

LEGEND



Manual in English
Manuel en Français
Handbuch auf Deutsch
Manuale in Italiano

MINDSCAPE

DESIGN*Pete James and Tag***GAME GRAPHICS***Pete James and Tag***PROGRAMMING***Tag***MUSIC & SOUND EFFECTS***Richard Joseph***MANUAL***written by Richard Hewison***SOFTWARE PRODUCERS***Steve Whittle and Richard Leinfellner***SOFTWARE MANAGER***Phil Harrison***WITH THANKS TO***Mike Simpson, Paul Coppins and all at Mindscape***PACK & MANUAL GRAPHICS***Mark Design*

© Copyright 1992 Anthony Taglione & Pete James.
Published under exclusive license by Mindscape
International Ltd.

L E G E N D



It is a time of dread.. a time of woe

The land of Trazere is in chaos. A strange and powerful entity as old as the world is stirring in its sleep. The peoples of the Ancient Realm are being transmuted into hideous beasts by some malevolent power and are roaming the land, slaying and despoiling all in their path.

Why has the King forsaken his people? Why does he not send his legions to scourge the land of its foul pestilence?

Only the stalwart men of the four Keeps can save the Kingdom from evil, but surely even their great walls cannot hold forever!

Then came the four adventurers..

From the North came a mighty Berserker, a fearsome killing machine. From the South, a Runemaster armed with magical spells. A Troubadour with magical songs came from the West and from the East, an Assassin, master of agility and stealth.

Could these be the heroes to save the land? Or will they, too, fall, as have so many before them?

Now is the time of Legends..

The Character classes

Berserkers

In the forbidding wastes of the far North live the Berserkers. A race of warriors without equal who never tire of slaying the minions of Chaos.

In the heat of battle some heroes of the Northern clans can enter a state of blood lust known as the 'Berserker rage'. This turns them into wild and furious killing machines who foam at the mouth and are completely unstoppable until all their foes are slain.

Troubadours

A Troubadour is a class of warrior/musician who travels from place to place hiring himself out as either fighter or entertainer, whichever is the most lucrative. The songs sung in battle by a troubadour are ancient melodies steeped in magic that bolster characteristics like strength, speed or healing. This ability works on the whole party, not just the singer, (although he is more strongly affected).

Some of the instruments found in the Ancient Realm have been boosted by the more traditional runic magic, making the Troubadour class extremely powerful at later levels.

Assassins

To the East of the Ancient Realm lies the Empire of the Moon. Comprising, as it does, numerous feuding provinces, it is not surprising that the way of the Assassin is a popular career choice for many young adventurers there. Assassins are highly trained fighters who specialise in the back attack, which can triple the damage they inflict.

Heavy weapons such as swords or staves are too cumbersome for the Assassin to inflict critical damage with, but small weapons like daggers are ideal.

In addition to this lethal ability, Assassins may also invoke moon magic to turn themselves invisible by hiding in shadows.

Runemasters

The most potent form of magic in the Ancient Realm entails the use of runes to cast spells. Arcane reagents are mixed into a bowl whilst invoking these runes to give them their power.

All Runemasters must have served an apprenticeship under an older and more powerful mage known as a 'Mantric'. When they have served their apprenticeship, the Mantric usually grants the would-be Runemaster the knowledge of a few runes and then sends them into the world, never to return.

Runemasters may learn of new runes and their reagents by finding another Mantric who will sell them the knowledge. It is rumoured that a powerful Mantric known only as 'the Ancient' lives in the mountains near the city of Treihadwyl.

The Monsters awaken..

As the Chaos deity stirred in its sleep and dreamed its dreams of power, residual energies leaked into the material world and caused widespread mutations. These mutations took a wide variety of forms, from the great demonic shape of a Lord of Chaos to creatures which seemed at first glance to be entirely human. Only the pallid colour of their skin or wild eyes betrayed them... Any characters who are not members of the party are referred to as monsters. These monsters will (without exception) attack the party at every opportunity.

There are many different monster races to be encountered, hence any battles with them are referred to as Monster Encounters, (See Combat Mode on how to fight monsters).

A good general rule when encountering monsters is that the smaller they are, the easier they are to kill. For example, Kobolds are tiny humanoid creatures who like nothing better than to hang around the more powerful Orcs or Ratmen and can usually be killed with the minimum of effort.

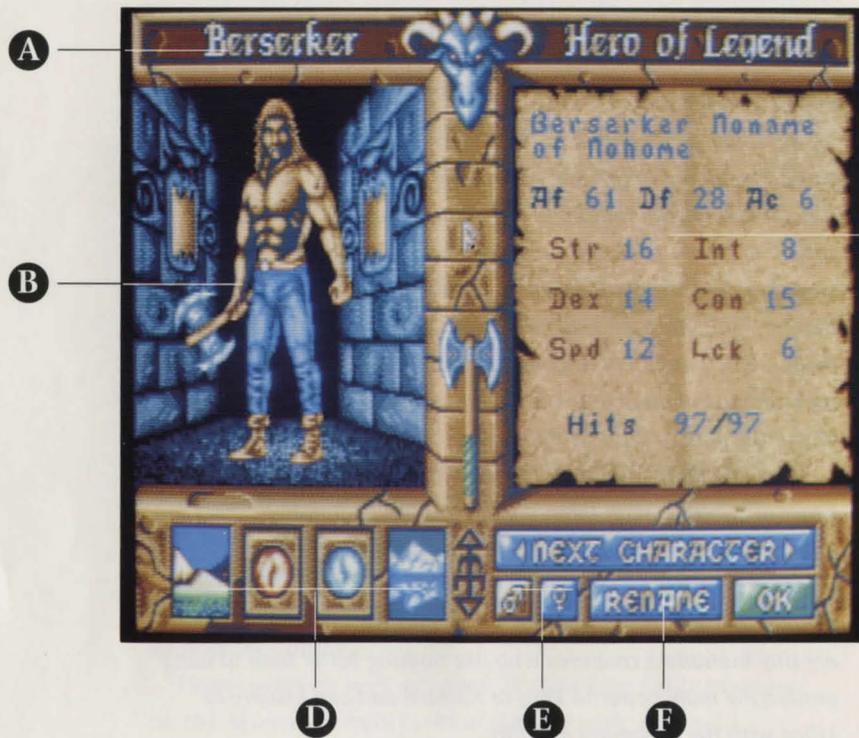
Chaos Knights on the other hand are tall, heavily armoured

and exceedingly tough!

The effect of the seeping Chaos power is not restricted to fighters. Runemasters (and even Mantrics) are also vulnerable to its influence.

Intelligent and very dangerous magic-using monsters can be easily spotted by their tendency to wear flowing robes or shroud their faces under deep cowls. They can also be recognised by their constant attempts to blast your party with spells rather than engage them in physical combat!

What to do when the game has loaded



On loading your LEGEND Disk 1, you will be asked to load a Saved Game, or start a New Game. You should press any key if you wish to start at the beginning. Having selected a New Game, you will be presented with the Party Selection Screen. This allows you to select your own four party members.

There are a few restrictions to who you may have in your party:

You **MUST** have four members at the start of the quest, and you must have one of each character class. Who you have within these restrictions and what gender they are, is completely up to you.

A Current Character Class

The character class currently selected is displayed here. This will change whenever 'Next Character' is selected.

B The Character Class Portrait

A graphic portrait of the character class currently selected is displayed here. This will change whenever "Next Character" or the opposite Gender is selected.

C Ability Scores

These values are unique to each character, and they determine their personal abilities. For example, a Berserker won't last long as a fighter if his strength is the lowest in the party. The Runemaster won't be able to cast very strong spells if his intelligence is low.

You can change the scores before you enter the game, but first you need to understand what they represent. (The following definitions can also be found in the Inventory section of this manual):

Af = Attack Factor

The Attack Factor shows how likely the character is to hit a monster during a fight.

Df = Defence Factor

The Defence Factor shows how likely the character is going to be able to block or dodge a blow from a monster.

AC = Armour Class

This is a measure of how well the character is able to withstand hits. Unlike other scores, the lower the number the better the character is protected;

e.g. AC: -5 is better than AC: +2

Str = Strength

Strength is a measure of muscle power. It has a direct effect on how much damage the character inflicts on a monster and is also used in calculating the Attack Factor value.

Int = Intelligence

Intelligence affects the strength of magic spells cast either by the Runemaster, or of any spells cast via magic items used by other characters.

Spd = Speed

Speed is a measure of how many attacks the character can make on a monster in a set period.

It also affects the speed with which each character reacts to the commands given to him or her via the Action Menu in the 3D Dungeons.

Dex = Dexterity

Dexterity is the agility the character shows during a monster encounter. It is used in calculating the Attack and Defence Factors.

Con = Constitution

Constitution is a measure of how well the character can resist a magical attack.

It is also used in calculating the increase in hit points that is awarded to adventurers when their experience level increases.

Lck = Luck

Luck saves a character from a killing blow. Each time this happens, one luck point will be deducted from the character's Luck total.

Luck can be increased by praying at Holy Temples (at a cost) or by using certain items from within the Dungeons.

Hits = Hit Points

This is a measure of how many hit points of damage that characters can sustain in an encounter before they will die.

The Berserker described below has the following scores:

Af: 45	Df: 39	AC: +0
Str: 15	Int: 9	
Dex: 14	Con: 14	
Spd: 13	Luck: 6	
Hits: 82 / 82		

Changing the ability scores

The scores that you choose here will be the ones that the characters begin the game with. They will live or die by your choice.

To change the scores you can select some or all of the element icons displayed in the bottom left corner of the screen.

D The Elements

When selected, these affect the ability scores. Some scores will increase whilst others will decrease. It is up to you which combination of elements you want to use.

Element	Boosts	Depletes
1 Earth	Str, Con, AC	Int, Spd, Dex
2 Fire	Dex, Spd, Int	AC, Hits, Str, Con
3 Air	Int, Spd, Dex	Con, AC, Str
4 Water	Con, AC, Hits, Str, Dex	Int, Spd

When changing the scores, you should keep in mind those scores which would best serve the class that you have selected.

Berserkers need high scores in those abilities that would best serve them during an encounter with monsters.

Troubadours require good scores in those abilities that would aid them in a fight.

Assassins require good stealth and agility if they are to sneak up to a monster undetected.

Runemasters require high scores in those abilities that enable them to be good at spell casting.

E Gender select

You can choose male or female characters for each character class by selecting the male or female icon.

F Rename

You can change the names if you wish. Type in a first name, surname and home town.

When you are happy with the ability scores, the name and the gender, select another character. When you've completed all four party members, click on 'OK' to enter the game.

Before we enter the game properly, there are a few other concepts you should be familiar with.



Male



Female

Objects and their importance

OK' to enter the game.

Before we enter the game properly, there are a few other concepts you should be familiar with.

Throughout the land of Trazere you will come across many objects which have either been bought from an Apothecary, Artificer, Blacksmith, etc. or found within the Dungeons. Pay great attention to the way these objects affect each character's ability scores when they are 'equipped' for use, (see Inventory for further details on equipping objects).

Many objects will boost certain scores for the character that has equipped the item. Others are magical items that can be used by any character for a limited number of uses, e.g rings, helms etc. You will learn to use these objects to your party's advantage during the quest.

Ignore them at your peril!

For example, the Berserker whose ability scores are listed above, would begin the quest with the following items in his inventory:

Leather Boots
Leather Buckler
Chain Mail
Leather Gloves
Short Sword

When equipped, the items affect the ability scores. (Items that don't increase a character's scores when equipped will be magical items). All the items found in each character's inventory at the start of a New Game have been equipped for use already.

e.g Leather Boots add -1 to the character's Armour Class.
Short Sword adds +10 to the Attack factor and +20 to the Defence factor.

Every adventurer has a restriction according to his character class (Berserker, Assassin, Runemaster, Troubadour) which prevents him from using (being equipped with) certain object types.

Berserkers cannot use magic wands or magic staves.

Assassins can only use short bladed weapons (e.g daggers) and staves in combat. They cannot use wands, full face helms or metallic armour of any kind.

Troubadours cannot use magic wands, axes or wear plait armour.

Runemasters are unable to use any normal weapons (except for staves and arcane blades) or wear armour of any kind.

There are many different types of object in the game, including:

Keys

These are very important. There are many locked doors within the Dungeons which require a certain key to unlock them. You will not always find the key you need in the same Dungeon that you are currently exploring. When you try to open a locked door you will be told which key is required.

Rings (worn)

These are all magical and can be worn by anyone. The number of uses for a ring vary. The spell cast by a ring depends on the type of ring worn. For example, Cloud rings give the wearer magical teleportation, whilst Serpent Rings will restore some of the wearer's hitpoints.

The strength of a spell invoked by using any magical object mainly depends on the character's intelligence score.

Potions

There are many different types of potion available. Potions can only be used once. They all have a magical effect.

Scrolls

These magical scrolls allow any character to cast their spell once

only. The runes on the scroll indicate what the spell is.

Helms (worn)

There are many different helms available. The magical helms have a limited number of uses before they expire, and each have varying effects.

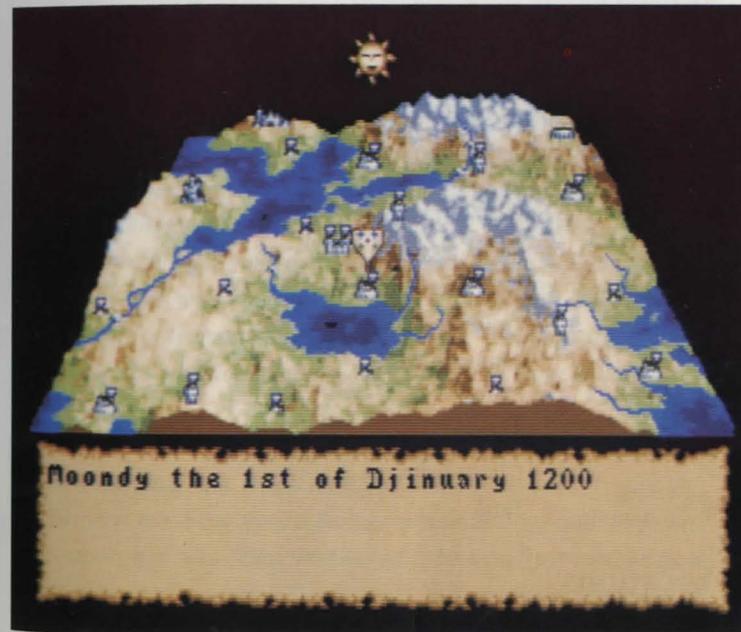
Wands

Another magical item that allows the user to cast the relevant spell for a limited number of uses.

Other items to be found include staves, swords, daggers, blades,



The Land Map



Whenever a New Game is selected the first thing you will see is the Land Map of Trazere. This map is also seen throughout the game whenever the party leaves one town, village or Keep to visit another.

Banners

At the start of the quest, your party will be in the very middle of the land map. It is represented by a light coloured banner with five small crosses. After a short while, other banners will appear. These are either good soldiers from the various Keeps trying to protect the land from evil (dark blue banners), or evil armies attempting to take over Trazere (red banners).

(CGA PC owners should note that 'good' banners are displayed in red and yellow, whilst 'evil' banners are green, red and yellow).

Non-party banners (good or evil) all have different symbols. In the case of 'good' banners this is so you can tell which Keep they have come from. The symbols on the 'evil' banners represent the strength of the monsters in that army. For example, the symbol of the hawk represents the least powerful of the evil hordes. The mightiest army on the land map travels under the sign of the skull and comprises an army of undead champions.

To help you identify the evil banners, their comparative strengths areas follows:

Strength	Banner symbol
1	Hawk
2	Writhing serpents
3	Evil eye
4	Thunder flash
5	Claw
6	Moon
7	Chaos helm
8	Skull

Locations

The map shows every visitable location in the game. By moving the on-screen pointer to a location, you will be informed of its name and how well it is defended, (this is displayed in the scroll at the bottom of the screen). If it is occupied by evil then you will be told that too.

To move the party on the land map, simply position the cursor over the desired location and press the select button. The party banner will then set off along a predetermined path to reach that location. Evil occupied locations cannot be visited.

The speed at which the party moves around the map is determined by the type of Steeds it has. Faster steeds can be bought from Keeps.

Banner encounters

Whilst en-route to a new location, the members of your party might cross paths with a travelling enemy banner. If this happens, they will enter into a Banner Encounter. They will have the option to 'Hide' or face the evil hordes. If they fail to hide successfully, or choose to fight, then the party will enter an outdoor Dungeon view where they will have to face the monsters en masse. At this point, the game will behave in the same way as within Dungeons (see The Treihadwyl Dungeon for more details), except that combat will be much more intense!

If the party is travelling the land map at midnight when new enemy banners arrive, there is a chance that it will be ambushed by the evil hordes.

If you click onto the party banner as it moves across the land map, it will stop moving. When the banner is still, the party will automatically go into hiding. If a monster banner crosses the same path when this happens, a Banner encounter will be avoided.

Escaping an encounter

You can run away from a Banner encounter once into the fight. Simply click onto Elliot the Dragon (who usually draws the game map inside Dungeons). You will get away but at a cost - your steeds will be left behind to be consumed by the hungry monsters!

Winning a Banner encounter

Once all the monsters have been destroyed, simply click onto Elliot the Dragon to indicate that you want to leave the

wilderness and continue your journey across the land map.

You should note that when you leave the wilderness the party leader will automatically collect the bodies of any dead party members. If his inventory is full, then the bodies will be placed in any of the other remaining inventories. You will have a chance to resurrect them later.

Beginners should try to avoid banner encounters until they have become reasonably proficient at fighting. Certain banners are easier to fight than others. Fighting banners is a good way of getting masses of experience points quickly, if you survive long enough!

The time of day

Time goes by quite quickly when you are on the land map screen. The sun and moon will pass overhead to indicate a new day or night cycle. If you place the cursor in the scroll at the bottom of the screen or anywhere else outside the map, then the actual day and date will be displayed (in the traditional Trazere Calendar format). Every midnight new enemy banners will stalk the land and every day the surviving 'good' banners will make their move.

The battle between good and evil banners will rage on without your direct intervention. However, after a few weeks have passed the Keeps will begin to run out of soldiers. You should make donations of gold to them so that more soldiers can be recruited to continue the fight.

Time will pass by very slowly inside the Dungeons. The day and night cycle only occurs on the Land map screen.

Villages, Towns and Keeps

Each one of these locations can have within them a number of other visitable areas. These are accessed via a menu system.

Using the system is simple:

Each menu will give you a list of options. These will either be

places to visit or things to do. Each option will have a corresponding number next to it. To select an option either press the relevant number on your keyboard, or move the pointer over the option and press your select button.

In answer to a question, select Y for Yes or N for No. To leave any menu and return to the previous one, press Escape on your keyboard.

Below the main window area is a panel which shows your four party members as individual face icons. The current leader is on the far left of the display. The inventory of the leader is displayed below this.



There are a couple of new icons displayed here which are not used anywhere else in the game:



This allows the total funds (gold) to be split evenly between the party.



When selected this allows the leader to immediately collect ALL the gold from the entire party. This is most useful when the leader wishes to buy something but he doesn't have enough gold in his possession to do so.

These icons are used whenever the party is in a location where trading is involved. For example...

The Apothecary

This is a small shop that specialises in selling magical ingredients that are used only by the Runemaster. If the Runemaster is the selected leader, then pressing S in the Apothecary will display his spell screen so that you can see which magical ingredients he is short of.

(The leader is the current character whose face is displayed in the lower half of the screen on the left hand side). Alternatively, once the Runemaster is the leader, select his face again to invoke his spell screen.

(The spell screen is described in detail in The Magic Spell System section.)

It does not matter who in the party does the actual buying, as the ingredients will be automatically transferred to the Runemaster's spell screen.



The Artificer

This shop buys and sells items that are not armour or weapon related. Upon entering, you are given the options to:

- (1) Buy Items
- (2) Sell items

Buy Items

Moving the pointer up and down the list of items for sale will display their cost price. To select an item to buy, press the relevant number on your keyboard or move the pointer over the option and press the select button.

Sell Items

Select an item that you want to sell from a character's inventory by moving the pointer over the object and pressing the select button. The object will be highlighted. Now select (2) to offer the item for sale.

Use this icon to view additional objects if they are available simply by clicking on the required icon to go to the previous or next object screen.



The Blacksmith

This man will buy and sell armour and weaponry in a similar fashion to the Artificer.

Prices will vary from location to location. You don't have to accept any offers made to you. By 'shopping around' you can save or make money.

Holy Temples

These are very important locations. Inside a temple you can choose to do one of the following:

- (1) Resurrect
- (2) Offer Prayer
- (3) Buy Healing Potion

Resurrect

If any adventurers have been killed in a Dungeon, then you can bring their bones back here and have them resurrected. Simply have the bones in someone else's inventory and select (1) to resurrect.

Offer Prayer

Each prayer costs 25 gold pieces. It is best to buy prayers in bulk (i.e more than one at a time). Each prayer adds 1 to the adventurer's luck score.

Buy Healing Potion

You can buy *Serpent* potions which will restore character hit points when used.



The Tavern

Taverns are an important source of information and clues. When you enter a Tavern two options are displayed:

- (1) Talk with Barkeep
- (2) Talk to the Minstrel

Talking with the Barkeep

Barkeeps are good sources of gossip. Talking to them will cost you money, and they won't always have something useful to tell you. Don't worry - you'll know when they are ripping you off! You should always visit a Tavern if you're not sure what you've got to do next in the game. If you have started a New Game and are a

beginner, you should visit the Treihadwyl Tavern to be told where to go next.

Talking to the Minstrel

The Minstrel travels around the land as he pleases. If he's in the Tavern, you can buy songs off him which the Troubadour can use within the Dungeons as Bardish Melodies.

This icon will exit the screen you are currently on. If there are no other screens to go to, the game will go back to the Land map screen.

Use it to leave any of the locations previously described.

There are other locations to visit on the Land map:

The King

Seated on his throne in the castle, King Necrix III has become almost a recluse since the Chaos war started. He has instructed his guards to send anyone away who cannot show the correct documentation.

The Ancient

An old man who will sell Magic Runes to the Runemaster. He lives alone in a cave in the mountains near Treihadwyl. He can also identify any item/artefact/scroll that casts a magical spell if you ask him. He is the only source of new Runes in the game.

The Unshrine

Rumour has it that a mythical location called The Unshrine moves around the land of Trazere. Nobody knows exactly how to predict where or when it will appear next or what secrets lie within it.

Moonhenge

An area of great power and mystery...

The Dark Tower

Who lives within the evil tower and why?



The Guild



The Guild is found in Treihadwyl and is a very important location. The following options are available within:

- (1) Train Levels
- (2) Rename
- (3) Re clothe
- (4) Enter Cellar

Train Levels

Whenever a character wins a monster encounter, experience points are awarded. When a character amasses a particular number of points he can train up to a new level. It is here that each character is trained. If any character is short of the required total points, he will be told how many more points he needs.

Characters do not have to go to the Guild as soon as their hit points total is equal or greater than that required for a new level break. They can amass enough points for multiple level breaks before going back to the Guild.

Whenever a character goes up a level, they will also be awarded bonuses to add to particular ability scores. Their total hit points score will also increase each time a new level is achieved, therefore the higher the level they are, the stronger they will become.

Training costs money. The higher the level, the higher the cost!

Rename

Each adventurer has a default name at the start of the game. You can rename each character if you wish. Select this option and type (from the keyboard) the name, surname and home town for each character in turn. To select another character, click the portraits in the lower half of the screen. The selected portrait will appear in the left hand corner and is now the currently selected leader.

Re clothe

This option allows you to change the colour of your adventurers clothing to suit your own tastes.

Enter Cellar

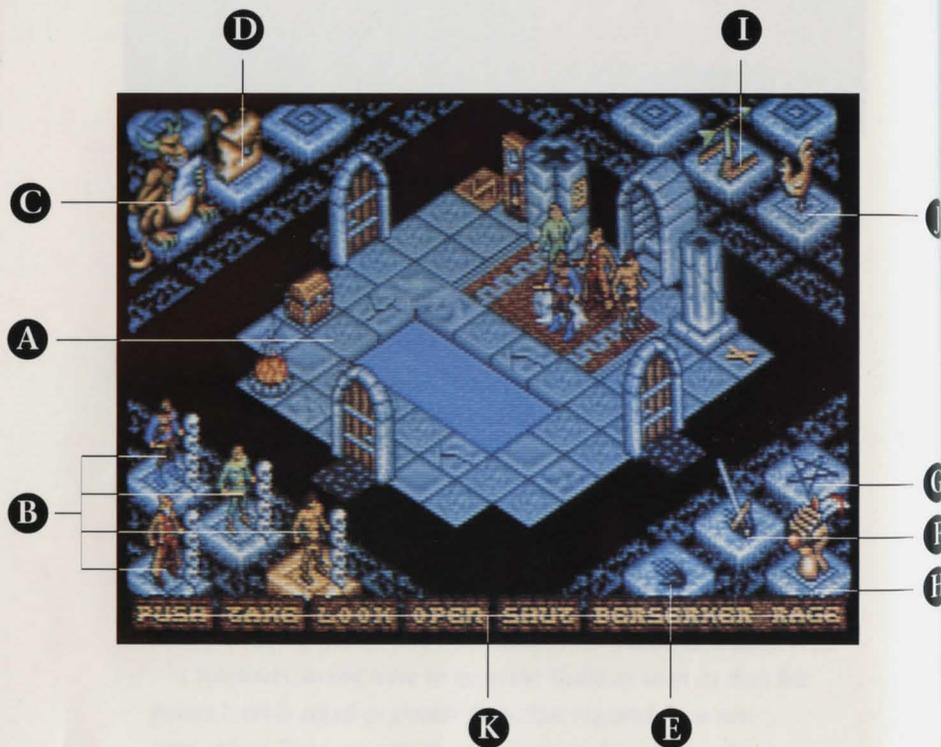
Selecting this option will take you into the 3D isometric Dungeon environment. This part of the game is described in detail in The Treihadwyl Dungeon. It is the first of many such Dungeons that your party of adventurers will have to battle through if they are to complete the game and become Legendary.



The Treihadwyl Dungeon

(the 3D Dungeon environment)

To survive in the Dungeon environment you must know how to search rooms and corridors, take items, use items, unlock doors, cast spells, fight monsters and generally live long enough to reach the next Dungeon.



A The Dungeon

Each room or corridor is displayed in isometric 3D. Within this display you will see your fully animated party of four adventurers as well as any monsters who are in the same location, and any objects or items of furniture.

Moving around

To move a character to a particular spot in the location, simply select the floor tile where you want them to move to (by moving the pointer over it and pressing the select button) and they will make their own way to it. There are, however, a number of circumstances that would prevent a character from reaching the selected point:

(i) The path to the area is blocked by a locked door

The character will attempt to go as far as he can and then stop if a locked door prevents progress. A door that is not locked will open and let the character through.

(ii) The character is blocked

If any monsters are present they will probably try to stop the character by attacking or just getting in the way.

(iii) The area is not reachable

Some rooms or corridors have exits which are not reachable from the character's current position. Either the selected exit is reachable from another area within the location or the required path is only available once a puzzle or other function has been solved or performed first.

Leaving locations

To leave one room and move to another requires the player to select an exit tile. These are the dark floor tiles which are found on the edges of the location. Selecting an exit tile tells the entire party that you wish to leave that location and move to another. At this point, all four adventurers will attempt to head for the selected exit. Whoever gets there first will be the first character to enter the next location, and therefore will become the newly designated party leader, (see 'The Party' for more details on leaders). The same restrictions for moving characters as described in 'Moving around' applies to leaving a location.

B The Party

The four characters in your party are shown here in figurine

form. The character currently selected will have his base highlighted. He is also referred to as the party leader. There are two other points of note:

(i) The skulls

The stack of four skulls indicate the general state of each character's total remaining hit points. Each skull represents a quarter of that character's total hit points. Whenever a skull turns dark then the total hit points are in the bottom half of that quarter. Whenever a skull disappears altogether then the character's hit points have dropped below that mark. Their current luck score is also shown by the colour of the skulls:

White - 5 luck points or above remaining

Green - Below 5 luck points remaining

Red - No luck points left!

(See 'Luck' for further details)

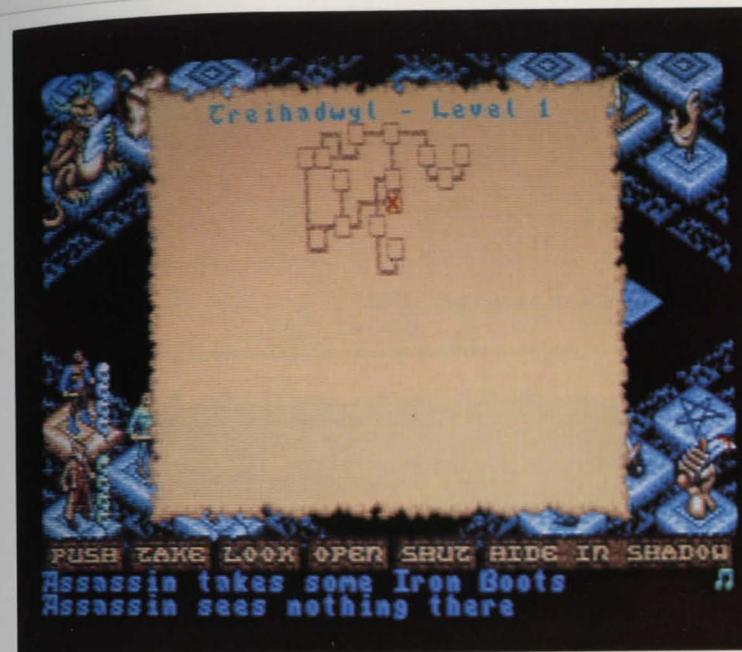
When all the skulls have disappeared, that character will have 0 hit points and will therefore be dead. He should be resurrected either by magic or by taking the bones back to a Holy Temple.

(ii) Damage

Whenever a monster makes a hit on a character then the total hit points damage inflicted on that character will be briefly displayed over the figurine.

C Elliot the Dragon

Elliot's main role in life is to map out each level for the party. Selecting Elliot will bring the game map onto the screen.



Rooms are displayed as boxes, and corridors as lines connecting them together. The 'X' marks the spot where your party are currently located. The name of the location and the Dungeon level you are in is displayed at the top of the game map. (Do not confuse the Dungeon level with each Character's level of experience. They are totally separate and unrelated.

Whenever the game map is on-screen, the game is effectively 'paused'.

You can also pause the game by bringing up the inventory screen, the Runemasters spell screens or by pressing the pause key for your machine (as described in the control summary).

Elliot has another function to perform. For further information, please refer to 'Banner Encounters'.

D The Inventory

Selecting the knapsack displays the Inventory screen. This screen shows the following information:



(i) The objects in possession

Each character has a quarter share in a total inventory which can carry 64 objects. Therefore, each character can have up to 16 objects in their possession at any one time.

(ii) The Characters' Ability Scores

Each adventurer has an individual set of statistics (referred to as ability scores) which must be paid close attention to during the quest if they are to survive. These scores will change throughout the game as they are affected by objects, magic or other influences.

Af = Attack Factor

The Attack Factor determines how likely a character is to hit a monster during an encounter.

Df = Defence Factor

The Defence Factor determines how likely a character is going to be able to block or dodge a blow from a monster during an encounter.

AC = Armour Class

This is a measure of how well your character is able to withstand hits. Unlike other scores, the lower the number the better your character is protected,
e.g AC: -5 is better than AC: +2

Str = Strength

Strength is a measure of muscle power. It has a direct effect on how much damage you can inflict on a monster and it is also used in calculating the Attack Factor value.

Int = Intelligence

Intelligence affects the strength of magic spells cast either by the Runemaster, or the strength of any magic spells cast via magic items used by other characters.

Spd = Speed

Speed is a measure of how many attacks a character can make within a set period of time.

It also affects the speed at which each character reacts to the commands given to them via the Action Menu in the Dungeons.

Dex = Dexterity

Dexterity measures a character's agility during a monster encounter. It is used to calculate the Attack and Defence Factor.

Con = Constitution

Constitution is a measure of how well a character will resist a magical attack. With a strong constitution, he will suffer less damage, or the effects of a paralysing spell will not last as long as it otherwise would.

It is also used in calculating the hit points increase that is awarded to adventurers when their experience level increases.

Lck = Luck

Luck is bestowed on each character by the Gods. It saves the character from a killing blow. Each time this happens, a message referring to a lucky dodge or lucky ward will be displayed and one

luck point will be deducted from the character's Luck total.

Luck is also indicated by the colour of the skulls:

White - 5 or more luck points.

Green - Below 5 luck points.

Red - No luck points left!

Luck can be increased by praying at Holy Temples (at a cost) or by the use of certain items from within the Dungeons.

Steeds

The speed at which your party can move around the land map is determined by the type of steed each adventurer has. At the start of the quest, each character has a Nag which is the slowest available. Steeds can be bought from Keeps.

Levels and Experience

For every encounter that a character wins against monsters, he will gain experience points. Once the character has amassed a certain total of experience points, then he is ready to be trained up to a new level. To reach a new level, the character must visit the Guild in Treihadwyl and 'Train Levels'.

The first few level 'breaks' are achieved by reaching the following totals:

Level 1 - Level 2 2,000 experience points

Level 2 - Level 3 5,000 experience points

Level 3 - Level 4 12,000 experience points

Hits = Hit Points

This is a measure of how many hit points of damage your character can sustain in an encounter before he will die. Each adventurer's maximum hit points total will increase when he gains an additional level of experience.

Gold

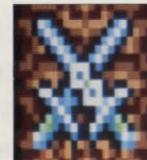
Gold is used for buying items and information from various locations inf Trazere. Whenever a monster is killed during an encounter in a Dungeon, there is a chance that it might leave

behind a bag of gold that can be collected. Whoever takes the gold will automatically collect all the gold in that location. The amount of gold to be found in each bag varies from monster to monster.

There are a couple of icons that you need to use on the Inventory screen:

Equipping

To use an object in your inventory you need to equip it first. If you are just carrying an object then it is not ready for use. It must be equipped:



e.g Mithril Mail

To use this armour (i.e wear it) you would select the object then select the Equip icon. The highlight colour around the object will change to indicate that it is now being used.

If you want to wear anything, be it rings, armour, helms, shields etc. you must equip them first. If you wish to have a particular key ready for use, then you must equip it so that it will appear on the carry plinth. This also applies to wands, staffs, weapons, scrolls etc.

Some objects behave differently when equipped. For example, magical ingredients found within Dungeons should be given to the Runemaster. When equipped, they will disappear from the inventory and will have been added to the Runemaster's spell ingredients totals on his spell screen. A few more magical items behave in a similar fashion.

Note that selecting an item in a character's inventory will display its name on screen.

To stop using an item, simply select it and click on the equip icon again. It is now just being carried and not being used.

Dropping

If you have an object in your inventory that you want to drop onto the floor in a Dungeon, then select the item and then click on the Drop icon. This will deposit the object at the feet



of the character who has dropped it. The only reason why you would want to drop an object is if you have no further use (or room) for it. You don't have to drop an item to be able to give it to another character in your party.

Players should note that objects can only be dropped when in the Dungeon environment. To get rid of objects outside the Dungeons you must sell them to a willing purchaser.

Giving objects to other characters

On the right hand side of the inventory screen you can see all four adventurers. The selected character is shown in full colour and the others in monochrome. To give an object to another character, select the object once then select the character you wish to give it to, from the portraits on the right of the screen. The object will disappear from the selected character's inventory. If you then switch to the other character, you will find the object is now in their inventory.

If the character you are giving the object to has no spare room in his inventory then you will not be able to give it to him.

Load and Save

Select this icon if you want to save your current game position to disk, or load in a previously saved game file. To save you will need to have pre-prepared a blank formatted disk. You can have up to ten different save game files on a disk. You will be asked for a save or load game file number. Simply select 0 - 9. At this point you should remove your Legend Game Disk and insert your Save Disk, then press a key to start loading or saving.

PC Hard disk users - if the game is running from a hard disk then it will save back to the hard disk. You will find the save files in the same directory as your LEGEND game files.

Exit Screen

This icon will take you off the Inventory screen and back to the Dungeon environment. It also appears on many other screens and serves a similar function.



The Item Plinths

Three item plinths are displayed. Equipped items appear on these plinths.

E Carry plinth

This plinth is the character's left hand. Equipped items that appear in this hand include: scrolls, wands, potions, staffs and keys.

F Weapon plinth

This is the character's right hand. As all available adventurers are right handed, the equipped weapon will always appear on this plinth.

G Arcane plinth

Magical items will appear here if they are items that can be worn, e.g rings, certain helms, particular shields.

Please note that normal non-magical clothing will not appear on any of the plinths when equipped, e.g plait mail, winged helm, gloves, bucklers, etc.

Using equipped objects

To use any of the items on the plinths you must move the pointer over the relevant plinth and press the select button to select it. Some objects only have one use (e.g scrolls) and will disappear from the plinth as soon as they've been used. Others have a limited number of uses and then they too will disappear. Note that the plinth will highlight (i.e change colour) when the object on it is being used.

H Rally (ENTER key)

This icon has a number of uses, but the principle remains the same.

Selecting the Rally icon gives the remaining characters an order to rally around the party leader. There are a number of reasons why you would want to select Rally:



(i) During battle

If, in a monster encounter, one of the party is being severely beaten by the monsters, by selecting Rally (when that character is the party leader), the remaining adventurers will attempt to gather around him and help fight off the monsters.

(ii) Surround spells

A Runemaster may have a surround spell that he wants to cast on the entire party. By getting the party to Rally around him, the spell can hit everyone at once. (See The Spell System for further details on magic).

(iii) To stop running away

When in Chicken mode, selecting Rally when all members of the party are in the same location will stop them running away.

I The Compass

This always points to the North to avoid any confusion when leaving a room or corridor and entering a new location.

J The Chicken

If the party leaves a room which contains monsters, then they are deemed to be running away. This means that the entire party will flee in a blind panic and run to any exit. They will keep going until one of the following occurs:

- (i) They reach a dead end.
- (ii) Monsters block all the available exits.
- (iii) The Rally icon is selected when all remaining adventurers are in the same location.
- (iv) They all die! (a worst case scenario!)

When in running away mode, the chicken will flap his wings to indicate that the party is fleeing. You can induce running away mode either by clicking onto an exit square whilst monsters are still present, by clicking on the chicken, or by pressing Escape on the keyboard.

Note that if you run away from monsters, they will give chase

until they catch up with you. Anyone who enters a location with opposing forces already present will be at a slight disadvantage. They can be 'ambushed' under these circumstances. This means that a slight tactical advantage can be made by running away if you re-group (i.e RALLY) in a nearby room, ready for the monsters who will enter the location after you.

K The Action Menu

PUSH TAKE LOOK OPEN SHUT BERSERKER RAGE

This menu has five basic options that any of the characters can perform. There is a sixth and final option, which is unique to each character.

There is a basic principle that should be understood when using the options found in the Action menu. Whenever a character attempts to manipulate or examine any items within a Dungeon, whether they are signs, levers, chests, etc. it should be noted that the action must be aimed at the base floor tile that the target is standing on, and not at the target itself.

Push (F5)

This option is used for pushing buttons and levers.

Take (F6)

To take an object from the floor or from inside a container.

Look (F7)

Use this option for reading signs or for looking inside open containers to see what they contain. (All objects are referred to as 'treasure' when you use the look option.)

Open (F8)

This option is used for opening containers or doors. If the door is locked and you don't have the correct key equipped, then you will be told which type of key you need.

Shut (F9)

Use this option to close doors or containers.

Special abilities (F10) or SPACE BAR

The final option on the Action menu is different for each character as it is their own special ability:

Berserker 'Rage'

The Berserker will enter an attacking frenzy. When he is in this state, he can do untold damage to monsters.

Troubadour's 'Bardish Melody'

The Troubadour can sing from a selection of up to 8 different songs.

Each song has a lasting magical effect on the party. When a song is sung, a small musical note will appear in the far right of the message window below the Action menu. To deselect a song, select another song or select the current song to stop it playing.

Melody**Effect**

The Thief of Dolik Pass	Boosts Party Dexterity
Warriors Awakening	Boosts Party Strength
Ballad of Elanor	Boosts Party Defence Factor
Kijam Litany	Boosts Party Constitution
Smithy Song	Boosts Party Armour Class
Adieu Sweet Dullard	Boosts Party Intelligence!
Dance of the Faerie Queen	Boosts Party Speed
March of the Bold Ones	A Weak Regeneration Spell

Assassin 'Hide in shadows'

Using this option will turn the Assassin invisible. This means that he should be able to sneak up on a monster unawares. The Assassin specialises in stabbing people in the back, so he will inflict much more damage if he attacks from behind rather than from the front.

Runemaster 'Cast a spell'

The Runemaster is the only official magic user in the party. He can pre-prepare up to 10 different spells in advance, which will

appear on the spell list screen. The Magic spell system is described in a separate section.

The Message window

Whenever a character does something it will be confirmed in this window with a message. During a monster encounter, the amount of damage each character has inflicted on a monster will be reported here. Messages will be more selective if lots of actions are performed at once, e.g during battle, some other actions like TAKE or PUSH might not be reported if a lot of fighting is in progress.

If you've taken an object but did not see a message confirming this during a battle, simply look in the relevant character's inventory to check if they have it or not.

The right hand side of the message window is used for displaying runes indicating any continuous spell effects that are affecting that character, e.g Antimage, Bardish Melodies.

Combatmode

To survive a Monster Encounter, you need to put the adventurers into combat mode. If a suitable weapon has been equipped beforehand, then you simply choose the relevant character and select their weapon plinth, (the right hand). The plinth will highlight and the character will enter combat mode. You can perform the same action on the remaining adventurers to get them to join in, or you can select the Rally icon which will automatically put everyone else into combat mode.

Combat mode is automatically deselected when all the monsters in the location have been defeated.

You can deselect combat mode manually during a fight by simply selecting the highlighted weapon plinth again. Some options on the Action menu will also deselect combat mode.

Bare knuckle fighting

Note that a character will enter combat mode, even when he has no equipped weapon. He will just use his bare fists to fight the monsters! (This isn't recommended!)

The Magic Spell System

Magic is a very important element in the land of Trazere. The Runemaster will use it extensively during the quest, and the other adventurers also have access to magic via arcane (magical) items. Many monsters can use magic too, so beware!

The principles of arcane power

Note that the availability of spells is NOT restricted in any way to the Runemaster's Level, or his total experience. The only restriction is the party's ability to buy the runes from the Ancient or find ingredients from other sources.

The Runemaster can mix spells if he has the following components in his possession:

An Equipped Mixing Bowl

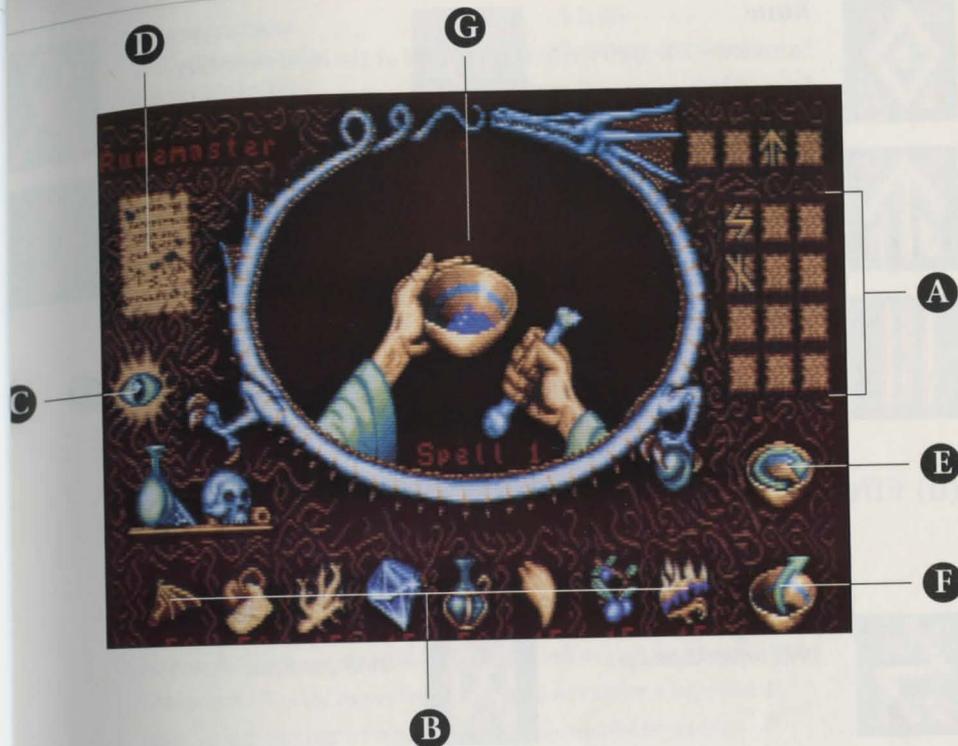
Magical Runes

Magical ingredients

The Mixing bowl

On its own, this is just an ordinary mixing bowl, complete with its mixing implement. The Runemaster begins the game with one already equipped in this inventory. (This will appear on his arcane plinth). Without a bowl, the Runemaster will be unable to mix any spells in the Dungeon environment.

Mixing Bowls can be bought from any Artificer if the Runemaster loses or sells the one he has.



A Magical Runes

There are 16 Runes available in the game, which are broken down into two different types:

(i) Director Runes

These indicate the direction that the spell should travel in. There are four of these available:

Runes

Forward - The spell's effects are targeted at the floor tile immediately ahead.



**Rune**

Surround - The spell's effects are aimed at the eight floor tiles immediately surrounding the caster.

**Rune**

Missile - The spell's effects are placed in a missile and are aimed at a particular location.

**Rune**

Continuous - The spell's effects continue to act on the target location until it is dispelled or the party leaves the room. The spell is recast on that location approximately every four seconds.

(ii) Effector Runes

These indicate the effect of the spell on the target. There are twelve available:

**Damage**

Will inflict damage.

**Paralyse**

Will paralyse.

**Healing**

Will heal.

**Antimage**

Protects from magic.

**Dispel**

Will stop any continuous spells and remove magical protection from a character.

**Thrall**

Your willing servant!

**Speed**

Will increase speed.

**Make Weapon**

Creates a mystic weapon.

**Teleport**

Gives teleport capabilities.

**Regeneration**

Will automatically regenerate lost hit points.

**Vivify**

Resurrect the dead!

**Disrupt**

A very powerful Damage spell that can result in immediate death

B Magical ingredients

On its own, a Rune will do nothing. Each rune needs to be paired with the correct spell ingredient(s), (e.g Missile requires one Wing of Bat) for it to work. To know which ingredients go with which runes, see the Magic eye for further details.

The Eight ingredients

There are eight different ingredients in the game. Some can only be bought from an Apothecary, whilst others can be found within Dungeons. To add ingredients to the Runemaster's ingredients store, select the bag of ingredients which should be in the Runemaster's inventory and equip it. The bag will disappear and the ingredients will now have been added to the Runemaster's personal store.

Note that when you pick up ingredients in Dungeons they are NOT referred to by the same name, e.g Dragon tooth will be described as a Bag of Ugly Teeth. The names are cryptic clues to the real ingredient's identity.

The ingredients available are:

**Wing of Bat****Mandrake****Brimstone****Crystal**



Dragon Tooth



Nightshade



Hedjog Venom

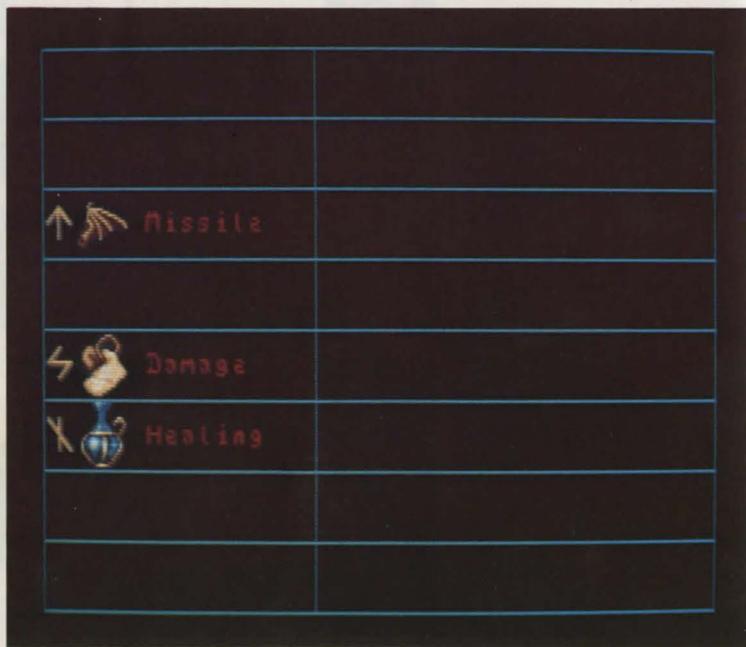


Phoenix Claw

You will find that the Runemaster will run out of particular ingredients. When this happens, any spells that require those ingredients will not be able to be mixed. A message saying 'Ingredients' Low will warn you of this (on the spells in use list) when you attempt to mix them.

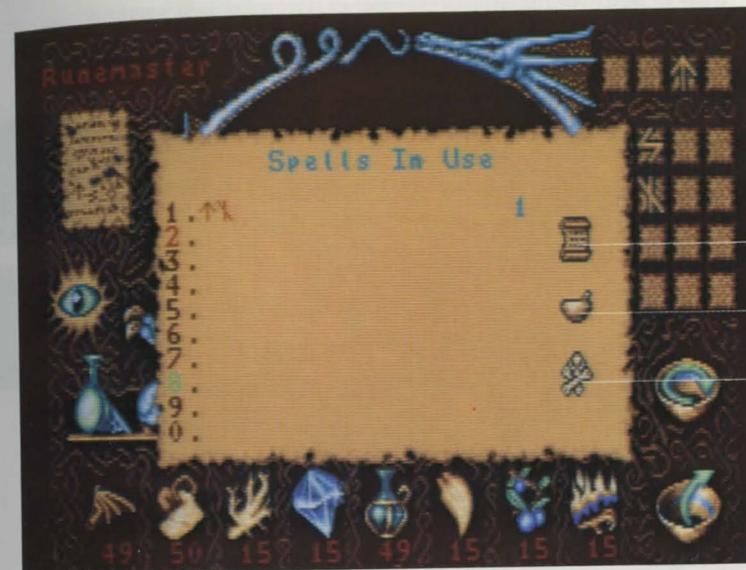
C The Magic Eye

Select this eye with the pointer. A separate screen will be displayed which will show the Runes and which ingredients they require. To return to the Spell mixing screen, press the select button.



D The Spell Scroll

Selecting this scroll will bring up the spells in use screen, but with extra icons on the right hand side.



To use any of the icons, a pre-prepared spell must have already been selected for the icon to refer to.

e.g. click on a spell number which has a spell on it, (it will change colour to indicate that it is selected).

(i) Information scroll

This will tell you what the spell is and what ingredients are used in it.

(ii) Re-mix

Once you've mixed a spell once, you don't want to go through the same process every time. Simply select the spell and click remix to mix more casts of that spell. The relevant ingredients will be automatically removed from the Runemaster's inventory each time a spell is re-mixed.

(iii) Delete a spell

Select a spell then select this icon to delete that spell from the spells in use list.

You can change the order of spells by selecting the spell you wish to move and then selecting the new number you want to assign it to.

E Mix Spell

When you're happy with all the elements that you wish to put in the spell, you should select this icon to mix the spell.

F Empty Bowl

If you've mixed a spell that you're not happy with, then selecting this icon will ditch the ingredients from the bowl.

Note that once you've ditched a spell you cannot retrieve the ingredients. They are lost forever.

G The Mixing Window

This is where you make your spells. To do this you need to know:

How to mix a simple spell

Please note that for the purposes of this section, spells have been divided into 'simple' and 'complex' types.

In a New Game, The Runemaster only has three Runes in his possession:

MISSILE, DAMAGE and HEAL

With these Runes, he is able to mix a few simple spells together ready for use.

How to make a Missile Healing spell

Please note that if you have been through the Beginners tips, you will already know how to mix a simple spell.

Select the MISSILE Rune (the rune that looks like an Arrow). You will see the Rune appear in the left hand side of the mixing window and its name appear in the bottom left hand corner of

the screen.

Now select a WING OF BAT (the first ingredient in the ingredient store).

The ingredient will appear on the right hand side of the mixing window and the name will be displayed beneath the name of the rune in the bottom left hand corner of the screen.



Click onto the Missile Rune in the mixing window which will now appear in the bottom left hand corner of the screen. You will see the hand mix the two together in the bowl.

You have now made a MISSILE.

This isn't a finished spell. You have only created the first component.

The same process applies to making the HEALING component. Select the HEALING Rune, then select the Hedjog Venom ingredient to go with it. Follow the same process as described for MISSILE.

i.e select RUNE (will appear left hand side of window) select

INGREDIENT (will appear on right hand side of window). Click on RUNE in window (Symbol now appears in bottom left hand of screen).

You now need to mix MISSILE and HEALING together. Select the mixing bowl to mix them. The spell has now been added to the Spells in Use list. To see it there, click on the Spell Scroll.

(To make a MISSILE DAMAGE spell, just substitute the DAMAGE rune and its ingredient in place of HEALING and its ingredient.)

Any spells that don't make any sense (i.e those that don't follow the rules of spell mixing) will be tipped out of the mixing bowl in the mixing window on the spell mixing screen.

To cast the spell, select the leave spell screen icon:

Select the Runemaster in the Dungeon and either select his special ability (i.e CAST SPELL) by clicking on the Action menu or press F10.

The Spells in use list will appear on screen. Move the pointer over the number of the spell you wish to cast and press the select button. For this MISSILE spell, a floor tile needs to be selected where it is to be aimed, before the spell will be cast.

Alternatively, whenever in the Dungeon simply press the correct spell number by pressing the number keys 1 - 0. The Runemaster will be automatically selected and will be ready to cast the spell.

How to mix a complex spell

Complex spells contain more than one Director Rune and more than one Effector Rune, as opposed to the simple spells that only have one of each.

e.g Heal, Antimage, Surround, Paralyse, Continuous, Damage, Missile, Damage.

All the spell components are effective in the order in which they are arranged in the spell. The above spell would do the following:



(a) **Heal** - The caster heals himself (regains some of his lost hit points).

(b) **Antimage** - The caster gives himself temporary immunity from magic.

This will stop working if a dispel is cast on the caster.

(c) **Surround** - the area of influence for the remainder of the spell is transferred from the caster to the eight surrounding floor locations.

(d) **Paralyse** - A paralysis spell is cast on each of the surrounding eight locations.

(e) **Continuous** - Any further effects from the remainder of the spell will have a continuing effect on the eight locations unless dispelled or the party leaves the room then returns.

(f) **Damage** - The caster is now surrounded by continuous damage spells. They will be able to walk through them due to the earlier Antimage effect.

(g) **Missile** - Further components of the spell are fired away from each of the eight locations in directions directly away from the caster's location.

(h) **Damage** - The missiles will cause damage on explosion.

The Rules of Spell Mixing

There are only a couple of restrictions on the components that a runemaster can include in any spell.

(i) The combination of FORWARD, SURROUND and SURROUND, FORWARD are not permissible unless separated by a MISSILE rune.

(ii) No more than two MISSILE runes can exist in any one spell.

(iii) The sequence of runes SURROUND, MISSILE, CONTINUOUS is not allowed, even if padded out with other runes.

You will need to cast a few spells in the first room in Treihadwyl, so it is the ideal opportunity to practice mixing and casting.

It is important to note that arcane monsters have exactly the same magical capabilities as a Runemaster. This means that they won't always cast damaging spells. At times, they will cast spells that are beneficial to other monsters in the room (healing, teleportation, etc). It is possible for your party members to be affected by these spells if they manage to get in the way, just as it is possible for your damage spells to affect your own characters if they are not adequately protected.

Example Spells

To get you started, a few very handy spells are listed below which you will find useful during the game. Note that to mix these spells you will need more ingredients than you start off with so that a number of Runes will have to be bought from the Ancient.

Missile, Dispel, Paralyse

This is useful against monsters. It will remove any magical protection and then paralyse the monster, giving your character the luxury of being able to attack it without fear of retaliation.

Missile, Speed, Teleport

This will double a character's combat reaction speed and then enable him to teleport into the thick of combat.

Missile, Surround, Vivify, Healing

This will literally save a few lives! Vivify allows the caster to resurrect dead party members. It will also heal them.

Spells that begin with the Missile component have to be aimed by the caster. If Missile is included in the spell but is not the first component, then you don't need to aim.

So there you are. The land of Trazere is in your hands. It will need all your wit, all your endurance, your bravery too, if you will succeed in your quest.

But you have four loyal companions to help you, as well as a host of magic spells.

Success will bring great reward. You will, in effect join those select few who become a Legend in their own lifetime.

We wish you well.



DESIGN

Pete James und Tag

SPIELGRAFIK

Pete James und Tag

PROGRAMMIERUNG

Tag

MUSIK UND SOUNDEFFEKTE

Richard Joseph

HANDBUCH

Richard Hewison

SOFTWARE - PRODUKTION

Steve Whittle und Richard Leinfellner

SOFTWARE - MANAGEMENT

Phil Harrison

BESONDERER DANK GEHT AN

*Mike Simpson, Paul Coppins und alle Mitarbeiter von
Mindscape*

GRAFIK VERPACKUNG / HANDBUCH

Mark Design

ÜBERSETZUNG

Alpha CRC Cambridge

© Copyright 1992 Anthony Taglione & Pete James.
Die Veröffentlichung erfolgt mit ausschließlicher Genehmigung
von Mindscape International Ltd.

LEGEND

Die Zeiten sind überschattet von Furcht und Elend...

Im Lande Trazere herrscht Chaos. Ein fremdes, mächtiges Wesen, so alt wie die Welt, bewegt sich im Schlafe. Die Völker des Alten Reiches werden durch finstere Mächte in grauenvolle Tiere verwandelt und ziehen plündernd und meuchelnd durch das Land. Hinter sich lassen sie eine Spur der Verwüstung.

Weshalb hat der König sein Volk verlassen? Weshalb schickt er nicht seine Legionen, um das Land von dieser schrecklichen Geißel zu befreien?

Einzig die getreuen Männer aus den vier Wehrtürmen können das Königreich vor den finsternen Mächten retten, doch selbst deren starke Mauern werden nicht auf ewig standhalten!

Dann kamen die vier Abenteurer...

Aus dem Norden kam ein mächtiger Berserker, eine furchterregende Mordmaschine. Aus dem Süden kam ein mit magischen Zaubersprüchen bewaffneter Runenmeister. Ein Troubadour mit magischen Liedern kam aus dem Westen, und aus dem Osten erschien ein Mörder, ein Meister der Gewandtheit und List.

Sollten diese vier Männer etwa die Helden sein, die das Land retten würden? Oder werden auch sie scheitern, wie so viele andere vor ihnen?

Es bricht die Zeit der Legenden an...

Die Figurenklassen

Berserker (Berserker)

Die Berserker leben in der trostlosen Öde des hohen Nordens. Sie sind eine Rasse der Krieger ohnegleichen, die niemals müde werden, die Gesellen des Chaos zu bekämpfen.

Während einer heißen Schlacht tritt bei manchen Helden der nordischen Stämme ein Zustand der Blutrünstigkeit ein, den man 'Berserker rage' (Berserkerwut) nennt. In diesem Zustand werden die Berserker zu rasenden und wild entschlossenen Mordmaschinen, denen der Schaum vor den Mund tritt, und die sich durch nichts und niemanden aufhalten lassen, bis all ihre Feinde niedergemetzelt sind.

Troubadours

Troubadours gehören der Klasse der Krieger/Musikanten an, die von Ort zu Ort ziehen und ihre Dienste als Kämpfer oder Musiker anbieten, je nachdem was einträglicher ist. Die Weisen, die ein Troubadour während einer Schlacht singt, sind alte Melodien, die mit Magie durchdrungen sind, und die Eigenschaften wie Stärke, Schnelle oder Heilung verstärken. Diese Fähigkeit wirkt auf alle Mitglieder der Gruppe, nicht nur auf den Sänger (wenngleich dieser stärker betroffen ist).

Einige der Instrumente, die im Alten Reich gefunden werden, sind mit einem traditionelleren Runenzauber ausgestattet, wodurch die Klasse der Troubadours auf höheren Ebenen ungemein mächtig wird.

Assassins (Mörder)

Im Osten des Alten Reichs liegt das Imperium des Mondes. Da das Reich aus zahlreichen verfeindeten Provinzen besteht, ist es nicht weiter verwunderlich, daß der Beruf des Mörders bei den jungen Abenteurern dieses Landes sehr beliebt ist. Mörder sind hochqualifizierte Kämpfer, die auf den Angriff von hinten

spezialisiert sind, eine Angriffsart, die die verursachten Schäden verdreifachen kann.

Schwere Waffen wie Schwerter oder Stäbe sind den Mördern zu ungelenk, um damit ernste Schäden zu verursachen. Sie bevorzugen kleine Waffen wie Dolche.

Zusätzlich zu dieser tödlichen Fähigkeit können die Mörder auch einen Mondzauber anwenden, der sie im Schatten versteckt und dadurch unsichtbar macht.

Runemasters (Runenmeister)

Die wirkungsvollste Art von Magie erhält man im Alten Reich, wenn man bei der Herstellung von Zaubern Runen verwendet. Obskure Reagenzien werden in einem Gefäß vermischt, während gleichzeitig die Runen beschworen werden, um diesen ihre außerordentliche Kraft zu verleihen.

Alle Runenmeister müssen bei einem älteren und mächtigeren Magier, einem 'Mantric', in die Lehre gehen. Haben sie ihre Lehrzeit beendet, gibt der Mantric den zukünftigen Runenmeistern gewöhnlich das Wissen um einige Runen weiter und schickt sie los in die Welt, auf daß sie niemals wiederkehren.

Runenmeister können ihre Kenntnisse erweitern, indem sie andere Mantrics finden, die ihnen das Wissen um neue Runen und deren Reagenzien verkaufen. Gerüchten zufolge lebt ein ausgesprochen mächtiger Mantric, den man nur als den 'Ancient' (Greis) kennt, in den Bergen nahe der Stadt Treihadwyl.

Die Ungeheuer erwachen...

Während die Chaos-Gottheit sich im Schlaf bewegte und ihre Träume von der Macht träumte, wurden Restenergien freigesetzt und gelangten in die materielle Welt, wo sie weitverbreitet Mutationen verursachten. Diese Mutationen traten in den verschiedensten Formen auf, von dem großen dämonischen Herrn des Chaos, bis hin zu Wesen, die auf den ersten Blick durchaus menschlich wirkten. Nur die blasse Farbe ihrer Haut und ihre wilden Augen verrieten sie... Alle Figuren, die nicht Teil der

Gruppe sind, werden als Ungeheuer bezeichnet. Diese Ungeheuer greifen die Gruppe (ausnahmslos) bei jeder passenden Gelegenheit an.

Während des Spiels stößt man auf die unterschiedlichsten Klassen von Ungeheuern; die verschiedenen Schlachten werden als Zusammenstöße mit Ungeheuern bezeichnet (zum Kampf gegen Ungeheuer siehe 'Kampf-Modus').

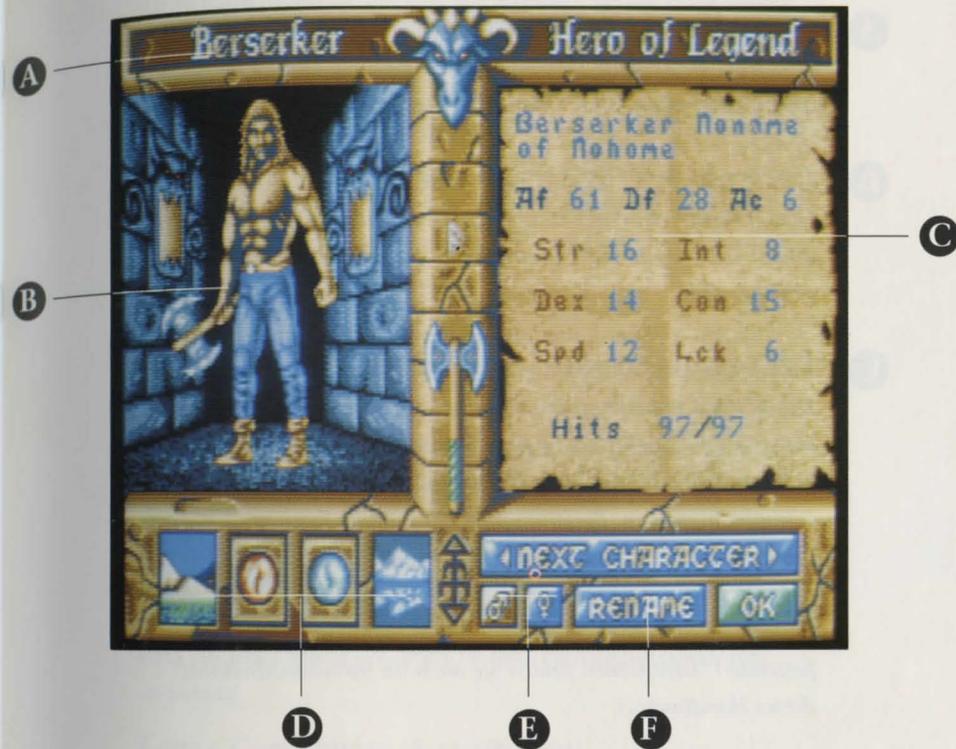
Ganz allgemein ist zu den Zusammenstößen mit Ungeheuern zu sagen, je kleiner die Ungeheuer, desto einfacher ist es, sie zu töten. Kobolde sind z.B. winzige humanoide Wesen, die sich am liebsten in der Nähe der mächtigeren Orcs oder Rattenmänner aufhalten; Kobolde können gewöhnlich mit einem Minimum an Anstrengung getötet werden.

Chaos Knights (Chaos-Ritter), dagegen, sind von großer Statur, schwer bewaffnet und ausgesprochen zäh!

Die Auswirkung der durchsickernden Chaos-Macht beschränkt sich nicht auf die Kämpfer. Auch Runenmeister (und sogar Mantrics) unterliegen ihrem Einfluß.

Intelligente und ausgesprochen gefährliche magiekundige Ungeheuer lassen sich leicht ausmachen, aufgrund ihrer Vorliebe für wallende Gewänder und für tiefe Kapuzen, mit denen sie ihre Gesichter verhüllen. Ein weiteres Erkennungsmerkmal ist die Tatsache, daß sie ständig versuchen, die Gruppe durch Zaubersprüche zu vernichten und sie nicht so sehr in einen direkten Kampf verwickeln wollen!

Wenn das Spiel geladen ist:



Beim Laden Ihrer LEGEND Diskette 1, werden Sie gefragt, ob Sie ein Saved Game (gespeichertes Spiel) laden oder ein New Game (neues Spiel) starten möchten. Betätigen Sie eine beliebige Taste, wenn Sie am Anfang beginnen möchten. Haben Sie ein New Game (neues Spiel) gewählt, erscheint der Figurenauswahl-Bildschirm. Hier können Sie die vier Mitglieder ihrer Gruppe auswählen.

Bei der Auswahl Ihrer Spielfiguren gibt es einige Einschränkungen:

Sie MÜSSEN Ihr Abenteuer mit vier Spielfiguren beginnen, wobei jede Spielfigur einer anderen Figurenklasse angehören muß. Welche Figuren Sie innerhalb dieser Einschränkungen

auswählen und welchen Geschlechts diese sind, bleibt völlig Ihnen überlassen.

A Aktuelle Figurenklasse

Hier wird die aktuelle Figurenklasse angegeben. Die Angabe ändert sich, wenn 'Next Character' (nächste Figur) gewählt wird.

B Portrait der Figurenklasse

Hier erscheint ein Portrait der aktuellen Figurenklasse. Die Grafik ändert sich, wenn 'Next Character' oder das andere Geschlecht gewählt wird.

C Fähigkeitspunkte

Diese Werte betreffen jede einzelne Figur und bestimmen deren persönliche Fähigkeiten. So kann z.B. ein Berserker, dessen Stärke geringer ist als die der anderen Spielfiguren, nicht lange als Kämpfer überleben. Runenmeister von geringer Intelligenz können keine sehr starken Zaubermittel anwenden.

Bevor Sie das Spiel beginnen, können Sie die Fähigkeitspunkte ändern. Zuvor sollten Sie jedoch wissen, wofür sie stehen. (Die folgenden Definitionen finden Sie auch im Inventar-Abschnitt dieses Handbuchs.)

Af = Attack Factor (Angriffsfaktor)

Der Angriffsfaktor zeigt die Wahrscheinlichkeit an, mit der die Figur während eines Kampfes ein Ungeheuer schlägt.

Df = Defence Factor (Verteidigungsfaktor)

Der Verteidigungsfaktor zeigt die Wahrscheinlichkeit an, mit der eine Figur einen Schlag eines Ungeheuers abblockt oder diesem ausweicht.

AC = Armour Class (Rüstungsklasse)

Die Rüstungsklasse zeigt an, inwieweit eine Figur in der Lage ist, Schlägen standzuhalten. Im Gegensatz zu anderen Punkten gilt hier, je niedriger die Zahl, desto besser ist die Figur geschützt. Z.B. ist AC: -5 besser als AC: +2

Str = Strength (Stärke)

Stärke ist ein Maß der Muskelkraft. Die Stärke hat direkte Auswirkungen auf die Schwere der Schäden, die die Figur einem Ungeheuer zufügt, und sie wird zur Berechnung des Angriffsfaktors verwendet.

Int = Intelligence (Intelligenz)

Intelligenz wirkt sich auf die Stärke der Zauber der Runenmeistern aus und auch auf jeden Zauber, der mit Hilfe magischer Gegenstände von anderen Figuren angewendet wird.

Spd = Speed (Tempo)

Das Tempo ist ein Maß für die Anzahl von Angriffen, die eine Figur in einer bestimmten Zeit gegen ein Ungeheuer führen kann.

Zudem hat diese Angabe Auswirkungen auf die Schnelligkeit, mit der die Figuren auf die Befehle reagieren, die ihnen in den 3D Verliesen über das Handlungs-Menü gegeben werden.

Dex = Dexterity (Gewandtheit)

Dexterity bezieht sich auf die Gewandtheit, die eine Figur bei einem Zusammenstoß mit einem Ungeheuer zeigt. Diese Angabe wird zur Berechnung der Angriffs- und Verteidigungsfaktoren verwendet.

Con = Constitution (Konstitution)

Die Konstitution einer Figur sagt aus, wie gut diese eine Attacke mit Zaubersprüchen überstehen kann.

Des weiteren wird sie dazu verwendet, die Erhöhung der Abwehrpunkte zu berechnen, die den Abenteurern erteilt werden, wenn sich ihre Erfahrungsebenen erhöhen.

Lck = Luck (Glück)

Glück schützt eine Figur vor einem tödlichen Schlag. Jedesmal wenn Glück mit im Spiel ist, wird ein Glückspunkt von dem Gesamtglück der Figur abgezogen.

Durch Gebete in den Holy Temples (heilige Tempel) (kostenpflichtig) oder durch Benutzung bestimmter Gegenstände aus den Verliesen kann das Glück erhöht werden.

Hits = Hit Points (Abwehrrpunkte)

Hierbei handelt es sich um ein Maß für die Anzahl und Schwere der Verletzungen, die eine Figur bei einem Zusammenstoß erhalten kann, bevor sie stirbt.

Der im folgenden beschriebene Berserker hat folgenden Punktstand:

Af: 45 Df: 39 AC: +0
 Str: 15 Int: 9
 Dex: 14 Con: 14
 Spd: 13 Luck: 6
 Hits: 82 / 82

Änderung der Fähigkeitspunkte

Die hier gewählten Punkte bestimmen, womit die Figuren das Spiel beginnen. Ob sie leben oder sterben, liegt allein in Ihrer Hand.

Zum Ändern der Punkte wählen Sie einige oder alle der Elementen-Icons, die in der unteren linken Ecke des Bildschirms dargestellt sind.

D Die Elemente

Die Wahl der Elemente hat Auswirkungen auf die Fähigkeitspunkte. Einige der Punktzahlen erhöhen sich, während andere abnehmen. Es bleibt Ihnen überlassen, welche Kombination der Elemente Sie verwenden möchten.

Element	Erhöht	Vernindert
1 Erde	Str, Con, AC	Int, Spd, Dex
2 Feuer	Dex, Spd, Int	AC, Hits, Str, Con
3 Luft	Int, Spd, Dex	Con, AC, Str
4 Wasser	Con, AC, Hits, Str, Dex	Int, Spd

Beim Ändern der Punkte sollte Sie bedenken, welche Punkte für die Klasse, die Sie gewählt haben, am nützlichsten sind.

Berserker benötigen besonders in solchen Fähigkeiten hohe Punktzahlen, die ihnen beim Zusammenstoß mit Ungeheuern dienlich sind.

Troubadours benötigen in den Fähigkeiten hohe Punktzahlen, die ihnen bei Kämpfen von Nutzen sind.

Mörder brauchen vor allem List und Gewandtheit, wenn sie sich unbemerkt an ein Ungeheuer heranschleichen wollen.

Runenmeister benötigen in den Fähigkeiten hohe Punktzahlen, die es ihnen erlauben, wirksame Zaubermittel anzuwenden.

E Auswahl des Geschlechts

Durch die Wahl des Icons für männlich oder weiblich, können Sie bestimmen, ob die Figuren der verschiedenen Figurenklassen männlich oder weiblich sein sollen.



Männlich

F Rename (Umbenennung)

Die Namen der Figuren können geändert werden. Vorname, Nachname und Heimatstadt eingeben.

Sind Sie mit den Fähigkeitspunkten, dem Namen und Geschlecht einer Figur zufrieden, wählen Sie die nächste Figur. Sind Sie mit allen vier Mitgliedern Ihrer Gruppe fertig, auf 'OK' klicken, um mit dem Spiel zu beginnen.

Bevor Sie mit dem Spiel jedoch endgültig beginnen, sollten Sie noch über folgende Dinge Bescheid wissen.



Weiblich



Gegenstände und deren Bedeutung

Überall im Lande Trazere gibt es Gegenstände, die Sie entweder in den Geschäften des Apothecary (Apotheker), des Artificer (Artefakhändler), des Blacksmith (Schmied) usw. kaufen können, oder die Sie in den Verliesen finden. Beachten Sie besonders, inwiefern diese Gegenstände die Fähigkeitspunkte der einzelnen Figuren beeinflussen, wenn sie zur Benutzung 'aktiviert' werden (für nähere Angaben zur Aktivierung von Gegenständen, siehe Inventar-Abschnitt).

Viele Gegenstände erhöhen bestimmte Punktzahlen der Figur, welche den Gegenstand aktiviert hat. Andere Gegenstände haben magische Eigenschaften, die von den Figuren in begrenztem Maße verwendet werden können. Magische Gegenstände sind z.B. Ringe, Helme usw. Im Verlauf des Abenteuers werden Sie lernen, diese Gegenstände zum Vorteil Ihrer Gruppe einzusetzen.

Nichtbeachten der Gegenstände ist zu Ihrem eigenen Schaden!

Der Berserker z.B., dessen Fähigkeitspunkte oben aufgelistet wurden, würde das Abenteuer mit den folgenden Gegenständen in seinem Inventar beginnen:

Leather Boots (Lederstiefel)
 Leather Buckler (Lederschild)
 Chain Mail (Kettenpanzer)
 Leather Gloves (Lederhandschuhe)
 Short Sword (kurzes Schwert)

Aktivierte Gegenstände beeinflussen die Fähigkeitspunkte. (Gegenstände, die nach der Aktivierung die Punktzahl der Figur nicht erhöhen, sind magische Gegenstände). Sämtliche Gegenstände, die sich im Inventar der einzelnen Figuren zu Beginn eines New Game befinden, sind bereits für die Benutzung aktiviert.

Beispiel: Lederstiefel verändern die Rüstungsklasse der Figur um -1. Ein kurzes Schwert erhöht den Angriffsfaktor um +10 und den Verteidigungsfaktor um +20.

Jeder Abenteurer unterliegt aufgrund seiner Figurenklasse (Berserker, Mörder, Runenmeister, Troubadour) Beschränkungen, wodurch er bestimmte Arten von Gegenständen nicht verwenden kann.

Berserker können weder Zauberstäbe noch magische Stöcke benutzen.

Mörder können in einer Schlacht nur Waffen mit kurzen Klingen (z.B. Dolche) oder Stöcke verwenden. Sie können keine Zauberstäbe, das gesamte Gesicht schützende Helme oder metallene Rüstungen jedweder Art verwenden.

Troubadours können keine Zauberstäbe und Äxte verwenden, noch können sie blecherne Rüstungen tragen.

Runenmeister können keine normalen Waffen (außer Stöcken und Zauberklingen) benutzen, noch können sie Rüstungen jedweder Art tragen.

In dem Spiel gibt es viele verschiedene Arten von Gegenständen, wie z.B.:

Keys (Schlüssel)

Schlüssel sind von größter Bedeutung. In den Verliesen gibt es zahlreiche verschlossene Türen, für die man einen Schlüssel benötigt. Sie werden nicht immer den Schlüssel, den Sie brauchen, in dem gleichen Verlies finden, das Sie gerade erkunden. Wenn Sie versuchen, eine verschlossene Tür zu öffnen, wird Ihnen mitgeteilt, welcher Schlüssel benötigt wird.



Rings (worn) (getragene Ringe)

Alle Ringe sind magische Ringe, die von jeder Figur getragen werden können. Die Anzahl der Anwendungen eines Rings variieren. Der mit Hilfe eines Ringes angewendete Zauber hängt von der Art des getragenen Ringes ab. Cloud Rings (Wolkenringe) ermöglichen dem Träger eine magische Teleportation, während



Serpent Rings (Schlangenringe) dem Träger einen Teil seiner Abwehrpunkte zurückgeben.

Die Stärke eines Zaubers, der mit Hilfe eines magischen Gegenstands angewendet wurde, hängt hauptsächlich von den Intelligenzpunkten der Figur ab.

Potions (Zaubertränke)

Es gibt eine große Auswahl an verschiedenen Zaubertränken. Zaubertränke können nur einmal verwendet werden. Alle Zaubertränke haben eine magische Wirkung.

Scrolls (Schriftrollen)

Die magischen Schriftrollen erlauben es den Figuren, den in ihnen enthaltenen Zauber einmal anzuwenden. Die Runen auf den Schriftrollen geben an, um welche Art Zauber es sich handelt.

Helms (worn) (getragene Helme)

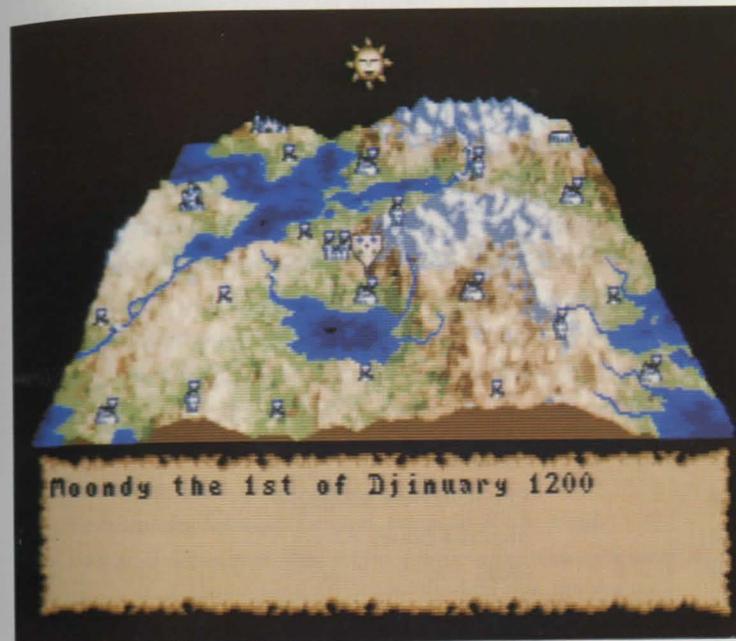
Es gibt eine Reihe verschiedener Helme. Magische Helme können nur in begrenztem Maße verwendet werden, bevor sich ihre Zauberkraft verflüchtigt. Die verschiedenen Helme haben unterschiedliche Wirkungen.

Wands (Zauberstäbe)

Zauberstäbe sind ebenfalls magische Gegenstände, mit denen der Benutzer den jeweiligen Zauber in beschränktem Umfang verwenden kann.

Zu den anderen Gegenständen, die man im Verlauf des Spiels finden kann, gehören Stöcke, Schwerter, Dolche, Klingen, Rüstungen, Handschuhe usw.

Die Landkarte



Wird ein neues Spiel gewählt, erscheint als erstes die Landkarte von Trazere. Die Karte erscheint auch während des Spiels jedesmal dann, wenn die Gruppe eine Stadt, ein Dorf oder einen Wehrturm verläßt, um an einen anderen Ort zu gehen.

Banner

Zu Beginn des Abenteuers befindet sich Ihre Gruppe genau im Mittelpunkt der Landkarte. Dieser ist durch ein helles Banner mit fünf kleinen Kreuzen gekennzeichnet. Nach kurzer Zeit tauchen weitere Banner auf. Es handelt sich hierbei entweder um gute Soldaten aus den verschiedenen Wehrtürmen, welche versuchen, das Land vor den dunklen Mächten (dunkelblaue Banner) zu schützen, oder um die Armeen des Bösen, die versuchen, die Herrschaft über Trazere (rote Banner) zu gewinnen.

(Hinweis für Besitzer von CGA PCs: 'Gute' Banner werden in rot und gelb dargestellt, 'böse' Banner sind grün, rot und gelb.)

Auf den Bannern von Figuren, die nicht Ihrer Gruppe angehören (gut oder böse), sind unterschiedliche Symbole dargestellt. Bei 'guten' Bannern zeigt Ihnen das Symbol, aus welchem Wehrturm die Figuren kommen. Die Symbole der 'bösen' Banner zeigen die Stärke der Ungeheuer dieser Armee an. Das Symbol des Habichts, z.B., steht für die schwächste der Armeen des Bösen. Die mächtigste Armee im Lande reist unter dem Zeichen des Schädels und umfaßt eine Armee untoter Helden.

Zur Identifizierung der Banner des Bösen werden im folgenden die Symbole und die Stärke, für die sie stehen, angegeben.

Stärke	Bannersymbol
1	Habicht
2	Sich windende Schlangen
3	Auge des Bösen
4	Blitz
5	Klaue
6	Mond
7	Chaos-Helm
8	Schädel

Orte

Auf der Karte sind alle Orte eingezeichnet, die während des Spiels besucht werden können. Wird der Pfeil auf dem Bildschirm zu einem dieser Orte bewegt, werden Sie über dessen Namen und Befestigung informiert (die Informationen erscheinen in der Schriftrolle am unteren Ende des Bildschirms). Ist der Ort von den dunklen Mächten besetzt, werden Sie auch hierüber informiert.

Zum Umhersteuern der Gruppe auf der Karte den Cursor auf den gewünschten Ort plazieren und Auswahl-Knopf betätigen. Das Gruppenbanner setzt sich daraufhin entlang vorbestimmter Wege in Bewegung, bis es zu dem Ort gelangt. Von dunklen Mächten besetzte Orte können nicht besucht werden.

Das Tempo, mit dem sich die Gruppe durch das Land bewegt, hängt von ihren jeweiligen Pferden ab. Schnellere Pferde können in den Wehrtürmen erstanden werden.

Banner-Zusammenstöße

Während sich Ihre Gruppe auf dem Weg zu einem neuen Ort befindet, können sich ihre Wege mit denen eines umherreisenden feindlichen Banners kreuzen. In diesem Falle kommt es zu einem Banner-Zusammenstoß. Die Gruppe hat die Wahl sich zu verstecken (Hide), oder den Armeen des Bösen gegenüberzutreten. Gelingt es ihr nicht, sich erfolgreich zu verstecken oder den Kampf zu wählen, erscheint die 'Freiluft-Verlies-Ansicht', in der die Gruppe den Ungeheuern en masse gegenüberzutreten muß. Im Spiel wird jetzt auf die gleiche Weise verfahren wie im Inneren der Verliese (für nähere Angaben siehe 'Das Treihadwyl Verlies'), nur ist der Kampf jetzt sehr viel intensiver!

Ist es auf der Reise der Gruppe durch die Karte gerade Mitternacht, wenn neue feindliche Banner ankommen, besteht die Wahrscheinlichkeit, daß die Gruppe von den Armeen des Bösen in einen Hinterhalt gelockt wird.

Wenn Sie bei der Reise über die Landkarte auf das Gruppenbanner klicken, hört es auf, sich zu bewegen. Steht das Banner still, versteckt sich die Gruppe automatisch. Kreuzt ein feindliches Banner nun die gleichen Pfade, wird ein Banner-Zusammenstoß vermieden.

Vor einem Zusammenstoß fliehen

Auch nach Beginn des Kampfes können Sie von einem Banner-Zusammenstoß weglaufen. Einfach auf Elliot den Drachen (der gewöhnlich die Karten innerhalb der Verliese zeichnet) klicken. Sie werden davonkommen, müssen jedoch einen Preis bezahlen – Ihre Pferde werden zurückgelassen, um von den hungrigen Ungeheuern verschlungen zu werden.

Einen Banner-Zusammenstoß gewinnen

Sind alle Ungeheuer zerstört, auf Elliot den Drachen klicken, um anzuzeigen, daß Sie die Wildnis verlassen und mit Ihrer Reise durch das Land fortfahren möchten.

Beachten Sie, daß der Anführer der Gruppe beim Verlassen der Wildnis automatisch die Leichen etwaiger toter Mitglieder der Gruppe einsammelt. Ist sein eigenes Inventar voll, werden die Leichen in den Inventaren der anderen Spielfiguren verstaut. Sie haben die Möglichkeit, die toten Figuren später wiederzubeleben.

Anfänger sollten versuchen, Banner-Zusammenstößen aus dem Weg zu gehen, bis sie etwas Erfahrung im Kämpfen gewonnen haben. Manche Banner sind einfacher zu bekämpfen als andere. Durch den Kampf gegen feindliche Banner können in kurzer Zeit enorme Erfahrungspunkte gewonnen werden, falls Sie lange genug überleben!

Die Tageszeit

Während Sie sich auf dem Landkarten-Bildschirm befinden, vergeht die Zeit relativ schnell. Am oberen Rand des Bildschirms ziehen eine Sonne und ein Mond entlang, um anzuzeigen, wie die Tage und Nächte vergehen. Wenn Sie den Cursor auf die Schriftrolle am unteren Ende des Bildschirms plazieren oder an jede andere Stelle außerhalb der Karte, wird der Wochentag und das Datum angegeben (in der Form des traditionellen Trazere-Kalenders). Jede Nacht um Mitternacht gehen neue feindliche Banner im Lande um, und an jedem Tag sind die überlebenden 'guten' Banner am Zug.

Der Kampf zwischen guten und bösen Bannern wütet auch ohne Ihre direkte Intervention. Nach einigen Wochen werden den Wehrtürmen jedoch allmählich die Soldaten ausgehen. Sie sollten ihnen Goldspenden zukommen lassen, damit mehr Soldaten angeheuert werden können, die den Kampf fortführen.

In den Verliesen vergeht die Zeit nur sehr langsam. Der Tag- und-Nacht-Zyklus erscheint nur auf dem Landkarten-Bildschirm.

Dörfer, Städte und Wehrtürme

Jeder dieser Orte kann in sich noch einmal eine Anzahl weiterer Örtlichkeiten beherbergen, die besucht werden können. Zu diesen gelangt man über verschiedene Menüs.

Benutzung der Menüs

In jedem Menü erhalten Sie eine Liste von Optionen. Dabei handelt es sich entweder um Örtlichkeiten, die besucht werden können, oder um Unternehmungen. Neben jeder Option steht eine Zahl. Zur Auswahl einer Option entweder die jeweilige Zahl über die Tastatur eingeben oder den Pfeil zu der Option bewegen und den Auswahl-Knopf betätigen.

Zur Beantwortung einer Frage Y für Ja oder N für Nein wählen. Zum Verlassen eines Menüs und zur Rückkehr zum vorhergehenden Menü Escape drücken.

Unterhalb des Hauptfensters erscheinen in einer Zeile die Portrait-Icons ihrer vier Spielfiguren. Der aktuelle Anführer ist ganz links auf der Anzeige. Darunter befindet sich das Inventar des Anführers.



Es erscheinen hier eine Reihe neuer Icons, die nirgendwo anders im Spiel verwendet werden:



Hiermit werden die gesamten Mittel (Gold) der Gruppe unter den einzelnen Mitgliedern zu gleichen Teilen verteilt.



Wird dieses Icon angewählt, kann der Anführer das gesamte Gold der Gruppe einsammeln. Dies ist besonders von Nutzen, wenn der Anführer etwas kaufen möchte, wofür er allein nicht genug Gold besitzt.

Diese Icons werden immer dann benutzt, wenn sich die Gruppe an einem Ort befindet, an dem Handel getrieben wird. Zum Beispiel:

Apothecary (der Apotheker)

Die Apotheke ist ein kleiner Laden, der auf den Verkauf magischer Ingredienzien spezialisiert ist, die einzig von den Runenmeistern verwendet werden. Ist der Runenmeister der Anführer der Gruppe, erscheint sein Zauberspruch-Bildschirm, wenn in der Apotheke auf S gedrückt wird. Dadurch können Sie sehen, welche magischen Ingredienzien dem Runenmeister fehlen.

(Anführer ist die Figur, deren Portrait unten links auf dem Bildschirm abgebildet ist.) Ist der Runenmeister erst Anführer, kann sein Zauberspruch-Bildschirm auch aufgerufen werden, indem sein Portrait noch einmal gewählt wird. (Nähere Angaben zum Zauberspruch-Bildschirm entnehmen Sie dem Abschnitt 'Das Zaubersystem'.)

Welche Figur den eigentlichen Kauf tätigt, ist ohne Bedeutung, da alle magischen Ingredienzien automatisch im Zauberspruch-Bildschirm des Runenmeisters landen.



Artificer (Artefakhändler)

In diesem Geschäft können Gegenstände ge- und verkauft werden (allerdings keine Rüstungen oder Waffen). Wenn Sie den Laden betreten, haben Sie folgende Optionen:

- (1) Buy Items (Gegenstände kaufen)
- (2) Sell Items (Gegenstände verkaufen)

Buy Items (Gegenstände kaufen)

Wenn Sie den Pfeil entlang der Liste der zum Verkauf stehenden Gegenstände bewegen, erscheint deren Preis. Zum Kauf eines Gegenstands die entsprechende Nummer über die Tastatur eingeben oder den Pfeil zu der Option bewegen und den Auswahl-Knopf betätigen.

Sell Items (Gegenstände verkaufen)

Den Gegenstand, der verkauft werden soll, aus dem Inventar einer Spielfigur wählen. Pfeil zu dem Gegenstand bewegen und

Auswahl-Knopf betätigen. Der Gegenstand wird markiert. (2) wählen, um den Gegenstand zum Verkauf anzubieten.

Mit Hilfe dieses Icons können Sie weitere Gegenstände - falls diese verfügbar sind - sehen, indem Sie einfach auf das gewünschte Icon klicken, um zum vorhergehenden oder nachfolgenden Gegenstands-Bildschirm zu gelangen.

Blacksmith (der Schmied)

Der Schmied kauft und verkauft Rüstungen und Waffen auf ähnliche Weise wie der Artefakhändler.

Die Preise sind von Ort zu Ort verschieden. Sie müssen die Angebote, die Ihnen gemacht werden, nicht annehmen. Wenn Sie sich zuerst genau umsehen, können Sie Geld sparen oder verdienen.

Holy Temples (Heilige Tempel)

Die heiligen Tempel sind Orte von ganz besonderer Bedeutung. Im Inneren der Tempel haben sie die Wahl zwischen folgenden Tätigkeiten:

- (1) Resurrect (Wiederbeleben)
- (2) Offer Prayer (Gebete darbringen)
- (3) Buy Healing Potion (Zaubertrank zur Heilung kaufen)

Resurrect (Wiederbeleben)

Wurden Abenteurer in einem Verlies getötet, können ihre Gebeine zur Wiederbelebung in den Tempel gebracht werden. Die Gebeine in das Inventar einer Spielfigur plazieren und mit (1) wiederbeleben.

Offer Prayer (Gebete darbringen)

Jedes Gebet kostet 25 Goldstücke. Am besten ist es, gleich mehrere Gebete auf einmal zu kaufen. Jedes Gebet erhöht die Glückspunkte der Abenteurer um 1.

Buy Healing Potion (Zaubertrank zur Heilung kaufen)

Sie können Schlangen-Zaubertränke kaufen, die bei Anwendung der Spielfigur Abwehrrpunkte zurückgeben.



Tavern (die Taverne)

Tavernen sind eine wichtige Quelle für Informationen und Tips. Wenn Sie eine Taverne betreten, erscheinen zwei Optionen:

- (1) Talk with Barkeep (Mit dem Barkeeper sprechen)
- (2) Talk to the Minstrel (Mit dem Spielmann sprechen)

Talking with the Barkeep (Mit dem Barkeeper sprechen)

Barkeeper sind eine gute Quelle für Klatsch und Tratsch. Ein Gespräch mit einem Barkeeper kostet allerdings Geld, und nicht immer sind die erhaltenen Informationen von Nutzen. Aber keine Angst - Sie werden schon merken, wenn Sie ausgenommen werden! Wenn Sie sich nicht sicher sind, was Sie im nächsten Spiel tun sollen, sollten Sie auf jeden Fall eine Taverne besuchen. Wenn Sie ein neues Spiel gestartet haben und Anfänger sind, sollten Sie die Treihadwyl Taverne besuchen, um zu erfahren, wohin Sie als nächstes gehen sollen.

Talking to the Minstrel (Mit dem Spielmann sprechen)

Der Spielmann reist nach Lust und Laune durchs Land. Wenn er in der Taverne ist, können sie ihm Lieder abkaufen, die der

Troubadour in den Verliesen als Bardenweisen verwenden kann.

Mit diesem Icon können Sie den aktuellen Bildschirm verlassen. Sind keine weiteren Bildschirme vorhanden, geht das Spiel zurück zum Landkarten-Bildschirm. Verwenden Sie das Icon, um die oben beschriebenen Orte zu verlassen.

Es gibt noch andere Orte auf der Landkarte, die besucht werden können:

The King (der König)

König Necrix III sitzt auf dem Thron in seiner Burg und ist seit Ausbruch des Chaos beinahe zum Einsiedler geworden. Er hat seinen Wachen befohlen, jeden wegzuschicken, der nicht die korrekten Papiere vorweisen kann.

The Ancient (der Greis)

Der Greis ist ein alter Mann, der den Runenmeistern magische Runen verkauft. Er lebt allein in einer Höhle in den Bergen nahe der Stadt Treihadwyl. Auf Anfrage kann er jeden Gegenstand, jedes Artefakt und jede Schriftrolle identifizieren, die mit magischen Kräften ausgestattet sind. Er ist die einzige Quelle für neue Runen im Spiel.

The Unshrine (der Unschrein)

Gerüchten zufolge bewegt sich ein mystischer Ort, der Unschrein, durch das Land Trazere. Niemand kann genau vorhersagen, wo oder wann er wieder auftaucht, noch welche Geheimnisse er in sich birgt.

Moonhenge

Das Gebiet von Moonhenge ist ein enormes Kraftfeld voller Mysterien...

The Dark Tower (der Turm des Bösen)

Wer lebt in diesem Turm des Bösen und weshalb?

The Guild (die Gilde)



Die Gilde befindet sich in Treihadwyl und ist ein außerordentlich wichtiger Ort. In der Gilde stehen Ihnen folgende Optionen zur Verfügung:

- (1) Train Levels (Ausbildungs-Ebenen)*
- (2) Rename (Umbenennung)*
- (3) Reclothe (Änderung der Kleidung)*
- (4) Enter Cellar (Betreten der Kellergewölbe)*

Train Levels (Ausbildungs-Ebenen)

Jedesmal wenn eine Spielfigur einen Zusammenstoß mit einem Ungeheuer gewinnt, werden ihr Erfahrungspunkte verliehen. Hat eine Figur eine bestimmte Anzahl an Erfahrungspunkten angesammelt, kann sie sich für eine neue Ebene ausbilden lassen. Hier findet die Ausbildung aller Figuren statt. Ist die Gesamtpunktzahl einer Spielfigur zu niedrig, wird ihr mitgeteilt, wieviele Punkte ihr noch fehlen.

Die Spielfiguren müssen nicht zur Gilde zu gehen, sobald sie die erforderliche Anzahl an Abwehrrpunkten für eine höhere Ebene erreicht oder überschritten haben. Sie können genügend Punkte sammeln, um mehrere Ebenen zu überspringen, bevor sie wieder zur Gilde gehen.

Wenn eine Spielfigur in eine höhere Ebene aufsteigt, erhält sie einen Bonus an Fähigkeitspunkten. Ihre Gesamtabwehrpunkte erhöhen sich ebenfalls mit jeder höheren Ebene. Je höher also die Ebene, desto stärker ist die Figur.

Die Ausbildung kostet Geld. Je höher die Ebene, desto höher die Kosten!

Rename (Umbenennung)

Jeder Abenteurer hat zu Beginn des Spiels einen Namen. Wenn Sie möchten, können Sie die Abenteurer jedoch umbenennen. Die Rename-Option wählen und (über die Tastatur) Vorname, Nachname und Heimatstadt jeder Figur eingeben. Zur Wahl einer anderen Figur auf die Portraits auf der unteren Hälfte des Bildschirms klicken. Das gewählte Portrait erscheint in der linken Ecke, und die Figur ist jetzt der aktuelle Anführer.

Reclothe (Änderung der Kleidung)

Mit dieser Option können Sie die Farbe der Kleidung Ihrer Abenteurer nach Geschmack ändern.

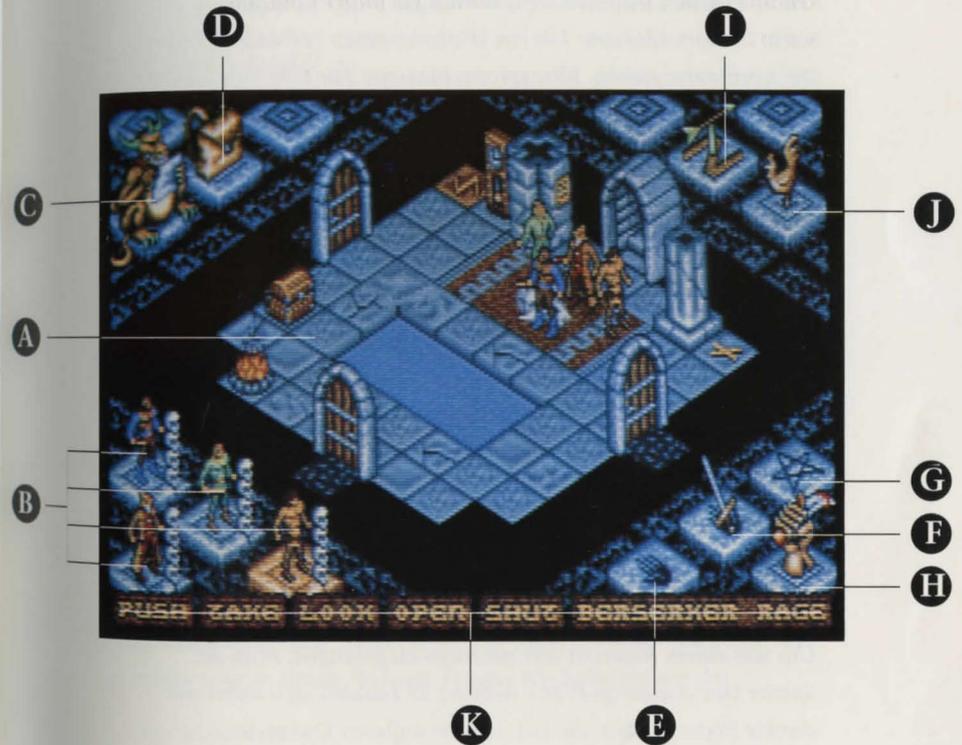
Enter Cellar (Betreten der Kellergewölbe)

Durch die Wahl dieser Option gelangen Sie in den Bereich der isometrischen 3D-Verliese. Im Abschnitt 'Das Treihadwyl Verlies' wird dieser Teil des Spiel näher erklärt. Das Treihadwyl Verlies ist das erste von vielen Verliesen, durch die sich Ihre Abenteurer durchkämpfen müssen, wenn sie das Spiel bis zum Ende spielen und zu wahren Legenden werden wollen.



Das Treihadwyl Verlies (die 3D-Verliese)

Um in den Verliesen zu überleben, müssen Sie wissen, wie man die Räume und Gänge durchsucht, wie man Gegenstände aufhebt und einsetzt, wie man Türen aufschließt, Zauber anwendet, Ungeheuer bekämpft und schlichtweg lange genug lebt, um in das nächste Verlies vorzudringen.



A Das Verlies

Jeder Raum und Gang wird in isometrischem 3D dargestellt. Innerhalb dieser Räumlichkeiten sehen Sie die grafikanimierte Gruppe Ihrer vier Abenteurer, Ungeheuer, die sich am gleichen Ort befinden sowie Gegenstände und Möbelstücke.

Fortbewegung

Um eine Spielfigur an eine bestimmte Stelle in einem Raum zu bewegen, einfach die Bodenplatte wählen, zu der sie gehen soll (Pfeil auf Platte positionieren und Auswahl-Knopf betätigen); die Figur bewegt sich jetzt selbständig zu der Stelle. Es gibt jedoch eine Reihe von Hindernissen, die die Figur davon abhalten könnten, die gewählte Stelle zu erreichen:

(i) Der Weg zu der Stelle ist durch eine verschlossene Tür blockiert

Die Spielfigur wird versuchen, so weit als möglich zu gehen; wenn die verschlossene Tür ein Weiterkommen verhindert, bleibt Ihr Abenteurer stehen. Eine unverschlossene Tür läßt sich öffnen, so daß die Figur passieren kann.

(ii) Der Figur wird der Weg verstellt

Befinden sich irgendwelche Ungeheuer an dem Ort, werden sie wahrscheinlich versuchen, die Figur aufzuhalten, indem sie sie angreifen oder ihr einfach den Weg versperren.

(iii) Die Stelle ist unerreichbar

Einige Räume und Gänge haben Ausgänge, die von der aktuellen Position der Spielfigur nicht erreichbar sind. Der gewählte Ausgang kann entweder von einer anderen Stelle innerhalb der Räumlichkeit erreicht werden, oder es muß zuerst ein Rätsel gelöst oder eine andere Funktion erfüllt werden, bevor der Weg passierbar ist.

Eine Örtlichkeit verlassen

Um von einem Raum in den nächsten zu gelangen, muß der Spieler eine Ausgangs-Platte wählen. Es handelt sich dabei um dunkle Bodenplatten, die sich an den äußeren Enden der Räumlichkeiten befinden. Die Wahl einer Ausgangs-Platte bedeutet, daß die gesamte Gruppe den Raum verlassen und zum nächsten weitergehen soll. Alle vier Abenteurer werden gleichzeitig versuchen, den gewählten Ausgang zu erreichen. Wer als erstes ankommt, gelangt auch als erstes in den neuen Raum;

damit wird diese Spielfigur zum neuen Anführer der Gruppe (für nähere Angaben zu den Anführern, siehe 'Die Gruppe'). Beim Verlassen einer Räumlichkeit gelten die gleichen Einschränkungen hinsichtlich der Bewegungsfreiheit der Figuren wie sie schon unter 'Fortbewegung' beschrieben wurden.

B Die Gruppe

Die vier Mitglieder Ihrer Gruppe werden hier in Form von kleinen Figuren gezeigt. Der Boden unter der momentan gewählten Spielfigur ist markiert. Diese Figur wird auch als Anführer der Gruppe bezeichnet. Zum Schluß noch zwei weitere Punkte:

(i) Die Schädel

Die vier Schädel zeigen an, wieviele Abwehrpunkte jeder Spielfigur verbleiben. Jeder Schädel steht für ein Viertel der Gesamtabwehrpunkte der Figur. Wenn sich ein Schädel dunkel färbt, befindet sich die Gesamtpunktzahl in der unteren Hälfte des Viertels. Verschwindet der Schädel völlig, liegt die Gesamtpunktzahl unterhalb dieser Markierung. Der aktuelle Glückspunktstand wird ebenso durch die Färbung der Schädel angezeigt:

Weiß - 5 oder mehr Glückspunkte

Grün - Weniger als 5 Glückspunkte

Rot - 0 Glückspunkte!

(Für nähere Angaben, siehe 'Glück')

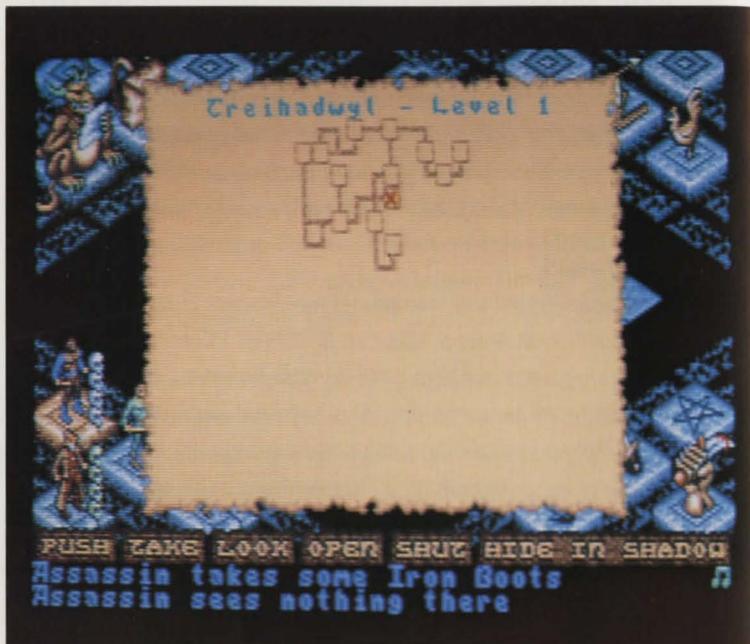
Sind alle Schädel verschwunden, hat die Spielfigur 0 Abwehrpunkte und ist somit tot. Sie sollte entweder mit Hilfe von Magie oder in einem heiligen Tempel wiederbelebt werden.

(ii) Schaden

Ist eine Spielfigur von einem Ungeheuer getroffen worden, wird der ihr zugefügte Gesamtabwehrpunkt-Schaden kurz oberhalb der Figur angegeben.

C Elliot der Drache

Elliot's Hauptaufgabe in diesem Spiel ist es, für die Gruppe eine Karte der einzelnen Ebenen anzufertigen. Immer wenn Sie Elliot wählen, erscheint auf dem Bildschirm die Karte des Spiels.



Räume sind als Kästchen eingezeichnet und Gänge als Linien, die die Kästchen verbinden. Das 'X' kennzeichnet die Stelle, an der sich Ihre Gruppe momentan befindet. Der Name dieses Ortes und die Ebene des Verlieses erscheint am oberen Rand der Karte. (Die Verlies-Ebene sollte nicht mit der Erfahrungsebene der einzelnen Spielfiguren verwechselt werden. Die beiden Ebenen sind unabhängig und haben nichts miteinander zu tun.)

Wird auf dem Bildschirm die Karte des Spiels dargestellt, wird das Spiel unterbrochen.

Das Spiel kann auch durch Aufrufen des Inventar-Bildschirms oder der Zauberspruch-Bildschirme der Runenmeister unterbrochen werden, oder durch Betätigung der Pause-Taste auf Ihrer Maschine (siehe Befehlszusammenfassung).

Elliot hat noch eine andere Aufgabe. Für nähere Angaben, siehe 'Banner-Zusammenstöße'.

D Das Inventar

Durch die Wahl des Proviantbeutels erscheint der Inventar-Bildschirm. Hier erhalten Sie folgende Informationen:



(i) Gegenstände im Besitz der Spielfiguren

Jede Spielfigur hat ein Anrecht auf ein Viertel des Gesamtinventars, das 64 Gegenstände enthält. Somit kann jede Figur jederzeit bis zu 16 Gegenstände in ihrem Besitz haben.

(ii) Die Fähigkeitspunkte der Spielfiguren

Jeder Abenteurer hat seine persönlichen Statistiken (genannt Fähigkeitspunkte), die man während des Abenteuers genau im Auge behalten muß, wenn die Abenteurer überleben sollen. Gegenstände, Zauber und andere Einflüsse haben ihre Auswirkungen auf die Fähigkeitspunkte, so daß sich der Stand im Verlauf des Spiels ändert.

Af = Attack Factor (Angriffsfaktor)

Der Angriffsfaktor bestimmt die Wahrscheinlichkeit, mit der die Figur während eines Kampfes ein Ungeheuer schlägt.

Df = Defence Factor (Verteidigungsfaktor)

Der Verteidigungsfaktor bestimmt die Wahrscheinlichkeit, mit der eine Figur einen Schlag eines Ungeheuers abblockt oder diesem ausweicht.

AC = Armour Class (Rüstungsklasse)

Die Rüstungsklasse zeigt an, inwieweit eine Figur in der Lage ist, Schlägen standzuhalten. Im Gegensatz zu anderen Punkten gilt hier, je niedriger die Zahl, desto besser ist die Figur geschützt.

Z.B. ist AC: -5 besser als AC: +2.

Str = Strength (Stärke)

Stärke ist ein Maß der Muskelkraft. Die Stärke hat direkte Auswirkungen auf die Schwere der Schäden, die die Figur einem Ungeheuer zufügt, und sie wird zur Berechnung des Angriffsfaktors verwendet.

Int = Intelligence (Intelligenz)

Intelligenz wirkt sich auf die Stärke der Zauber der Runenmeistern aus, und auch auf jeden Zauberspruch, der mit Hilfe magischer Gegenstände von anderen Figuren gesprochen wird.

Spd = Speed (Tempo)

Das Tempo ist ein Maß für die Anzahl von Angriffen, die eine Figur in einer bestimmten Zeit gegen ein Ungeheuer führen kann.

Zudem hat diese Angabe Auswirkungen auf die Schnelligkeit, mit der die Figuren auf die Befehle reagieren, die ihnen in den 3D Verliesen über das Handlungs-Menü gegeben werden.

Dex = Dexterity (Gewandtheit)

Dexterity bezieht sich auf die Gewandtheit, die eine Figur bei einem Zusammenstoß mit einem Ungeheuer zeigt. Diese Angabe wird zur Berechnung der Angriffs- und Verteidigungsfaktoren verwendet.

Con = Constitution (Konstitution)

Die Konstitution einer Figur sagt aus, wie gut diese eine Attacke mit Zaubersprüchen überstehen kann. Mit einer kräftigen Konstitution muß die Figur weniger Schaden erleiden, auch hält die Wirkung eines Lähmungszaubers nicht so lange an.

Des Weiteren wird sie dazu verwendet, die Erhöhung der Abwehrpunkte zu berechnen, die den Abenteurern verliehen werden, wenn Sie auf höhere Erfahrungsebenen aufsteigen.

Lck = Luck (Glück)

Glück schützt eine Figur vor einem tödlichen Schlag. Jedesmal wenn Glück mit im Spiel ist, erscheint eine Botschaft auf dem Bildschirm, die auf das glückliche Ausweichen oder den geglückten Schutz hinweist. Zudem wird ein Glückspunkt von dem Gesamtglück der Figur abgezogen.

Der Glückspunktstand wird durch die Farbe der Schädel angezeigt.

Weiß - 5 oder mehr Glückspunkte

Grün - Weniger als 5 Glückspunkte

Rot - 0 Glückspunkte!

Durch Gebete in Holy Temples (heiligen Tempeln) (kostenpflichtig) oder durch Benutzung bestimmter Gegenstände aus den Verliesen kann das Glück erhöht werden.

Steeds (Pferde)

Die Geschwindigkeit, mit der sich Ihre Gruppe über die Landkarte bewegt, wird durch das Pferd bestimmt, welches der Abenteurer reitet. Zu Beginn des Abenteuers hat jede Spielfigur einen Klepper, die langsamste Art von Pferd. Pferde können in den Wehrtürmen gekauft werden.

Levels (Ebenen) und Experience (Erfahrung)

Für jeden Zusammenstoß mit den Ungeheuern, den eine Spielfigur gewinnt, erhält sie Erfahrungspunkte. Hat die Spielfigur erst eine bestimmte Anzahl an

Gesamterfahrungspunkten gesammelt, kann sie sich für eine neue Ebene ausbilden lassen. Um auf eine neue Ebene zu gelangen, muß die Figur die Gilde in Treihadwyl und die 'Ausbildungs-Ebenen' besuchen.

Für den Aufstieg in die Ebenen 2, 3 und 4 müssen folgende Gesamtpunktzahlen erreicht werden:

Ebene 1 - Ebene 2 2.000 Erfahrungspunkte

Ebene 2 - Ebene 3 5.000 Erfahrungspunkte

Ebene 3 - Ebene 4 12.000 Erfahrungspunkte

Hits = Hit Points (Abwehrrpunkte)

Hierbei handelt es sich um ein Maß für die Anzahl und Schwere der Verletzungen, die eine Figur bei einem Zusammenstoß erhalten kann, bevor sie stirbt. Die Höchtabwehrrpunktzahl eines Abenteurers nimmt zu, wenn er in eine höhere Erfahrungsebene aufsteigt.

Gold

Gold benutzt man in Trazere zum Kauf von Gegenständen und Informationen. Wird bei einem Zusammenstoß in einem Verlies ein Ungeheuer getötet, besteht die Chance, daß dieses einen Beutel mit Gold zurückläßt, der dann mitgenommen werden kann. Die Figur, die das Gold aufhebt, erhält automatisch alles sich an diesem Ort befindliche Gold. Wieviel Gold sich in einem Beutel befindet ist je nach Ungeheuer unterschiedlich.

Auf dem Inventar-Bildschirm finden Sie eine Reihe von Icons:

Aktivierung

Zur Benutzung eines Gegenstands in Ihrem Inventar müssen Sie diesen zuerst aktivieren. Der Besitz allein genügt nicht für die Benutzung. Der Gegenstand muß aktiviert werden:

Beispiel: Mithrilpanzer

Zur Benutzung dieser Rüstung (d.h. zum Tragen der Rüstung) muß zuerst der Gegenstand und dann das Aktivierungs-Icon gewählt werden. Die Farbe, mit der der Gegenstand zur



Hervorhebung umgeben ist, ändert sich, um anzuzeigen, daß der Gegenstand jetzt in Gebrauch ist.

Wenn Sie Dinge tragen möchten, seien es Ringe, Rüstungen, Helme, Schilde usw., müssen Sie sie zuerst aktivieren. Wenn Sie einen bestimmten Schlüssel bereit halten möchten, muß er zuerst aktiviert werden, damit er auf dem Tragen-Sockel erscheint. Dies gilt auch für Zauberstäbe, Stöcke, Waffen, Schriftrollen usw.

Auf manche Gegenstände wirkt sich die Aktivierung anders aus. Magische Ingredienzien, z.B., die in den Verliesen gefunden werden, sollten dem Runenmeister gegeben werden. Wenn die Ingredienzien aktiviert sind, verschwinden sie aus dem Inventar und werden den anderen magischen Ingredienzien des Runenmeisters auf dessen Zauber-Bildschirm hinzugefügt. Das gleiche geschieht mit einigen anderen magischen Gegenständen.

Beachten Sie, daß mit der Wahl eines Gegenstands aus dem Inventar einer Spielfigur dessen Bezeichnung auf dem Bildschirm erscheint.

Um die Benutzung eines Gegenstands zu beenden, einfach den Gegenstand wählen und nochmals auf das Aktivierungs-Icon klicken. Der Gegenstand wird jetzt nur noch getragen, nicht mehr benutzt.

Das Ablegen von Gegenständen

Falls sich in Ihrem Inventar ein Gegenstand befindet, den Sie in einem Verlies auf den Boden ablegen möchten, können Sie den Gegenstand wählen und auf das Ablegen-Icon klicken. Der Gegenstand fällt vor die Füße der Spielfigur. Gegenstände nur ablegen, wenn sie nicht mehr gebraucht werden, oder wenn nicht genügend Platz dafür vorhanden ist. Soll der Gegenstand einer anderen Spielfigur übergeben werden, ist es nicht notwendig, ihn zuerst abzulegen.

Hinweis: Gegenstände können nur in den Verliesen abgelegt werden. Um einen Gegenstand außerhalb der Verliese loszuwerden, muß er verkauft werden.



Das Weiterreichen von Gegenständen an andere Spielfiguren

Auf der rechten Seite des Inventar-Bildschirms sehen Sie alle vier Abenteurer. Die gewählte Spielfigur wird in Farbe gezeigt, die anderen Figuren sind schwarzweiß. Um einen Gegenstand an eine andere Spielfigur weiterzureichen, zuerst den Gegenstand und danach den Empfänger aus den Figurenportraits rechts auf dem Bildschirm wählen. Der Gegenstand verschwindet aus dem Inventar der gewählten Figur. Wenn Sie nun zu der anderen Spielfigur umschalten, sehen Sie, daß der Gegenstand sich jetzt in deren Inventar befindet.

Hat der Empfänger des Gegenstands keinen Platz mehr in seinem Inventar, können Sie ihm den Gegenstand nicht weiterreichen.

Laden und Speichern

Wählen Sie dieses Icon, wenn Sie Ihre aktuelle Spielposition auf Diskette speichern oder sie in die Datei eines früher gespeicherten Spiels laden möchten. Zum Speichern benötigen Sie eine leere formatierte Diskette. Auf eine Diskette passen bis zu zehn Dateien mit gespeicherten Spielen. Sie werden aufgefordert, der Datei mit dem zu speichernden oder zu ladenden Spiel eine Nummer zu geben. Wählen Sie 0 - 9. Nehmen Sie jetzt Ihre Legend-Diskette aus dem Laufwerk und legen Sie Ihre Sicherungs-Diskette ein. Zum Laden bzw. Speichern eine beliebige Taste betätigen.

Benutzer mit PC Festplatte: Wird das Spiel von der Festplatte gespielt, wird auch auf Festplatte gespeichert. Die gespeicherten Dateien befinden sich im selben Verzeichnis wie die LEGEND-Spieldateien.

Bildschirm verlassen

Mit Hilfe dieses Icons können Sie den Inventar-Bildschirm verlassen und zurück in die Verliese kehren. Das Icon erscheint auch auf vielen anderen Bildschirmen und dient dort einem ähnlichen Zweck.



Die Sockel

Auf den drei Sockeln werden die aktivierten Gegenstände gezeigt.

E Trage-Sockel

Der Trage-Sockel ist die linke Hand der Spielfigur. Zu den aktivierten Gegenständen, die in dieser Hand erscheinen, zählen Schriftrollen, Zauberstäbe, Zaubertränke, Stöcke und Schlüssel.

F Waffen-Sockel

Der Waffen-Sockel ist die rechte Hand der Spielfigur. Da alle Abenteurer Rechtshänder sind, erscheint eine aktivierte Waffe immer auf diesem Sockel.

G Zaubersockel

Auf dem Mysterien-Sockel erscheinen solche magischen Gegenstände, die getragen werden können, z.B. Ringe, bestimmte Helme und besondere Schilde.

Beachten Sie, daß normale, nichtmagische Kleidung, wenn sie ausgerüstet wird, auf keinem Sockel erscheint. Dazu gehören z.B. blecherne Rüstungen, Flügelhelme, Handschuhe, kleine Schilde usw.

Die Benutzung aktivierter Gegenstände

Zur Benutzung der Gegenstände auf den Sockeln den Pfeil auf den entsprechenden Sockel positionieren und mit dem Auswahl-Knopf wählen. Einige Gegenstände können nur einmal benutzt werden (z.B. Schriftrollen). Sobald sie benutzt worden sind, verschwinden sie von dem Sockel. Gegenstände, die mehrere Male benutzt werden können, verschwinden, sobald sie aufgebraucht sind. Beachten Sie, daß der Sockel markiert wird (d.h. seine Farbe ändert sich), wenn der sich darauf befindende Gegenstand in Gebrauch ist.

H Versammeln (Eingabe-Taste)

Dieses Icon erfüllt eine Reihe von Funktionen, das Prinzip ist jedoch in allen Fällen dasselbe.



Durch die Wahl des Sammeln-Icons erhalten die Spielfiguren den Befehl, sich um den Anführer zu versammeln. Es gibt verschiedene Gründe zum Sammeln:

(i) In der Schlacht

Falls im Verlauf eines Zusammenstoßes mit den Ungeheuern eine Spielfigur von den Ungeheuern massiv angegriffen wird, werden die anderen Spielfiguren (wenn die angegriffene Figur der Anführer ist) nach Wahl des Sammeln-Icons versuchen, sich um die Figur zu scharen und ihr bei der Bekämpfung der Ungeheuer helfen.

(ii) Umkreis-Zauber

Ein Runenmeister kann über die gesamte Gruppe einen Umkreis-Zauber sprechen. Damit der Zauber alle Figuren auf einmal trifft, müssen sich die anderen Mitglieder der Gruppe um ihn versammeln. (Für nähere Angaben zu den Zaubern siehe 'Das Zaubersystem'.)

(iii) Verhindern des Weglaufens

Im Huhn-Modus verhindert die Wahl des Sammeln-Icons, daß die Spielfiguren - sofern sie sich alle am gleichen Ort befinden - davonlaufen.

I Der Kompaß

Der Kompaß zeigt immer nach Norden, um Verwirrung zu vermeiden, wenn ein Raum oder ein Gang verlassen und ein anderer Ort betreten wird.

J Das Huhn

Wenn die Gruppe einen Raum verläßt, in dem sich Ungeheuer befinden, geht man davon aus, daß sie davonläuft. Dies bedeutet, daß die gesamte Gruppe in blinder Panik flieht und zu irgendeinem Ausgang läuft. Die Figuren laufen weiter, bis eines der folgenden Dinge eintritt:

- (i) Sie laufen in eine Sackgasse.
- (ii) Die Ungeheuer blockieren alle vorhandenen Ausgänge.

(iii) Das Sammeln-Icon wird gewählt, sobald sich alle verbleibenden Abenteurer am selben Ort befinden.

(iv) (Im schlimmsten Falle) Alle sterben!

Im Weglauf-Modus flattert das Huhn mit den Flügeln, um anzuzeigen, daß die Gruppe flieht. Der Weglauf-Modus kann aufgerufen werden, indem Sie auf eine Ausgangsplatte klicken, während sich im Raum noch Ungeheuer befinden, indem Sie auf das Huhn klicken oder indem Sie auf der Tastatur die Escape-Taste betätigen.

Hinweis: Wenn Sie vor den Ungeheuern davonlaufen, werden diese Ihnen folgen, bis sie Sie eingeholt haben. Wer eine Räumlichkeit betritt, in der sich bereits feindliche Mächte befinden, ist immer leicht im Nachteil. Sie können in diesem Fall in einen 'Hinterhalt' geraten. Ein leichter taktischer Vorteil kann erzielt werden, wenn Sie davonlaufen und sich in einem in der Nähe gelegenen Raum sammeln (Sammeln-Icon), um dort auf die Ungeheuer zu warten, die den Ort nach Ihnen betreten werden.

K Das Handlungs-Menü

Im Handlungs-Menü gibt es fünf Grundoptionen, die jeder Spielfigur offenstehen. Es gibt noch eine letzte, sechste Option, die je nach Figur variiert.

Bei der Benutzung dieser Optionen aus dem Handlungs-Menü ist ein grundsätzliches Prinzip zu beachten. Wenn eine Spielfigur versucht, ein Objekt in einem Verlies zu bewegen oder zu untersuchen (sei es Zeichen, Hebel, Truhen usw.), muß die Handlung auf die Bodenplatte gerichtet sein, auf der sich das Objekt befindet, nicht auf das Objekt selbst.

Push (Drücken) (F5)

Mit dieser Option werden Knöpfe und Hebel gedrückt.

Take (Aufnehmen) (F6)

Mit dieser Option werden Gegenstände vom Boden oder aus Behältern aufgenommen.

Look (Schauen) (F7)

Mit dieser Option können Schilder gelesen werden, und man kann in offene Behälter schauen und nachsehen, was sie enthalten.

(Bei Benutzung der Schauen-Option werden alle Gegenstände als 'treasure' (Schatz) bezeichnet).

Open (Öffnen) (F8)

Mit dieser Option werden Behälter und Türen geöffnet. Wenn die Tür verschlossen ist und Sie nicht den richtigen Schlüssel aktiviert haben, wird Ihnen mitgeteilt, welchen Schlüssel Sie benötigen.

Shut (Schließen) (F9)

Mit dieser Option werden Türen und Behälter geschlossen.

Besondere Fähigkeiten (F10) oder Leertaste

Die letzte Option im Handlungs-Menü ist je nach Spielfigur unterschiedlich, da sie die besondere Fähigkeit der Figur betrifft.

Berserker 'Rage' (Berserkerwut)

Der Berserker wird angriffswütig. In diesem Zustand kann er den Ungeheuern ungeahnte Schäden zufügen.

Troubadour's 'Bardish Melody' (Bardenweise)

Der Troubadour kann bis zu 8 verschiedene Weisen singen. Jedes Lied hat einen bleibenden magischen Effekt auf die Gruppe.

Wenn das Lied gesungen wird, erscheint eine kleine Note ganz rechts auf dem Botschaften-Fenster unter dem Handlungs-Menü. Zum Abwählen eines Liedes ein anderes Lied wählen oder das aktuelle Lied wählen, um es zu beenden.

Weise**Effekt**

The Thief of Dolik Pass	Erhöht die Gewandtheit der Gruppe
Warriors Awakening	Erhöht die Stärke der Gruppe
Ballad of Elanor	Verteidigungsfaktor der Gruppe
Kijam Litany	Erhöht die Konstitution der Gruppe

Smithy Song

Erhöht die Rüstungsklasse der Gruppe

Adieu Sweet Dullard

Erhöht die Intelligenz der Gruppe!

Dance of the Faerie Queen

Erhöht das Tempo der Gruppe

March of the Bold Ones

schwacher Wiederbelebungszauber

Assassin 'Hide in shadows' (Mörder 'Im Schatten verstecken')

Mit Hilfe dieser Option wird der Mörder unsichtbar. Das bedeutet, daß er in der Lage sein sollte, sich unbemerkt an ein Ungeheuer heranzuschleichen. Die Spezialität des Mörders ist es, die Leute rücklings zu erstechen, er fügt also viel größeren Schaden zu, wenn er von hinten und nicht von vorn angreift.

Runemaster 'Cast a Spell' (Runenmeister 'Zauber sprechen')

Der Runenmeister ist der einzige Magiekundige der Gruppe. Er kann bis zu 10 verschiedene Zauber vorbereiten, die auf seinem Zauberspruch-Bildschirm erscheinen. Das Zaubersystem wird in einem anderen Abschnitt erläutert.

Das Botschaften-Fenster

Jede Tätigkeit der Spielfiguren wird im Botschaften-Fenster bestätigt. Bei einem Ungeheuer-Zusammenstoß wird hier berichtet, wieviel Schaden eine Spielfigur einem Ungeheuer zugefügt hat. Werden viele Handlungen auf einmal ausgeführt, werden die Botschaften selektiert; in einer Schlacht werden Handlungen wie TAKE (aufnehmen) oder PUSH (drücken), z.B., nicht berichtet, wenn zur gleichen Zeit überall gekämpft wird.

Wenn Sie während einer Schlacht einen Gegenstand aufgenommen haben, dies jedoch im Botschaften-Fenster nicht bestätigt wurde, überprüfen Sie im Inventar der betreffenden Figur, ob der Gegenstand enthalten ist oder nicht.

Auf der rechten Seite des Botschaften-Fensters werden Runen gezeigt, die auf kontinuierliche Zauber (wie Gegenzauber, Bardenweise usw.) hinweisen, von denen eine Spielfigur betroffen ist.

Kampf-Modus

Um einen Zusammenstoß mit den Ungeheuern zu überleben, müssen die Spielfiguren in den Kampf-Modus versetzt werden. Wenn schon zuvor eine geeignete Waffe aktiviert wurde, müssen Sie einfach die entsprechende Spielfigur und dann ihren Waffensockel (rechte Hand) wählen. Der Sockel wird markiert, und die Figur geht in den Kampf-Modus über. Sie können dasselbe mit den anderen Spielfiguren machen, damit diese sich an dem Kampf beteiligen, oder Sie können das Versammeln-Icon wählen, wodurch alle anderen automatisch in den Kampf-Modus versetzt werden.

Der Kampf-Modus wird automatisch deaktiviert, wenn alle Ungeheuer an diesem Ort geschlagen sind.

Der Kampf-Modus kann auch manuell deaktiviert werden, indem man einfach noch einmal den markierten Waffensockel wählt. Einige Optionen im Handlungs-Menü deaktivieren ebenfalls den Kampf-Modus.

Faustkämpfe

Eine Spielfigur kann auch in den Kampf-Modus treten, wenn sie keine aktivierte Waffe hat. Sie benutzt dann einfach die blanken Fäuste, um die Ungeheuer zu bekämpfen! (Dies ist jedoch nicht unbedingt ratsam!)

Das Zaubersystem

Die Magie ist im Lande Trazere von größter Bedeutung. Im Verlauf des Abenteuers wird der Runenmeister davon ausgiebig Gebrauch machen, und auch die anderen Abenteurer können mit Hilfe magischer Gegenstände gewisse Zauber anwenden. Viele Ungeheuer können ebenfalls mit Magie umgehen, also Vorsicht!

Die Grundsätze der magischen Kraft

Die Verfügbarkeit von Zauber ist in keinster Weise durch die Ebene des Runenmeisters oder seine Gesamterfahrungspunkte eingeschränkt. Die einzige Einschränkung besteht hinsichtlich der Möglichkeiten der Gruppe, von dem Greis Runen zu erstehen oder Ingredienzien aus anderen Quellen zu erhalten.

Um einen Zauber brauen zu können, muß der Runenmeister folgende Dinge besitzen:

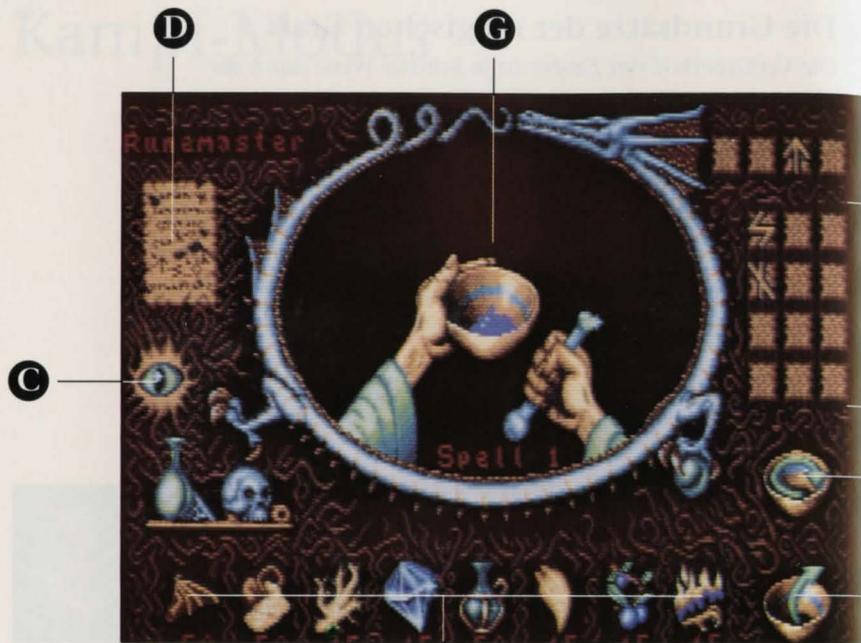
- Eine aktivierte Schüssel
- Magische Runen
- Magische Ingredienzien

Die Schüssel

Für sich genommen handelt es sich hierbei um eine ganz normale Schüssel mit einem Rührlöffel. Zu Beginn des Spiels hat der Runenmeister bereits eine aktivierte Schüssel in seinem Inventar. (Sie erscheint auf seinem Mysterien-Sockel). Ohne eine Schüssel kann der Runenmeister in den Verliesen keine Zauber zusammenbrauen.

Falls der Runenmeister seine Schüssel verliert oder verkauft, kann er in jedem Artefaktladen eine neue erstehen.





A Magische Runen

Dem Runenmeister stehen 16 Runen zur Verfügung, die sich in zwei Kategorien einteilen lassen:

(i) Richtungsrunen

Richtungsrunen geben an, in welche Richtung der Zauber geschickt wird. Es gibt vier verschiedene Richtungsrunen:



Rune

Forward (Vorwärts) - Die Wirkung des Zaubers ist auf die Bodenplatte direkt davor gerichtet.



Rune

Surround (Umkreis) - Die Wirkung des Zaubers ist auf die acht Bodenplatten gerichtet, die denjenigen umgeben, der den Zauber spricht.



Rune

Missile (Geschöß) - Der Zauber wird in ein Geschöß gesteckt und auf eine bestimmte Stelle gezielt.



Rune

Continuous (Kontinuierlich) - Der Zauber wirkt auf den Zielpunkt bis er unwirksam gemacht wird, oder bis die Gruppe den Raum verläßt. Der Zauber wird ca. alle vier Sekunden erneuert.

(ii) Wirkungsrunen

Wirkungsrunen zeigen an, welche Wirkung der Zauber auf das 'Opfer' hat. Es gibt zwölf verschiedene Wirkungsrunen:



Damage (Schaden)

Fügt Schaden zu.



Paralyse

(Lähmung)

Lähmt.



Healing (Heilung)

Heilt.



Antimage

(Gegenzauber)

Schützt vor Magie.



Dispel (Zauber aufheben)

Macht kontinuierliche Zauber unwirksam und zerstört den magischen Schutz einer Spielfigur.



Thrall (Sklave)

Ihr ergebener Diener!



Speed (Tempo)

Erhöht das Tempo.



Make Weapon

(Waffenherstellung)

Stellt eine magische Waffe her.

**Teleport**

Befähigt zur Teleportation

**Regeneration**

Regeneriert automatisch verlorene Abwehrpunkte.

**Disrupt (Störung)**

Ein ausgesprochen starker Zauber, der sofortigen Tod zur Folge hat.

**Vivify (Wiederbelebung)**

Läßt die Toten auferstehen!

B Magische Ingredienzien

Eine Rune allein kann überhaupt nichts bewirken. Jede Rune muß mit der/den richtigen Ingredienz/ien in Verbindung gebracht werden, um wirksam werden zu können (für das Geschloß benötigt man z.B. einen Flügel einer Fledermaus). In 'Das Magische Auge' erfahren Sie, welche Runen zu welchen Ingredienzien gehören.

Die Acht Ingredienzien

In dem Spiel gibt es acht verschiedene Ingredienzien. Manche davon können nur in der Apotheke erstanden werden, während man andere in den Verliesen findet. Um dem Ingredienzien-Vorrat des Runenmeisters weitere Ingredienzien hinzuzufügen, den Beutel mit Ingredienzien wählen, der sich im Inventar des Runenmeisters befinden sollte, und aktivieren. Der Beutel verschwindet, und die Ingredienzien gehen in den persönlichen Vorrat des Runenmeisters über.

Die Ingredienzien, die Sie in den Verliesen finden, werden dort nicht bei ihrem wahren Namen genannt; so wird hier z.B. Drachenzahn als Beutel mit häßlichen Zähnen ('a Bag of Ugly Teeth') beschrieben. Die Namen geben einen kryptischen Hinweis auf die tatsächliche Ingredienz.

Es gibt folgende Ingredienzien:

**Wing of Bat (Fledermausflügel)****Mandrake (Mandragora)****Brimstone (Schwefel)****Crystal (Kristall)****Dragon Tooth (Drachenzahn)****Nightshade (Nachtschatten)****Hedjog Venom (Hedjog-Gift)****Phoenix Claw (Phönixklaue)**

Bestimmte Ingredienzien des Runenmeisters erschöpfen sich mit der Zeit. Ist dies der Fall, kann kein Zauber gebraut werden, der diese Ingredienzien erfordert. Durch die Botschaft 'Ingredients Low' (wenig Ingredienzien) werden Sie (auf der Liste der gebrauchsfertigen Zauber) gewarnt, sobald Sie versuchen, die Ingredienzien zusammenzumischen.

C Das Magische Auge

Das Auge mit dem Pfeil wählen. Es erscheint ein neuer Bildschirm, auf dem die Runen und die Ingredienzien, die sie erfordern, aufgelistet sind. Zur Rückkehr zum Zauberbrau-Bildschirm Auswahl-Knopf betätigen.



D Die Zauber-Schriftrolle

Durch die Wahl dieser Schriftrolle erscheint der Bildschirm mit den Zaubern, die in Gebrauch sind; rechts auf dem Bildschirm erscheinen zusätzliche Icons.

Zur Benutzung der Icons muß ein vorbereiteter Zauber bereits gewählt worden sein, damit sich die Icon darauf beziehen können.

Beispiel: Auf eine Zaubernummer klicken, hinter der ein Zauber steht (die Nummer verfärbt sich, um anzuzeigen, daß sie gewählt worden ist).



(i) Informations-Schriftrolle

Diese Schriftrolle informiert Sie darüber, um welchen Zauber es sich handelt und welche Ingredienzien er enthält.

(ii) Noch einmal brauen

Wenn Sie einen Zauber einmal gebraut haben, möchten Sie sicher nicht jedesmal die ganze Prozedur wiederholen. Für weitere Aufgüsse eines Zaubers den Zauber wählen und auf 'remix' klicken. Jedesmal wenn ein Zauber wieder gebraut wird, werden die entsprechenden Ingredienzien automatisch aus dem Inventar des Runenmeisters entfernt.

(iii) Einen Zauber löschen

Den Zauber und dann das Icon wählen, um den Zauber aus der Liste der Zauber, die in Gebrauch sind, zu löschen.

Die Reihenfolge der Zauber kann geändert werden, indem der Zauber, der umgestellt werden soll, gewählt wird und dann die die neue Nummer, die er erhalten soll.

i

ii

iii

E Zauber brauen

Sind Sie mit den Zutaten Ihres Zaubers zufrieden, dieses Icon wählen, um den Zauber zu brauen.

F Schüssel leeren

Wenn Sie einen Zauber gebraut haben, mit dem Sie nicht zufrieden sind, kann durch die Wahl dieses Icons die Schüssel geleert werden.

Hinweis: Haben Sie einen Zauber erst einmal weggeworfen, können die Ingredienzien nicht mehr zurückgeholt werden. Sie sind für immer verloren.

G Das Brau-Fenster

In diesem Fenster brauen Sie Ihre Zauber. Dafür müssen Sie folgende Dinge wissen:

Wie man einen einfachen Zauber braut

Beachten Sie bitte, daß in diesem Abschnitt zwischen 'einfachen' und 'komplexen' Zaubern unterschieden wird.

In einem neuen Spiel besitzt der Runenmeister nur drei Runen:

MISSILE (Geschloß), DAMAGE (Schaden) und HEAL (Heilung)

Mit diesen Runen kann er ein paar einfache Zauber brauen, die dann jederzeit angewendet werden können.

Wie man einen Geschloß-Heilungs-Zauber braut

Hinweis: Falls Sie die Tips für Anfänger durchgearbeitet haben, wissen Sie bereits, wie man einen einfachen Zauber braut.

Die MISSILE (Geschloß-) Rune (Rune, die wie ein Pfeil aussieht) wählen. Die Rune erscheint auf der linken Seite des Brau-Fensters, ihr Name in der linken unteren Ecke des Bildschirms.

Wählen Sie jetzt einen WING OF BAT (Fledermausflügel) (die erste Ingredienz im Ingredienzien-Vorrat).

Die Ingredienz erscheint auf der rechten Seite des Brau-Fensters, ihr Name erscheint unter dem Namen der Rune in der linken unteren Ecke des Bildschirms.



Auf die Missile (Geschloß-) Rune im Brau-Fenster klicken; die Rune erscheint in der linken unteren Ecke des Bildschirms. Sie sehen jetzt eine Hand, die die beiden Zutaten in der Schüssel verrührt.

Sie haben jetzt ein GESCHOß hergestellt.

Der Zauber ist jedoch noch nicht fertig. Sie haben erst die eine Komponente geschaffen.

Zur Herstellung der HEALING (Heilungs-) Komponente wird auf die gleiche Weise verfahren. Zuerst die HEILUNGS-Rune und dann das dazugehörige Hedjog Venom (Hedjog-Gift) wählen. Das gleiche Verfahren anwenden, wie bei dem GESCHOß, d.h.

wählen Sie die Rune (erscheint auf der linken Seite des Fensters) und dann die INGREDIENZ (erscheint auf der rechten Seite des Fensters).

Auf die RUNE im Fenster klicken (das Symbol erscheint jetzt unten links auf dem Bildschirm).

MISSILE (Geschoß) und HEALING (Heilung) müssen jetzt vermischt werden. Zu diesem Zweck die Schlüssel wählen. Der Zauber ist jetzt in der Liste der gebrauchsfertigen Zauber. Um ihn dort zu sehen, auf Zauber-Schriftrolle klicken.

(Zur Herstellung eines GESCHOß-SCHADENS-ZAUBERS anstatt der HEALING (Heilungs-) Rune und ihrer Ingredienz die Damage (Schadens-) Rune und ihre Ingredienz wählen.)

Unsinnige Zauber (d.h. Zauber, bei denen nicht die Regeln des Zauberbrauens beachtet wurden) werden aus der Schlüssel im Brau-Fenster auf dem Zauberbrau-Bildschirm ausgeschüttet.

Um den Zauber anzuwenden, das Icon zum Verlassen des Zauber-Bildschirms wählen.

Den Runenmeister im Verlies wählen und dann entweder seine besondere Fähigkeit (d.h. ZAUBER SPRECHEN) im Handlungs-Menü anklicken, oder F10 betätigen.

Auf dem Bildschirm erscheint die Liste der gebrauchsfertigen Zauber. Den Pfeil auf die Nummer des gewünschten Zaubers plazieren und die Auswahl-Knopf betätigen. Für diesen Missile (Geschoß-) Zauber muß auch die Bodenplatte gewählt werden, auf die der Zauber gezielt wird, bevor er wirksam werden kann.

In den Verliesen können Sie auch einfach die richtige Zaubernummer über die Zahlentasten 1-0 eingeben. Der Runenmeister wird automatisch gewählt und ist bereit, den Zauber zu sprechen.

Wie man einen komplexen Zauber braut

Komplexe Zauber enthalten mehrere Richtungs- und Wirkungsrunen, im Gegensatz zu den einfachen Zaubern, die nur jeweils eine Rune enthalten.



Beispiel: Heal (Heilung), Antimage (Gegenzauber), Surround (Umkreis), Paralyse (Lähmung), Continuous (Kontinuierlich), Damage (Schaden), Missile (Geschoß), Damage (Schaden).

Sämtliche Zauberkomponenten werden in der Reihenfolge, in der sie in dem Zauber zusammengesetzt wurden, wirksam. Der oben genannte Zauber hätte folgende Auswirkungen:

(a) **Heal (Heilung)** - Die Figur, die den Zauber spricht, heilt sich selbst (erhält ein paar der Abwehrrpunkte, die sie verloren hat, zurück).

(b) **Antimage (Gegenzauber)** - Die Figur, die den Zauber spricht, wird vorübergehend gegen Magie immun. Die Wirkung erlischt, wenn die Figur von einem Dispel-Zauber getroffen wird.

(c) **Surround (Umkreis)** - Alle nachfolgenden Stoffe des Zaubers wirken auf den Bereich der acht Bodenplatten, die die Figur umgeben, die den Zauber spricht.

(d) **Paralyse (Lähmung)** - Ein Lähmungszauber wirkt auf den Bereich der acht Bodenplatten.

(e) **Continuous (Kontinuierlich)** - Alle nachfolgenden Stoffe des Zaubers wirken kontinuierlich auf den Bereich der acht Bodenplatten, bis der Zauber unwirksam gemacht wird, oder bis die Gruppe den Raum verläßt.

(f) **Damage (Schaden)** - Die Figur, die den Zauber spricht, ist jetzt von kontinuierlichen Schadens-Zaubern umgeben. Die Gruppe kann jedoch aufgrund der vorherigen Gegenzauber-Wirkung unbeschadet durch die Zauber gehen.

(g) **Missile (Geschoß)** - Nachfolgende Komponenten des Zaubers werden von den acht Plätzen weggeschossen, in die entgegengesetzt Richtung des Orts, an dem sich die Figur befindet, die den Zauber spricht.

(h) **Damage (Schaden)** - Die Geschosse verursachen bei der Explosion Schäden.

Die Regeln des Zauberbrauens

Es gibt eine Reihe von Einschränkungen hinsichtlich der Komponenten, die ein Runenmeister den Zaubern beifügen kann.

(i) Die Kombinationen FORWARD (Vorwärts), SURROUND (Umkreis) und SURROUND (Umkreis), FORWARD (Vorwärts) sind nicht zulässig, sofern die Runen nicht durch eine MISSILE (Geschofs-) Rune getrennt sind.

(ii) Ein Zauber kann niemals mehr als zwei MISSILE (Geschofs-) Runen enthalten.

(iii) Die Runenfolge SURROUND (Umkreis), MISSILE (Geschofs), CONTINUOUS (Kontinuierlich) ist nicht zulässig, selbst dann nicht, wenn andere Runen dazwischen stehen.

Im ersten Raum in Treihadwyl werden Sie einige Zauber anwenden müssen; das ist die ideale Gelegenheit, das Brauen und Anwenden von Zaubern zu üben.

Beachten Sie, daß magiekundige Ungeheuer dieselben magischen Fähigkeiten haben wie ein Runenmeister. Das bedeutet, daß sie nicht immer schädliche Zauber anwenden. Ab und an verwenden sie Zauber, die den anderen Ungeheuern im Raum von Nutzen sind (Heilung, Teleportation usw.). Ihre Spielfiguren können von diesen Zaubern getroffen werden, wenn sie sich in deren Bahn befinden; auf die gleiche Weise können Ihre eigenen Spielfiguren von Schadens-Zaubern getroffen werden, wenn sie nicht ausreichend geschützt sind.

Beispiele für Zauber

Als Starthilfe werden im folgenden einige recht praktische Zauber aufgelistet, die Ihnen im Verlauf des Spiels von Nutzen sein werden. Beachten Sie, daß Sie für diese Zauber mehr Ingredienzien brauchen, als Sie zu Beginn des Spiels besitzen; einige Runen müssen Sie beim Greis kaufen.

Missile (Geschofs), Dispel (Zauber aufheben), Paralyse (Lähmung)

Dieser Zauber ist besonders nützlich für die Bekämpfung von Ungeheuern. Er zerstört den magischen Schutz und lähmt daraufhin das Ungeheuer. Dadurch kann sich Ihre Figur den Luxus leisten, das Ungeheuer anzugreifen, ohne mit Vergeltung rechnen zu müssen.

Missile (Geschofs), Speed (Tempo), Teleport

Dieser Zauber verdoppelt die Reaktionsgeschwindigkeit der Spielfigur in einer Schlacht und erlaubt ihr, sich mitten in das Gefecht zu teleportieren.

Missile (Geschofs), Surround (Umkreis), Vivify (Wiederbelebung), Healing (Heilung)

Dieser Zauber rettet Ihren Spielfiguren das Leben, im wahrsten Sinne des Wortes. Mit Vivify (Wiederbelebung) kann derjenige, der den Zauber anwendet, tote Spielfiguren wiederbeleben, und er kann sie heilen.

Zauber, die mit der Geschofs-Komponente beginnen, müssen auf ein Ziel gerichtet werden. Enthält der Zauber eine Geschofs-Komponente, die nicht am Anfang steht, muß er nicht gezielt werden.

Das Schicksal des Landes Trazere liegt jetzt in Ihren Händen. Wenn Sie das Abenteuer bestehen wollen, werden Sie all Ihren Geist, all Ihr Durchhaltevermögen und auch all Ihren Mut zusammennehmen müssen.

Ihnen stehen jedoch Ihre vier getreuen Begleiter zur Seite, und Sie verfügen über eine Menge magischer Zaubersprüche.

Wenn Sie das Abenteuer mit Erfolg bestehen, ist Ihnen der Lohn gewiß. Sie werden zu den wenigen Auserwählten gehören, die schon zu Lebzeiten zur Legende werden. Wir wünschen Ihnen viel Glück.



CONCEPTION

Pete James et Tag

GRAPHIQUES DU JEU

Pete James et Tag

PROGRAMMATION

Tag

EFFETS SONORES ET MUSICAUX

Richard Joseph

MANUEL

écrit par Richard Hewison

PRODUCTEURS DU PROGRAMME

Steve Whittle et Richard Leinfellner

RESPONSABLE DU PROGRAMME

Phil Harrison

AVEC NOS REMERCIEMENTS A :

Mike Simpson, Paul Coppins et toute l'équipe de Mindscape

EMBALLAGE ET GRAPHIQUES

DU MANUEL

Mark Design

TRADUCTION

Alpha CRC Cambridge

© Copyright 1992 Anthony Taglione & Pete James.
Publié sous license exclusive de Mindscape International Ltd.

LEGEND



C'est une époque de terreur... où règne le malheur

Le Chaos règne au pays de Trazère. Une présence étrange et puissante, aussi ancienne que le monde trouble son sommeil. Une puissance malveillante transforme les peuples du Royaume Ancien en bêtes monstrueuses qui se mettent à parcourir le pays en massacrant et dévastant tout sur leur passage.

Pourquoi le roi a-t-il abandonné son peuple ? Pourquoi n'envoie-t-il pas ses légions pour débarrasser le pays de cet ignoble fléau ?

Seuls les hommes vaillants des quatre Donjons peuvent sauver le royaume du mal, mais même ces épaisses murailles ne pourront certainement pas résister éternellement !

Arrivèrent alors les quatre aventuriers...

Du nord arriva un puissant guerrier sauvage, une terrible machine à tuer ; du sud, un maître des runes armé de sortilèges. De l'ouest vint un troubadour qui possédait des chants magiques et, de l'est, un assassin, maître dans l'art de l'agilité et de la dérobade.

Se pouvait-il que ces hommes soient les héros qui allaient sauver le pays ? Ou allaient-ils également succomber, comme tant d'autres avant eux ?

Entrons dans la légende...

Les catégories de personnages

Berserkers (Les guerriers sauvages)

Les guerriers sauvages vivent sur les territoires désolés et menaçants du grand nord. Il s'agit d'une race de guerriers qui ne se lassent jamais massacrer les larbins du Chaos.

Au cœur de la bataille, certains des héros des clans du nord peuvent être saisis d'un accès de furie sanguinaire que l'on appelle la 'rage du guerrier sauvage'. La bave aux lèvres, ils se transforment alors en machines à tuer folles furieuses et il est impossible de les arrêter avant qu'ils n'aient massacré tous leurs ennemis.

Les troubadours

Un troubadour est une sorte de guerrier ou de musicien qui voyage en offrant ses services comme combattant ou comme artiste, choisissant l'activité la plus lucrative. Les chansons que chante un troubadour au combat sont d'anciennes mélodies imprégnées de magie qui procurent la force, la vitesse ou la guérison aux combattants. L'effet n'affecte pas seulement le chanteur mais l'ensemble du groupe (même si le troubadour est plus fortement influencé).

Certains des instruments que l'on trouve dans l'Ancien Royaume ont bénéficié du soutien d'une magie runique plus traditionnelle, rendant ainsi la classe des troubadours extrêmement puissante à des stades ultérieurs.

Les assassins

A l'est du Royaume Ancien se trouve l'Empire de la Lune. Comme celui-ci comprend de nombreuses provinces qui se querellent entre elles, il n'est pas étonnant que le choix de nombreux jeunes aventuriers du pays se porte sur la carrière d'assassin. Les assassins sont des combattants très entraînés spécialisés dans l'attaque en traître, ce qui peut tripler l'importance des dégâts qu'ils infligent.

Les armes lourdes comme les épées et les bâtons sont trop encombrantes pour pouvoir infliger des blessures graves, mais les petites armes comme les dagues sont idéales.

En plus de cette aptitude à donner la mort, les assassins peuvent également invoquer la magie de la lune pour s'entourer d'ombre afin de devenir invisibles.

Runemasters (Les maîtres des runes)

La forme de magie la plus puissante du Royaume Ancien implique l'utilisation de runes pour jeter des sorts. Les maîtres des runes mélangent des réactifs d'arcane dans un bol tout en invoquant ces runes pour donner aux ingrédients leur pouvoir.

Tous les maîtres des runes doivent avoir suivi un apprentissage avec un mage plus âgé et plus puissant connu sous le nom de 'mantric'. Lorsque le futur maître des runes a terminé son apprentissage, le mantric lui enseigne en général la connaissance de quelques runes avant de l'envoyer de par le monde pour ne plus jamais revenir.

Les maîtres des runes peuvent acquérir des connaissances sur de nouvelles runes et sur leurs réactifs en trouvant un autre mantric qui leur vendra son savoir. La rumeur court qu'un mantric puissant, simplement connu sous le nom de 'l'Ancien', vit dans les montagnes près de la ville de Treihadwyl.

Les monstres s'éveillent...

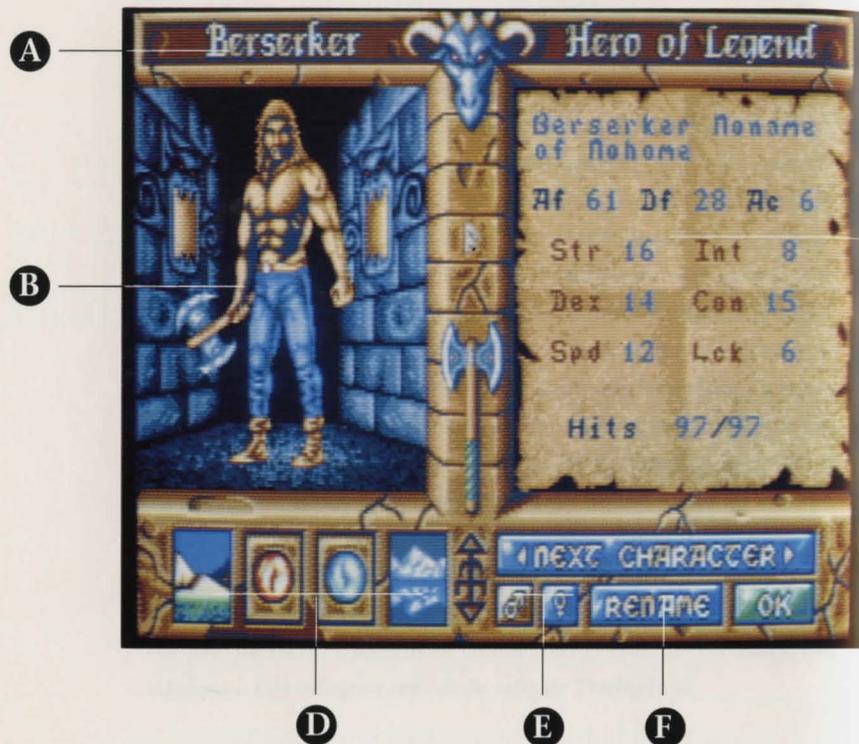
Lorsque la déité du Chaos remua dans son sommeil en rêvant ses rêves de pouvoir, des énergies résiduelles s'infiltrèrent dans le monde matériel et provoquèrent de vastes mutations. Ces mutations prirent des formes très variées, depuis la forme démoniaque du Seigneur du Chaos jusqu'à des créatures qui semblaient à première vue parfaitement humaines. Seuls la couleur pâle de leur peau ou leur regard sauvage les trahissaient... Tous les personnages qui ne sont pas des membres de l'équipe sont appelés monstres. Ces monstres (tous sans exception) attaquent l'équipe dès qu'ils en ont l'occasion.

On rencontre de nombreuses races de monstres différentes, de sorte que toute bataille contre un monstre est appelée 'affrontement de monstres' (pour savoir comment combattre un monstre, consultez la section 'Mode de combat').

Il existe un principe général très utile lorsque vous affrontez des monstres : plus ils sont petits, plus ils sont faciles à tuer. Ainsi, les kobolds sont de petites créatures humanoïdes à qui rien ne fait plus plaisir que de rôder autour des orques ou des hommes-rats, plus puissants qu'eux, et que l'on peut généralement tuer avec un minimum d'efforts. A l'inverse, les chevaliers du Chaos sont grands, protégés par de lourdes armures et excessivement résistants !

Les effets de l'infiltration de pouvoir ne touchent pas seulement les combattants. Les maîtres des runes (et même les mantrics) sont également vulnérables face à ce pouvoir. Les monstres intelligents et très dangereux qui utilisent la magie sont facilement repérables grâce aux robes amples qu'ils ont tendance à porter ou aux profonds capuchons dans lesquels ils s'enfouissent le visage. On les reconnaît également aux constantes tentatives qu'ils effectuent pour anéantir votre équipe avec des sortilèges au lieu de les entraîner dans un combat physique !

Que faire une fois que le jeu s'est chargé



Lorsque vous chargerez votre disquette LEGEND 1, un message vous demandera de charger un jeu sauvegardé (Saved Game), ou de commencer un nouveau jeu (New Game). Si vous voulez commencer depuis le début, appuyez sur n'importe quelle touche. Une fois que vous avez sélectionné un nouveau jeu, l'écran de sélection de l'équipe apparaît. Vous pouvez alors choisir les quatre membres de votre groupe.

Il existe certaines restrictions quant aux personnage que vous pouvez avoir dans votre équipe :

Vous DEVEZ avoir quatre personnages au début de la quête, un par catégorie de personnages. En dehors de ces conditions,

vous êtes entièrement libre de choisir le sexe et l'identité de vos personnages.

A Catégorie de personnages actuelle

La catégorie de personnages sélectionnée est indiquée ici. Les indications changent lorsque vous sélectionnez 'Next character' (personnage suivant).

B Portrait de catégorie de personnage

Fait apparaître un portrait graphique de la catégorie de personnage sélectionnée. Les indications changent lorsque vous sélectionnez 'Next character' (personnage suivant) ou le sexe opposé.

C Scores d'aptitude

Ces valeurs sont uniques pour chaque personnage, et définissent leurs aptitudes personnelles. Par exemple, un guerrier sauvage ne durera pas longtemps comme combattant si sa force est la plus basse du groupe. Le maître des runes ne pourra pas jeter de sorts très puissants si son intelligence est faible.

Vous pouvez changer les scores avant d'entrer dans le jeu, mais vous devez au préalable comprendre ce qu'ils représentent. (Les définitions suivantes figurent également dans la section 'Stock' du manuel.)

Af = Attack Factor (coefficient d'attaque)

Le coefficient d'attaque indique quelle est la probabilité pour que le personnage touche un monstre pendant le combat.

Df = Defense Factor (coefficient de défense)

Le coefficient de défense indique la probabilité qu'a le personnage d'arrêter ou d'esquiver le coup d'un monstre.

AC = Armor Class (catégorie d'armure)

Il s'agit d'une mesure de la capacité qu'a un personnage à résister aux coups. A l'inverse des autres scores, plus ce chiffre est bas,

mieux le personnage est protégé ;
ex : AC: -5 est mieux que AC: +2.

Str = Strength (force)

La force est une mesure de la puissance musculaire. Elle a une incidence directe sur l'importance des dégâts que le personnage inflige à un monstre et est aussi utilisée pour calculer la valeur du coefficient d'attaque.

Int = Intelligence

Le degré d'intelligence influence la force des sorts de magie jetés soit par le maître des runes, soit par l'intermédiaire d'objets magiques utilisés par d'autres personnages.

Spd = Speed (rapidité)

Le coefficient de rapidité mesure le nombre d'attaques que le personnage peut lancer contre un monstre en un laps de temps donné.

Ce coefficient a également une incidence sur la vitesse à laquelle réagit chaque personnage aux ordres qui lui sont donnés par l'intermédiaire du menu d'actions dans les cachots en 3 dimensions.

Dex = Dexterity (dextérité)

La dextérité représente l'agilité dont fait preuve un personnage au cours d'un affrontement avec un monstre.

Elle est utilisée pour calculer les facteurs d'attaque et de défense.

Con = Constitution

La constitution représente une mesure de l'aptitude du personnage à résister à une attaque par la magie. On l'utilise également pour calculer l'augmentation de points de frappe attribuée aux aventuriers lorsque leur niveau d'expérience augmente.

Lck = Luck (chance)

La chance sauve un personnage en cas de coup mortel. A chaque fois que cela se produit, un point de chance est retiré du total de chance du personnage.

Vous pouvez accroître votre degré de chance en priant dans les temples sacrés (moyennant contribution pécuniaire) ou en utilisant certains objets se trouvant à l'intérieur des cachots.

Hits = Hit Points (points de frappe)

Mesure la quantité de dégâts en points de frappe qu'un personnage peut subir au cours d'un affrontement avant de mourir.

Le guerrier sauvage décrit ci-dessous possède les scores suivants :

Af: 45 Df: 39 AC: +0
Str: 15 Int: 9
Dex: 14 Con: 14
Spd: 13 Luck: 6
Hits: 82 / 82

Modification des scores d'aptitude

Les scores que vous choisissez ici sont les scores avec lesquels les personnages commenceront le jeu. Votre choix décide donc de leur vie ou de leur mort.

Pour changer les scores vous pouvez sélectionner une des icônes d'éléments ou leur totalité en bas à gauche de l'écran.

D Les éléments

Quand ces éléments sont sélectionnés, ils influencent les scores d'aptitude. Certains diminueront tandis que d'autres augmenteront. Vous choisissez vous-même la combinaison d'éléments que vous voulez utiliser.

Élément	Favorise	Réduit
1 Terre	Str, Con, AC	Int, Spd, Dex
2 Feu	Dex, Spd, Int	AC, Hits, Str, Con
3 Air	Int, Spd, Dex	Con, AC, Str
4 Eau	Con, AC, Hits, Str, Dex	Int, Spd

En changeant les scores, gardez à l'esprit ceux qui sont le plus favorables à la catégorie de personnages que vous avez sélectionnée.

Les guerriers sauvages ont besoin de scores élevés dans celles des aptitudes qui les aident le plus au combat.

Les troubadours doivent avoir des scores importants dans les aptitudes susceptibles de les aider au combat.

Les assassins nécessitent de la dérobade et de l'agilité s'ils doivent s'approcher d'un monstre sans se faire repérer.

Les maîtres des runes doivent avoir des scores élevés pour les aptitudes qui leur permettent de jeter des sorts de façon efficace.

E Sélection du sexe

Vous pouvez choisir des personnages de sexe masculin ou féminin pour chaque catégorie de personnages en sélectionnant l'icône correspondante.



Homme



Femme

F Rename (renommer)

Il est possible de changer les noms. Entrez un nom de famille, un prénom et une ville d'origine.

Lorsque les scores d'aptitude, les noms et le sexe vous conviennent, sélectionnez un autre personnage. Une fois que vous avez choisi les quatre membres de votre équipe, cliquez sur 'OK' pour entrer dans le jeu.

Avant de vraiment commencer le jeu, il y a cependant un certain nombre de concepts supplémentaires avec lesquels il faut que vous vous familiarisiez.



Les objets et leur importance

Au cours de votre voyage à travers le pays de Trazère, vous rencontrerez de nombreux objets qui ont soit été achetés chez un apothicaire, un artificier, un forgeron, etc., soit été trouvés dans les cachots. Faites bien attention à la manière dont ces objets influent sur les scores d'aptitude de chaque personnage lorsqu'ils sont 'équipés' pour être utilisés (voir la section 'Stock' pour avoir plus de détails sur l'équipement des objets).

De nombreux objets favorisent certains scores pour le personnage qui les a équipés. D'autres sont des objets magiques que n'importe quel personnage peut utiliser pour un nombre d'applications limité, comme les anneaux, les barres etc. Vous apprendrez au cours de la quête à utiliser ces objets dans l'intérêt de votre équipe.

Si vous les ignorez, c'est à vos risques et périls !

Par exemple, le guerrier sauvage dont les scores d'aptitude sont énumérés plus haut commencerait la quête avec les objets suivants dans son stock :

Leather Boots (bottes de cuir)

Leather Buckler (ceinture de cuir)

Chain Mail (cotte de mailles)

Leather Gloves (gants de cuir)

Short Sword (petite épée)

Une fois équipés, les objets affectent les scores d'aptitude (ceux qui n'accroissent pas les scores d'un personnage quand ils sont équipés sont des objets magiques). Tous les objets qui se trouvent dans le stock de chaque personnage au début d'un nouveau jeu ont déjà été équipés pour être utilisés.

Exemple : les bottes de cuir ajoutent -1 à la catégorie d'armure du personnage.

La petite épée ajoute +10 au coefficient d'attaque et +20 au coefficient de défense.

A chaque aventurier est imposée une restriction correspondant à sa catégorie de personnages (guerrier sauvage, assassin, maître des runes, troubadour) qui l'empêche d'utiliser (c'est-à-dire d'être équipé de) certains types d'objets.

Les guerriers sauvages ne peuvent pas se servir de baguettes ou de bâtons magiques.

Les assassins ne peuvent utiliser au combat que des armes à courte lame (les dagues par exemple) et des bâtons. Ils n'ont pas droit aux baguettes, aux casques intégraux ou aux armures en métal, quelle que soit leur nature.

Les troubadours ne peuvent utiliser de baguettes magiques ni de haches et ne peuvent porter d'armures à plaques.

Les maîtres des runes ne peuvent se servir des armes normales (à l'exception des bâtons et des lames d'arcane) ou porter des armures d'aucune sorte.

Le jeu comporte de nombreuses sortes d'objets, dont :

Keys (Les clés)

Elles sont très importantes. Les cachots comprennent de nombreuses portes fermées à clé et pour lesquelles il faut une clé bien précise. Vous ne trouverez pas toujours la bonne clé dans le cachot que vous êtes en train d'explorer. Lorsque vous essayerez d'ouvrir une porte verrouillée, un message vous dira quelle est la clé à utiliser.



Rings (worn) Les anneaux (portés)

Ces anneaux sont tous magiques et n'importe qui peut les porter. Le nombre d'utilisation d'un anneau est variable. Le sort jeté par un anneau dépend du type d'anneau porté. Ainsi, les anneaux de nuages permettent à leur utilisateur d'être téléporté par la magie, tandis que les anneaux de serpent lui restituent quelques-uns de ses points de frappe.



La force d'un sort invoqué par l'utilisation d'un objet magique dépend surtout du score d'intelligence du personnage.

Les potions

Il existe de nombreuses sortes de potions. Les potions ne peuvent être utilisées qu'une fois. Elles exercent toutes un effet magique.



Scrolls (Les manuscrits)

Ces manuscrits magiques permettent à n'importe quel personnage de jeter son sort une seule fois. Les runes figurant sur le manuscrit indiquent de quel sort il s'agit.



Helms (worn) Les casques (portés)

Il existe de nombreux casques disponibles. Les casques magiques ont un nombre limité d'utilisations avant de s'épuiser, et chacun d'entre eux a un effet différent.



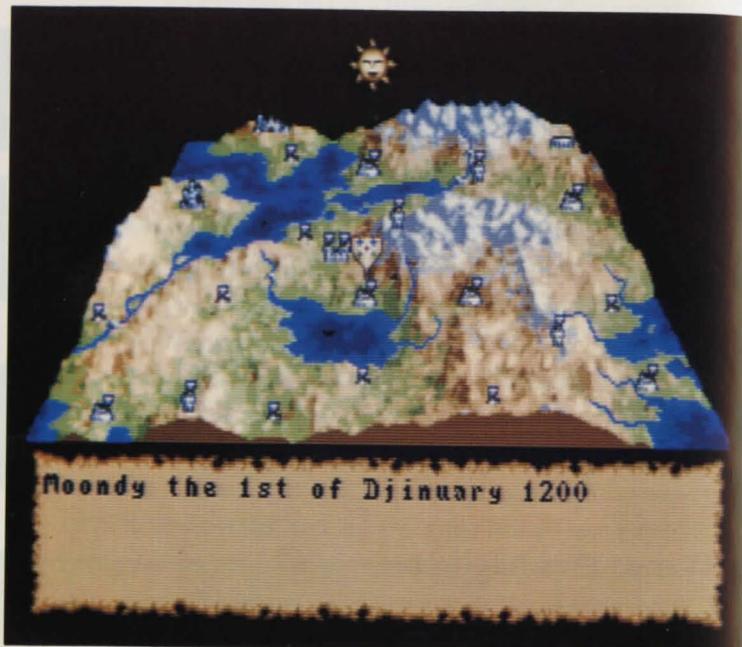
Wands (Les baguettes)

C'est un autre type d'objet magique qui permet à l'utilisateur de jeter le sort approprié pour un nombre limité d'utilisations.

Parmi les autres objets disponibles, il y a les bâtons, les épées, les dagues, les lames, les armures, les gants, etc.



La carte du pays



A chaque fois que vous sélectionnez un nouveau jeu, la première chose qui apparaît est la carte du pays de Trazère. Cette carte s'affiche également au cours du jeu à chaque fois que votre équipe quitte une ville, un village ou un donjon pour aller visiter un autre lieu.

Banners (Les bannières)

Au début de la quête, votre équipe se trouve au centre de la carte du pays. Elle est représentée par une bannière de couleur portant cinq petites croix. Au bout de quelques instants, d'autres bannières apparaissent. Celles-ci représentent soit de bons soldats appartenant des divers donjons qui essaient de protéger le pays du mal (bannières bleu foncé), soit des armées malfaisantes qui essaient de s'emparer de Trazère (bannières rouges).

(Les possesseurs de CGA PC noteront que les 'bonnes' bannières apparaissent en rouge et jaune, tandis que les 'mauvaises' bannières sont vertes, rouges et jaunes.)

Les bannières n'appartenant pas à l'équipe (bonnes et mauvaises) possèdent toutes des symboles différents. Dans le cas des 'bonnes' bannières, cela vous permet de savoir de quel donjon elles viennent. Les symboles des 'mauvaises' bannières représentent la force des monstres appartenant à l'armée en question. Ainsi, le symbole du faucon représente les moins puissantes des hordes maléfiques. L'armée la plus puissante de la carte voyage avec comme signe le crâne et comprend une armée de champions morts vivants.

Pour vous aider à identifier les bannières maléfiques, voici une liste de leurs forces comparées :

Force	Symbole de la bannière
1	Faucon
2	Serpents entrecés
3	Oeil du mal
4	Eclair
5	Serre
6	Lune
7	Casque du Chaos
8	Crâne

Lieux

La carte montre tous les lieux du pays que l'on peut visiter. Pour obtenir le nom d'un lieu ainsi que la manière dont il est défendu, déplacez le pointeur à l'écran (les indications apparaissent sur le manuscrit en bas de l'écran). Si le lieu en question est occupé par le mal, cela vous sera également précisé.

Pour déplacer votre équipe sur la carte du pays, positionnez simplement le curseur sur le lieu désiré et appuyez sur le bouton de sélection. La bannière de l'équipe se mettra en route et suivra un chemin prédéterminé pour parvenir à l'endroit choisi. Les endroits occupés par le mal ne peuvent être visités.

La vitesse à laquelle l'équipe se déplace sur la carte est déterminée par le type de coursiers dont elle dispose. Vous pouvez vous procurer des coursiers plus rapides dans les donjons.

Rencontres de bannières

Lorsque vous êtes en route vers un nouvel endroit, les membres de votre équipe peuvent croiser sur leur chemin des bannières ennemies. Si c'est le cas, il s'agit d'une rencontre de bannières. Ils pourront alors 'se cacher' (Hide) ou faire face aux hordes maléfiques. S'ils ne parviennent pas à se cacher correctement, ou s'ils choisissent de se battre, les membres de l'équipe entreront dans une vue de cachot extérieure où ils devront affronter les monstres en masse. A ce stade du jeu, celui-ci se comportera de la même façon qu'à l'intérieur des cachots (voir 'Le cachot de Treihadwyl' pour plus de détails), si ce n'est que le combat sera beaucoup plus intense !

Si votre équipe voyage sur la carte du pays à minuit, au moment où approchent de nouvelles bannières ennemies, il y a toutes les chances pour qu'elle tombe dans une embuscade tendue par les hordes maléfiques.

Si vous cliquez sur la bannière de l'équipe alors qu'elle se déplace, elle s'arrêtera. Lorsque la bannière est à l'arrêt, l'équipe va immédiatement se cacher. Si une bannière de monstre croise son chemin à ce moment-là, la rencontre de bannière est évitée.

Echapper à une rencontre

Lorsque vous vous trouvez au milieu d'une bataille, vous pouvez fuir la rencontre de bannières. Cliquez simplement sur Elliot le dragon (qui dessine en général la carte du jeu dans les cachots). Vous pourrez vous enfuir, mais en y laissant des plumes : vos coursiers resteront derrière pour servir de pitance aux monstres affamés !

Rencontre de bannières gagnée

Une fois que tous les monstres ont été détruits, cliquez simplement sur Elliot le dragon pour indiquer que vous désirez

quitter la région sauvage et continuer votre voyage sur la carte du pays.

Notez que lorsque vous quittez la nature, le chef d'équipe ramasse automatiquement les corps des membres du groupe qui ont été tués. Si son stock est plein, les corps seront placés dans un des autres stocks. Vous aurez la possibilité de les faire ressusciter plus tard.

Il est recommandé aux débutants d'éviter les rencontres de bannières tant qu'ils n'ont pas atteint un niveau d'efficacité raisonnable au combat. Certaines bannières sont plus faciles à vaincre que d'autres. Combattre contre des bannières est une bonne façon d'acquérir rapidement des quantités de points d'expérience, si toutefois vous vivez assez longtemps pour cela !

L'heure

Le temps passe relativement vite lorsque vous vous trouvez sur l'écran de la carte de pays. Le soleil et la lune vous indiquent, en traversant le ciel, le passage à un autre jour ou la venue d'une autre nuit. Si vous placez le curseur sur le manuscrit au bas de l'écran ou à n'importe quel autre endroit en dehors de la carte, le jour et la date réels apparaîtront (dans le format du calendrier traditionnel de Trazère). Chaque jour, à minuit, de nouvelles bannières ennemies règneront sur le pays et chaque jour les 'bonnes' bannières qui auront survécu se mettront en route.

La bataille entre bonnes et mauvaises bannières continuera à faire rage sans que vous n'interveniez directement. Cependant, au bout de quelques semaines, les donjons commenceront à manquer de soldats. Vous devrez leur faire don d'or pour leur permettre de recruter plus de soldats pour continuer le combat.

Le temps passe très lentement à l'intérieur des cachots. Le cycle de jour et de nuit ne se produit qu'à l'écran de la carte de pays.

Villages, villes et donjons

Chacun de ces endroits peut contenir un certain nombre d'autres lieux à visiter, auxquels vous accéderez par l'intermédiaire du système de menu.

Il est très facile d'utiliser le système :

Chaque menu vous donne une liste d'options. Ces options correspondent soit à des endroits à visiter, soit à des choses à faire. A chaque option correspond un chiffre. Pour sélectionner une option, vous pouvez soit appuyer sur la touche du chiffre correspondant sur votre clavier, soit placer le pointeur sur l'option et appuyer sur le bouton de sélection.

Pour répondre à une question, sélectionnez Y (Yes) pour oui et N (No) pour non. Pour quitter un menu et retourner au menu précédent, appuyez sur la touche Escape de votre clavier.

Au dessous de la zone de la fenêtre principale se trouve un tableau qui fait apparaître les membres de votre équipe sous forme d'icônes de visages. Le chef actuel se trouve à l'extrême gauche du tableau. Son stock est affiché juste en-dessous.



Il y a ici deux ou trois nouvelles icônes qui ne sont utilisées nulle part ailleurs dans le jeu :



Elle permet de partager le total des fonds de l'équipe (en or) de façon équitable entre ses membres.



Lorsqu'elle est sélectionnée, cette icône permet au chef de l'équipe de ramasser immédiatement tout l'or détenu par l'ensemble de l'équipe. Ceci est particulièrement utile quand le chef désire acheter quelque chose mais n'a pas assez d'argent en sa possession pour le faire.

Ces icônes sont utilisées à chaque fois que l'équipe se trouve à un endroit où l'on fait du commerce. Par exemple...

The Apothecary (L'apothicaire)

Il s'agit d'une petite boutique spécialisée dans la vente d'ingrédients de magie que seul le maître des runes utilise. Si le maître des runes a été choisi comme chef, vous obtiendrez, en appuyant sur S dans la boutique de l'apothicaire, son écran de sortilèges, qui vous permet de connaître les ingrédients magiques dont il est à court (le chef est le personnage dont le visage apparaît actuellement dans la moitié gauche du bas de l'écran). Une autre possibilité consiste à sélectionner à nouveau le visage du maître des runes une fois que celui-ci est le chef, pour obtenir son écran de sortilèges (l'écran de sortilèges fait l'objet d'une description détaillée dans la section 'Système de sortilèges').

L'identité exacte de celui qui achète n'a pas d'importance, car les ingrédients seront automatiquement transférés à l'écran de sortilèges du maître des runes.

The Artificer (L'artificier)

Ce personnage vend et achète des objets qui ne sont pas liés aux armures et aux armes. A votre entrée dans la boutique, vous devez choisir entre les options :

- (1) Buy Items (acheter des objets)
- (2) Sell items (vendre des objets)



Buy Items (Acheter des objets)

En parcourant la liste des objets à vendre avec le pointeur, vous obtenez leur prix. Pour sélectionner un objet à acheter, appuyez sur le chiffre correspondant sur votre clavier ou placez le pointeur sur l'option et appuyez sur le bouton de sélection.

Sell Items (Vendre des objets)

Sélectionnez l'objet que vous voulez vendre dans le stock d'un personnage en positionnant le pointeur sur l'objet en question et en appuyant sur le bouton de sélection. L'objet est mis en valeur. Sélectionnez maintenant (2) pour mettre l'objet en vente.

Utilisez cette icône pour visualiser d'autres objets s'ils sont disponibles en cliquant simplement sur l'icône appropriée pour vous rendre à l'écran d'objets suivant ou précédent.



The Blacksmith (Le forgeron)

Cet homme achète et vend des armures et des armes d'une façon semblable à celle de l'artificier.

Les prix varient d'un endroit à l'autre. Vous n'êtes pas obligé d'accepter l'offre qui vous est faite. En 'allant voir à côté', vous pouvez économiser de l'argent ou en gagner.

Holy Temples (Les temples sacrés)

Ce sont des endroits très importants. A l'intérieur d'un temple vous pouvez choisir entre les actions suivantes :

- (1) Resurrect (ressusciter)
- (2) Offer Prayer (offrir une prière)
- (3) Buy Healing Potion (acheter une potion curative)

Resurrect (Ressusciter)

Si des aventuriers ont été tués dans un cachot, vous pouvez rapporter leurs os ici et les ressusciter. Mettez simplement les os dans le stock de quelqu'un d'autre et sélectionnez (1) pour ressusciter.

Offer Prayer (Offrir une prière)

Chaque prière coûte 25 pièces d'or. Il vaut mieux acheter les prières en gros (c.-à-d. plus d'une à la fois). Chaque prière ajoute 1 unité au score de chance de l'aventurier.

Buy Healing Potion (Acheter une potion curative)

Vous pouvez acheter des potions à base de serpent qui restitueront aux personnages leurs points de frappe.

The Tavern (La taverne)

Les tavernes constituent une source d'informations et d'indices importante. Deux options s'offrent à vous lorsque vous pénétrez dans une caverne :

(1) Talk with Barkeep (parler au tenancier)

(2) Talk to the Minstrel (parler au ménestrel)



Talking with the Barkeep (Parler avec le tenancier)

Les tenanciers de tavernes sont de bonnes sources de commérages. Vous devrez payer pour leur parler, mais ils n'auront pas toujours quelque chose d'utile à vous dire. Mais ne vous inquiétez pas : vous saurez quand ils vous arnaqueront ! A chaque fois que vous ne savez pas comment continuer le jeu, rendez-vous dans une taverne. Si vous avez commencé un nouveau jeu et êtes débutant, vous devez vous rendre à la taverne pour savoir où aller.

Talking to the Minstrel (Parler au ménestrel)

Le ménestrel voyage à sa guise à travers le pays. S'il se trouve dans la taverne, vous pouvez le convaincre de vous vendre des chansons que le troubadour utilisera dans les cachots comme mélodies de bardes.

Cette icône vous fait sortir de l'écran où vous vous trouvez. S'il n'y a aucun autre écran où vous pouvez aller, le jeu retournera à celui de la carte du pays. Utilisez-la pour sortir des lieux décrits jusqu'ici.

Il existe d'autres lieux à visiter sur la carte du pays :

The King (Le roi)

Le roi Necrix III, assis sur son trône dans le château, est presque devenu un reclus depuis que le Chaos s'est déclenché. Il a donné à ses gardes l'ordre de renvoyer toute personne qui ne peut pas montrer les bons papiers d'identité.

The Ancient (L'Ancien)

C'est un vieil homme qui vend des runes magiques au maître des runes. Il vit seul dans une grotte dans les montagnes près de Treihadwyl. Si vous le lui demandez, il peut également identifier n'importe quel objet, objet fabriqué ou manuscrit qui jette un sortilège. Il représente l'unique moyen d'avoir de nouvelles runes dans le jeu.

The Unshrine (Le sanctuaire impie)

Les bruits courent qu'un lieu mythique appelé 'The Unshrine' (le sanctuaire impie) se déplace dans le pays de Trazère. Personne ne sait exactement comment prédire l'endroit et le moment où il apparaîtra la fois suivante ou quels secrets il transporte.

Moonhenge

Un endroit plein de puissance et de mystère...

The Dark Tower (La tour sombre)

Qui habite cette tour maléfique et pourquoi ?

The Guild (La guilde)



La guilde se trouve à Treihadwyl et représente un lieu d'une grande importance. Elle offre les options suivantes :

(1) Train Levels (s'entraîner pour changer de niveau)

- (2) *Rename (renommer)*
- (3) *Reclothe (rehabiliter)*
- (4) *Enter Cellar (entrer dans la cave)*

Train Levels (S'entraîner pour changer de niveau)

A chaque fois qu'un personnage l'emporte dans un affrontement de monstres, des points d'expérience lui sont attribués. Un personnage qui a amassé un certain nombre de points peut s'entraîner pour passer au niveau suivant. C'est là que les personnages suivent leur entraînement. S'il manque à l'un d'entre eux le nombre de points total, il apprendra combien de points il lui reste à obtenir.

Les personnages ne sont pas obligés de se rendre à la guilde aussitôt que leur total de points de frappe a atteint ou dépassé le nombre requis pour passer au niveau supérieur. Ils peuvent amasser suffisamment de points pour changer plusieurs fois de niveau avant de retourner à la guilde.

Lorsqu'un personnage passe au niveau supérieur, il reçoit également des bonus à ajouter à des scores d'aptitude particuliers. Son total de points de frappe augmente également à chaque fois qu'il parvient à un niveau supérieur ; ainsi, plus son niveau est élevé, plus il devient fort.

L'entraînement coûte de l'argent. Plus le niveau est élevé, plus il coûte cher !

Rename (Renommer)

Chaque aventurier possède un nom par défaut au début du jeu. Vous pouvez renommer tous les personnages si vous le désirez. Sélectionnez pour cela cette option et tapez (sur le clavier) les nom, prénom et ville d'origine de chaque personnage l'un après l'autre. Pour changer de personnage, cliquez sur les portraits dans la moitié inférieure de l'écran. Le portrait sélectionné apparaît dans le coin gauche et est maintenant celui du chef choisi.

Reclothe (Changer de vêtements)

Cette option vous permet de changer la couleur des vêtements de vos aventuriers selon votre propre goût.

Enter cellar (Entrer dans la cave)

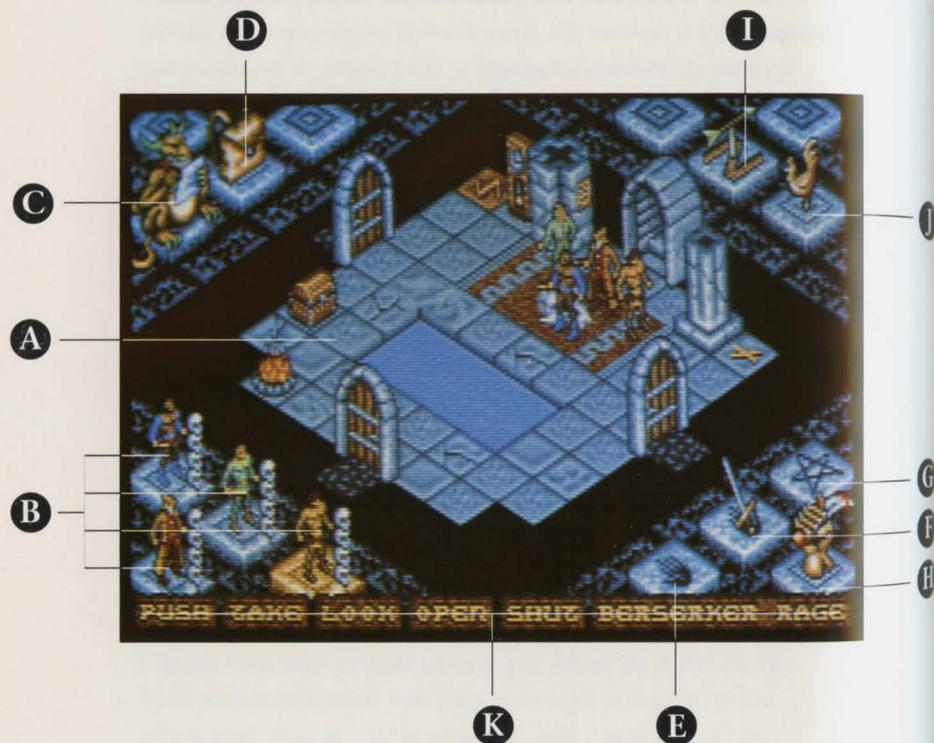
Cette option vous fait pénétrer dans l'univers isométrique en trois dimensions des cachots. Cette partie du jeu est décrite en détails dans la section 'Cachot de Treihadwyl'. C'est le premier des nombreux cachots de ce genre que votre équipe devra traverser en se battant si vous voulez aller jusqu'au bout du jeu et entrer dans la légende.



Le cachot de Treihadwyl

(univers en trois dimensions)

Pour survivre dans l'univers du cachot vous devez savoir comment trouver les pièces, les couloirs, prendre les objets, les utiliser, ouvrir les portes fermées à clé, jeter des sorts, combattre contre des monstres et, plus généralement, comment vivre suffisamment longtemps pour atteindre le cachot suivant.



A The Dungeon (Le cachot)

Chaque pièce ou couloir apparaît en trois dimensions isométriques. Vous y voyez votre groupe de quatre aventuriers entièrement animé ainsi que tous les monstres, objets et meubles qui se trouvent au même endroit.

Pour se déplacer

Pour déplacer un personnage vers un endroit précis du cachot, sélectionnez simplement le carreau où vous voulez l'emmener (en y plaçant le pointeur et en appuyant sur le bouton de sélection) et il s'y rendra tout seul. Il existe cependant un certain nombre de circonstances qui empêchent le personnage d'atteindre son lieu de destination :

(i) Le chemin est obstrué par une porte fermée à clé

Le personnage essaiera d'avancer autant qu'il le pourra et s'arrêtera si une porte fermée bloque sa progression. Les portes non verrouillées s'ouvriront pour le laisser passer.

(ii) Le personnage est bloqué

Si des monstres sont présents, ils essayeront probablement d'arrêter votre personnage en l'attaquant ou simplement en se mettant en travers de son chemin.

(iii) La zone n'est pas accessible

Certaines pièces ou certains couloirs possèdent des sorties qui ne sont pas accessibles de l'endroit où se trouve actuellement le personnage. La sortie choisie peut alors être accessible par un autre secteur du cachot, ou le chemin à emprunter n'est libre qu'une fois que vous avez résolu une énigme ou effectué un exercice quelconque.

Pour quitter un lieu

Pour quitter une pièce pour une autre, le joueur doit sélectionner un carreau de sortie. Ce sont les carreaux de sol de couleur sombre qui se trouvent tout autour du lieu. En sélectionnant un carreau de sortie, vous faites savoir à l'équipe toute entière que vous voulez quitter l'endroit en question pour aller ailleurs. A ce moment-là, les quatre aventuriers tenteront tous de se diriger vers la sortie sélectionnée. Le premier qui y parviendra sera le premier à pénétrer dans le lieu suivant, et sera donc désigné comme nouveau chef (voir 'L'équipe' pour plus de détails sur les chefs). Les mêmes restrictions de mouvement que celles décrites dans

'Pour se déplacer' s'appliquent dans le cas où vous quittez un endroit.

B L'équipe

Les quatre personnages de votre équipe apparaissent ici sous forme de figurines. Le personnage actuellement sélectionné est celui dont la base est illuminée. C'est aussi le chef d'équipe.

Notez également deux choses importantes :

(i) Les crânes

Les quatre crânes empilés indiquent l'état général du total de points de frappe restant pour chaque personnage. Chaque crâne représente un quart du total de points de frappe du personnage en question. Lorsqu'un crâne vire au noir, cela signifie que le total de points de frappe se trouve dans la moitié inférieure de ce quart. Quand un crâne disparaît complètement, c'est que les points de frappe de ce personnage sont passés en-dessous de cette marque. Le score de chance actuel des personnages est également indiqué par la couleur des crânes :

Blanc - il reste 5 points de chance ou plus

Vert - il reste moins de 5 points de chance

Rouge - points de chance épuisés !

(Voir la section 'La chance' pour plus de détails)

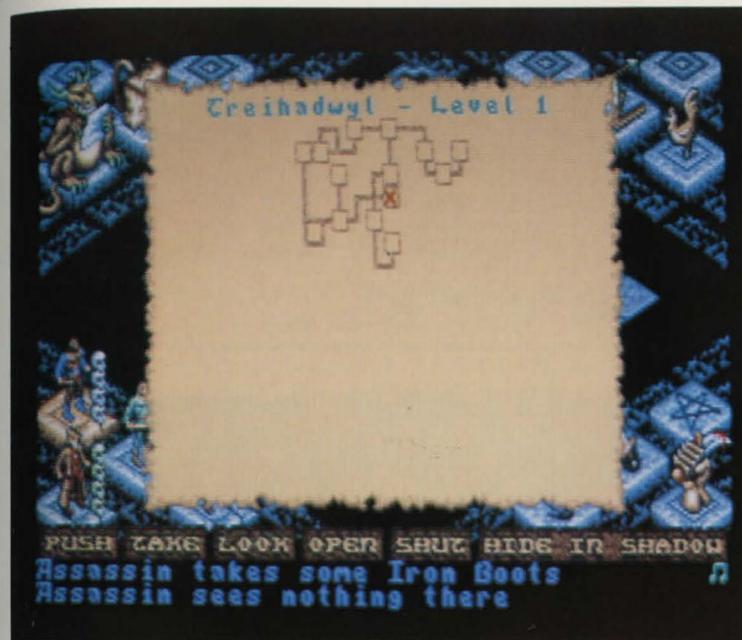
Lorsque tous les crânes ont disparu, le personnage n'a plus aucun point de chance et meurt. Vous devez le ressusciter soit par la magie, soit en apportant les os à un temple sacré.

(ii) Les dégâts

Lorsqu'un monstre frappe un personnage, le total de dégâts en points de frappe infligé à ce personnage est brièvement affiché sur la figurine correspondante.

C Elliot le dragon

La principale fonction d'Elliot dans la vie consiste à établir une carte à chaque niveau du jeu pour l'équipe. En sélectionnant Elliot, vous faites apparaître la carte du jeu à l'écran.



Les pièces apparaissent sous forme de cases, les couloirs sous forme de lignes reliant ces cases les unes aux autres. Le 'X' indique l'endroit où se trouve actuellement votre équipe. Le nom du lieu et le niveau du cachot où vous vous trouvez apparaissent en haut de la carte de jeu. Ne confondez pas le niveau du cachot avec le niveau d'expérience individuel des personnages. Ce sont deux choses totalement différentes.

Lorsque la carte de jeu est à l'écran, le jeu est vraiment 'interrompu'.

Vous pouvez également interrompre le jeu en faisant venir l'écran de stock, les écrans de sortilèges de maître des runes ou en appuyant sur la touche 'pause' de votre machine (comme il est décrit dans le résumé de commandes).

Elliot a également un autre rôle à remplir. Pour en savoir plus, reportez-vous à la section 'Rencontre de bannières'.

D Le stock

Sélectionner le sac à dos affiche l'écran de stock. Cet écran fait apparaître les informations suivantes :



(i) Les objets portés

Chaque personnage dispose d'un quart du stock total qui peut contenir un maximum de 64 objets ; chacun peut donc transporter à tout moment jusqu'à 16 objets.

(ii) Les scores d'aptitude des personnages

Chaque aventurier a une série personnelle de statistiques (appelées scores d'aptitude) qui doit être surveillée de près pendant la quête si vous voulez qu'il survive. Ces scores se modifient au cours du jeu car ils subissent l'influence des objets, de la magie et d'autres paramètres.

Af = Attack Factor (coefficient d'attaque)

Le coefficient d'attaque détermine la probabilité pour qu'un personnage touche un monstre au cours d'un combat.

Df = Defense Factor (coefficient de défense)

Le coefficient de défense détermine les chances qu'un personnage d'arrêter ou d'esquiver un coup de la part d'un monstre au cours d'un combat.

AC = Armour Class (catégorie d'armure)

Ce coefficient mesure l'aptitude de votre personnage à résister aux coups. A l'inverse des autres scores, plus celui-ci est bas, mieux le personnage est protégé.

Exemple : un AC de -5 vaut mieux qu'un AC de +2.

Str = Strength (force)

La force mesure la puissance musculaire. Elle a une incidence directe sur la quantité de dégâts que vous pouvez infliger à un monstre, et entre également dans le calcul du coefficient d'attaque.

Int = Intelligence

Le degré d'intelligence influence la force des sorts de magie jetés soit par le maître des runes, soit par l'intermédiaire d'objets magiques utilisés par d'autres personnages.

Spd = Speed (rapidité)

Le coefficient de rapidité mesure le nombre d'attaques que le personnage peut lancer contre un monstre en un laps de temps donné.

Ce coefficient a également une incidence sur la vitesse à laquelle réagit chaque personnage aux ordres qui lui sont donnés par l'intermédiaire du menu d'actions dans les cachots.

Dex = Dexterity (dextérité)

La dextérité représente l'agilité dont fait preuve un personnage au cours d'un affrontement de monstre. Elle est utilisée pour calculer les facteurs d'attaque et de défense.

Con = Constitution

La constitution représente la capacité du personnage à résister à la magie. Avec une solide constitution, il subira moins de dégâts, ou subira moins longtemps les effets d'un sort de paralysie.

Cette valeur entre également dans le calcul des points de frappe supplémentaires accordés aux aventuriers qui ont accru leur niveau d'expérience.

Lck = Luck (chance)

La chance est accordée par les dieux à chaque personnage. Elle le sauve en cas de coup mortel. A chaque fois que cela se produit, un message faisant référence à une parade ou une esquive réussie est affiché et un point de chance est retiré du total de chance du personnage.

Les couleurs des crânes indiquent aussi le degré de chance :

Blanc - 5 points ou plus

Vert - en-dessous de 5 points

Rouge - points épuisés !

Vous pouvez accroître votre degré de chance en priant dans les temples sacrés (moyennant contribution pécuniaire) ou en utilisant certains objets se trouvant à l'intérieur des cachots.

Steeds (Les coursiers)

C'est le type de coursiers qu'utilisent les membres de votre équipe qui détermine la vitesse à laquelle elle se déplace sur la carte du pays. Au début de la quête, chaque personnage possède le canasson le plus lent qu'on puisse trouver. Les coursiers s'achètent aux donjons.

Levels (niveaux) et Expérience

Pour chaque affrontement remporté par le personnage contre des monstres, il gagne des points d'expérience. Une fois que le personnage a accumulé un certain nombre de points d'expérience, il est prêt à s'entraîner pour passer au niveau supérieur. Pour atteindre le niveau suivant, il faut se rendre à la guilde de Treihadwyl et s'entraîner pour changer de niveau ('Train Levels').

Les premiers changements de niveaux requièrent l'obtention des totaux suivants :

Niveau 1 - niveau 2	2.000 points d'expérience
Niveau 2 - niveau 3	5.000 points d'expérience
Niveau 3 - niveau 4	12.000 points d'expérience

Hits = Hit Points (points de frappe)

Mesure la quantité de dégâts en points de frappe qu'un personnage peut subir au cours d'une rencontre avant de mourir. Le nombre maximum de points de frappe de chaque personnage augmente lorsqu'il passe à un niveau d'expérience supérieur.

Gold (L'or)

On utilise l'or pour acheter des objets et obtenir des informations dans divers endroits du pays de Trazère. A chaque fois que vous tuez un monstre au cours d'un affrontement dans un cachot, il se peut qu'il ait laissé un sac d'or que vous pouvez récupérer. Celui qui récolte ce sac d'or récupère automatiquement tout l'or qui se trouve à cet endroit. La quantité d'or se trouvant dans le sac varie d'un monstre à l'autre.

Il a à l'écran de stock deux icônes que vous aurez à utiliser :

Equipement des objets

Avant d'utiliser un objet de votre stock, il vous faut l'équiper. Le fait que vous portiez un objet ne veut pas dire que celui-ci est prêt à l'emploi.

**Exemple : Mithril Mail (la cotte de mailles en mithril)**

Pour utiliser cette armure (c.-à-d. la porter), vous devez sélectionner l'objet puis l'icône d'équipement. La couleur de mise en valeur qui entoure l'objet se modifie pour indiquer qu'il est maintenant utilisé.

Quel que soit l'objet que vous voulez porter, que ce soit des anneaux, une armure, un casque, un bouclier, etc., il vous faut tout d'abord l'équiper. Si vous désirez avoir une clé particulière prête à l'emploi, vous devez l'équiper pour la faire apparaître sur le socle de transport. Ceci s'applique également aux baguettes, bâtons, armes, manuscrits, etc.

Certains objets se comportent différemment quand ils sont équipés. Ainsi, les ingrédients magiques trouvés à l'intérieur des cachots doivent être remis au maître des runes. Une fois équipés, ils disparaissent du stock et sont ajoutés aux totaux d'ingrédients

de sortilèges du maître des runes sur son écran de sortilèges. Il existe encore quelques autres objets magiques qui fonctionnent de façon similaire.

Notez qu'en sélectionnant un objet dans le stock d'un personnage, vous faites apparaître son nom à l'écran.

Pour arrêter d'utiliser un objet, sélectionnez-le simplement et cliquez à nouveau sur l'icône de l'équipe. Vous transportez seulement l'objet, sans l'utiliser.

Abandon d'objets

Si vous avez dans votre stock un objet que vous désirez abandonner par terre dans un cachot, sélectionnez l'objet et cliquez sur l'icône d'abandon d'objets. Cette manœuvre déposera l'objet au pied du personnage qui le laisse. La seule raison pour laquelle vous pouvez avoir envie d'abandonner un objet est le fait que vous n'en aurez plus l'utilité (ou pas assez de place). Vous n'êtes pas obligé d'abandonner un objet pour pouvoir le donner à un autre personnage de votre équipe.

Les joueurs noteront qu'ils ne peuvent abandonner des objets que lorsqu'ils se trouvent dans l'univers des cachots. Pour vous débarrasser des objets en dehors des cachots, vous devez trouver quelqu'un prêt à les acheter.

Pour donner des objets à d'autres personnages

A droite de l'écran de stock, vous voyez les quatre aventuriers. Le personnage sélectionné apparaît en couleurs tandis que les autres sont monochromes. Pour donner un objet à un autre personnage, sélectionnez l'objet en question puis le personnage à qui vous allez le donner sur les portraits qui se trouvent à droite de l'écran. L'objet disparaît du stock du personnage sélectionné. Si vous repassez ensuite à l'autre personnage, vous verrez que l'objet est passé dans son stock.

Si le personnage à qui vous voulez donner l'objet n'a plus de place dans son stock, vous ne pourrez pas le lui donner.



Pour charger (Load) et sauvegarder (Save)

Sélectionnez cette icône pour sauvegarder votre position de jeu actuelle sur une disquette, ou pour charger un fichier de jeu sauvegardé. Pour sauvegarder il vous faut une disquette vierge formatée. Vous pouvez avoir sur la même disquette jusqu'à dix fichiers de jeux différents. Il vous sera demandé de fournir un numéro pour le fichier à sauvegarder ou à charger. Sélectionnez simplement un chiffre entre 0 et 9. Retirez ensuite votre disquette de jeu Legend et insérez votre disquette de sauvegarde, avant d'appuyer sur une touche pour lancer le chargement ou la sauvegarde.

A l'attention des utilisateurs de disque dur de PC : Si le jeu fonctionne sur disque dur il se sauvegardera sur le disque dur. Vous trouverez les fichiers de sauvegarde dans le même répertoire que celui de vos fichiers de jeu Legend.

Ecran de sortie

Cette icône vous fait quitter l'écran de stock et retourner au décor du cachot. Elle apparaît également sur de nombreux autres écrans où elle joue un rôle similaire.

Les socles d'objets

Trois socles d'objets sont affichés. Ils portent les objets équipés.

E Le socle de transport

Ce socle représente la main gauche du personnage. Les objets équipés apparaissant dans cette main comprennent : les manuscrits, les baguettes, les potions, les bâtons et les clés.

F Le socle à armes

Il s'agit de la main droite du personnage. Comme tous les aventuriers disponibles sont droitiers, les armes équipées apparaîtront toujours sur ce socle.

G Le socle d'arcane

C'est là que sont affichés les objets magiques si ce sont des objets que l'on peut porter, comme les anneaux, certains casques, ou des boucliers spéciaux.



Notez que les vêtements normaux non-magiques (comme les armures à plaques, les casques à ailes, les gants, ceintures) n'apparaissent pas sur les socles quand ils sont équipés.

Utilisation d'objets équipés

Pour utiliser un objet du socle, placez le pointeur sur le socle correspondant et appuyez sur le bouton de sélection.

Certains objets ne peuvent être utilisés qu'une fois (les manuscrits par exemple) et disparaissent du socle sitôt utilisés. D'autres ont un nombre d'utilisation restreint et sont aussi appelés à disparaître. Notez que le socle s'illumine (c.-à-d. change de couleur) quand l'objet porté est utilisé.

H Ralliement (touche ENTRER)

Cette icône a plusieurs applications, mais le principe reste le même.

En la sélectionnant, vous donnez aux autres personnages le signe du ralliement autour du chef d'équipe. Il existe de nombreuses raisons pour lesquelles vous pouvez décider de rassembler vos hommes :

(i) Pendant la bataille

Si, au cours d'un affrontement avec un monstre, l'un des membres de l'équipe est en train de se faire sérieusement endommager par un monstre, vous pouvez, en sélectionnant l'option de ralliement (si ce personnage est le chef d'équipe), rassembler les autres aventuriers autour de lui pour l'aider à combattre les monstres.

(ii) Sorts 'Surround' (autour)

Un maître des runes peut avoir un sort 'autour' qu'il veut jeter sur tous ses hommes. Si l'équipe est réunie autour de lui, le sort pourra toucher tout le monde en même temps (voir 'Système de sortilèges' pour plus de détails sur la magie).



(iii) Pour empêcher l'équipe de s'enfuir

En mode coq, lorsque tous les membres de votre équipe se trouvent au même endroit, vous pouvez sélectionner l'option de ralliement pour les empêcher de s'enfuir.

I La boussole

Elle indique toujours le nord, de manière à éviter toute confusion lorsque vous quittez une pièce ou un couloir et pénétrez dans un lieu nouveau.

J Le coq

Si l'équipe quitte une pièce où se trouvent des monstres, il est plus prudent de le faire en courant. Cela signifie que le groupe tout entier s'enfuira dans la panique générale et que tout le groupe se précipitera vers la première sortie venue. La fuite se poursuivra jusqu'à ce que l'une des choses suivantes se produise :

- (i) Les membres du groupe parviennent dans un cul de sac.
- (ii) Des monstres bloquent toutes les sorties disponibles.
- (iii) L'icône de ralliement est sélectionnée alors que tous les aventuriers qui restent se trouvent au même endroit.
- (iv) Ils meurent tous ! (Le pire scénario que l'on puisse imaginer !)

En mode de fuite, le coq battra des ailes pour indiquer que le groupe s'enfuit. Vous pouvez activer le mode de fuite soit en cliquant sur un carré de sortie pendant que tous les monstres sont encore présents, soit en cliquant sur le coq, soit en appuyant sur la touche Escape de votre clavier.

Notez que si vous fuyez les monstres, ils vous poursuivront jusqu'à ce qu'ils vous rattrapent. Quiconque pénètre dans un lieu avec des forces adverses part avec un léger handicap. Il peut tomber dans une embuscade. En d'autres termes, il est préférable, du point de vue tactique, de vous enfuir après vous être réunis (par le RALLIEMENT) dans une pièce voisine, prêtes à accueillir les monstres qui entrèrent après vous.

K Le menu d'actions

PUSH TAKE LOOK OPEN SHUT BERSERKER RAGE

Ce menu comporte cinq options de base que n'importe lequel des personnages peut accomplir. Il existe également une sixième et dernière option particulière à chaque personnage.

Il convient de comprendre un principe fondamental qui gouverne les options du menu d'actions. A chaque fois qu'un personnage tente de manipuler ou d'examiner des objets à l'intérieur cachot, que ceux-ci soient des pancartes, des leviers, des coffres, etc., notez bien qu'il faut viser le carreau sur lequel se trouve la cible et non pas la cible elle-même.

Push (appuyer) (F5)

Cette option sert à appuyer sur des boutons et à pousser des leviers.

Take (prendre) (F6)

Pour prendre un objet qui se trouve sur le sol ou dans un récipient.

Look (regarder) (F7)

Cette option permet de lire les pancartes ou de regarder à l'intérieur des récipients pour voir ce qu'ils contiennent. Tous les objets sont appelés 'treasure' (trésor) quand vous utilisez l'option 'regarder'.

Open (ouvrir) (F8)

Sert à ouvrir des récipients et des portes. Si une porte est fermée à clé et que vous n'avez pas la bonne clé, un message vous dira de quelle genre de clé vous avez besoin.

Shut (fermer) (F9)

Utilisez cette option pour fermer les portes ou les récipients.

Fonctions spéciales (F10) ou barre d'espacement

La dernière option du menu d'actions est différente pour chaque personnage car elle représente son aptitude personnelle :

Berserker 'Rage' (La rage du guerrier sauvage)

Le guerrier sauvage est pris d'une crise d'attaque frénétique. Quand il est dans cet état, il peut causer aux monstres des dégâts indescriptibles.

Troubadour's 'Bardish Melody' (La mélodie de barde des troubadours)

Le troubadour dispose d'un choix de chansons allant jusqu'à 8 morceaux différents. Chaque chanson exerce sur le groupe un effet magique durable. Lorsque le troubadour chante, une petite note de musique apparaît à l'extrémité droite de la fenêtre à messages en-dessous du menu d'actions. Pour désactiver une chanson, sélectionnez soit un autre chant, soit le même morceau pour l'arrêter.

Mélodie

The Thief of Dolic Pass
Warriors Awakening
Ballad of Elanor

Kijam Litany
Smithy Song

Adieu Sweet Dullard
Dance of the Faerie Queen
March of the Bold Ones

Effet

accroît la dextérité de l'équipe
accroît la force de l'équipe
accroît le coefficient de défense de l'équipe
accroît la constitution de l'équipe
accroît la catégorie d'armure de l'équipe
accroît l'intelligence de l'équipe
accroît la rapidité de l'équipe
un faible sort de régénération

Assassin 'Hide in shadows' (La cachette dans l'ombre des assassins)

Cette option rend les assassins invisibles. Cela signifie qu'ils doivent ensuite pouvoir se faufiler jusqu'aux monstres sans se faire repérer. Les assassins sont des spécialistes pour poignarder

autrui par derrière, de sorte qu'ils causent beaucoup plus de dégâts.

Runemaster 'Cast a spell' (Les sortilèges des maîtres des runes)

Le maître des runes est le seul ensorceleur officiel du groupe. Il peut préparer jusqu'à 10 différents sortilèges à l'avance, qui apparaissent à l'écran de liste de sorts. Le système de sortilèges fait l'objet d'une section séparée de ce manuel.

La fenêtre à messages

A chaque fois qu'un personnage fait quelque chose, son action est confirmée par un message dans cette fenêtre. Au cours d'un affrontement avec des monstres, la quantité de dégâts infligée par chaque personnage aux monstres est indiquée dans cette fenêtre. Les messages seront plus sélectifs s'il y a de nombreuses actions accomplies en même temps, par exemple pendant une bataille, et certaines actions, comme TAKE (prendre) ou PUSH (appuyer) pourront ne pas être mentionnées si le combat est intense.

Si, après avoir pris un objet, vous ne voyez aucun message confirmant votre action pendant la bataille, consultez simplement le stock du personnage concerné pour vérifier s'il l'a ou non.

Le côté droit de la fenêtre à messages sert à afficher les runes qui indiquent des sortilèges continuant à exercer un effet sur le personnage en question, comme par exemple le sort antimage ou les mélodies de bardes.

Le mode de combat

Pour survivre à un affrontement de monstres, il vous faut faire passer les personnages en mode de combat. Si vous avez équipé à l'avance une arme appropriée, il ne vous reste qu'à choisir le bon personnage et à sélectionner son socle à armes (main droite). Le socle s'illumine et le personnage passe en mode de combat. Vous pouvez effectuer la même manœuvre pour les autres aventuriers

pour les faire participer, ou encore sélectionner l'icône de ralliement qui mettra automatiquement tout le monde en mode de combat.

Le mode de combat est automatiquement désactivé une fois que tous les monstres du lieu ont été mis en déroute.

Le mode de combat peut être désactivé de façon manuelle au cours d'une bataille en sélectionnant simplement à nouveau le socle d'armes mis en valeur.

Combat à mains nues

Notez qu'un personnage passera en mode de combat même s'il ne possède pas d'armes. Il se contentera dans ce cas de ses poings nus pour affronter les monstres ! (Ce n'est pas recommandé !)

Le système de sortilèges

La magie constitue un élément important du pays de Trazère. Le maître des runes en fait un large usage pendant la quête, et les autres personnages y ont également accès par le biais des objets d'arcane (objets magiques). De nombreux monstres peuvent aussi se servir de la magie, alors prenez garde !

Les principes du pouvoir d'arcane

Notez que les sortilèges ne sont aucunement réservés à ceux qui ont atteint le niveau du maître des runes, ou qui possèdent son expérience. La seule restriction existante concerne l'achat de runes par le groupe auprès de l'Ancien et la découverte des ingrédients par d'autres moyens.

Le maître des runes peut préparer des sorts s'il dispose des ingrédients suivants :

Un bol de cuisine équipé

Des runes magiques

Des ingrédients magiques

The Mixing bowl (Le bol de cuisine)

Ce récipient n'est en soi qu'un bol de cuisine ordinaire, assorti de son instrument de mélange. Le maître des runes commence le jeu avec dans son stock un bol tout équipé (il apparaît sur son socle d'arcane). Sans un bol, le maître des runes serait incapable de préparer le moindre sortilège dans l'univers des cachots.

Au cas où il perde ou vende son bol de cuisine, le maître des runes en trouvera un autre chez l'artificier.



A Les runes magiques

Il existe 16 runes dans le jeu, divisées en deux catégories :

(i) Les runes directrices

Elles indiquent la direction que doit suivre un sortilège. Il y a quatre directions possibles :



Rune

Forward (En avant) - l'effet du sort est dirigé vers le carreau qui se trouve juste devant.



Rune

Surround (Autour) - le sort vise les huit premiers carreaux qui entourent immédiatement l'ensorceleur.



Rune

Missile - l'effet du sort est placé sur un missile et est destiné à un lieu précis.



Rune

Continuous (Continu) - le sortilège continue à exercer son effet sur la cible jusqu'à ce qu'il se dissipe ou que l'équipe quitte la pièce. Il est à nouveau jeté au même endroit toutes les quatre secondes environ.

(ii) Les runes d'effet

Ces runes indiquent l'effet exercé par le sortilège sur sa cible. Il y en a douze différents :



Damage (Dégât)
cause des dégâts.



Dispel (Dissipe)
met fin à tout sort continu et ôte à un personnage sa protection magique.



Healing (Guérison)
guérit.



Speed (Vitesse)
accroît la vitesse.



Paralyse
(Paralysie)
paralyse.



Regeneration
(Régénération)
réattribue
automatiquement les
points de frappe perdus.



Antimage
protège contre la magie.



Disrupt
(Interruption)
un sort de dégâts très
puissant qui peut
entraîner la mort
immédiate.



Thrall (Esclave)
votre serviteur dévoué !



Vivify
(Vivification)
ressuscite les morts !



Make Weapon
(Fabrication d'arme)
crée une arme mystique.



Teleport
(Télétransport)
confère le don du
télétransport.

B Les ingrédients magiques

Une rune seule n'a pas de pouvoir. Chacune d'elles doit être associée aux ingrédients appropriés pour que le sortilège fonctionne. Par exemple, la rune-missile a besoin de l'aile de chauve-souris. Pour savoir quels ingrédients vont avec les runes, consultez 'L'œil magique' qui vous apportera plus de détails.

Les huit ingrédients

Il y a dans le jeu huit ingrédients différents. Certains peuvent seulement se trouver chez les apothicaires, d'autres se trouvent dans les cachots. Pour ajouter des ingrédients au stock du maître des runes, sélectionnez le sac d'ingrédients qui se trouve normalement dans son stock et équipez-le. Le sac disparaît et les ingrédients ont été ajoutés au stock personnel du maître des runes.

Notez que lorsque vous ramassez des ingrédients dans les cachots, ces ingrédients ne portent pas le même nom, par exemple la 'dent de dragon' (Dragon Tooth) sera appelée le 'sac à dents pourries' (Bag of Ugly Teeth). Ces noms constituent des indices secrets qui renseignent sur la véritable nature de l'ingrédient.

Les ingrédients disponibles sont les suivants :



Wing of Bat
(L'aile de chauve-souris)



Dragon Tooth
(la dent de dragon)



Brimstone
(le soufre)



Hedjog Venom
(le venin de hedjog)



Mandrake
(la mandragore)



Nightshade
(la morelle)



Crystal
(le cristal)

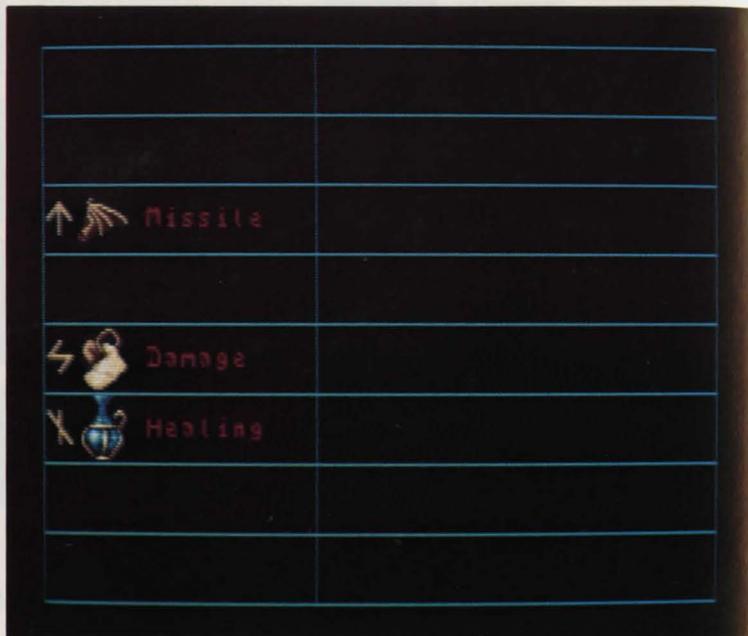


Phoenix Claw
(la serre de phénix)

Vous vous apercevrez que le maître des runes peut venir à manquer de certains ingrédients. Lorsque cela se produit, aucun sortilège pour lequel ces éléments sont nécessaires ne pourra être préparé. Vous serez averti de ce problème par le message : 'Ingredients Low' ('ingrédients niveau minimum') sur la liste des sorts en cours d'utilisation quand vous essayerez de préparer ces sorts.

C L'œil magique

Sélectionnez cet œil avec le pointeur. Un écran séparé apparaît, affichant les runes avec les ingrédients qu'elles requièrent. Pour retourner à l'écran de préparation de sorts, appuyez sur le bouton de sélection.



D Le manuscrit de sortilèges

En sélectionnant ce manuscrit, vous obtenez les sortilèges de l'écran d'utilisation, mais avec en plus de nouvelles icônes qui apparaissent à droite.

Pour utiliser l'une des icônes, il faut que vous ayez préparé à l'avance et sélectionné un sort auquel fait référence l'icône.

Exemple : cliquez sur un numéro qui comporte un sort (le fait d'être sélectionné le fait changer de couleur).



(i) Le manuscrit d'information

Il vous indique de quel sort il s'agit et quels ingrédients il contient.

(ii) Nouvelle préparation

Une fois que vous avez préparé un sort, vous n'avez pas besoin de refaire les mêmes manipulations à chaque fois que vous avez besoin de ce sort. Il vous suffit les fois suivantes, après avoir sélectionné le sort, de cliquer sur 'remix' (nouvelle préparation) pour préparer d'autres portions de ce sort. Les ingrédients nécessaires seront automatiquement prélevés du stock du maître des runes à chaque nouvelle mouture.

(iii) Effacer un sort

Sélectionnez un sort puis sélectionnez cette icône pour effacer ce dernier de la liste des sorts en cours d'utilisation.

Vous pouvez modifier l'ordre des sorts en sélectionnant le sort que vous voulez déplacer puis le nouveau numéro que vous voulez lui assigner.

E Préparer le sort

Lorsque tous les éléments que vous allez utiliser pour le sort vous conviennent, sélectionnez cette icône pour préparer le sort.

F Vider le bol

Si vous avez préparé un sort qui ne vous convient pas, cette icône vous permet de vider les ingrédients du bol.

Notez qu'une fois que vous avez vidé le bol, il est impossible de récupérer les ingrédients. Ils sont définitivement perdus.

G La fenêtre de préparation

C'est là que vous préparez vos sorts. Voici ce que vous devez savoir :

Comment préparer un sort simple

Notez que pour la clarté de l'explication, nous avons divisé les sorts en 'sorts simples' et 'sorts complexes'.

Dans un nouveau jeu, le maître des runes n'a en sa possession que trois runes :

La rune MISSILE, la rune DAMAGE (de dégâts) et la rune HEALING (de guérison)

Avec ces runes, il peut préparer quelques sorts simples prêts à l'emploi.

Comment préparer un sort-missile de guérison

Notez que si vous avez suivi les conseils destinés aux débutants, vous savez déjà comment préparer un sort simple.

Sélectionnez la rune MISSILE (celle qui ressemble à une flèche). Vous la verrez apparaître à gauche de la fenêtre de préparation et son nom sera affiché dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Sélectionnez maintenant WING OF BAT (aile de chauve-souris) (le premier ingrédient de la réserve d'ingrédients).

Elle apparaît à droite de la fenêtre de préparation, son nom étant affiché au-dessous du nom de la rune dans le coin inférieur gauche de l'écran.



Cliquez sur la rune de préparation dans la fenêtre de préparation qui apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran : la main mélange les deux éléments dans le bol de cuisine.

Vous venez de créer un sort MISSILE.

Cependant, ce sort n'est pas encore prêt. Vous n'avez produit que le premier de ses composants.

Pour créer l'ingrédient HEALING (guérison), sélectionnez maintenant la rune HEALING, puis sélectionnez le venin de Hedjog pour l'y ajouter. Suivez ensuite la même procédure que pour le MISSILE.

Sélectionnez RUNE (qui apparaît à gauche de la fenêtre), puis INGREDIENT (à droite de la fenêtre). Cliquez sur RUNE dans la fenêtre (le symbole apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran).

Il vous faut maintenant mélanger MISSILE et HEALING (guérison). Sélectionnez le bol de cuisine pour les mélanger. Le sort figure maintenant sur la liste des sorts en cours d'utilisation. Pour vérifier, cliquez sur le manuscrit de sorts.

(Pour créer un sort **MISSILE DAMAGE** (missile/dégâts), remplacez simplement la rune et les ingrédients de **HEALING** (guérison) par ceux de **DAMAGE** (dégâts).

Tout sort dénué de sens (c.-à-d. qui n'est pas conforme aux règles de préparation) sera expulsé du bol de cuisine et de la fenêtre de préparation de l'écran de préparation.

Pour jeter un sort, sélectionnez l'icône de sortie de l'écran de sortilèges.

Sélectionnez le maître des runes dans le cachot puis sélectionnez son aptitude personnelle, c.-à-d. **CAST SPELL** (jeter des sorts), en cliquant sur le menu d'actions, ou appuyez sur la touche F10.

La liste des sorts en cours d'utilisation s'affiche. Placez le pointeur sur le numéro du sort que vous voulez jeter et appuyez sur le bouton de sélection. Pour ce sort **MISSILE**, il vous faut sélectionner, au préalable, un carreau qui en sera la cible.

Il est aussi possible, quand vous êtes dans le cachot, d'appuyer simplement sur le bon numéro de sort à l'aide des touches 1 à 0. Le maître des runes est automatiquement sélectionné et prêt à jeter le sort.



Comment préparer un sort complexe

Les sorts complexes contiennent plus d'une rune directrice et plus d'une rune d'effet, contrairement aux sorts simples qui n'en ont qu'une chacun.

Exemple : **Heal** (guérison), **antimage**, **Surround** (autour), **Paralyse** (paralyse), **Continuous** (continu), **Damage** (dégâts), **Missile**, **Damage** (dégâts).

Tous les éléments de sortilèges agissent selon l'ordre dans lequel ils sont mêlés à la préparation. Les sorts cités plus haut auraient l'effet suivant :

(a) **Heal** (guérison) - l'ensorceleur se guérit (en récupérant certains de ses points perdus).



(b) **Antimage** - l'ensorceleur s'immunise provisoirement contre la magie. Ce sort cesse de fonctionner s'il est touché par un sort de dissipation.

(c) **Surround** (autour) - la zone d'influence de ce qu'il reste du sort est transférée de l'ensorceleur à chacun des huit carreaux environnants.

(d) **Paralyse** (paralyse) - un sort de paralyse est jeté sur chacun des huit carreaux environnants.

(e) **Continuous** (continu) - tout l'effet restant du sort poursuit son action sur les huit carreaux à moins qu'il n'y ait dissipation ou que l'équipe quitte la pièce et ne revienne.

(f) **Damage** (dégâts) - l'ensorceleur se trouve entouré de sorts de dégâts continus. Le sort **antimage** mentionné plus haut lui permettra de les traverser.

(g) **Missile** - d'autres composants du sort sont envoyés de chacun des huit carreaux dans une direction opposée par rapport à l'endroit où se trouve l'ensorceleur.

(h) **Damage** (dégâts) - les missiles causent des dégâts en explosant.

Règles de préparation des sorts

Il n'existe que quelques restrictions concernant les éléments qu'un maître des runes peut utiliser pour les sorts.

(i) La combinaison **FORWARD/SURROUND** (en avant/autour) et **SURROUND/FORWARD** (autour/en avant) est interdite, à moins qu'une rune **MISSILE** vienne s'intercaler.

(ii) Un sort ne peut contenir que deux runes **MISSILE**.

(iii) La série de runes **SURROUND** (autour), **MISSILE**, **CONTINUOUS** (continu) est interdite, même si d'autres runes viennent la délayer.

Comme vous devrez jeter quelques sorts dans la première pièce de Treihadwyl, c'est l'occasion idéale pour vous entraîner à préparer et jeter des sorts.

Il est important de noter que les monstres d'arcane possèdent exactement les mêmes aptitudes magiques que le maître des runes. Cela signifie qu'ils ne jettent pas toujours des sorts qui font des dégâts. Parfois, ils jetteront des sorts qui bénéficieront aux autres monstres de la pièce (guérison, télétransport, etc.) Les membres de votre équipe ont la possibilité d'être touchés par ces sorts s'ils réussissent à se positionner dans leur champ d'action, exactement de la même façon qu'ils peuvent être touchés (accidentellement cette fois) des sorts de dégâts jetés par vos propres personnages s'ils ne sont pas suffisamment protégés.

Exemples de sorts

Pour vous mettre 'dans le bain', voici ci-dessous la liste de quelques sortilèges très pratiques qui vous seront utiles au cours du jeu. Notez que vous aurez besoin, pour préparer ces sorts, de plus d'ingrédients que vous n'en avez au départ, de sorte que vous devrez vous procurer un certain nombre de runes auprès de l'Ancien.

Missile, Dispell (dissipation), Paralyse (paralysie)

Ils sont utiles pour combattre les monstres. Ils leur ôtent la protection magique qu'ils peuvent avoir et les paralysent, offrant ainsi à votre personnage le luxe de pouvoir attaquer un monstre sans crainte des représailles.

Missile, Speed (rapidité), Teleport (télétransport)

Ce sort double la vitesse de réaction du personnage au combat et lui permet ensuite de se téléporter au cœur de la bataille.

Missile, Surround (autour), Vivify (vivification), Healing (guérison)

Cela va littéralement sauver des vies ! La vivification permet à l'ensorceleur de ressusciter des membres de l'équipe décédés. Cela les guérira également.

Pour les sorts qui ont le missile comme premier composant, c'est l'ensorceleur qui doit viser. Si le missile représente l'un des ingrédients sans en être le premier, il n'est pas nécessaire de viser.

Et bien voilà. Le pays de Trazère est entre vos mains. Il vous faudra rassembler tout votre esprit, toute votre endurance, et votre courage également, si vous voulez sortir vainqueur de votre quête.

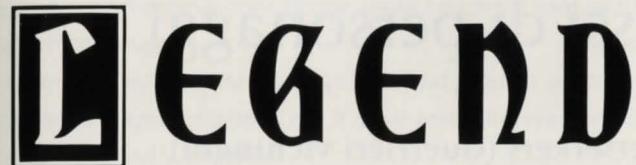
Mais vous êtes assisté de quatre fidèles compagnons, ainsi que d'une montagne de sortilèges.

Si vous réussissez, la récompense sera de taille : vous rejoindrez en effet le clan des rares élus qui sont entrés dans la légende de leur vivant. Nous vous souhaitons bonne chance.



PROGETTAZIONE*Pete James e Tag***GRAFICA DEL GIOCO***Pete James e Tag***PROGRAMMAZIONE***Tag***MUSICA ED EFFETTI SONORI***Richard Joseph***MANUALE***scritto da Richard Hewison***PRODUTTORI DEL SOFTWARE***Steve Whittle e Richard Leinfellner***DIRETTORE DEL SOFTWARE***Phil Harrison***SI RINGRAZIANO***Mike Simpson, Paul Coppins e tutto lo staff della Mindscape***GRAFICA DEL PACCHETTO E DEL MANUALE***Mark Design***TRADUZIONE***Alpha CRC Cambridge*

© Copyright 1992 Anthony Taglione & Pete James.
Pubblicato sotto l'autorizzazione esclusiva della Mindscape
International Ltd.




Giorni di terrore, e di dolore...

La terra di Trazere è piombata nel caos: un'entità misteriosa e potente, antica come il mondo, si sta risvegliando da un lungo sonno. Una forza malevola sta trasformando le popolazioni dell'Antico Reame in bestie terribili, che vagano per il territorio, uccidendo e riducendo in rovina tutto ciò che incontrano.

Come mai il Re ha abbandonato il suo popolo? Come mai non invia la sue legioni a far piazza pulita di queste orde diaboliche?

Chi potrà salvare il Reame dalle forze del male? Solo i coraggiosi uomini delle quattro Fortezze, ma sicuramente anche le loro mura potenti non potranno resistere all'infinito!

Fino all'arrivo di quattro avventurieri...

Da nord arrivò un potente Guerriero vichingo, una tremenda macchina della morte. Da sud arrivò un Signore delle rune, le cui armi erano rappresentate da incantesimi. Da ovest arrivò un Trovatore, con canzoni magiche, e da est un Assassino, maestro di agilità e circo spezione.

Saranno questi gli eroi che salveranno la terra? Oppure falliranno come tanti prima di loro?

E' questa l'epoca delle leggende...

Le classi di personaggi

Berserkers (Guerrieri vichinghi)

Questi personaggi vivono nelle minacciose lande sconfiniate del nord, e sono una razza di guerrieri senza eguali, che non si stanca mai di trucidare i servi del Chaos.

Nel vivo della battaglia, alcuni eroi dei clan settentrionali possono entrare in uno stato di febbre di sangue, conosciuto come 'Berserker rage' (Furia scatenata). Tale stato li trasforma in macchine della morte che hanno la schiuma alla bocca e sono assolutamente inarrestabili, finché tutti i nemici non sono stati trucidati.

Troubadours (Trovatori)

Sono dei guerrieri/musicisti che viaggiano da un posto all'altro, facendosi ingaggiare come combattenti o intrattenitori, a seconda della convenienza. Le canzoni che i trovatori cantano in battaglia sono delle antiche melodie intrise di magia, che aumentano caratteristiche come la forza, la velocità e la guarigione. Questa abilità si applica all'intero gruppo, non solo al trovatore, anche se quest'ultimo ne beneficia più degli altri.

Alcuni degli strumenti dell'Antico Reame sono stati migliorati dalla magia runica più tradizionale, per cui la classe dei trovatori è estremamente potente ai livelli successivi.

Assassins (Assassini)

Ad est dell'Antico Reame si trova l'Empire of the Moon (Impero della luna). Dato che racchiude numerose province in lotta tra di loro, non sorprende il fatto che molti giovani avventurieri di questo impero intraprendano questa carriera. Gli assassini sono combattenti ben addestrati, specializzati nell'attacco alle spalle, che può triplicare i danni inflitti.

Con armi pesanti, come spade o bastoni, gli assassini non riescono ad infliggere danni notevoli, dato che sono troppo

ingombranti, mentre le armi piccole, come i pugnali, sono adatte a questi personaggi.

Oltre alla loro capacità letale, gli assassini possono anche invocare la magia della luna, che li rende invisibili permettendo loro di celarsi nelle ombre.

Runemasters (Signori delle rune)

La forma più potente di magia dell'Antico Reame comporta l'uso di rune per operare incantesimi. Delle sostanze arcane vengono mescolate in una ciotola mentre si invocano tale rune per conferire loro il potere.

Tutti i signori delle rune devono aver svolto il proprio apprendistato presso un mago più anziano e potente, conosciuto con il nome di 'Mantric'. Al termine dell'apprendistato, il Mantric di solito conferisce al futuro signore delle rune la conoscenza di alcune rune, poi lo invia nel mondo, dal quale non deve più tornare.

I signori delle rune possono imparare nuove rune e i loro reagenti trovando un altro Mantric che venderà loro la conoscenza. Corre voce che un potente Mantric, soprannominato 'the Ancient' (il Vecchio), viva nelle montagne, vicino alla città di Treihadwyl.

I mostri si svegliano...

Quando la divinità del Chaos si risvegliò dal sonno e cominciò a fare sogni di potere, delle energie residue si riversarono nel mondo materiale, causando estese trasformazioni, che assunsero una vasta varietà di forme, dall'immensa figura demoniaca del Signore del Chaos, a creature apparentemente umane, se non fosse per il colore pallido della loro pelle ed i loro occhi bestiali... Tutti i personaggi che non fanno parte del gruppo vengono designati con il termine di 'mostri'. Questi mostri, senza alcuna eccezione, attaccheranno il gruppo ad ogni occasione opportuna.

Molte sono le razze di mostri diversi che si possono incontrare, per cui le battaglie contro di loro vengono designate con il termine

di 'scontri con i mostri'. Per le tecniche di battaglia contro i mostri, cfr. 'Modalità di combattimento'.

In generale, quando si incontrano dei mostri, più sono piccoli, più è facile ucciderli. Ad esempio, i Kobold sono minuscole creature umanoidi, le quali non fanno altro che stare al seguito dei più potenti Orchi o Uomini-ratto, e di solito basta il minimo sforzo per ucciderle.

I Cavalieri del caos, invece, sono alti, indossano pesanti armature e sono tremendamente forti!

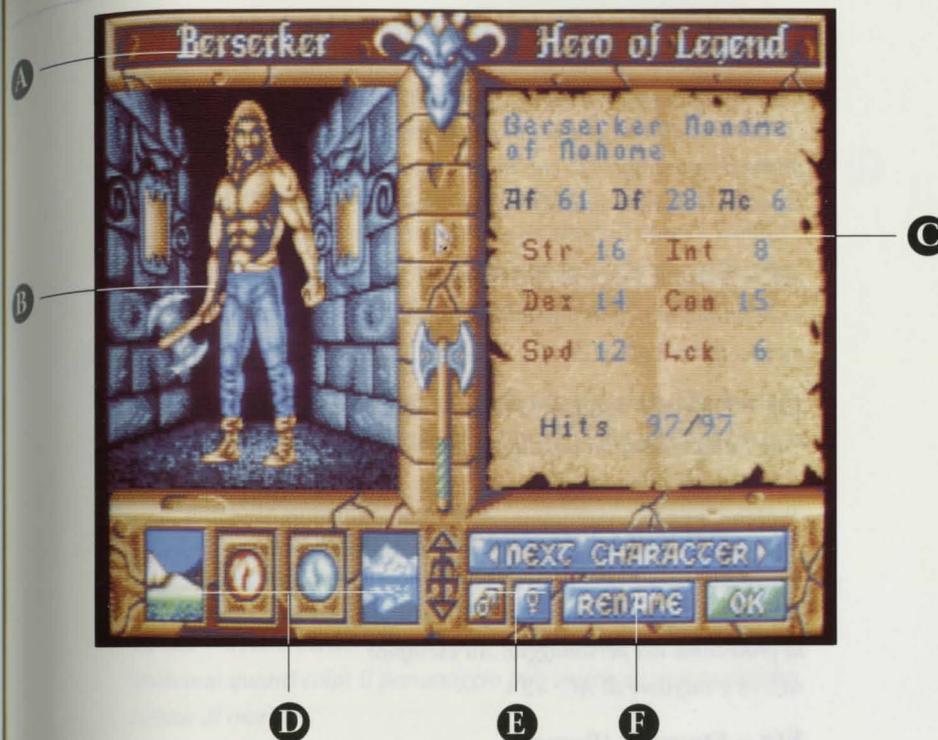
L'effetto del potere devastante del Caos non si riversa soltanto sui combattenti, ma anche sui Runemaster e sui Mantric. Gli intelligenti e pericolosissimi mostri che usano la magia sono riconoscibili facilmente dalla loro tendenza ad indossare mantelli fluttuanti, o a nascondere il viso con dei cappucci. Inoltre, sono riconoscibili anche dai loro costanti tentativi di colpire il vostro gruppo con degli incantesimi, piuttosto che attaccarlo in combattimento fisico!

Cosa fare quando il gioco è caricato

Durante il caricamento del Disco 1 di LEGEND, vi sarà chiesto di caricare un Saved Game (Gioco salvato), oppure di avviare un New Game (Nuovo gioco). Premete un tasto qualsiasi se volete cominciare un nuovo gioco. Dopo aver selezionato un nuovo gioco, apparirà lo schermo di selezione del gruppo, che vi permette di scegliere i quattro membri del gruppo.

Nella formazione del gruppo, dovete rispettare la regola seguente:

DOVETE avere quattro membri all'inizio della missione, uno per classe. Siete completamente liberi di scegliere quali e di che sesso debbano essere.



A Classe del personaggio attuale

La classe del personaggio attualmente selezionato è visualizzata qui, e cambia quando selezionate 'Next Character' (Personaggio seguente).

B Ritratto della classe del personaggio

Un ritratto grafico della classe del personaggio attualmente selezionato è visualizzato qui, e cambia quando selezionate 'Next Character' (Personaggio seguente), oppure quando selezionate il sesso opposto.

C Punteggi di abilità

Tali valori cambiano a seconda del personaggio, di cui determinano le abilità personali. Ad esempio, un Berserker non

potrà combattere a lungo se il valore della sua forza è il più basso di tutto il gruppo. Il Runemaster non riuscirà ad operare incantesimi molto potenti se il suo livello di intelligenza è basso.

Prima di entrare nel gioco, potete modificare i punteggi, ma prima dovete capire ciò che rappresentano. Le definizioni che seguono si trovano anche nella sezione 'L'inventario', più avanti.

Af = Attack Factor (Fattore di attacco)

Tale fattore indica la possibilità che ha il personaggio di colpire un mostro in battaglia.

Df = Defence Factor (Fattore di difesa)

Tale fattore indica la possibilità che ha il personaggio di bloccare o deviare un colpo di un mostro.

AC = Armour Class (Classe di armatura)

Indica la capacità del personaggio di resistere ai colpi. A differenza degli altri punteggi, più basso è il numero, migliore è la protezione del personaggio. Ad esempio:

AC: -5 è migliore di AC: +2

Str = Strength (Forza)

Misura la forza muscolare, ed influisce direttamente sulla quantità di danni che il personaggio infligge ad un mostro, ed è usata nel calcolo della cifra del fattore di attacco).

Int = Intelligence (Intelligenza)

L'intelligenza influisce sulla potenza degli incantesimi operati dal Runemaster, o di qualsiasi incantesimo operato tramite oggetti magici usati da altri personaggi.

Spd = Speed (Velocità)

La velocità indica quanti attacchi il personaggio può sferrare contro un mostro, in un determinato lasso di tempo.

Inoltre, influisce sulla velocità con cui ogni personaggio reagisce ai comandi che riceve tramite il menu di azione, nei sotterranei tridimensionali.

Dex = Dexterity (Destrezza)

La destrezza è l'agilità del personaggio durante uno scontro con i mostri, ed è utilizzata nel calcolo dei Fattori di attacco e di difesa.

Con = Constitution (Costituzione)

Indica la resistenza del personaggio agli attacchi magici, inoltre viene utilizzata nel calcolo dell'aumento dei punti di resistenza, concesso agli avventurieri che avanzano di livello di esperienza.

Lck = Luck (Fortuna)

La fortuna salva il personaggio da un colpo mortale. Quando ciò accade, un punto di fortuna viene sottratto al totale della Fortuna del personaggio.

E' possibile aumentare la fortuna, comprando preghiere presso gli Holy Temples (Templi sacri), oppure usando certi oggetti che si trovano nei Sotterranei.

Hits = Hit Points (Punti di resistenza)

Indicano quanti colpi il personaggio può sostenere in uno scontro, prima di morire.

I punteggi del Berserker descritto di seguito sono:

Af: 45	Df: 39	AC: +0
Str: 15	Int: 9	
Dex: 14	Con: 14	
Spd: 13	Luck: 6	
Hits: 82 / 82		

Modifica dei punteggi di abilità

I punteggi che si scelgono qui sono quelli con cui i personaggi iniziano il gioco. Sarete voi a decidere delle loro vite e delle loro morti.

Per modificare tali punteggi, potete selezionare alcune oppure tutte le icone degli elementi che appaiono nell'angolo inferiore sinistro dello schermo.

Gli elementi

Quando vengono selezionati, gli elementi influenzano i punteggi di abilità. Alcuni punteggi aumentano, mentre altri diminuiscono. Spetta a voi decidere quale combinazione di elementi utilizzare.

D

Elemento	Aumenta	Riduce
1 Terra	Str, Con, AC	Int, Spd, Dex
2 Fuoco	Dex, Spd, Int	AC, Hits, Str, Con
3 Aria	Int, Spd, Dex	Con, AC, Str
4 Acqua	Con, AC, Hits, Str, Dex	Int, Spd

Quando modificate i punteggi, ricordate i punteggi più adatti alla classe selezionata.

I Berserker devono avere punteggi alti nelle abilità di cui hanno maggior bisogno durante gli scontri con i mostri.

I Troubadour devono avere punteggi alti nelle abilità che li possono aiutare in battaglia.

Gli Assassin hanno bisogno di una buona circospezione ed agilità, per attaccare i mostri senza farsi vedere.

I Runemaster hanno bisogno di punteggi alti nelle abilità che permettono loro di operare incantesimi con successo.

E

Selezione del sesso

Potete scegliere personaggi maschili o femminili per ogni classe di personaggi, selezionando l'icona del maschio o della femmina.



Maschio

F

Modifica del nome

Se volete, potete anche cambiare i nomi dei personaggi. Digitate un nome, un cognome, e la città di residenza.

Se siete soddisfatti dei punteggi di abilità, del nome e del sesso, selezionate un altro personaggio. Quando avete completato le varie selezioni relative ai quattro personaggi del gruppo, cliccate (ovvero fate clic) su 'OK' per iniziare a giocare.



Femmina

Prima di iniziare a giocare seriamente, dovete prima assimilare alcuni concetti.



Gli oggetti e la loro importanza

Nella terra di Trazere molti oggetti vengono acquistati presso l'Apothecary (Farmacia), l'Artificer (Bazar), la Blacksmith (Ferramenta), ecc., oppure trovati nei Sotterranei. Fate attenzione al modo in cui questi oggetti influiscono sui punteggi di abilità di ogni personaggio, quando sono pronti all'uso (per ulteriori informazioni, cfr. 'L'inventario').

Molti oggetti fanno aumentare certi punteggi relativi al personaggio che ha preparato l'oggetto. Altri sono oggetti magici (come gli anelli, gli elmi, ecc.), che possono essere usati da un personaggio qualsiasi per un numero limitato di volte. Durante la missione, imparerete ad usare questi oggetti a beneficio del vostro gruppo.

Se li ignorate, peggio per voi!

Ad esempio, il Berserker di cui sono riportati i punteggi di abilità, inizia la missione con un inventario contenente gli oggetti seguenti:

Leather Boots (Stivali di pelle)

Leather Buckler (Scudo di pelle)

Chain Mail (Cotta di maglia)

Leather Gloves (Guanti di pelle)

Short Sword (Spada corta)

Quando sono pronti, gli oggetti influenzano i punteggi di abilità; se invece non li influenzano, sono oggetti magici. Tutti gli oggetti contenuti nell'inventario di ogni personaggio all'inizio di un nuovo gioco, sono già stati preparati per l'uso.

Ad es: gli stivali di pelle aggiungono -1 alla classe di armatura del personaggio;

la spada corda aggiunge +10 al fattore di attacco e +20 al fattore di difesa.

Ogni avventuriere ha dei limiti relativi alla classe a cui

appartiene (Berserker, Assassin, Runemaster, Troubadour), i quali gli impediscono di usare certi tipi di oggetti di cui è equipaggiato.

I Berserker non possono usare le bacchette magiche o i bastoni magici.

In combattimento, gli Assassin possono usare soltanto armi a lama corta, come i pugnali, ed i bastoni, mentre non possono usare le bacchette, gli elmi che ricoprono il viso intero, e le armature metalliche di ogni tipo.

I Troubadour non possono usare bacchette magiche ed asce, né indossare armature metalliche.

I Runemaster non riescono ad usare le armi convenzionali (tranne i bastoni e le spade arcane), né possono indossare armature di alcun genere.

Nel gioco ci sono tanti diversi tipi di oggetti, tra cui:

Keys (Chiavi)

Le chiavi sono molto importanti, dato che ci sono tante porte serrate all'interno dei Sotterranei, e per aprirle occorrono determinate chiavi. Non sempre troverete la chiave necessaria nello stesso Sotterraneo che state esplorando. Quando tentate di aprire una porta serrata, vi verrà indicata la chiave necessaria per aprirla.



Rings (worn) (Anelli indossati)

Sono tutti magici e li può indossare chiunque. Il numero di utilizzi varia a seconda dell'anello. L'incantesimo operato da un anello dipende dal tipo di anello indossato. Ad esempio, gli anelli Cloud (Nuvola) conferiscono a chi li indossa il potere del teletrasporto magico, mentre gli anelli Serpent (Serpente) restituiscono a chi li indossa alcuni punti di resistenza.

La potenza dell'incantesimo operato usando un oggetto magico qualsiasi, dipende soprattutto dal punteggio di intelligenza del personaggio.



Potions (Pozioni)

Esistono molti tipi diversi di pozioni, le quali possono essere utilizzate una sola volta, ed hanno tutte un effetto magico.

Scrolls (Pergamene)

Queste pergamene magiche permettono a qualsiasi personaggio di operare l'incantesimo una sola volta. Le rune scritte sulla pergamena indicano di quale incantesimo si tratta.

Helms (worn) (Elmi indossati)

Esistono molti tipi diversi di elmi. Gli elmi magici possono essere utilizzati un numero limitato di volte, prima che il loro effetto svanisca, e gli effetti sono diversi a seconda dell'elmo.

Wands (Bacchette)

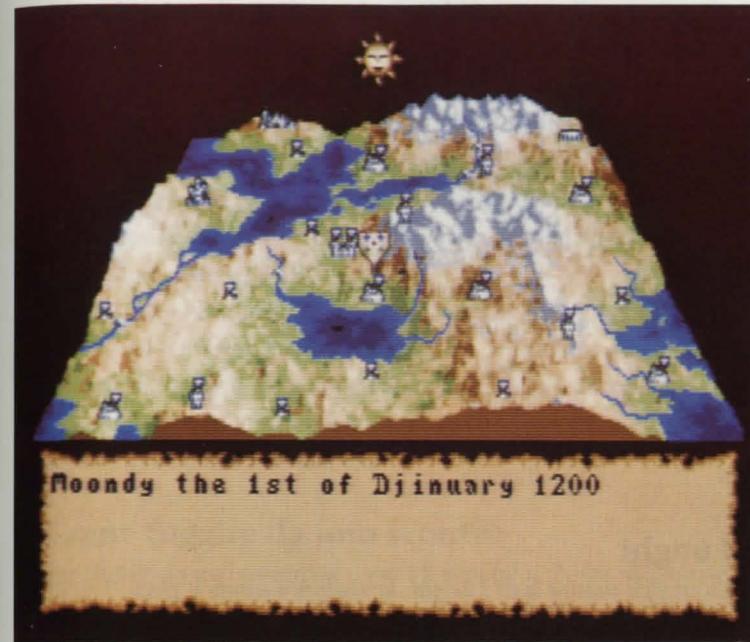
Sono oggetti magici che permettono a chi li usa di operare l'incantesimo per un numero limitato di volte.

Gli altri oggetti che si incontreranno includono bastoni, spade, pugnali, lame, armature, guanti, ecc.



La mappa del territorio

Quando si avvia un nuovo gioco, la prima cosa che appare è la Mappa del territorio di Trazere. Questa mappa compare anche nel corso del gioco, ogni volta che il gruppo lascia una città, un villaggio o una Fortezza, per visitarne uno diverso.



Banners (Stendardi)

All'inizio della missione, il vostro gruppo si trova esattamente al centro della mappa del territorio, ed è rappresentato da uno stendardo chiaro, con 5 piccole croci. Poco dopo appariranno altri stendardi, che rappresentano i soldati buoni delle varie Fortezze, che cercano di proteggere il territorio dal male (stendardi blu scuro), oppure gli eserciti del male, che cercano di assumere il controllo di Trazere (stendardi rossi).

Gli utenti di PC CGA devono tenere presente che gli stendardi dei 'buoni' sono rossi e gialli, mentre quelli dei 'cattivi' sono verdi, rossi e gialli.

Gli stendardi dei non appartenenti al gruppo (buoni o cattivi) recano dei simboli differenti. Per quanto riguarda gli stendardi dei 'buoni', essi indicano da quale Fortezza provengono, mentre i simboli sugli stendardi dei 'cattivi' rappresentano la forza dei mostri di quell'esercito. Ad esempio, il simbolo del falco rappresenta l'esercito nemico meno forte, mentre l'esercito nemico

più potente sulla mappa del territorio, costituito da morti viventi, è rappresentato dal simbolo del teschio.

Per aiutarvi ad identificare gli stendardi dei cattivi, segue il loro elenco con la relativa forza dell'esercito:

Forza	Simbolo sullo stendardo
1	Falco
2	Serpente attorcigliato
3	Occhio malefico
4	Fulmine
5	Artiglio
6	Luna
7	Elmo del caos
8	Teschio

Luoghi

La mappa mostra tutti i luoghi da visitare durante il gioco.

Collocando su uno di essi il puntatore che appare sullo schermo, verrete informati sul nome del luogo e sul livello di difesa, che appare nella pergamena in fondo allo schermo. Verrete informati anche se è occupato dalle forze del male.

Per spostare il gruppo sulla mappa del territorio, basta collocare il cursore sul punto scelto e premere il pulsante di selezione. Lo stendardo del gruppo inizierà a muoversi lungo un percorso predefinito che conduce al luogo scelto. I luoghi occupati dalle forze del male non possono essere visitati.

La velocità di spostamento del gruppo sulla mappa dipende dal tipo di destriero di cui dispone. I destrieri (Steeds) più veloci possono essere acquistati presso le Fortezze (Keeps).

Scontri tra stendardi

Mentre viaggiano verso un nuovo luogo, i membri del vostro gruppo potrebbero imbattersi nello stendardo di un nemico in viaggio. In tal caso, intraprenderanno uno 'scontro tra stendardi', e possono decidere di 'Hide' (Nascondersi), oppure di affrontare le orde malefiche. Se il tentativo di nascondersi fallisce, o se sceglie

di combattere, il gruppo si ritroverà in un Sotterraneo aperto, in cui dovrà affrontare i mostri che attaccano in massa. A questo punto, il gioco si svolgerà esattamente come all'interno dei Sotterranei (per ulteriori informazioni, cfr. 'Il Sotterraneo di Treihadwyl'), solo che il combattimento sarà molto più cruento!

Se il gruppo sta viaggiando a mezzanotte e sopraggiungono nuovi stendardi nemici, è probabile che le orde malefiche gli tenderanno un agguato.

Se cliccate sullo stendardo del gruppo mentre si muove sulla mappa del territorio, il gruppo si arresterà. Quando lo stendardo è immobile, il gruppo si nasconde automaticamente. Se uno stendardo nemico attraversa lo stesso percorso quando ciò accade, si eviterà lo scontro tra stendardi.

Come fuggire da uno scontro

Per fuggire da uno scontro in corso tra stendardi, basta cliccare sul Drago Elliot, che di solito disegna la mappa del gioco, all'interno dei Sotterranei. Abbandonare il combattimento avrà il suo prezzo, infatti i vostri destrieri resteranno, e saranno divorati dai mostri affamati!

Come vincere uno scontro tra stendardi

Dopo aver distrutto tutti i mostri, basta cliccare sul Drago Elliot per indicare che volete abbandonare la landa e riprendere il viaggio sulla mappa del territorio.

Notate che, quando abbandonate la landa, il leader del gruppo raccoglie automaticamente i corpi dei membri morti del gruppo. Se il suo inventario è pieno, i corpi verranno collocati in uno qualsiasi degli inventari rimanenti. Più tardi, avrete la possibilità di farli risuscitare.

I principianti farebbero meglio ad evitare gli scontri tra stendardi, fin quando non diventano combattenti esperti. Alcuni stendardi sono più facili da sconfiggere rispetto ad altri. Gli scontri tra stendardi fanno acquistare velocemente molti punti di esperienza, se riuscite a sopravvivere abbastanza a lungo!

Il tempo

Il tempo passa velocemente quando vi trovate sullo schermo della mappa del territorio. Sulle vostre teste vedrete l'avvicinarsi del sole e della luna, che indica l'inizio di un nuovo giorno o di una notte. Se collocate il cursore sulla pergamena in fondo allo schermo o in qualsiasi altro punto all'esterno della mappa, verranno visualizzati il giorno attuale e la data (nel classico formato del Calendario trazeriano). A mezzanotte, nuovi stendardi nemici spunteranno sul territorio, ed ogni giorno gli stendardi dei buoni sopravvissuti avanzeranno nel loro cammino.

La battaglia tra stendardi buoni e cattivi infurierà senza il vostro intervento diretto. Tuttavia, dopo alcune settimane le Fortezze cominceranno a scarseggiare in soldati, per cui dovrete offrire loro del denaro, al fine di reclutare altri soldati per continuare a combattere.

All'interno dei Sotterranei, il tempo trascorre molto lentamente; l'alternarsi del giorno e della notte appare soltanto sullo schermo della mappa del territorio.

Villaggi, città e fortezze

Ognuno di tali luoghi può avere, all'interno, altre aree visitabili, accessibili tramite un sistema a menu.

L'uso del sistema a menu è semplice:

Ogni menu elenca una serie di opzioni, che rappresentano luoghi da visitare oppure azioni da compiere. Ogni opzione presenta, accanto, un numero. Per selezionare un'opzione, premete il numero corrispondente sulla tastiera, oppure collocate il puntatore sull'opzione e premete il pulsante di selezione.

Per rispondere alle domande, selezionate Y (Sì) oppure N (No). Per lasciare qualsiasi menu e tornare a quello precedente, premete sulla tastiera il tasto Escape.

Al di sotto dell'area della finestra principale appare un pannello che presenta i quattro membri del gruppo tramite icone

dei loro volti. Il leader attuale si trova all'estrema sinistra dello schermo, e sotto appare il suo inventario.



Qui appaiono due nuove icone, che non vengono usate in nessun altro stadio di gioco:

Tale opzione distribuisce equamente i beni totali (gold) tra i membri del gruppo.

Quando viene selezionata, tale opzione permette al leader di raccogliere tutti i denari del gruppo intero. Ciò si rivela molto utile quando il leader vuole acquistare qualcosa, ma non se lo può permettere perché non ha denari sufficienti.

Queste icone vengono usate quando il gruppo si trova in un luogo di commercio, come ad esempio...

Apothecary (Farmacia)

È una bottega specializzata nella vendita di ingredienti magici usati soltanto dal Runemaster. Se il Runemaster è il leader selezionato, premendo la S nell'Apothecary apparirà il suo schermo degli incantesimi, di modo che possiate controllare di quali ingredienti magici ha bisogno.

Il leader è il personaggio attuale il cui volto appare a sinistra nella metà inferiore dello schermo. In alternativa, se il Runemaster è il leader, selezionate di nuovo il suo volto per far apparire il suo schermo degli incantesimi, descritto

dettagliatamente nella sezione intitolata 'Il sistema degli incantesimi'.

A prescindere da quale membro del gruppo sia l'addetto agli acquisti, gli ingredienti verranno trasferiti automaticamente allo schermo degli incantesimi del Runemaster.



Artificer (Bazar)

Questo negozio compra e vende oggetti diversi da armature ed armi. Quando ci entrate, potete scegliere tra queste opzioni:

- (1) Buy Items (Comprare oggetti)
- (2) Sell items (Vendere oggetti)

Buy Items (Comprare oggetti)

Facendo scorrere il puntatore verso l'alto e verso il basso, nella lista degli oggetti in vendita, apparirà il loro prezzo. Per selezionare un oggetto da acquistare, premete il numero corrispondente sulla vostra tastiera, oppure collocate il puntatore sull'opzione e premete il pulsante di selezione.

Sell Items (Vendere oggetti)

Per selezionare un oggetto da vendere, contenuto nell'inventario di un personaggio, collocate il puntatore sull'oggetto e premete il pulsante di selezione. L'oggetto verrà evidenziato; ora selezionate (2) per mettere in vendita l'oggetto.

Usate tale icona per esaminare altri oggetti (se sono disponibili), cliccando sull'icona desiderata, per passare allo schermo dell'oggetto precedente o seguente.



Blacksmith (Ferramenta)

Il fabbro compra e vende armi ed armature, con un metodo simile a quello del bazar.

I prezzi variano da un posto all'altro. Non dovete accettare tutte le offerte che vi vengono presentate. Andando in giro per lo shopping, potete risparmiare oppure guadagnare denaro.

Holy Temples (Templi sacri)

Sono dei luoghi molto importanti. All'interno, potete scegliere una delle opzioni seguenti:

- (1) Resurrect (Riportare in vita)
- (2) Offer Prayer (Comprare preghiere)
- (3) Buy Healing Potion (Comprare pozione di guarigione)

Resurrect (Riportare in vita)

Se degli avventurieri sono morti in un Sotterraneo, potete portare qui le loro ossa e riportarli in vita. Basta collocare le ossa nell'inventario di qualcun altro e selezionare (1) per riportare l'avventuriero in vita.

Offer Prayer (Comprare preghiere)

Ogni preghiera costa 25 denari. Conviene comprare preghiere in grande quantità (ovvero, più di una per volta). Ogni preghiera aggiunge 1 punto al punteggio della fortuna dell'avventuriere.

Buy Healing Potion (Comprare pozione di guarigione)

Potete comprare le pozioni *Serpent* (Serpente) che restituiscono punti di resistenza al personaggio, quando vengono usate.



Tavern (Taverna)

Le taverne sono importanti fonti di informazioni ed indizi. Quando entrate in una taverna, avete a disposizione due opzioni:

- (1) Talk with Barkeep (Parlare con il taverniere)
- (2) Talk to the Minstrel (Parlare con il menestrello)

Talking with the Barkeep (Parlare con il taverniere)

Dai tavernieri si possono ottenere varie notizie e pettegolezzi. Per parlare con loro, dovete spendere del denaro, e non sempre otterrete informazioni utili. Non temete: vi accorgerete se vi stanno fregando! Dovreste sempre visitare una taverna se non siete sicuri di cosa vi aspetti successivamente. Se avete iniziato un nuovo gioco e siete un principiante, visitate la Treihadwyl Tavern, e saprete dove dovete recarvi.

Talking to the Minstrel (Parlare con il menestrello)

Il menestrello percorre il territorio in lungo e in largo. Se si trova nella taverna, acquistate le sue canzoni, che il Troubadour può usare come melodie bardiche all'interno dei Sotterranei.

Questa icona vi fa uscire dallo schermo in cui vi trovate attualmente. Se non ci sono altri schermi a cui passare, il gioco vi riporta allo schermo della mappa del territorio.



Usatela per lasciare i luoghi descritti in precedenza.

Gli altri punti da visitare sulla mappa del territorio sono:

The King (il Re)

Assiso sul trono nel suo castello, Re Necrix III è quasi diventato un eremita da quando è scoppiata la guerra contro il Caos. Egli ha impartito alle sue guardie l'ordine di cacciare tutti coloro che non hanno i documenti in regola.

The Ancient (il Vecchio)

Si tratta di un vecchio che venderà Rune magiche al Runemaster. Vive da solo in una caverna nelle montagne vicino a Treihadwyl. Inoltre, se glielo chiedete, è in grado di riconoscere gli oggetti, i manufatti o le pergamene che possono operare incantesimi. In questo gioco, egli è l'unica fonte di nuove rune.

The Unshrine

Corre voce che questo mitico luogo vaghi per la terra di Trazere. Nessuno è capace di predire dove o quando comparirà di nuovo, né i segreti che racchiude.

Moonhenge (Ercoluna)

Una zona di grande mistero e potere...

The Dark Tower (La torre oscura)

Chi vive in questa torre infernale, e perché?

The Guild (La Gilda)



La Gilda si trova a Treihadwyl ed è un posto molto importante, all'interno del quale si trovano le opzioni seguenti:

- (1) Train Levels (Livelli di addestramento)
- (2) Rename (Nuovo nome)
- (3) Reclothe (Nuovi abiti)
- (4) Enter Cellar (Entrare nel sotterraneo)

Train Levels (Livelli di addestramento)

Quando un personaggio esce vincitore da uno scontro con i mostri, riceve punti di esperienza. Se ne raggiunge un certo numero, può addestrarsi per passare ad un altro livello. E' in questo luogo che ogni personaggio viene addestrato. Se è a corto dei punti totali richiesti, verrà informato sul numero di punti di cui ha bisogno.

Non c'è bisogno che i personaggi vadano alla Gilda non appena il totale dei punti di resistenza è uguale o maggiore a quello richiesto per passare ad un nuovo livello. Possono invece accumulare punti sufficienti per passare ai livelli superiori, prima di tornare alla Gilda.

Quando un personaggio aumenta di un livello, riceverà dei punti premio da aggiungere ai punteggi delle specialità. Il punteggio totale dei suoi punti di resistenza aumenta, inoltre,

ogni volta che raggiunge un nuovo livello; per questo, più alto è il livello raggiunto dal personaggio, maggiore è la sua forza.

L'addestramento deve essere pagato: maggiore è il livello, più costa!

Rename (Nuovo nome)

All'inizio del gioco, ogni avventuriero possiede un nome predefinito, ma voi potete cambiarlo a vostro piacimento. Per farlo, selezionate questa opzione e digitate a turno (tramite la tastiera) il nome, cognome e la città di residenza di ogni personaggio. Per selezionare un altro personaggio, cliccate sui ritratti nella metà inferiore dello schermo. Il ritratto selezionato appare nell'angolo a sinistra, e rappresenta il leader attualmente selezionato.

Reclothe (Nuovi abiti)

Questa opzione vi permette di modificare a vostro piacimento il colore degli abiti dei vostri avventurieri.

Enter Cellar (Entrare nel sotterraneo)

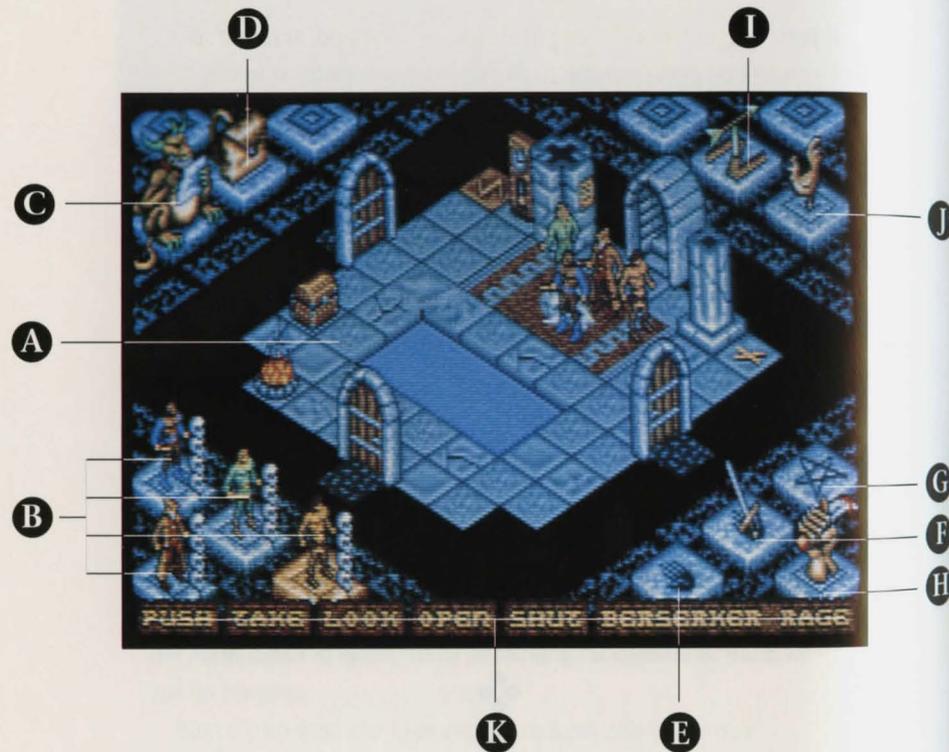
La selezione di questa opzione vi conduce nel sotterraneo tridimensionale isometrico. Questa parte del gioco è descritta dettagliatamente nella sezione riportata di seguito. Si tratta del primo di questo tipo di Sotterranei in cui il vostro gruppo di avventurieri dovrà combattere, per completare il gioco e diventare Leggendaro.



Il Sotterraneo di Treihadwyl

(ambiente tridimensionale)

Per sopravvivere nel Sotterraneo, dovete perlustrare stanze e corridoi, prendere ed utilizzare oggetti, aprire porte, operare incantesimi, affrontare mostri e, in genere, vivere abbastanza a lungo da raggiungere il Sotterraneo successivo.



A Il Sotterraneo

Tutte le stanze e i corridoi sono visualizzati in tridimensionalità isometrica. A tale livello, vedrete il vostro gruppo animato di quattro avventurieri e i mostri che si trovano nello stesso luogo, oltre agli oggetti e ai mobili.

Spostamento

Per spostare un personaggio in un luogo particolare del sotterraneo, basta selezionare la mattonella del pavimento sulla quale volete che vada (collocandovi sopra il puntatore e premendo il pulsante di selezione), ed egli si dirigerà verso quel punto. Tuttavia, nei casi riportati di seguito, il personaggio non riuscirà a raggiungere il punto selezionato:

(i) Quando il percorso è bloccato da una porta serrata.

Il personaggio tenta di fare più strada possibile, poi si ferma se incontra una porta serrata. Se la porta non è serrata, si apre e lascia passare il personaggio.

(ii) Quando il personaggio è bloccato.

I mostri eventualmente presenti nella zona cercheranno di fermare il personaggio, attaccandolo o semplicemente ostacolandogli il cammino.

(iii) Quando la zona è irraggiungibile.

Alcune stanze o corridoi hanno uscite irraggiungibili dalla posizione attuale del personaggio. L'uscita selezionata è raggiungibile da un'altra zona all'interno del luogo, oppure il percorso scelto è disponibile soltanto dopo aver risolto un puzzle o compiuto prima un'altra operazione.

Abbandono dei luoghi

Per lasciare una stanza ed andare in un'altra, il giocatore deve selezionare una mattonella di uscita, ovvero uno dei riquadri scuri che si trovano ai margini del luogo. Selezionando una mattonella di uscita, l'intero gruppo capirà che avete intenzione di andarcene da quel luogo ed andare in un altro. A questo punto, i quattro avventurieri tenderanno di dirigersi verso l'uscita selezionata. Chi vi arriva per primo sarà il primo personaggio ad entrare nel prossimo luogo, per cui diventerà il nuovo leader del gruppo (per ulteriori informazioni sui leader, cfr. 'Il gruppo'). Le stesse restrizioni descritte nella sezione 'Spostamento' si applicano anche all'abbandono di un luogo.

B Il gruppo

I quattro personaggi del vostro gruppo appaiono sotto forma di statuette. La base del personaggio attualmente selezionato appare evidenziata, e indica inoltre che si tratta del leader del gruppo. A ciò si aggiungono altri due punti di interesse:

(i) I teschi

I quattro teschi, uno sull'altro, indicano lo stato generale dei punti di resistenza rimasti di ogni personaggio. Ogni teschio rappresenta un quarto dei punti di resistenza totali del personaggio. Quando un teschio diventa scuro, i punti di resistenza totali sono nella metà inferiore di quel quarto. Quando un teschio scompare, i punti di resistenza totali del personaggio sono al di sotto del limite. Il colore dei teschi, inoltre, indica il punteggio attuale di fortuna del personaggio:

Bianco - sono rimasti 5 o più punti di fortuna

Verde - sono rimasti 5 punti di fortuna

Rosso - non rimangono punti di fortuna!

Per ulteriori informazioni, cfr. 'Fortuna'.

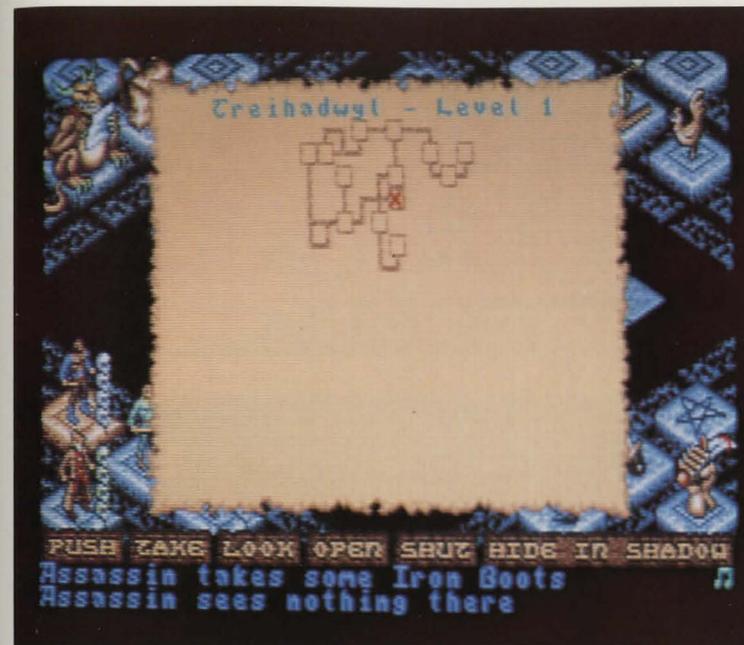
Quando tutti i teschi sono scomparsi, il personaggio avrà 0 punti di resistenza, per cui sarà morto. E' possibile riportarlo in vita tramite la magia oppure riportando le sue ossa ad un Holy Temple (Tempio sacro).

(ii) Danni

Quando un mostro colpisce un personaggio, i punti dei colpi inflitti sul personaggio vengono visualizzati brevemente al di sopra della figura.

C Il Drago Elliot

Il ruolo principale di questo drago consiste nell'indicare al gruppo i vari livelli del gruppo. Selezionando Elliot, sullo schermo apparirà la mappa del gioco.



Le stanze sono visualizzate come se fossero scatole, ed i corridoi sono le linee che le collegano. La 'X' indica il luogo in cui si trova attualmente il vostro gruppo. Il nome del luogo ed il livello del Sotterraneo appaiono in cima alla mappa del gioco. Non confondete il livello del Sotterraneo con il livello di esperienza di ogni personaggio, che sono completamente separati e distinti.

Quando la mappa del gioco appare sullo schermo, il gioco è 'in pausa'.

Per mettere in pausa il gioco, potete anche fare apparire lo schermo dell'inventario, o gli schermi degli incantesimi dei Runemaster, oppure premere il tasto di pausa del vostro computer (cfr. il sommario dei controlli).

Elliot possiede anche un'altra funzione. Per ulteriori informazioni, cfr. 'Scontri tra standard'.

D L'inventario

Selezionando lo zaino, appare lo schermo dell'inventario, che visualizza le informazioni seguenti:



(i) Gli oggetti posseduti

Ad ogni personaggio è assegnato un quarto della finestra dell'inventario, che può contenere 64 oggetti, per cui ogni personaggio non può possedere più di 16 oggetti contemporaneamente.

(ii) I punteggi di abilità dei personaggi

Ogni avventuriero possiede un set individuale di statistiche (o punteggi di abilità) che devono essere tenute sotto controllo durante la missione, per evitare che l'avventuriero muoia. Questi punteggi variano durante il gioco, in quanto sono influenzati dagli oggetti, dalla magia e da altri elementi.

Af = Attack Factor (Fattore di attacco)

Tale fattore indica la possibilità che ha il personaggio di colpire un mostro in battaglia.

Df = Defence Factor (Fattore di difesa)

Tale fattore indica la possibilità che ha il personaggio di bloccare o deviare un colpo di un mostro durante uno scontro.

AC = Armour Class (Classe di armatura)

Indica la capacità del personaggio di resistere ai colpi. A differenza degli altri punteggi, più basso è il numero, migliore è la protezione del personaggio.

Ad esempio: AC: -5 è migliore di AC: +2.

Str = Strength (Forza)

Misura la forza muscolare, ed influisce direttamente sulla quantità di danni che il personaggio infligge ad un mostro, ed è usata nel calcolo della cifra del fattore di attacco.

Int = Intelligence (Intelligenza)

L'intelligenza influisce sulla potenza degli incantesimi operati dal Runemaster, o di qualsiasi incantesimo operato tramite oggetti magici usati da altri personaggi.

Spd = Speed (Velocità)

La velocità indica quanti attacchi il personaggio può sferrare contro un mostro, in un determinato lasso di tempo.

Inoltre, influisce sulla velocità con cui ogni personaggio reagisce ai comandi che riceve tramite il menu di azione nei sotterranei.

Dex = Dexterity (Destrezza)

La destrezza è l'agilità del personaggio durante uno scontro con i mostri, ed è utilizzata nel calcolo dei Fattori di attacco e di difesa.

Con = Constitution (Costituzione)

Indica la resistenza del personaggio agli attacchi magici: se è alta, il personaggio subisce meno danni, oppure gli effetti di un incantesimo paralizzante durano meno del solito.

La costituzione viene inoltre utilizzata nel calcolo dell'aumento dei punti di resistenza, concesso agli avventurieri che avanzano di livello di esperienza.

Lck = Luck (Fortuna)

Sono gli Dei a concedere la fortuna ad ogni personaggio, che protegge il personaggio dai colpi mortali. Quando ciò accade, appare un messaggio ad indicare che il personaggio ha schivato un colpo (lucky dodge) o si è difeso bene (lucky ward), e un punto di fortuna viene sottratto al totale della fortuna del personaggio.

La fortuna è indicata inoltre dal colore dei teschi:

Bianco - 5 o più punti di fortuna.

Verde - meno di 5 punti di fortuna.

Rosso - non gli rimangono più punti di fortuna!

E' possibile aumentare la fortuna, comprando preghiere presso gli Holy Temples (Templi sacri), oppure usando certi oggetti che si trovano nei Sotterranei.

Steeds (Destrieri)

La velocità di spostamento del gruppo sulla mappa del territorio è determinata dal tipo di destriero posseduto da ogni avventuriere. All'inizio della missione, ogni personaggio possiede un Nag (Pony), ovvero il più lento disponibile. I destrieri possono essere acquistati presso le Fortezze.

Levels (Livelli) ed Experience (Esperienza)

Quando un personaggio esce vincitore da uno scontro con i mostri, riceve punti di esperienza. Se ne raggiunge un certo numero, può addestrarsi per passare ad un altro livello. Per raggiungere un nuovo livello, il personaggio deve visitare la Guild (Gilda) di Treihadwyl e selezionare 'Train Levels' (Livelli di addestramento).

Per raggiungere i primi livelli occorre raggiungere i totali seguenti:

Livello 1 - Livello 2: 2.000 punti di esperienza

Livello 2 - Livello 3: 5.000 punti di esperienza

Livello 3 - Livello 4: 12.000 punti di esperienza

Hits = Hit Points (Punti di resistenza)

Indicano quanti colpi il personaggio può sostenere in uno scontro, prima di morire. Il totale massimo di questi colpi aumenta quando il personaggio raggiunge un livello supplementare di esperienza.

Gold (Denari)

I denari vengono usati per comprare oggetti ed informazioni nei vari luoghi di Trazere. Quando un mostro viene ucciso durante uno scontro in un Sotterraneo, potrebbe lasciare un sacchetto di denari che può essere raccolto. Chi lo prende, raccoglierà automaticamente tutti i denari. La quantità di denari all'interno del sacchetto varia da mostro a mostro.

Lo schermo dell'inventario contiene un paio di icone che dovrete usare:

Preparazione degli oggetti

Per usare un oggetto dell'inventario, prima dovete prepararlo. Se state semplicemente trasportando un oggetto, questo non è pronto all'uso, occorre prima prepararlo:

**ad es. Mithril Mail (Corazza di Mithril)**

Per usare tale armatura, ovvero per indossarla, dovete selezionare prima l'oggetto stesso, poi l'icona di preparazione. Il colore dell'evidenziatura che circonda l'oggetto cambia ad indicare che ora è in uso.

Se volete indossare oggetti (anelli, armature, scudi, ecc.) dovete prima prepararli. Se volete avere una chiave pronta all'uso, dovete prepararla, ed essa apparirà sul piedistallo di trasporto. La stessa procedura si applica anche alle bacchette, ai bastoni, alle armi, alle pergamene, ecc.

Alcuni oggetti si comportano diversamente una volta preparati. Ad esempio, gli ingredienti magici che si trovano all'interno dei Sotterranei dovrebbero essere consegnati al Runemaster. Quando vengono preparati, scompaiono dall'inventario e vanno ad aggiungersi ai totali degli ingredienti degli incantesimi del

Runemaster, nel suo schermo degli incantesimi. Anche altri oggetti magici si comportano in modo simile.

Notate che, selezionando un oggetto nell'inventario di un personaggio, sullo schermo apparirà il nome dell'oggetto.

Per interrompere l'uso di un oggetto, basta selezionarlo e cliccare di nuovo sull'icona di preparazione. A questo punto viene trasportato e non viene usato.

Abbandono di oggetti

Se nel vostro inventario avete un oggetto che volete lasciare sul pavimento di un Sotterraneo, selezionate l'oggetto, poi cliccate sull'icona di abbandono. In tal modo, l'oggetto verrà depositato ai piedi del personaggio che lo ha abbandonato. I soli casi in cui dovrete abbandonare un oggetto sono quando non vi serve più o quando non avete spazio per tenerlo. Non è necessario abbandonare un oggetto per poterlo consegnare ad un altro personaggio del vostro gruppo.

I giocatori devono tenere presente che gli oggetti possono essere abbandonati soltanto nei Sotterranei. Per liberarsi di oggetti al di fuori dei Sotterranei, dovete venderli a chi è disposto a comprarli.

Consegna di oggetti ad altri personaggi

Alla destra dello schermo dell'inventario, potete vedere tutti e quattro gli avventurieri. Il personaggio selezionato appare in vari colori, mentre gli altri in modalità monocromatica. Per consegnare un oggetto ad un altro personaggio, selezionate una volta l'oggetto, poi passate ai ritratti alla destra dello schermo e selezionate il personaggio che deve ricevere l'oggetto. L'oggetto scomparirà dall'inventario del personaggio selezionato, mentre apparirà nell'inventario dell'altro personaggio.

Se il personaggio che deve ricevere l'oggetto non ha spazio libero nel proprio inventario, non potrete consegnargli l'oggetto.



Caricare e salvare)

Selezionate questa icona se volete salvare sul disco la vostra posizione di gioco attuale, oppure caricarla sul file di un gioco salvato in precedenza. Per salvare, dovete disporre di un disco vuoto preformattato. Su ogni disco, potete salvare fino a dieci file di giochi diversi. Vi verrà chiesto un numero di file su cui salvare o da cui caricare il gioco. Basta selezionare un numero da 0 a 9. A questo punto, togliete il disco di gioco Legend ed inserite il vostro disco di salvataggio, poi premete un tasto per iniziare a caricare o salvare.

Nota per gli utenti di PC con disco rigido - se state eseguendo il gioco da un disco rigido, il gioco verrà salvato sul disco rigido. I file di salvataggio si trovano nella directory che contiene i file di gioco di LEGEND.



Schermo di uscita

Questa icona fa uscire dallo schermo dell'inventario e riporta a quello del Sotterraneo. Tale icona appare anche su molti altri schermi ed ha una funzione simile.



I piedistalli per gli oggetti

Tre piedistalli per oggetti sono visualizzati: gli oggetti preparati appaiono sopra questi piedistalli.

E

Piedistallo di trasporto

Rappresenta la mano sinistra del personaggio. Gli oggetti pronti all'uso che appaiono in questa mano sono: pergamene, bacchette, pozioni, bastoni e chiavi.

F

Piedistallo per le armi

Rappresenta la mano destra del personaggio. Dato che nessuno degli avventurieri è mancino, l'arma pronta all'uso appare sempre su questo piedistallo.

G

Piedistallo arcano

Su questo piedistallo appaiono gli oggetti magici che possono essere indossati, come gli anelli, alcuni elmi e scudi particolari.

Tenete presente che quando è pronto all'uso, l'abbigliamento normale, ovvero non dotato di poteri magici (come la corazza metallica, l'elmo alato, i guanti e gli scudi) non appare su alcun piedistallo.

Uso degli oggetti preparati

Per usare gli oggetti che si trovano sui piedistalli, collocate il puntatore sul piedistallo desiderato e premete il pulsante di selezione. Alcuni oggetti, come le pergamene, possono essere usati una sola volta, prima di scomparire dal piedistallo; altri possono essere utilizzati un limitato numero di volte prima di scomparire. Il piedistallo si evidenzierà (ovvero cambierà colore) quando l'oggetto è in uso.

H Adunata (tasto di INVIO)

Questa icona ha vari usi, ma il principio è sempre lo stesso: la selezione dell'icona di adunata ordina ai personaggi rimanenti di adunarsi attorno al leader del gruppo. Selezionate questa icona nei casi seguenti:



(i) In battaglia

Se durante uno scontro con i mostri un membro del gruppo viene colpito seriamente dai mostri, selezionando l'icona di adunata (quando il personaggio in questione è il leader del gruppo) gli avventurieri rimanenti tenteranno di riunirsi attorno a lui e lo aiuteranno a respingere i mostri.

(ii) Incantesimi di accerchiamento

Se un Runemaster vuole operare l'incantesimo Surround (Accerchia) sull'intero gruppo, adunando il gruppo attorno a sé (tramite l'icona di adunata), l'incantesimo può avere effetto su tutti i membri allo stesso tempo (per ulteriori informazioni sulla magia, cfr. 'Il sistema degli incantesimi').

(iii) Per smettere di fuggire

Quando il gruppo sta fuggendo, selezionando l'icona di adunata quando tutti i membri del gruppo si trovano nello stesso punto, essi smetteranno di fuggire.

I La bussola

La bussola punta sempre verso nord per evitare la confusione quando si lascia una stanza o un corridoio e si sta entrando in un nuovo luogo.

J Il pollo

Se il gruppo lascia una stanza in cui si trovano dei mostri, vuol dire che sta fuggendo in preda al panico, alla ricerca di un'uscita. Il gruppo continuerà a fuggire finché:

- (i) non raggiunge una via senza uscita;
- (ii) i mostri non bloccano tutte le uscite disponibili;
- (iii) non viene selezionata l'icona di adunata, quando tutti gli avventurieri rimanenti sono nello stesso luogo;
- (iv) non muoiono tutti, nella peggiore delle ipotesi!

Quando il vostro gruppo sta fuggendo, tale azione viene indicata dal pollo che batte le ali. Per far sì che il gruppo fugga, potete cliccare su un riquadro con l'uscita mentre i mostri sono ancora presenti, oppure cliccare sul pollo, oppure premere Escape sulla tastiera.

Tenete presente che, se fuggite per evitare i mostri, questi vi inseguiranno finché non vi raggiungeranno. Chi entra in un luogo dove sono già presenti i nemici, sarà leggermente svantaggiato, e potrebbe subire un'imboscata. In tal caso, dopo esservi adunati (tramite l'icona di Adunata) vi conviene fuggire in una stanza vicina, per potervi preparare a ricevere i mostri che vi inseguiranno nella nuova stanza.

K Il menu di azione

Questo menu presenta cinque opzioni di base, che corrispondono alle azioni che ogni personaggio può compiere. Esiste una sesta opzione, che varia a seconda del personaggio.

Per l'uso delle opzioni dello schermo di azione occorre prima capire una norma basilare. Quando un personaggio tenta di manipolare o esaminare gli oggetti (come insegne, leve, forzieri, ecc.) all'interno di un Sotterraneo, il cursore sullo schermo deve puntare alla mattonella del pavimento sulla quale si trova il bersaglio, e non al bersaglio stesso.

Push (Spingere) (F5)

Usate questa opzione per premere pulsanti ed azionare leve.

Take (Prendere) (F6)

Usate questa opzione per afferrare un oggetto che si trova sul pavimento o in un contenitore.

Look (Guardare) (F7)

Usate questa opzione per leggere insegne o per guardare all'interno di contenitori aperti ed esaminarne il contenuto. Quando viene usata tale opzione, tutti gli oggetti vengono designati con il termine 'treasure' (tesoro).

Open (Aprire) (F8)

Usate questa opzione per aprire contenitori e porte. Se la porta è serrata e la chiave per aprirla non è pronta all'uso, vi verrà comunicato il tipo di chiave occorrente.

Shut (Chiudere) (F9)

Usate questa opzione per chiudere porte e contenitori.

Specialità (F10) o BARRA SPAZIATRICE

L'ultima opzione del menu di azione varia a seconda del personaggio, in quanto ne indica la specialità:

Berserker 'Rage' (Furia scatenata) del guerriero vichingo

Il Berserker verrà preso da un attacco di furia scatenata, durante il quale infliggerà danni incredibili ai mostri.

'Bardish Melody' (Melodia bardica) del trovatore

Il Troubadour può cantare fino a 8 canzoni diverse, ognuna delle quali ha un effetto magico duraturo nei confronti del gruppo. Se

una di queste canzoni viene cantata, appare una nota musicale nell'estrema destra dell'area dei messaggi al di sotto del menu di azione. Per deselezionare una canzone, selezionatene un'altra, oppure selezionate la canzone in uso per interromperla.

Melodia

The Thief of Dolik Pass

Warriors Awakening

Ballad of Elanor

Kijam Litany

Smithy Song

Adieu Sweet Dullard

Dance of the Faerie Queen

March of the Bold Ones

Effetto sul gruppo

Aumenta la destrezza

Aumenta la forza

Aumenta il fattore di difesa

Aumenta la costituzione

Aumenta la classe di armatura

Aumenta l'intelligenza!

Aumenta la velocità

Incantesimo di debole rigenerazione

'Hide in shadows' (Invisibilità), dell'assassino

Questa opzione fa sì che l'Assassin diventi invisibile, in modo da poter sorprendere un mostro. L'Assassin è specializzato nell'accoltellare i nemici alle spalle, per cui infliggerà una maggiore quantità di danni se attacca dalle spalle piuttosto che frontalmente.

'Cast a spell' (Pronuncia di incantesimi), del signore delle rune

Il Runemaster è l'unico mago vero e proprio del gruppo. Egli può preparare in anticipo fino a 10 diversi incantesimi, che appariranno sullo schermo della lista degli incantesimi. Il sistema degli incantesimi viene descritto in una sezione a parte.

L'area dei messaggi

Le azioni intraprese dai personaggi vengono riportate con un messaggio in questa area; inoltre, anche i danni inflitti dai personaggi sui mostri (durante un combattimento) vengono riportati in tale area. I messaggi saranno molto più selettivi se vengono compiute molte azioni allo stesso tempo. Ciò significa che, ad esempio, è possibile che durante una battaglia azioni come TAKE (prendere) o PUSH (spingere) non verranno riportate, se è in corso una lotta serrata.

Se uno dei vostri personaggi ha preso un oggetto durante una battaglia e nessun messaggio è apparso a confermare tale azione, basta guardare nell'inventario del personaggio in questione, per controllare se è riportato oppure no.

Nella parte destra dell'area dei messaggi vengono visualizzate rune, ad indicare gli effetti degli incantesimi a lunga durata, come Antimage (Scacciamagia) e Bardish Melodies (Melodie bardiche), applicati nei confronti del vostro personaggio.

Modalità di combattimento

Per sopravvivere ad uno scontro con i mostri, dovete entrare in modalità di combattimento. Se avete già preparato in precedenza un'arma adatta allo scopo, dovete soltanto scegliere il personaggio e selezionare il piedistallo con l'arma (ovvero la mano destra). Il piedistallo si evidenzierà ed il personaggio entrerà nella modalità di combattimento. Per far sì che altri personaggi si uniscano all'azione, ripetete l'operazione appena descritta, oppure selezionate l'icona di adunata, con la quale tutti i personaggi entreranno automaticamente in modalità di combattimento.

La modalità di combattimento viene deselezionata automaticamente quando tutti i mostri che si trovano in un dato luogo sono stati sconfitti.

Per deselezionare manualmente tale modalità durante una battaglia, basta selezionare di nuovo il piedistallo per le armi. La modalità di combattimento, infine, può essere deselezionata anche tramite alcune opzioni del menu di azione.

Lotta disarmata

I personaggi possono entrare in modalità di combattimento anche se non possiedono armi. In tal caso, useranno i propri pugni per combattere contro i mostri, il che non è molto raccomandabile!

Il sistema degli incantesimi

La magia è un elemento fondamentale nella terra di Trazere. Il Runemaster ricorrerà molto di frequente alla magia, e anche gli altri avventurieri possono usarla tramite oggetti arcani (magici). Ma state in guardia, perché anche molti mostri possono farne uso!

I fondamenti del potere arcano

La disponibilità di incantesimi NON è limitata in alcun modo dal livello del Runemaster né dalla sua esperienza totale. L'unico limite è rappresentato dalla capacità del gruppo di comprare rune presso The Ancient (il Vecchio) e dal trovare gli ingredienti presso altre fonti.

Il Runemaster può preparare incantesimi se possiede quanto segue:

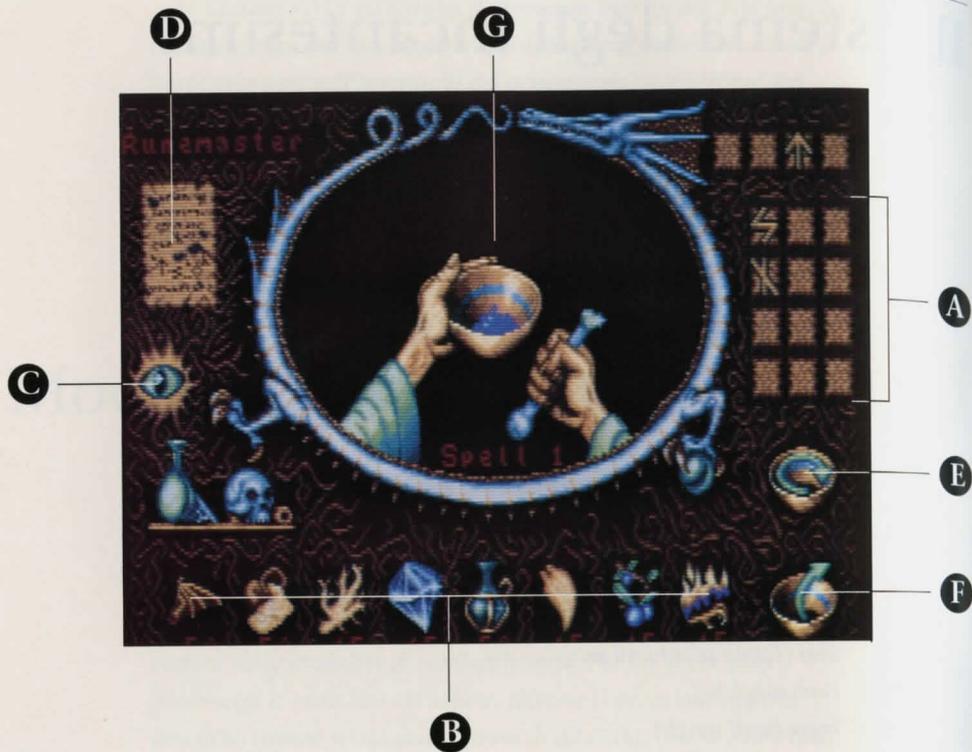
*una ciotola pronta all'uso;
rune magiche;
ingredienti magici.*

La ciotola

Si tratta di una normale ciotola completa di un utensile per mescolare gli ingredienti. Il Runemaster inizia il gioco con una ciotola già pronta all'uso nel proprio inventario. Essa apparirà sul suo piedistallo arcano. Senza una ciotola, il Runemaster non riuscirebbe a preparare gli incantesimi nei Sotterranei.

Le ciotole possono essere acquistate presso un Artificer (bazar) qualsiasi, se il Runemaster perde o vende quella che possiede.





A Rune magiche

Il gioco contiene 16 rune, suddivise in due tipi diversi:

(i) Rune di direzione

Indicano la direzione in cui l'incantesimo opererà. Di questo tipo, sono disponibili quattro rune:



Rune

Forward (Avanti): gli effetti dell'incantesimo si applicano alla mattonella del pavimento che si trova davanti.



Rune

Surround (Accerchia): gli effetti dell'incantesimo si applicano alle otto mattonelle del pavimento che circondano l'incantatore.



Rune

Missile: gli effetti dell'incantesimo vengono caricati in un missile e diretti contro un luogo determinato.



Rune

Continuous (Continuo): l'incantesimo continua ad avere effetto sul bersaglio finché non viene disperso, o finché il gruppo non lascia la stanza. L'incantesimo viene operato di nuovo su quel luogo circa ogni quattro secondi.

(ii) Rune di effetto

Queste rune indicano l'effetto dell'incantesimo sul bersaglio. Di questo tipo, ne esistono dodici:



Damage (Danni)

infligge danni.



Paralyze (Paralizza)

il significato è chiaro.



Healing (Guarigione)

guarisce i personaggi.



Antimage (Scacciamagia)

protegge dalla magia.



Dispel (Dispersione)

interrompe gli incantesimi di tipo continuo e toglie la protezione contro la magia di cui è dotato un personaggio.



Thrall (Servo)

il bersaglio viene trasformato in servo fedele!



Speed (Velocità)

aumenta la velocità.



Make Weapon (Crea un'arma)

crea un'arma misteriosa.

**Teleport**

(Teletrasporto)
conferisce capacità di teletrasporto.

**Disrupt (Distruggi)**

un incantesimo di danno potentissimo, che può causare la morte istantanea.

**Regeneration**

(Rigenerazione)
rigenera automaticamente i punti di resistenza persi.

**Vivify (Rendi la vita)**

fa risuscitare i morti!

B **Gli ingredienti magici**

Per far sì che le rune abbiano effetto, devono essere accoppiate con gli esatti ingredienti (o ingrediente) dell'incantesimo; ad esempio, per funzionare, la runa Missile richiede un'ala di pipistrello. Per avere ulteriori informazioni sugli ingredienti relativi alle rune, cfr. 'L'occhio magico'.

Gli otto ingredienti

Nel gioco esistono otto diversi ingredienti per gli incantesimi. Alcuni possono essere acquistati presso una Apothecary (Farmacia), mentre altri si trovano all'interno dei Sotterranei. Per aggiungere ingredienti alla scorta di cui dispone il Runemaster, selezionate la borsa degli ingredienti (nell'inventario del Runemaster) e preparatela per l'uso. La borsa scompare e gli ingredienti vengono aggiunti alla scorta personale del Runemaster.

Tenete presente che, quando selezionate gli ingredienti nei Sotterranei, essi hanno nomi diversi: ad esempio, la 'zanna di drago' (Dragon Tooth) si chiamerà 'borsa di zanne orride' (Bag of Ugly Teeth). I nomi forniscono enigmatici indizi sulla vera identità dell'ingrediente.

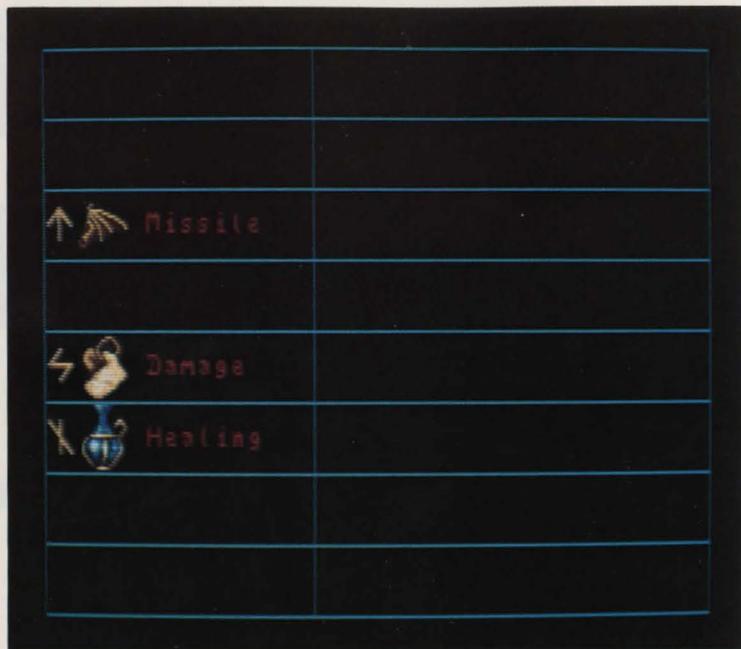
Gli ingredienti disponibili sono:

**Wing of Bat (ala di pipistrello)****Dragon Tooth (zanna di drago)****Brimstone (zolfo)****Hedjog Venom (veleno di porcuspin)****Mandrake (mandragola)****Nightshade (pianta di solano)****Crystal (diamante)****Phoenix Claw (artiglio di fenice)**

Come vedrete, il Runemaster si troverà a corto di alcuni ingredienti, nel qual caso gli incantesimi che richiedono quegli ingredienti non potranno essere preparati. Se tentate di farlo, per avvertirvi del problema apparirà il messaggio 'Ingredients Low' (A corto di ingredienti), nella lista degli incantesimi in uso.

C **L'occhio magico**

Selezionate quest'occhio, ed apparirà uno schermo a parte contenente le rune e gli ingredienti necessari. Per tornare allo schermo di preparazione dell'incantesimo, premete il pulsante di selezione.



D La pergamena degli incantesimi

Selezionando questa pergamena, apparirà lo schermo degli incantesimi in uso, con altre icone sul lato destro.



Per usare le icone, occorre aver già selezionato un incantesimo preparato, al quale l'icona farà riferimento.

Ad es: cliccate sul numero corrispondente ad un incantesimo, e cambierà di colore, ad indicare che ora è selezionato.

(i) Pergamena delle informazioni

Questa pergamena riporta il nome dell'incantesimo e gli ingredienti di cui è composto.

(ii) Più porzioni dello stesso incantesimo

Se avete preparato un incantesimo già una volta, probabilmente non vorrete ripetere di nuovo questo procedimento. Basterà solo selezionare l'incantesimo e cliccare su questa opzione per preparare altre porzioni dello stesso incantesimo. Ogni volta che effettuate tale operazione, gli ingredienti dell'incantesimo scompaiono dall'inventario del Runemaster.

(iii) Eliminazione di un incantesimo

Per eliminare un incantesimo dalla lista di quelli in uso, selezionate l'incantesimo e poi questa icona.

Se desiderate cambiare l'ordine degli incantesimi, selezionate l'incantesimo che volete spostare, poi selezionate il nuovo numero nella lista al quale volete che corrisponda.

E Preparazione dell'incantesimo

Quando siete soddisfatti di tutti gli ingredienti dell'incantesimo, selezionate questa icona per mescolarli.



F La ciotola vuota

Se avete preparato un incantesimo di cui non siete soddisfatti, selezionate questa icona per sbarazzarvi degli ingredienti nella ciotola.



Tenete presente che, sbarazzandovi di un incantesimo, non potete recuperarne gli ingredienti, che sono ormai persi per sempre.

G La finestra di mescolamento

In questa finestra si svolge la preparazione degli incantesimi. Per prepararli, dovete :

Creare un incantesimo semplice

Tenete presente che, in questa sezione, gli incantesimi sono stati suddivisi in 'semplici' e 'complessi'.

In un nuovo gioco, il Runemaster dispone solamente di tre rune:

MISSILE, DAMAGE (Danni) e HEAL (Guarigione).

Con queste rune egli può preparare alcuni incantesimi semplici, pronti all'uso.

Creare un incantesimo Missile Healing (Guarigione missile)

Se avete letto con attenzione i consigli dedicati ai principianti, dovrete già essere in grado di preparare un incantesimo semplice.

Selezionate la runa MISSILE (quella che appare sotto forma di freccia). La runa apparirà a sinistra, nella finestra di mescolamento, ed il suo nome nell'angolo inferiore sinistro dello schermo.

Ora selezionate una WING OF BAT (l'ala di pipistrello, la prima nella lista di ingredienti).

Questo ingrediente apparirà a destra, nella finestra di mescolamento, ed il nome apparirà sotto in nome della runa, nell'angolo inferiore sinistro dello schermo.

Cliccate sulla runa Missile nella finestra di mescolamento, che ora apparirà nell'angolo inferiore sinistro dello schermo. Vedrete anche una mano che mischia i due ingredienti nella ciotola.

A questo punto, avete preparato l'incantesimo MISSILE.

Ma non finisce qui, perché avete creato soltanto il primo ingrediente.



Lo stesso procedimento deve essere ripetuto per creare l'ingrediente HEALING (Guarigione). Selezionate la runa HEALING, poi aggiungete (selezionandolo) l'ingrediente Hedjog Venom (Veleno di porcuspin), e ripetete quanto descritto per la preparazione di MISSILE.

Selezionate dunque RUNE (che appare a sinistra nella finestra), poi selezionate INGREDIENT (che appare a destra nella finestra). Cliccate su RUNE, nella finestra, ed il simbolo appare in basso a sinistra, nello schermo.

Ora dovete mescolare gli ingredienti, MISSILE ed HEALING. A tale scopo, selezionate la ciotola. L'incantesimo viene ora aggiunto alla lista degli Spells in Use (Incantesimi in uso). Per vederlo su tale lista, cliccate sulla pergamena degli incantesimi.

Per creare un incantesimo MISSILE DAMAGE (Danno missile), al posto dell'ingrediente HEALING, utilizzate l'ingrediente DAMAGE.

Gli incantesimi che non hanno senso, ovvero non conformi alle regole della preparazione degli incantesimi, verranno gettati

fuori della ciotola, nella finestra di mescolamento, sullo schermo di mescolamento degli incantesimi.

Per operare l'incantesimo, selezionate l'icona di abbandono dello schermo degli incantesimi.

Selezionate il Runemaster nel Sotterraneo, poi selezionate la sua specialità (cio è 'CAST SPELL', pronuncia di incantesimi), cliccando sul menu di azione oppure premendo F10.

Sullo schermo apparirà la lista degli incantesimi in uso. Portate il puntatore sul numero dell'incantesimo che volete operare, e premete il pulsante di selezione. Nel caso dell'incantesimo MISSILE, prima di operarlo dovete selezionare la mattonella del pavimento verso la quale deve essere diretto.

In alternativa, quando vi trovate nel Sotterraneo, basta selezionare il numero esatto dell'incantesimo, premendo i tasti numerici 1 - 0. Il Runemaster verrà selezionato automaticamente e sarà pronto ad operare l'incantesimo.



Creare un incantesimo complesso

Gli incantesimi complessi contengono più di una runa di direzione e più di una runa di effetto, a differenza degli incantesimi semplici, che ne hanno una per sorta.

Ad es: Heal (Guarigione), Antimage (Scacciamagia), Surround (Accerchia), Paralyse (Paralizza), Continuous (Continuo), Damage (Danni), Missile, Damage (Danni).

Tutti gli ingredienti degli incantesimi hanno efficacia solo se vengono usati nell'ordine in cui compaiono nell'incantesimo. L'incantesimo dell'esempio avrà gli effetti seguenti:

(a) Heal (Guarigione) - l'incantatore guarisce e recupera alcuni punti di resistenza persi.

(b) Antimage (Scacciamagia) - l'incantatore è temporaneamente immune alla magia. Questo effetto cessa quando si indirizza contro l'incantatore un incantesimo di dispersione della magia.



(c) Surround (Accerchia) - l'area influenzata dal resto dell'incantesimo si sposta dall'incantatore agli otto riquadri del pavimento che lo circondano.

(d) Paralyse (Paralizza) - chi si trova nel raggio di otto riquadri attorno all'incantatore viene colpito da paralisi.

(e) Continuous (Continuo) - le conseguenze del resto dell'incantesimo avranno un effetto continuo su chi si trova nel raggio di otto riquadri, a meno che non venga dispersa la magia o il gruppo non lasci la stanza e poi ritorni.

(f) Damage (Danni) - l'incantatore è circondato da incantesimi di danni continui, mentre egli ne è immune, grazie all'incantesimo Antimage.

(g) Missile - altri componenti dell'incantesimo vengono lanciati da ognuno degli otto riquadri sotto effetto, nella direzione totalmente opposta alla posizione in cui si trova l'incantatore.

(h) Damage (Danni) - i missili, esplodendo, causeranno danni.

Le regole della preparazione di incantesimi

Nella preparazione degli incantesimi, il Runemaster deve tenere presenti alcune restrizioni relative agli ingredienti.

(i) La combinazione di FORWARD (Avanti), SURROUND (Accerchia) e SURROUND, FORWARD non è permessa, a meno che non venga intercalata dalla runa MISSILE.

(ii) Nello stesso incantesimo, non devono essere presenti più di due rune MISSILE.

(iii) La sequenza delle rune SURROUND (Accerchia), MISSILE, CONTINUOUS (Continuo) non è permessa, anche se intercalata da altre rune.

Dovrete operare alcuni incantesimi nella prima stanza del sotterraneo di Treihadwyl, per familiarizzarvi con la preparazione e la pronuncia di incantesimi.

E' importante tenere presente che i mostri arcani sono dotati delle stesse capacità magiche del Runemaster, per cui non sempre opereranno incantesimi di danno. A volte, ne opereranno alcuni (come quelli di guarigione e teletrasporto) a vantaggio degli altri mostri che si trovano nella stanza. Se i membri del vostro gruppo riescono ad inserirsi nella traiettoria dell'incantesimo, ne possono trarre vantaggio. Allo stesso modo, se i membri del gruppo non sono adeguatamente protetti, potrebbero essere attaccati dai vostri incantesimi di danno.

Esempi di incantesimi

Per aiutarvi, segue una lista di alcuni incantesimi pratici, che vi saranno utili durante il gioco. Ricordate che, per prepararli, avrete bisogno di più ingredienti di quanti ne avevate all'inizio del gioco, per cui dovrete acquistare delle rune presso 'The Ancient' (il Vecchio).

Missile, Dispel (Dispersione), Paralyse (Paralizza)

Usate questa combinazione contro i mostri, per togliere la protezione contro la magia e poi paralizzare il mostro. In tal modo, il vostro personaggio potrà concedersi il lusso di attaccare il nemico senza alcun pericolo.

Missile, Speed (Velocità), Teleport (Teletrasporto)

Questa combinazione raddoppia la velocità di reazione del personaggio in combattimento, poi lo teletrasporta nel punto in cui ferve la mischia.

Missile, Surround (Accerchia), Vivify (Rendi la vita), Healing (Guarigione)

Con questa combinazione, salverete un bel po' di vite! 'Vivify' permette all'incantatore di riportare in vita i membri morti del gruppo, e inoltre li guarisce.

Gli incantesimi che iniziano con l'ingrediente 'Missile', devono essere indirizzati verso il bersaglio dall'incantatore stesso. Se 'Missile' fa parte dell'incantesimo, ma non è il primo ingrediente, non occorre indirizzarlo.

E questo è tutto. La terra di Trazere è letteralmente nelle vostre mani. Per riuscire nella missione, dovrete impiegare tutto il vostro ingegno, la vostra forza ed il vostro coraggio.

Ma non disperate, perché ad aiutarvi ci saranno quattro amici fedeli ed una gran quantità di incantesimi.

Se riuscite nella missione, otterrete una lauta ricompensa, in quanto entrerete a far parte della schiera dei pochi eletti divenuti eroi leggendari. Buona fortuna!



LEGEND



MINDSCAPE

Mindscape International Limited
Priority House, Charles Avenue, Maltings Park
Burgess Hill, West Sussex RH15 9PQ

Telephone: 0444 246333
Fax: 0444 248996

