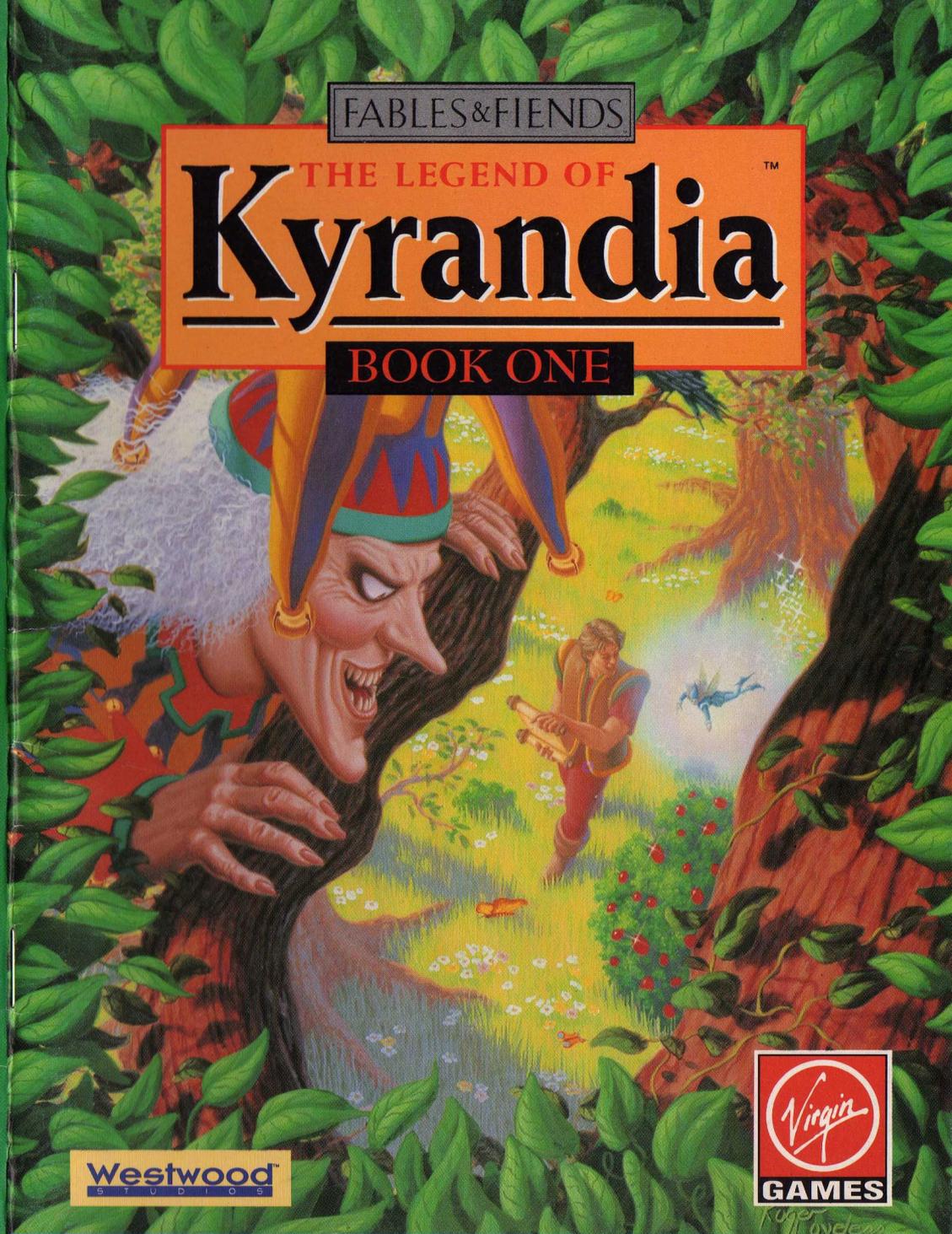


FABLES & FIENDS

THE LEGEND OF  
**Kyrandia**<sup>TM</sup>

BOOK ONE



FABLES AND FIENDS and  
THE LEGEND OF KYRANDIA  
are trademarks of Westwood Studios, Inc.  
© 1992, 1993 Westwood Studios, Inc.  
All rights reserved

© 1993 Virgin Games, Ltd.  
Virgin Games France  
233 rue de la Croix Nivert, 75015 Paris, FRANCE



**M A C I N T O S H**

Le Grenier du Mac - <http://www.grenier-du-mac.net>

FABLES & FIENDS

THE LEGEND OF  
**Kyrandia**™

**BOOK ONE**

Contents

Introduction ..... 5

Chapter 1 ..... 10

Chapter 2 ..... 15

Chapter 3 ..... 20

Chapter 4 ..... 25

Chapter 5 ..... 30

Chapter 6 ..... 35

Chapter 7 ..... 40

Chapter 8 ..... 45

Chapter 9 ..... 50

Chapter 10 ..... 55

Chapter 11 ..... 60

Chapter 12 ..... 65

Chapter 13 ..... 70

Chapter 14 ..... 75

Chapter 15 ..... 80

Chapter 16 ..... 85

Chapter 17 ..... 90

Chapter 18 ..... 95

Chapter 19 ..... 100

Chapter 20 ..... 105

Chapter 21 ..... 110

Chapter 22 ..... 115

Chapter 23 ..... 120

Chapter 24 ..... 125

Chapter 25 ..... 130

Chapter 26 ..... 135

Chapter 27 ..... 140

Chapter 28 ..... 145

Chapter 29 ..... 150

Chapter 30 ..... 155

Chapter 31 ..... 160

Chapter 32 ..... 165

Chapter 33 ..... 170

Chapter 34 ..... 175

Chapter 35 ..... 180

Chapter 36 ..... 185

Chapter 37 ..... 190

Chapter 38 ..... 195

Chapter 39 ..... 200

Chapter 40 ..... 205

Chapter 41 ..... 210

Chapter 42 ..... 215

Chapter 43 ..... 220

Chapter 44 ..... 225

Chapter 45 ..... 230

Chapter 46 ..... 235

Chapter 47 ..... 240

Chapter 48 ..... 245

Chapter 49 ..... 250

Chapter 50 ..... 255

Chapter 51 ..... 260

Chapter 52 ..... 265

Chapter 53 ..... 270

Chapter 54 ..... 275

Chapter 55 ..... 280

Chapter 56 ..... 285

Chapter 57 ..... 290

Chapter 58 ..... 295

Chapter 59 ..... 300

Chapter 60 ..... 305

Chapter 61 ..... 310

Chapter 62 ..... 315

Chapter 63 ..... 320

Chapter 64 ..... 325

Chapter 65 ..... 330

Chapter 66 ..... 335

Chapter 67 ..... 340

Chapter 68 ..... 345

Chapter 69 ..... 350

Chapter 70 ..... 355

Chapter 71 ..... 360

Chapter 72 ..... 365

Chapter 73 ..... 370

Chapter 74 ..... 375

Chapter 75 ..... 380

Chapter 76 ..... 385

Chapter 77 ..... 390

Chapter 78 ..... 395

Chapter 79 ..... 400

Chapter 80 ..... 405

Chapter 81 ..... 410

Chapter 82 ..... 415

Chapter 83 ..... 420

Chapter 84 ..... 425

Chapter 85 ..... 430

Chapter 86 ..... 435

Chapter 87 ..... 440

Chapter 88 ..... 445

Chapter 89 ..... 450

Chapter 90 ..... 455

Chapter 91 ..... 460

Chapter 92 ..... 465

Chapter 93 ..... 470

Chapter 94 ..... 475

Chapter 95 ..... 480

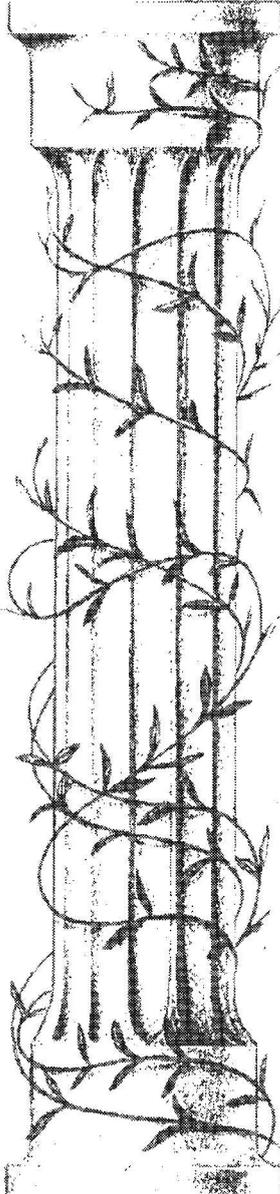
Chapter 96 ..... 485

Chapter 97 ..... 490

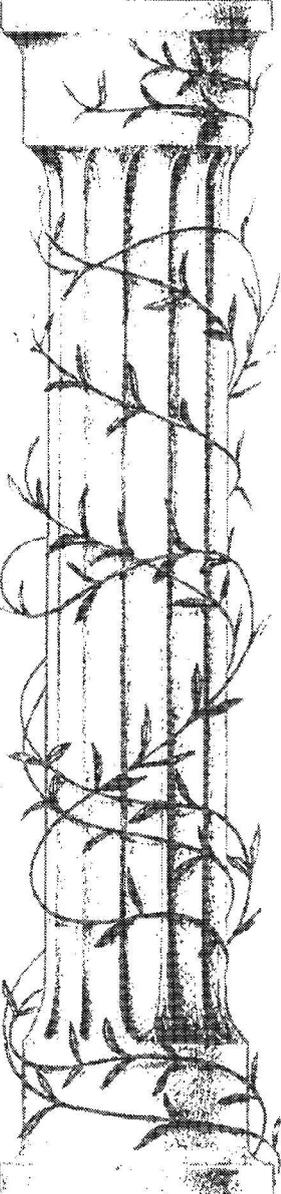
Chapter 98 ..... 495

Chapter 99 ..... 500

Chapter 100 ..... 505



## Table des matières



Histoire de Kyrandia .....	1
Comment jouer:	
Installation .....	5
Comment commencer .....	5
Instructions de base:	
Jouer en utilisant la souris .....	6
Transporter des objets dans Kyrandia .....	8
L'écran jeu .....	10
La barre de menu .....	12

- Crédits -

# L'HISTOIRE DE KYRANDIA

...



Situé au cœur des forêts anciennes, le monde enchanté de Kyrandia est considéré depuis bien longtemps comme le plus magique de tous les anciens royaumes.

Plusieurs siècles avant le début de notre histoire, le roi Guillaume I conclut une alliance avec le Royaume Naturel, ce qui permit aux habitants de Kyrandia et du Royaume Naturel de s'associer et d'élaborer ensemble un plan de protection mutuelle.

Une énorme pierre précieuse, maintenant connue sous le nom de Kyragemme, émergea de la terre, à l'endroit même où le roi Guillaume se trouvait.

Cette pierre précieuse fut ensuite remise aux habitants de Kyrandia en guise de symbole de l'alliance sacrée, et il incombait à la famille royale d'assurer la protection de la Kyragemme.

Avant la découverte de la Kyragemme, l'utilisation de la magie n'existait que sous la forme de pouvoirs isolés et temporels.

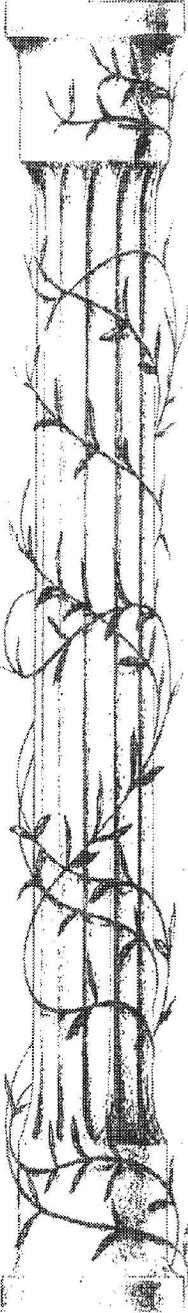
La Kyragemme, dotée d'un grand nombre de pouvoirs magiques, donna au monde de Kyrandia la magie plus puissante des royaumes de l'homme.

Les simples tailleurs de pierre, à qui l'on donna la tâche difficile de construire une voûte pour abriter la pierre magique, utilisèrent les pouvoirs de la Kyragemme pour la première fois.

À l'origine, on se servit des pouvoirs comme d'une source magique destinée à protéger la pierre précieuse, puis l'on y recourut à nouveau plus tard, lors de la construction du Château de Kyrandia.

Les descendants de ces anciens artisans transmettent leur connaissance de la magie aux générations suivantes. Chaque génération y ajouta d'autres connaissances, et étendit ses usages à plusieurs régions du Kyrandia.

Bien plus tard, il devint tellement commun d'utiliser des pouvoirs magiques que l'on en vint même à les utiliser pour effectuer les tâches les plus simples. En conséquence, la Reine Thélia la Sévère créa l'Ordre des Mystiques Royaux afin d'organiser et de contrôler les pouvoirs magiques de la Kyragemme. Choissant parmi les tailleurs de pierre ceux ayant une connaissance approfondie de la magie, la Reine Thélia établit quatre disciplines mystiques: l'Alchimie, la Spiritualité, les Parchemins, et la Tradition de la Pierre Précieuse.



Tous les ans, L'Ordre des Mystiques Royaux célèbre ses humbles origines au Festival de Mortar. C'est, selon la légende, une des semaines les plus heureuses de l'année.

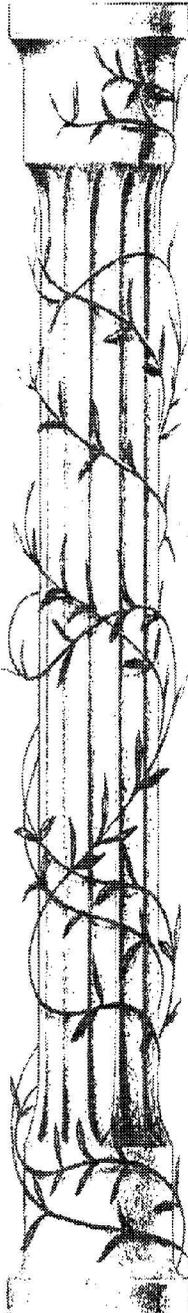
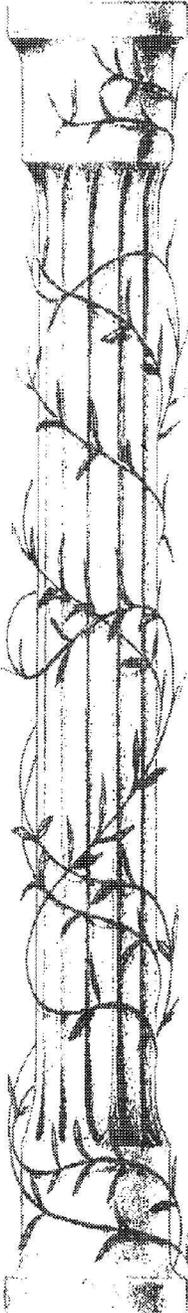
Durant le règne du roi Bernard IV, certaines nations avoisinantes devinrent jalouses de la prospérité du Kyrandia et déclarèrent la guerre. Soumis à de brutales attaques pendant de nombreuses années, le Royaume fut pratiquement détruit.

Le Roi Bernard, qui hésitait à se servir de la magie comme d'une arme offensive, se décida enfin à recourir à la magie de la Kyragemme afin de retourner les armées ennemies contre leurs propres chefs. Ainsi furent créées les alliances d'amitié qui existent encore de nos jours avec les nations avoisinantes.

Benjamin le Jardinier, neveu du Roi Bernard, et premier roi de la nouvelle lignée, se donna la tâche difficile, pendant toute la durée de son très long règne, de faire renaître les forêts et les merveilles naturelles qui avaient été détruites par les invasions ennemies durant son enfance.

L'Ordre des Mystiques assista Benjamin dans sa tâche en créant un grand nombre des merveilles naturelles magiques qui existent encore aujourd'hui. Beaucoup d'historiens racontent également qu'un tailleur de la cour de Kyrandia inventa le pantalon à la même époque.

Cependant, la paix au Kyrandia fut récemment troublée après l'assassinat du Roi et de la Reine par Malcolm, bouffon de la cour, et ami de la famille, qui s'empara de la Kyragemme. Ainsi prit fin le règne paisible du Roi Guillaume le Cécérou.



Kyrandia se trouva donc à la merci de Malcolm. Heureusement ce terrible moment ne fut que de courte durée. Kallak, chef de l'Ordre des Mystiques, et père de la défunte reine, parvint à créer une muraille magique, retenant Malcolm à l'intérieur du château.

Craignant pour la vie de son petit-fils, Kallak décida de quitter le palais et éleva le jeune Brandon à la campagne. Sa fuite le mena au delà des bois de Timbermist, loin du château maintenant aux mains de Malcolm, l'usurpateur devenu prisonnier de sa propre conquête.

Orphelin dès le plus jeune âge, et seul héritier du trône de Kyrandia, Brandon ne savait rien de ses origines royales, secret bien gardé par un grand-père protecteur.

En dépit d'une longue et glorieuse histoire, rien ne va plus à Kyrandia. Se voyant refuser l'accès à la Kyragemme, l'Ordre des Mystiques Royaux est dans l'incapacité de réapprovisionner ses échoppes magiques.

Les réserves se font rares, et l'Ordre des Mystiques s'est trouvé obligé de renoncer aux enchantements les plus protecteurs pour tenter de maintenir le sortilège qui retient Malcolm prisonnier à l'intérieur du château.

Brandon, maintenant adulte, sera bientôt attiré par la folie de Malcolm. Ce dernier, prisonnier et seul, a soigneusement préparé sa revanche. Se voyant refuser le couronnement, il n'a cessé de lutter contre les liens qui le retiennent et a comploté contre tout le Kyrandia.

Au même moment, la muraille magique qui retenait Malcolm prisonnier s'évanouit, le libérant et laissant libre-cours à l'exécution de sa terrible vengeance. Ce fut le début de la destruction de ce royaume. Brandon resta



maintenant le seul espoir du Kyrandia. Vous devez donc le guider avant qu'il ne soit trop tard. Utilisez les pouvoirs magiques. Restituez la Kyragemme, et revendiquez la place qui vous revient de droit dans la légende de Kyrandia.

## COMMENT JOUER

### Installer Kyrandia sur votre disque dur

**I**nsérez la disquette 1 dans le lecteur. Cliquez deux fois sur l'icône Disquette puis cliquez à nouveau deux fois sur l'icône **d'installation de Kyrandia**. Suivez les instructions qui apparaîtront à l'écran en insérant les disquettes de jeu selon la procédure indiquée.

## COMMENT COMMENCER

Cliquez deux fois sur l'icône *Kyrandia* pour commencer le jeu. L'introduction de *Kyrandia* débutera une fois que le jeu aura été entièrement ouvert. Si vous avez déjà visionné les scènes d'introduction et que vous désirez aller plus vite, vous pouvez les éviter en pressant une touche au hasard ou en cliquant avec la souris. Ainsi, l'option "Open A Game" va apparaître et vous pourrez soit ouvrir un jeu déjà sauvegardé, soit commencer un nouveau jeu.



*Kyrandia* vous semblera facile à comprendre et amusant. Vous pouvez activer les personnages et les objets en utilisant le pointeur et en cliquant avec la souris. Brandon ne court pas vraiment de danger dans les premières scènes; vous pouvez donc vous promener le temps de vous habituer au jeu.

## JOUER EN UTILISANT LA SOURIS

**V**ous pouvez contrôler toutes les activités dans Kyrandia en vous servant de la souris.

La souris est reliée au pointeur (curseur) situé sur l'écran. Tout déplacement de la souris correspond à un déplacement du pointeur sur l'écran dans la même direction que la souris.

Le jeu se joue en plaçant le pointeur sur un endroit ou sur un objet, et en appuyant sur le bouton de la souris. Ce mouvement s'appelle "cliquer".

Le personnage principal du jeu s'appelle Brandon. En tant que joueur, vous contrôlerez les mouvements et même le destin de Brandon en le cliquant dans les différentes scènes du Kyrandia. Cliquez sur le côté gauche de l'écran, et Brandon se déplacera dans cette direction. Cliquez sur la droite, et il se dirigera docilement vers la droite.

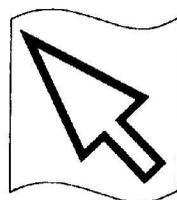
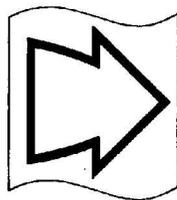
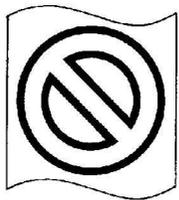
Dans la plupart des cas, Brandon se rendra exactement à l'endroit où vous avez cliqué. Il se peut



cependant qu'il ne puisse pas aller aussi loin que vous le désiriez. Dans ce cas, il ira vers l'endroit indiqué par le pointeur mais s'arrêtera avant. Si vous le souhaitez, vous pouvez faire changer Brandon de direction pendant qu'il se déplace. Vous pouvez le faire sortir de la scène dans laquelle il se trouve en cliquant sur l'un des côtés de l'écran. Il se dirigera du côté choisi, et vous le verrez apparaître dans la scène adjacente.

Vous remarquerez que le pointeur change de forme lorsque vous le placez sur le côté de la scène ou sur l'une des portes que Brandon pourrait franchir. Si vous cliquez sur une porte, vous ferez disparaître Brandon de la scène actuelle pour le retrouver dans la scène adjacente.

Brandon peut normalement se diriger vers le haut, vers le bas, à droite, et à gauche. Cependant, il sera parfois limité dans ses déplacements. Ainsi, lorsque vous cliquez sur l'un des côtés de la scène, le pointeur se transformera parfois en SENS INTERDIT pour indiquer que Brandon ne peut pas passer par la scène voisine.



## TRANSPORTER DES OBJETS DANS KYRANDIA

**L**orsque vous souhaitez que Brandon ramasse, porte, et utilise certains objets, il vous suffit de cliquer dessus. Par exemple: si vous voulez que Brandon prenne la pomme qui est cachée dans le pot, placez le pointeur sur le pot et cliquez. La pomme apparaît et "remplace" le pointeur. Ceci indique que Brandon possède maintenant la pomme. Pour déplacer la pomme sur l'écran, déplacez la souris.

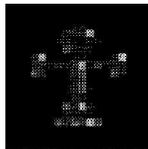
Lorsque la pomme sert de curseur, Brandon dispose de plusieurs choix. Il peut, par exemple, ajouter la pomme aux objets qui sont déjà dans son sac à dos. Dans ce cas, placez la pomme au-dessous de l'écran, dans l'une des cases de la grille destinée à inventorier ses acquisitions (le sac à dos de Brandon); puis cliquez et la pomme restera dans la grille. Dès que vous mettez la pomme dans le sac à dos de Brandon, que vous la placez dans un autre endroit de la scène, que vous l'utilisez ou que vous la laissez tomber, le curseur retrouve sa forme normale. Brandon emporte son sac à dos avec son contenu dans tous ses déplacements.

Brandon peut également se servir de la pomme. Il y a beaucoup de choses à trouver au Kyrandia, et il est parfois nécessaire d'employer certains objets pour résoudre les différents mystères auxquels Brandon doit faire face. Par exemple, Brandon peut utiliser la pomme en la mangeant. Si vous ramassez la pomme et la cliquez sur Brandon, il la mangera et vous verrez un trognon de pomme apparaître.

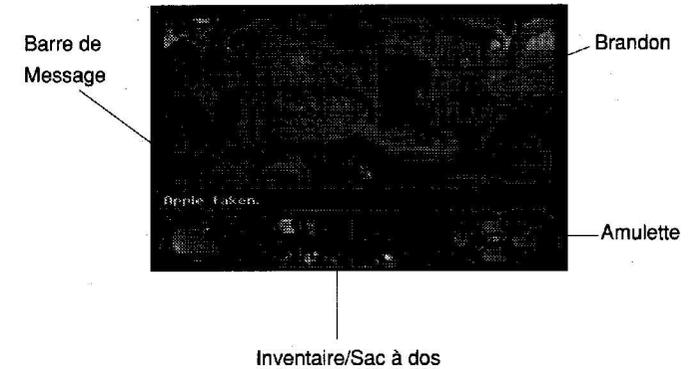


Vous rencontrerez des zones "actives" et trouverez certains objets que Brandon ne peut pas ramasser. En cliquant sur ces zones, ou en cliquant ces objets sur ces zones, de nouvelles possibilités s'offriront à vous. Par exemple: cliquez sur le pot violet situé dans la maison de Brandon et son contenu vous sera révélé; dans ce cas, il s'agit d'une pomme. Brandon sera aussi surpris que vous l'êtes et fera vraisemblablement quelques commentaires au sujet de sa découverte. Le pot peut avoir d'autres emplois. Si vous retirez la pomme du pot, vous pourrez ensuite y déposer d'autres objets. Afin de ne pas salir la maison, vous pouvez aussi déposer le trognon de pomme dans le pot.

La plupart des habitants du Kyrandia qui rencontreront Brandon ne parleront que brièvement avec lui. Il lui est cependant possible d'avoir une conversation plus longue avec eux en cliquant sur les personnages. Certains personnages ne continueront de parler avec Brandon que s'il leur apporte un objet spécifique. Il vous faudra alors cliquer l'objet en question sur le personnage.



## L'ECRAN JEU:



**L**'écran jeu dans Kyrandia est divisé en deux parties facilement reconnaissables. La partie supérieure de l'écran représente la scène dans laquelle Brandon, le personnage principal du jeu, se trouve. Si vous déplacez Brandon assez loin dans une certaine direction, l'écran jeu affichera un nouveau décor. En tant que joueur, vous ne pouvez visualiser les différentes scènes du jeu que si vous y déplacez Brandon. Ce dernier peut toujours se voir refuser l'entrée de certains endroits s'il n'a pas satisfait certaines conditions. Par exemple, il se peut que Brandon ait besoin d'aider Herman à réparer le pont qui s'est effondré avant de pouvoir traverser la forêt de Timbermist.

La partie inférieure de l'écran jeu est divisée en trois sections.



Le centre de la partie inférieure de l'écran comprend deux rangées comportant plusieurs cases rectangulaires qui servent à transporter les objets collectionnés par Brandon au cours de ses divers déplacements. Cette grille correspond au "sac à dos" de Brandon. Les objets demeurent dans le sac à dos jusqu'à ce qu'il s'en débarrasse, ou qu'il les utilise. Si vous avez plus d'objets que de cases disponibles, vous devrez soit créer une réserve, soit laisser l'objet en question là où il se trouve en repérant bien l'endroit.

La section de droite de la partie inférieure de l'écran est réservée à l'affichage de l'amulette magique. Si vous parvenez à la faire découvrir à Brandon, le cadre doré apparaîtra. Le cadre comporte quatre pierres précieuses qui s'activeront et prendront une couleur vive si vous dirigez correctement Brandon. Dès lors, si vous cliquez sur ces gemmes, de nouvelles activités vous seront révélées. Cependant, les pierres précieuses qui ne sont pas encore activées, ne vous servent à rien et restent de couleur noire.

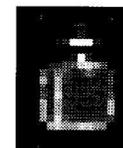
Une bande étroite horizontale sépare la partie supérieure de l'écran des trois autres sections constituant la partie inférieure: il s'agit de la boîte à messages. Le texte affiché peut soit indiquer le nom de l'endroit où



Brandon se trouve, soit fournir des renseignements sur l'état de la situation au Kyrandia. Lorsque vous cliquez sur la pomme, la légende "Pomme Prise" s'affichera dans la boîte à messages. Placez la pomme dans le sac à dos de Brandon et le message suivant apparaîtra: "Pomme placée". Remplacez la pomme dans la scène et le message deviendra: "Pomme Lâchée".

## LA BARRE DE MENU

**U**tiliser le menu Fichier vous permet de commencer un nouveau jeu (New Game), d'entrer un jeu déjà sauvegardé (Open), de sauvegarder le jeu en cours (Save) ou encore de quitter le jeu en cours. Le menu Option vous permet de contrôler le jeu en choisissant à votre guise: la vitesse de marche, la vitesse des textes, la musique, le son et l'affichage.



# The Legend of Kyrandia

## CREATED BY

Brett W. Sperry & Michael Legg

## PRODUCED BY

Christopher D. Yates & Jennifer Sward

## MACINTOSH CONVERSION BY

The Dreamers Guild

## FRENCH TRANSLATION BY

Sabine Humeau and Louie Beatty

## PRODUCTION CO-ORDINATION BY

Catherine Spratt and Robert McGrath

## DESIGNED AND PROGRAMMED BY

Michael Legg

## LEAD ARTIST

Rick Parks

## DIRECTOR OF MUSIC & SOUND

Paul S. Mudra

## PRODUCT COORDINATOR

Cathie Bartz-Todd

## WRITER

Rick Gush

## ARTISTS

Ren Olsen, Louise Sandoval, Joseph B. Hewitt IV  
Judith Peterson, Aaron Powell, Elie Arabian

## MUSIC & SOUNDS BY

Frank Klepacki & Dwight K. Okahara

## QUALITY ASSURANCE

Glenn Sperry, Jesse Clemit, Michael Lightner, William Foster,  
Michale Gater, Eugene Martin, Michael Glosecki, Justin Norr,  
Top Star Computer Service, Testing 1, 2, 3...

## DOCUMENTATION COORDINATOR

Lisa A. Ballan

## MANUAL EDITOR

Lisa Marcinko