

# Le manuel d'utilisation du jeu La Malédiction

Manuel réalisé par : Fredo\_L  
Site web : <http://www.lankhor.net>  
E-mail : [frederic@letellier.org](mailto:frederic@letellier.org)

Remarque : les erreurs du manuel d'origine ont volontairement été reproduites

# LA MALEDICTION

CHARGEMENT DU JEU : Face A – RUN “MAL”

## MENU PRINCIPAL

Choix 1, 2, 3

Le jeu se divise en trois aventures. Mais pour terminer entièrement la 2<sup>ème</sup> et la 3<sup>ème</sup> partie, il faut avoir fini celle qui précède.

Choix 4

Il est vivement conseillé de lire l’histoire pour comprendre certains détails de la quête.

## PREMIERE AVENTURE

Elle commence face à la maisonnette de Tom le Maudit. Cet homme vous conduira à la crypte du sorcier si vous le guérissez à temps de sa maladie : confectionnez une potion à base de Mousse, de Champignons Luminescents et de Feuilles de Calonta.

NB : la fenêtre à gauche de la rose des vents représente un sablier qui vous indique le temps restant avant la mort de Tom.

## DEUXIEME AVENTURE

Il s’agit de retrouver les sept clefs perdues dans la contrée. Elles permettront d’ouvrir le tombeau du sorcier Xarton dans lequel est resté le vieux grimoire.

NB : la fenêtre à gauche de la rose des vents représente la constellation de l’Autel. Chaque clef ramassée allumera l’une des sept étoiles de la Constellation.

## TROISIEME AVENTURE

Vous devez finir la machine futuriste de Xarton et appeler les Extra-Terrestres. Toutes les instructions nécessaires à l’élaboration de la Machine sont écrites dans le grimoire du sorcier.

NB : la fenêtre à gauche de la rose des vents symbolise l’arrivée des extra-terrestres sur la Terre.

## FONCTION DES TOUCHES

Options principales :

↑	défile vers le haut
↓	défile vers le bas
←	positionne sur les verbes
→	positionne sur les noms
ENTER/RETURN	valident la phrase écrite
ESPACE	efface le nom quand la flèche est sur la case des « noms »
COPY	bascule en mode « rose des vents »
CAPS LOCK	bascule sur la fenêtre « verbes » ou « noms » suivant l’endroit où se trouve la flèche.
A...Z	positionne le premier mot commençant par la lettre tapée

## ROSE DES VENTS

DEL annule ce mode  
↑ inscrit NORD dans la case « verbes » et valide  
↓ inscrit SUD dans la case « verbes » et valide  
→ inscrit EST dans la case « verbes » et valide  
← inscrit OUEST dans la case « verbes » et valide

## LISTE DES VERBES ET NOMS

CAPS LOCK annule ce mode

Déplacement sur les mots :

CTRL + ↑ saute en haut de la liste  
CTRL + ↓ saute en bas de la liste  
COPY sélectionne le mot écrit en mode inverse  
ESPACE passe de la fenêtre « verbes » à la fenêtre « noms » ou l'inverse  
ENTER/RETURN valident la phrase écrite et sort de ce mode

## AUTRES FENETRES

- Les objets portés par l'aventurier s'inscrivent sur le parchemin.
- La rose des vents indique les directions possibles : (N)ord, (S)ud, (E)st, (O)uest

## REMARQUES

Les verbes suivants s'utilisent sans nom :

ATTENDRE, DESCENDRE, EST, LOAD, MONTER, NORD, OUEST, S'ASSOIR, SAVE, SUD

Il est conseillé de sauvegarder (« SAUVE ») se partie de temps en temps pour ne pas avoir à la recommencer du début.

On restitue une partie sauvegardée par la commande « LOAD ».



Copyright © 1991

Pour toute aide, question ou information :  
consultez le 3615 LANKHOR  
- Groupe « MALEDIC » dans les BAL -