

# Nordal le magicien

X.Penguin

25 décembre 2025

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Histoire</b>	<b>1</b>
2.1	Le joueur . . . . .	1
2.2	But du jeu . . . . .	1
2.3	Le jeu . . . . .	2

## 1 Introduction

Ce petit programme en basic pour le Canon X-07 est une version librement adaptée d'un programme basic pour Amstrad proposé dans le Jeux et stratégie n°38 de Avril-Mai 1986.

En raison des limitations de l'écran LCD du Canon X-07, certains éléments du jeu ont été modifiés afin de mieux s'adapter à la résolution faible de l'écran LCD du Canon.

## 2 Histoire

Dans la première partie, la route de Samarcande, vous avez réussi à rejoindre la ville de Samarcande. Vous voici donc maintenant dans la ville. À présent, votre but est de trouver la demeure du magicien Nordal. On raconte que ce magicien possède des informations pour retrouver les ruines légendaires d'Arrakis où se trouverait une puissante relique.

### 2.1 Le joueur

Vous incarnez un personnage de magicien caractérisé par sa force et son agilité. Il peut bien entendu lancer de sorts.

## 2.2 But du jeu

Découvrir la maison du magicien Nordal et y entrer avec le plus possible de pièces d'or (votre score) afin d'obtenir des informations sur les ruines d'Arrakis contre monnaies sonantes et trébuchantes.

## 2.3 Le jeu

On commence par la création et l'équipement du personnage. C'est une étape rapide et simplifiée. On commence par vous demander de répartir 25 points entre la force et l'agilité. Il est impossible d'attribuer plus de 18 points à l'une d'elles. Notons que la force intervient dans les combats et que l'agilité permet de fuir. Les flèches directionnelles haut et bas permettent d'alterner entre la force et l'agilité. La flèche droite incrémente la valeur courante et la flèche gauche la décrémente. Dès que vous avez réparti les 25 points, le jeu vous affiche un récapitulatif de votre personnage ainsi que le nombre de pièces d'or que vous possédez à l'entrée en ville (de 10 à 35 pièces d'or). Vos pièces d'or vous permet dans un premier temps d'acheter une arme (une dague, une épée ou une hache) qui vous servira dans les combats "classiques" (c'est à dire hors magie).

- **Déplacement** : Dès que votre personnage est créé, vous vous retrouvez dans les rues désertes de Samarcande. A gauche de l'écran LCD, vous avez une vue à la première personne des rues de la ville. En haut à droite, vous avez la direction où vous regardez (bf Nord, Est, Sud, Ouest) ainsi que vos coordonnées X et Y dans la ville. Pour vous déplacer, utilisez les flèches directionnelles : haut pour avancer, bas pour vous retourner (c'est à dire pivoter de 180 degrés), gauche pour tourner à gauche et droite pour tourner à droite.
- **Habitations** : Lorsque vous faites face au pied d'une habitation, le programme vous demande si vous voulez y entrer. Taper sur la touche O pour accepter, sinon une autre touche pour continuer dans les rues de la ville. Certaines portes sont fermées, d'autres ouvertes. En entrant dans une maison, vous rencontrerez un personnage :

-  : Un marchand
-  : Un garde
-  : Un mendiant
-  : Un magicien

Chacun d'eux peut-être bienveillant, insondable, hostile ou agressif. Vous aurez alors le choix entre plusieurs actions :

- vous Renseigner
- Quitter la maison
- Attaquer sans préavis l'habitant

À la suite d'une demande de renseignement, et si l'habitant n'est ni hostile ni agressif, il vous répondra où se trouve Nordal en combinant deux points cardinaux (Nord-Ouest, Sud-Est, etc.). Si Nordal se trouve exactement dans une direction cardinale, le personnage vous indiquera une distance exprimée en nombre de cases. Parfois, il vous enverra "balader"...mais dans sa langue. Sachez le comprendre sinon vous risquez l'altercation. Mieux vaut parfois quitter les lieux sans trop insister...Surtout quand on sait que ces personnages sont d'autant plus dangereux qu'ils sont hostiles.

- **Magie** : Si la bagarre s'engage, vous avez le choix entre deux types de combat : avec l'arme acquise au début du jeu en appuyant sur la touche **A** (Attaque) ou en appelant à votre magie en appuyant sur la touche **S** (Sort). La magie est bien plus forte mais vous êtes un mage débutant ! À vous de choisir.

Comment marche la magie ? Bonne question ! La rue disparaît et l'écran affiche dans un carré à gauche de l'écran un petit trait vertical (vous) et un point représentant l'ennemi. Le jeu vous demande alors quel mot magique vous voulez employer. Vous tapez alors un mot de quatre lettres maximum et dès que vous appuyez sur la touche **Entrée**, le sort est lancé. Vous verrez alors un éclair jaillir de votre personnage qui se termine par une étoile de diamètre plus ou moins grand. Si votre adversaire est inclus dans le cercle de l'étoile, il subit des dégâts.

Notez soigneusement les mots magiques que vous utilisez,. Votre grimoire s'étendra peu à peu et vous pourrez toucher vos adversaires à coup sûr après une certaine pratique...C'est à vous de découvrir comment fonctionne cette magie. Disons simplement qu'elle ne recourt en rien aux tirages aléatoires.

- **Combats** : Le combat normal se déroule comme dans un jeu de rôle classique (type D&D) : pour toucher l'adversaire, le résultat d'un lancer de dés doit être supérieur à ses points de force. Si c'est le cas, il est touché et subit des dégâts en fonction de l'arme utilisée. Ses points de vie décroissent d'autant. La riposte se fait dans les mêmes conditions. Votre adversaire lance les dés. Si le résultat est supérieur à vos points de force, vous perdez autant de points de vie que la force de son arme (de 1 à 4). A zéro points de vie, votre personnage meurt. Au même score, votre adversaire trépasse et vous recueillez après la fouille de rigueur un certain nombre de pièces d'or qui constituent votre score.

Vous trouverez Nordal derrière une porte, comme les autres personnages, en suivant les conseils des personnages de rencontre.

Si le plan de la ville reste la même à chaque partie, la position de Nordal change à chaque nouvelle partie.