse sous son portrait. Cette pierre précieuse sera verte si le personnage a tous ses points de vie. Elle sera jaune s'il lui en manque, rouge si le personnage a moins de 25% de ses points de vie et enfin bleue si le personnage en a zéro ou moins. Si les points de vie du personnage ont dépassé leur maximum par l'utilisation de magie, la pierre précieuse prendra la couleur argent.

Si vous cliquez sur le portrait d'un personnage ou si vous appuyez sur sa touche fonction (le premier personnage à gauche utilise la touche F1), vous verrez une liste détaillée des caractéristiques du personnage. Vous pouvez trouver plus d'information sur cet écran dans le chapitre Ecran du Personnage.

Direction Icons: Les icônes de direction sont dans le coin en bas à droite de l'écran. Si vous vous servez de la souris, cliquez dessus pour déplacer votre groupe. Les flèches incurvées feront rester votre groupe où il est, mais lui feront décrire une rotation de 90 degrés dans les directions indiquées par la pointe des flèches. Les flèches de côtés vous feront glisser vers la droite ou vers la gauche sans changer votre orientation. Les flèches de direction sur le clavier remplissent le même rôle. Pour glisser vers la droite ou vers la gauche, vous devez laisser la touche CONTROLE enfoncée pendant que vous appuyez sur les flèches Droite ou Gauche.

## ***Panneau de Contrôle***

Si vous appuyez sur la touche TAB ou si vous cliquez sur la grosse pierre précieuse au centre de Display Window, vous ouvrirez la Fenêtre Panneau de Contrôle (Control Panel). Voici la liste des fonctions disponibles dans Control Panel:

Effects (E) (Effets Sonores): Active ou désactive les effets sonores.

Music (M) (Musique): Active ou désactive la musique.

Load (L) (Charger): Permet de charger une partie précédemment sauvegardée.

Save (S) (Sauvegarder): Permet de sauvegarder la partie en cours dans son état actuel. Votre partie est aussi automatiquement sauvegardée à chaque fois que vous pénétrez dans une Taverne.

Save As (A) (Sauver Sous): Permet de sauvegarder la partie en cours dans son état actuel sous un nom différent.

Quit (Q) (Quitter): Permet de quitter le jeu et renvoie au DOS.

Help (W) (Aide): Ceci vous permet de supplier Mister Wizard de vous téléporter vers un endroit sûr. Il prendra toutes les pierres précieuses que le groupe possède sur lui avant de l'envoyer à Vertigo. Réfléchissez bien avant d'utiliser cette possibilité.

## **Ecran Du Personnage**

Si vous cliquez sur le portrait d'un personnage ou si vous cliquez sur une touche fonction d'un personnage, vous accéderez alors à l'Ecran du Personnage (Character Screen). Vous pourrez y voir une icône pour chacune des caractéristiques de votre personnage. Les caractéristiques (Puissance, Endurance, Rapidité, Précision, Charisme, Intelligence, Chance) ont déjà été expliquées. En cliquant sur ces icônes, vous aurez les valeurs actuelle et maximale de vos caractéristiques. Ces valeurs remplacent ici l'évaluation par des pourcentages de vos caractéristiques. Les autres caractéristiques sont regroupées ci-dessous:

**Age:** Chaque personnage commence le jeu âgé de 18 ans. Cliquer sur cette icône vous donnera la date de naissance, l'âge réel et l'âge actuel de votre personnage. En effet, il est possible pour un personnage d'être plus vieux que son âge réel sous le coup d'attaques magiques. Lorsque votre personnage vieillira, certaines de ces statistiques diminueront.

**Level (Niveau):** Donne le niveau actuel et maximum de votre personnage ainsi que le nombre d'attaques par tour que peut effectuer votre personnage.

**AC:** Donne les classes d'armure actuelle et maximale de votre personnage. Plus ce nombre est élevé, plus il est difficile de toucher votre personnage.

**HP:** Donne les nombres de points de vie actuel et maximum de vos personnages.

**SP:** Donne les points de sorts actuel et maximum de vos personnages.

**Resist (Résistance):** Donne les résistances de votre personnage aux sorts et aux attaques des éléments. Plus ce nombre est élevé, meilleur est la protection. Avoir une valeur de 100 ne veut pas dire être immunisé contre ces attaques, mais cela réduira considérablement les dommages subis par votre personnage et causés par cette attaque.

**Skills (Compétences):** Donne la liste des compétences que votre personnage a accumulées.

**Awards (Récompenses):** Donne la liste des récompenses reçues par votre personnage.

**Expérience:** Donne le nombre actuel des points d'expérience de votre personnage ainsi que ceux dont il aura besoin pour passer au niveau supérieur.

**Party Gold (Or du Groupe):** Donne la quantité d'or possédée par le groupe sur lui et à la banque.

**Party Gems (Pierres Précieuses du Groupe):** Donne le nombre de pierres précieuses possédées par le Groupe sur lui et à la banque.

**Party Food (Nourriture du Groupe):** Donne le nombre d'unités de nourriture que possède vos personnages et combien de jours ils pourront tenir avec.

**Condition (Etat):** Donne la liste des ennuis (maladie, empoisonnement,...) de votre personnage ainsi que tous les sorts actifs de protection.

Items (I) (Objets): Sélectionner cette option active l'Écran d'Inventaire.

Quick Reference (Q) (Rapport Réduit): Ouvre le tableau du Rapport Rapide. Ce tableau rassemble les caractéristiques vitales du Groupe qui sont: l'or, les pierres précieuses et la nourriture.

Exchange (E) (Echange): Choisir cette option vous permettra d'inverser la position du personnage que vous regardez avec celle du personnage souhaité, que vous sélectionnez au moyen des touches F1 à F6.

Exit (ESC) (Sortie): Vous fait revenir à l'Écran d'Aventure.

## **Quêtes, Objets et Notes**

Si vous choisissez de voir la fenêtre des quêtes à partir de l'Écran d'Aventure, il vous sera proposé 3 choix: quêtes, Notes et Objets. Sélectionner Quêtes vous exposera toutes les Quêtes auxquelles le groupe participe. Choisir Notes vous exposera tous les messages importants que le groupe a rencontrés. Sélectionner Objets vous exposera tous les objets nécessaires à la réussite du jeu possédés par le groupe.

## **Écran d'Inventaire**

Si vous choisissez l'Écran d'Inventaire, la liste des armes possédées par votre personnage dans son sac-à-dos apparaîtra. Il existe aussi une liste de vos options dans cet Écran d'Inventaire:

Equip (E) (Equiper): Prépare une arme, un objet ou une armure pour votre personnage. Vous devez équiper votre personnage d'un objet avant de pouvoir vous en servir. Vous ne pourrez pas équiper un aventurier d'un objet que les personnages de sa classe ne peuvent utiliser. Vous ne pouvez pas non plus équiper un de vos personnages de trois épées ou onze anneaux, ...

Remove (R) (Enlever): Arrête l'utilisation d'un objet par l'un de vos personnages.

Discard (D) (Abandonner): Elimine un objet de votre inventaire. Si vous utilisez cette commande, vous perdrez définitivement cet objet.

Weapon (W) (Armes): Présente l'inventaire des armes.

Armor (A) (Armures): Présente l'inventaire des armures.

Accessories (C) (Accessoires): Présente l'inventaire des accessoires.

Miscellaneous (M) (Divers): Présente l'inventaire des objets divers.

Quests (Q) (Quêtes): Présente l'inventaire des objets de quête.

Use (U) (Utiliser): Vous utiliserez cette fonction si vous possédez un objet qui s'utilise d'une manière particulière ou un objet qui lance des sorts.

## **Compétences Secondaires**

Les compétences secondaires (Secondary Skills) sont des capacités supplémentaires que vos personnages pourront apprendre pendant le jeu. Les compétences secondaires sont nombreuses et variées, allant de l'amélioration de votre aptitude à toucher jusqu'à la possibilité de détecter les portes secrètes. Tous vos personnages ne commenceront pas avec des compétences secondaires, mais au cours de la partie, chacun pourra en apprendre autant qu'il en trouvera. Voici une liste d'un petit nombre des compétences secondaires que vous pourrez trouver:

Thievery (Crocheteur): Cette compétence vous permet de crocheter les serrures des coffres et des portes. C'est la seule compétence secondaire qui ait un pourcentage. Plus votre compétence est élevée, plus vos chances de succès sont fortes.

Swimmer (Nageur): Cette compétence permet à votre personnage de nager dans l'eau tant que vous n'êtes pas trop éloigné du rivage. Tous vos personnages doivent posséder cette compétence pour qu'elle fonctionne avec votre groupe.

**Pathfinder (Eclaireur):** Cette compétence vous permet de vous déplacer à travers une forêt dense. Deux personnages au moins de votre groupe doivent posséder cette compétence pour qu'elle marche.

**Mountaineer (Alpiniste):** Cette compétence vous permet de vous déplacer dans les montagnes. Au moins deux personnages doivent posséder cette compétence pour qu'elle fonctionne.

**Cartographer (Cartographe):** Enclenche la caractéristique de cartographie automatique. Seul un personnage du groupe doit la posséder pour que votre groupe puisse l'utiliser.

**Direction Sense (Sens de l'Orientation):** Cette compétence fait que la grosse pierre précieuse au centre de l'Ecran d'Aventure expose ce qui vous fait face. Cela fera également apparaître une flèche pointée dans la direction que regarde le groupe sur la carte automatique.

**Spot Secrets Doors (Repérer les Portes Secrètes):** Provoque l'agitation du bras d'une des gargouilles sur l'Ecran d'Aventure lorsque le groupe approche d'un mur étroit.

**Danger Sense (Sens du Danger):** Cette compétence occasionne la mise en mouvement de la chauve-souris se trouvant au sommet de l'Ecran d'Aventure lorsque des monstres peuvent voir votre groupe.

## Combat

Durant votre aventure, vous rencontrerez de nombreux monstres que vous devrez exterminer. Si vous commencez à vous battre avec quelques monstres, les icônes de combat remplaceront les icônes normales d'aventure. Voici la liste de ces nouvelles icônes:

**Quick Fight (F) (Assaut Rapide):** Lance le tour de combat avec les sélections actuelles de Option de d'Assaut Rapide. Cliquez sur le bouton de la souris lorsque le pointeur est sur l'icône Assaut Rapide pour passer rapidement les attaques du groupe.

**Cast (C) (Lancer un sort):** Même fonction que dans le mode aventure.

**Attack (A) (Attaquer):** Attaque l'adversaire choisi quelle que soit l'arme dont est équipé votre personnage.

**Use (U) (Utiliser):** Fait apparaître la fenêtre de l'inventaire du personnage dans laquelle il pourra s'équiper, enlever un objet ou utiliser un objet.

**Run (R) (Courir):** Si c'est réussi, le personnage courra jusqu'à un endroit tout proche dans lequel il sera en sûreté pendant le combat et il rejoindra le groupe après la bataille.

**Block (B) (Bloquer):** Prépare votre personnage à essayer de bloquer la prochaine attaque contre lui.

**Quick Fight Option (O) (Option de Combat Rapide):** Installe vos options Assaut Rapide. Vous pourrez quand même diriger directement un membre du groupe afin qu'il attaque, qu'il lance un sort écrit, qu'il bloque l'attaque adverse ou qu'il court lorsque l'option Assaut Rapide sera activée.

**Information (I):** Même fonction que dans le mode aventure.

**Quick Reference (Q) (Rapport Réduit):** Même fonction que dans le mode aventure.

Quand le combat commencera, votre personnage le plus rapide sera éclairé. Vous aurez alors la possibilité de sélectionner n'importe laquelle des options ci-dessus en cliquant sur leur icône ou en appuyant sur la touche correspondante du clavier. Une fois terminé le choix de l'option suivie par votre personnage éclairé, un autre personnage sera éclairé.

A tous les endroits où vous toucherez un monstre, vous verrez apparaître brièvement à l'écran une éclaboussure rouge. Plus l'éclaboussure est grosse, plus vous avez fait de dégât au monstre. Si vous avez utilisé un sort ou un objet qui fait un genre différent de dommage, l'éclaboussure peut apparaître sous la forme d'un jet de feu, d'une décharge électrique ou encore d'autres formes.

S'il y a plus d'un monstre, vous pouvez choisir celui que doit attaquer votre personnage en pressant sur la touche 1, 2 ou 3. Ceci éclairera le nom du monstre, vous indiquant ainsi quel monstre est sélectionné.

## Sorts

Les Clercs, les Druides, les Sorciers, les Paladins, les Rangers et les Archers sont capables de lancer des sorts. Les lanceurs de sorts les plus puissants sont les Sorciers et les Clercs. Les Druides arrivent ensuite, puis les Paladins, les Archers et enfin les Rangers.

Tous les sorts nécessitent des points de sort pour être lancés, et certains demandent même des pierres précieuses. Les points de sort d'un personnage sont en partie déterminés par une de leurs caractéristiques: l'Intelligence pour les Sorciers et les Archers, Charisme pour les Clercs et les Paladins. Les Druides et les Rangers utilisent l'Intelligence et le Charisme pour déterminer leurs points de sort. L'autre facteur qui détermine les points de sort est le niveau du personnage.

Il y a deux catégories de sorts: les sorts de Clerc et ceux de Sorcier. La plupart des sorts de Clerc servent à la guérison et à la protection. Par contre, la majorité des sorts de Sorcier sont des sorts offensifs ou utilitaires. Les Sorciers et les Archers peuvent uniquement lancer des sorts de sorcier. Les Clercs et les Paladins peuvent, quant à eux uniquement lancer des sorts de Clerc. Enfin, les Druides et les Rangers peuvent lancer des sorts des deux catégories, mais jusqu'à un degré limité.

Nous avons à dessein enlevé de ce manuel une explication complète de tous les sorts. Vertigo a une grande variété de sorts disponibles dans la corporation du mage. Vous aurez là-bas des explications sur ces sorts. Tous les sorts disponibles dans le jeu ne peuvent être achetés à la corporation du mage. Vous découvrirez ces autres sorts pendant le jeu. Juste avant de partir, voici quelques sorts que vous rencontrerez dans votre partie:

Lanceur: Clerc et Sorcier

Nom du Sort: Light (Eclairer)

Coût: 1 point de sort

Cible: le groupe

Crée une légère lumière jusqu'à ce que le groupe se repose ou jusqu'à l'aube.

Lanceur: Clerc et Sorcier

Nom du Sort: Awaken (Réveiller)

Coût: 1 point de sort

Cible: le groupe

Tire tous les membres du groupe de leur sommeil, annule l'état Sommeil.

Lanceur: Clerc

Nom du Sort: First Aid (Premiers Soins)

Coût: 1 point de sort

Cible: 1 membre du groupe

Soins magiques guérissant un personnage de 6 points de dommage.

Lanceur: Clerc

Nom du Sort: Fying Fist (Poing Volant)

Coût: 2 points de sort

Cible: 1 monstre

Porte un faible coup à un monstre infligeant 6 points de dégâts physiques.

Lanceur: Sorcier

Nom du Sort: Magic Arrow (Flèche Magique)

Coût: 2 points de sort

Cible: 1 monstre

Tire un carreau magique contre un des adversaires lui infligeant 8 points de dommage de magie.

Lanceur: Sorcier

Nom du Sort: Sleep (Dormir)

Coût: 3 points de sort et 1 pierre précieuse

Cible: 1 carré

Endort un groupe de monstres jusqu'à ce qu'ils réussissent leurs jets de sauvegarde ou qu'ils subissent des dommages.

## Lieux Importants

Pendant tout le jeu, vous passerez à travers certains lieux dont vous devez connaître les propriétés:

**Tavernes:** Ici, vous pouvez créer, détruire, ajouter ou enlever des personnages de votre groupe. Vous pouvez aussi apprendre des rumeurs et acheter de la nourriture.

**Temples:** Vos personnages pourront ici être soignés de n'importe quelle maladie contre bien entendu une certaine somme d'or. Vous pouvez aussi recevoir des bénédictions des clercs si vous faites un don suffisant au temple.

**Banques:** Vous pouvez y laisser en sûreté votre or et vos pierres précieuses. Vous aurez de plus des intérêts sur l'or mais aussi sur les pierres précieuses que vous déposerez.

**Blacksmith:** Vous achèterez et vous y revendrez votre équipement. Vous pourrez également avoir un équipement embarrassant ou maudit.

**Terrains d'Entraînement (Training Grounds):** C'est ici que vous paierez pour passer au niveau supérieur lorsque vous aurez acquis suffisamment d'expérience.

**Corporations (Guilds):** Si vous êtes un membre de la corporation, vous pouvez y acheter des sorts ainsi que revoir des informations dessus.