LEGEND



Quick Reference and Installation Guide

Guide d'installation et de référence rapide

Veuillez lire attentivement les instructions suivantes au sujet de votre ordinateur avant d'installer ou de jouer à LEGEND.

Pour jouer à Legend à partir de disquettes (Amiga/ST/PC)

Pour jouer à LEGEND, il vous faudra formater au préalable une disquette vierge que vous appellerez 'GAMESAVE'. Cette disquette vous servira à sauvegarder votre jeu. Pour toute information sur la procédure de création de disquette, consultez le manuel qui accompagne votre ordinateur.

Pour jouer à legend à partir d'un disque dur (PC seulement)

Vous n'avez pas besoin de formater une disquette car les jeux sauvegardés seront stockés sur votre disque dur dans le répertoire par défaut LEGEND.

Amiga/Atari ST

Instructions de chargement

Pour charger LEGEND, insérez la disquette appelée 'Boot disk' (disquette d'initialisation) dans l'unité interne de votre ordinateur. Allumez votre machine. Le jeu se charge automatiquement. Pendant l'introduction, vous pouvez appuyer sur n'importe quelle touche pour quitter l'écran et commencer à jouer. Si c'est la première fois que vous jouez à LEGEND, appuyez sur une touche pour commencer un nouveau jeu. Si vous souhaitez restaurer un jeu sauvegardé, appuyez sur la touche de fonction F1. Suivez ensuite les instructions à l'écran et insérez les disquettes lorsque vous y êtes invité. LEGEND n'accepte pas de disque dur sur l'Amiga ou l'Atari ST.

Pour sauvegarder un jeu

Au cours de la quête, il se peut que vous désiriez sauvegarder votre progression dans le jeu sur une disquette. Sélectionnez pour cela l'icône de disquette à l'écran de stock. Elle affichera le menu de disquette. Insérez votre disquette vierge formatée avant de commencer la procédure de sauvegarde de jeu.

Le Vieux Manuel

Les PC IBM et compatibles à 100%

Utilisateurs de souris

Si vous avez l'intention de jouer à LEGEND avec une souris, vous devez installer un gestionnaire de souris compatible avec Microsoft avant de charger le jeu. Pour connaître la procédure d'installation, consultez les informations fournies avec votre souris.

Instructions d'installation

Pour jouer à LEGEND, il vous faut installer le jeu, car les disquettes fournies dans la boîte contient des fichiers comprimés et ne peut fonctionner sans le programe d'installation.

Si vous comptez installer le jeu sur disquettes vous devrez formater quelques disquettes vierges. Pour installer le jeu sur des disquettes de format 3,5' 1,44Mo, il vous faudra par exemple 2 disquettes.

Pour installer LEGEND, placez la disquette 'Install disk' (disquette d'installation) dans votre unité de disquette. Connectez-vous à cette unité (par exemple A:) puis tapez INSTALL et appuyez sur la touche ENTER. Suivez toutes les instructions à l'écran et changez de disquette quand vous y êtes invité. En cas d'installation sur disquettes, notez que vous devez donner un nom aux disquettes installées à l'invite du programme d'installation.

Disquette PC

Pour commencer un nouveau jeu

Insérez la disquette appelée 'Play Disk #1' dans l'unité interne de votre ordinateur.

À l'invite du DOS (par exemple A:), tapez LEGEND et appuyez sur ENTER pour commencer le jeu.

Une fois l'introduction commencée, vous pouvez appuyer sur n'importe quelle touche pour commencer à jouer.

Pour sauvegarder un jeu

Au cours de la quête, il se peut que vous désiriez sauvegarder sur disquette votre progression dans le jeu. Sélectionnez pour cela l'icône de disquette ('Disk Icon') à l'écran de stock. Le menu de sauvegarde de jeu s'affiche. Insérez votre disquette 'gamesave' avant de commencer la procédure de sauvegarde.

Pour charger un jeu sauvegardé

Pour charger un jeu sauvegardé, choisissez l'option de restauration d'un ancien jeu en appuyant sur la touche de fonction F1 lorsque vous êtes à l'écran de titre.

Le vieux Manuel

Systèmes à disque durs

Pour commencer un nouveau jeu

Connectez-vous au répertoire qui contient le programme LEGEND (par exemple C:\LEGEND).

Tapez LEGEND et appuyez sur ENTER pour faire démarrer le programme.

Pendant l'introduction, vous pouvez appuyer sur n'importe quelle touche pour commencer un nouveau jeu ou restaurer un ancien jeu, en utilisant la touche de fonction F1.

Pour sauvegarder un jeu

Au cours de la quête, il se peut que vous désiriez sauvegarder sur disque dur votre progression dans le jeu. Sélectionnez pour cela l'icône de disquette à l'écran de stock pour obtenir le menu de sauvegarde.

Pour charger un jeu sauvegardé

Connectez-vous au répertoire qui contient le programme LEGEND.

Tapez LEGEND pour exécuter le programme.

Une fois que l'introduction a commencé, appuyez sur n'importe quelle touche. Une option vous permettra de restaurer un jeu sauvegardé, en appuyant sur la touche F1.

Assistance technique

Au cas où vous rencontriez des problèmes de chargement avec ce produit, veuillez nous expédier les disquettes et les disquettes SEULEMENT (gardez l'emballage d'origine et la documentation), solidement emballées, à l'adresse suivante :

Department LEGEND
PO BOX 51
BURGESS HILL
WEST SUSSEX
RH15 9FH
GRANDE-BRETAGNE

Veuillez joindre à votre envoi des informations sur votre ordinateur ainsi qu'une brève description du problème. Vous nous efforcerons de remplacer le jeu dans les 28 jours suivant la réception de votre envoi. Cette procédure n'affecte en rien vos droits statutaires.

Le vieux Manuel

Résumé des commandes

Atari ST/Commodore Amiga/PC IBM

A l'intérieur des cachots

Commandes au clavier

F1	*Sélectionner guerrier sauvage (Berserker)*	
F2	*Sélectionner troubadour (Troubadour)*	
F3	*Sélectionner assassin (Assassin)*	
F4	*Sélectionner maître des runes (Runemaster)*	
F5	*Push (appuyer)*	
F6	*Take (prendre)*	
F7	*Look (regarder)*	
F8	*Open (ouvrir)*	
F9	*Shut (fermer)*	
F10	*Fonction spéciale de personnage*	
ou		
Barre d'espacement	*Fonction spéciale de personnage*	
1 à 0	*Jeter sort (maître des runes seulement)*	
Enter	*Rallier*	
2 du pavé numérique	*Curseur d'écran vers le BAS*	*(PC IBM)*
4 du pavé numérique	*Curseur d'écran vers la GAUCHE*	*(PC IBM)*
6 du pavé numérique	*Curseur d'écran vers la DROITE*	*(PC IBM)*
8 du pavé numérique	*Curseur d'écran vers le HAUT*	*(PC IBM)*
5 du pavé numérique	*Bouton de sélection*	*(PC IBM)*
Control		
(touche de commande)	*Bouton de sélection*	
Escape	*Fuir/s'échapper/le mode poule mouillée !*	
*** sur le pavé numérique**	*Interrompre le jeu*	*(ST/Amiga)*
- sur le pavé numérique	*Interrompre le jeu*	*(PC IBM)*
N'importe quelle touche	*Reprendre le jeu*	

En dehors des cachots

S	*Afficher l'écran de sortilèges (le maître des runes doit être le chef)*

Commandes avec la souris

Bouton de gauche	*Bouton de sélection*

Le vieux Manuel

Démarrage rapide – conseils aux débutants

Démarrage rapide

Dans ces instructions, nous utilisons l'expression 'cliquer sur'. Pour cliquer sur quelque chose, vous devez positionner le curseur à l'écran (en utilisant soit la souris, soit le clavier) sur l'objet ou l'option choisi (e) et appuyer sur votre bouton de sélection pour terminer le geste désiré.

Nous supposons que vous avez chargé le jeu et vous trouvez à l'écran de chargement qui comporte les options 'F1 to load saved game' (F1 pour charger un jeu sauvegardé) ou 'Press any key for new game' (appuyez sur n'importe quelle touche pour un nouveau jeu). Pour commencer un nouveau jeu, il vous faut appuyer sur n'importe quelle touche.

Apparaît alors l'écran de sélection de personnage. Commencez par sélectionner votre groupe de quatre personnages. Cliquez simplement sur 'OK' pour accepter les quatre personnages proposés.

Après avoir sélectionné un nouveau jeu, vous verrez d'abord apparaître une carte du pays de Trazère. Au centre de la carte se trouve une bannière de couleur pâle comportant cinq petites croix. Cette bannière représente votre équipe. Ne vous occupez pas des autres bannières qui peuvent éventuellement apparaître sur la carte ; évitez tout de même de croiser le chemin d'une bannière rouge (bannières maléfiques) lorsque votre équipe se déplace.

Envoyez votre groupe d'aventuriers à la ville de Treihadwyl, qui se trouve juste au sud de l'emplacement de départ de votre bannière sur la carte. En plaçant le curseur sur le parchemin qui se trouve en bas de l'écran, vous verrez s'afficher le nom de la ville dans celui-ci.

Treihadwyl est l'endroit où vous allez mener votre première quête d''initiation'. Pour vous rendre à une ville de la carte du pays, positionnez le curseur à l'écran sur la ville de destination et cliquez sur celle-ci. La bannière d'équipe se dirige donc vers Treihadwyl.

Pour mener à bien votre quête à Treihadwyl, vous devez explorer le cachot et localiser le laissez-passer. Ce laissez-passer permettra à vos aventuriers de rendre visite au roi Necrix III dans son château (qui se trouve au nord-ouest de Treihadwyl sur la carte de pays).

Vous verrez maintenant s'afficher une liste d'endroits à visiter dans Treihadwyl.

Essayez de visiter la guilde. Appuyez pour cela sur 4 sur votre clavier ou placez le curseur à l'écran sur 4 et appuyez sur le bouton de sélection. Une fois à la guilde, il vous faut entrer dans la cave (en sélectionnant l'option 4).

Vous voilà dans le cachot de Treihadwyl. C'est ici que se déroule la majeure partie de l'action !

Le Vieil Aventurier

En premier lieu, lisez la pancarte fixée au pilier qui se trouve à côté de l'entrée que vous venez d'emprunter. Pour ce faire, sélectionner LOOK (regarder) dans la barre de menu apparaissant dans la partie inférieure de l'écran (l'option LOOK change de couleur pour vous indiquer qu'elle est prête et qu'elle attend d'avoir quelque chose à regarder). Sélectionnez ensuite le carreau de sol sur lequel se trouve le pilier. La pancarte s'affiche alors au centre de l'écran pour que vous puissiez la lire. Quand vous avez terminé, cliquez n'importe où pour la faire disparaître.

Notez que pour manipuler n'importe quel objet ou meuble, vous devez sélectionner l'option de menu correspondante, puis cliquer au sol sur le carreau où se trouve la cible et non pas sur la cible elle-même.

Sélectionnez OPEN (ouvrir) dans le menu, puis sélectionnez le coffre qui se trouve au sud-ouest de la pièce. Le guerrier sauvage s'avancera pour ouvrir le coffre. Sélectionnez ensuite LOOK (regarder) et cliquez à nouveau sur le coffre. Si vous trouvez un trésor ('treasure'), sélectionnez TAKE (prendre) dans le menu puis cliquez à nouveau sur le coffre pour prendre le trésor. Un message dans la partie inférieure de l'écran vous indiquera ce que vous avez pris s'il y avait quelque chose. Répétez la manœuvre avec l'horloge qui se trouve dans le coin nord-ouest de la pièce. Vous n'avez toutefois pas besoin de l'ouvrir au préalable.

Notez que tous ces gestes ont été accomplis par le guerrier sauvage, car il est le chef d'équipe actuel. Vous pouvez faire faire une action différente à chaque membre de l'équipe en sélectionnant un personnage différent. Pour cela, cliquez sur les figurines qui se trouvent dans le coin inférieur gauche de l'écran. Le socle de chaque personnage s'illumine pour indiquer qu'il a été sélectionné. Vous pouvez faire regarder la pancarte à l'un d'eux, ouvrir le coffre à un autre, regarder l'horloge à un troisième.

Pour quitter la pièce, cliquez sur le carreau de sol foncé à l'extrême limite ouest de celle-ci (derrière la porte). L'ensemble de l'équipe va alors essayer de sortir de la pièce. Malheureusement, cette porte-là ne s'ouvre pas. Sélectionnez OPEN (ouvrir) puis cliquez sur le carreau de sortie foncé derrière la porte. Le message 'The door will not budge' (la porte refuse de s'ouvrir) s'affiche, et la porte reste fermée.

Vous aurez sans doute remarqué un certain nombre de symboles étranges sur le sol de la pièce. Dans le coin nord-ouest se trouve la rune magique qui représente les dégâts (DAMAGE), et en face, dans le coin nord-est, la rune magique de guérison (HEALING). Le maître des runes fait un large usage des runes à chaque fois qu'il désire préparer ou jeter un sort. Ces runes représentent des indices qui doivent vous aider à entreprendre les actions nécessaires pour sortir de cette pièce.

Levieux Manuel

Sélectionnez le maître des runes (soit en cliquant sur le socle de la figurine dans le coin inférieur gauche, soit en appuyant sur la touche F4 de votre clavier). Vous noterez qu'il possède un bol posé sur l'un de ses socles dans le coin inférieur droit de l'écran. Cliquez sur ce bol.

Un écran différent se charge. Il s'agit de l'écran de préparation de sorts du maître des runes. Dans la partie supérieure droite, vous voyez seize icônes. Trois d'entre elles sont occupées par des runes. La rune du haut (en forme de flèche) est la rune MISSILE. La suivante est la rune DAMAGE (de dégâts) (qui ressemble un peu à un Z) et la dernière (en forme de X penché) est la rune HEALING (de guérison).

Au milieu du haut de l'écran apparaît le maître des runes, qui tient à la main un bol et un pilon : vous êtes dans la fenêtre de préparation. En dessous de cette fenêtre sont affichés huit ingrédients différents, chacun accompagné de son numéro.

A gauche apparaissent également quelques icônes (un parchemin et un œil) et à droite deux icônes de bol. Ne vous en occupez pas pour le moment.

Vous devez préparer un sort MISSILE DAMAGE (missile/dégâts) et un sort MISSILE HEALING (missile/guérison) que le maître des runes pourra utiliser dans la première pièce pour ouvrir les portes. Pour cela, suivez les instructions suivantes :

Sélectionnez la rune MISSILE. Vous la verrez apparaître dans la partie gauche de la fenêtre de préparation, son nom s'affichant dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Sélectionnez maintenant une aile de chauve-souris (WING OF BAT), 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 MISSILE dans la fenêtre de préparation. Elle 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.

La même méthode s'applique à l'ingrédient HEALING (guérison). Sélectionnez la rune HEALING, puis sélectionnez le venin de Hedjog (Hedjog venom) pour l'y ajouter (c'est le cinquième ingrédient, en forme de bouteille). 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

Le vieux manuel

cuisine pour les mélanger. Le sort figure maintenant sur la liste des sorts en cours d'utilisation ('Spells in Use'). Vous noterez que, maintenant que le sort n°1 est terminé, le titre de la fenêtre est maintenant 'spell 2' (sort n°2).

Pour créer un sort MISSILE DAMAGE (missile/dégâts), remplacez simplement la rune HEALING (guérison) et ses ingrédients par la rune DAMAGE (dégâts) et ses ingrédients (Brimstone). Ce sera le sort n°2.

Comment savez-vous quel ingrédient va avec quelle rune ? Eh bien, si vous cliquez sur l'œil qui se trouve dans la partie gauche de l'écran, vous voyez s'afficher un autre écran qui vous montre ce que vous devez savoir sur les runes que votre maître des runes a actuellement en sa possession (plus tard, au cours du jeu, il pourra s'en procurer d'autres auprès de l'Ancien dans les montagnes). Pour retourner à l'écran de préparation de sortilèges, cliquez à n'importe quel endroit.

Pour voir le sort MISSILE HEALING (missile/guérison), cliquez sur le parchemin dans la partie gauche de l'écran. L'écran 'Spells in use' (sorts en cours d'utilisation) se superpose au précédent. Le sort se trouve à l'emplacement n°1. L'emplacement n°2 doit contenir le sort MISSILE DAMAGE (missile/dégâts). Cliquez sur le numéro 1 puis sur la petite icône de parchemin qui se trouve à droite pour obtenir son nom ainsi que la liste des ingrédients que vous avez utilisés. Cliquez ensuite n'importe où pour faire disparaître cet écran. Vous pouvez procéder de la même manière pour le sort n° 2.

Vous aurez besoin de ces sorts plusieurs fois ; cliquez sur le numéro du sort puis sur la petite icône de bol à droite. Cette procédure prépare une deuxième mouture du sort. Le nombre de fois que vous pourrez jeter ce sort augmente à chaque nouveau clic. Lorsque vous possédez trois sorts de MISSILE HEALING (missile/guérison), cliquez sur le numéro 2 et procédez de la même façon avec MISSILE DAMAGE (missile/dégâts). Vous remarquerez que les ingrédients sont automatiquement prélevés. Cliquez maintenant en dehors de l'écran 'Spells in use' (sorts en cours d'utilisation) pour le quitter.

Pour jeter le 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 2 (le sort MISSILE DAMAGE). La liste apparaît. Vous noterez que le maître des runes a levé les mains vers le ciel, prêt à jeter le sort.

Déplacez le curseur à l'écran pour le faire pointer sur la rune de dégâts qui se trouve au sol. Cliquez sur le carreau correspondant. Le maître des runes va jeter un projectile sur la rune. Si la voie est libre, le projectile touchera la cible. La porte ouest est alors ouverte ! Jetez le sort MISSILE HEALING (missile/guérison) (sort n°1) sur la rune de guérison qui se trouve dans le coin

Le vieux manuel

nord est et la porte est s'ouvrira également, si aucun obstacle ne se trouve sur son chemin. S'il y a un obstacle, faites s'approcher le maître des runes de la cible et réessayez.

Vous pouvez maintenant cliquer sur le carreau de sortie foncé se trouvant derrière la porte ouest qui est maintenant ouverte. L'équipe va sortir de la pièce et s'engager dans un couloir.

Une fois dans le couloir, cliquez sur le dragon qui se trouve dans le coin supérieur gauche de l'écran. Vous ferez ainsi apparaître à l'écran une carte de jeu qui vous montrera que vous vous trouvez maintenant dans un couloir. Elle vous dira également en quel lieu et à quel niveau de cachot vous vous situez. Dans le cas présent, vous êtes à Treihadwyl, au niveau 1. Le jeu s'interrompt le temps que la carte est à l'écran.

Pour faire disparaître la carte, cliquez sur celle-ci à n'importe quel endroit. Cliquez ensuite sur le sac à dos qui se trouve à côté du dragon. Vous ferez ainsi apparaître un écran de stock qui affichera tous les objets que votre personnage actuel possède ainsi que toutes ses forces et faiblesses.

Pour quitter cet écran et retourner à l'image du cachot, cliquez sur l'icône en forme de X.

Sélectionnez maintenant l'assassin et faites-le avancer juste au-delà de la porte ouest. Sélectionnez ensuite le carré de sortie derrière la porte pour faire partir l'équipe. Vous retrouverez votre équipe dans une pièce qui contient un unique chemin faisant le tour du centre de la pièce. Cette pièce contient également des monstres ! (Si vous voulez, vous pouvez interrompre le jeu ici et lire le passage suivant pour vous préparer à agir pour survivre aux monstres de cet endroit.)

Appuyez immédiatement sur F1 pour sélectionner votre guerrier sauvage, puis appuyez sur F10 ou sur la barre d'espacement pour le faire entrer dans la 'Berserker Rage' (rage du guerrier sauvage). Appuyez ensuite sur la touche de ralliement (ENTER) pour faire passer tout le monde en mode de combat. Le guerrier sauvage, à la tête de l'équipe, va se jeter sur les monstres pour commencer à se battre avec eux. Certains des monstres peuvent se téléporter derrière le groupe, alors prenez garde. S'ils le font, les autres membres de l'équipe les combattront tant qu'ils seront en mode de combat.

Lorsque les autres se battent, ils est préférable de se servir de l'aptitude de l'assassin à se cacher dans l'ombre ('Hide in Shadows') qui le rend invisible aux yeux des monstres. Le troubadour sera bien avisé de jouer une mélodie de barde ('Bardish Melody') – au début, il n'en possède qu'une, la 'March of the Bold Ones' (marche des intrépides). Si le maître des runes possède un sort d'attaque (comme MISSILE DAMAGE par exemple), il fera bien de s'en servir.

Enfin, essayez de sélectionner le coq qui est assis dans le coin supérieur gauche de l'écran. Votre équipe va maintenant passer à ce que nous appelons

Le Vieux Manuel

le mode coq, ou mode poule mouillée, ou mode de fuite, etc. Aucun aventurier qui se respecte ne fuit jamais le danger, mais vous avez l'excuse d'être un débutant, etc.

Le mode poule mouillée fait fuir votre équipe, dans la panique générale, vers la sortie la plus proche. Pour arrêter la ruée, attendez que les quatre membres du groupe soient dans la même pièce et cliquez sur l'icône de poing serré qui se trouve dans le coin inférieur gauche de l'écran. Ce poing est l'icône de ralliement qui donne à tout le monde l'ordre de s'arrêter et de se rassembler (si vous préférez, vous pouvez aussi appuyer sur ENTER pour activer cette icône).

Les monstres vont vous suivre, mais la bataille devrait vous sembler plus facile maintenant qu'elle se déroule dans un nouvel endroit. Vous devriez normalement survivre au combat. Si c'est le cas, félicitations ! Vous avez gagné vos premiers points d'expérience ! Si vous ne survivez pas, recommencez. Une fois que vous aurez compris la manière de réagir en situation de combat, les choses vous paraîtront beaucoup plus faciles. Ne cédez pas à la panique. Pensez toujours à ce que fait chaque membre de l'équipe pendant la bataille et à la manière dont il peut aider les autres.

Si vous avez tué des monstres, il se peut qu'ils aient laissé des sacs d'or dans la pièce. Sélectionnez quelqu'un pour récupérer l'un de ces sacs. Le personnage choisi ramassera automatiquement l'ensemble des sacs présents dans la pièce. Ce butin représente votre unique source de revenus dans le jeu.

Si l'un des membres perd très rapidement ses points (son stock de crânes dans le coin inférieur gauche de l'écran dégénère alors très vite), sélectionnez ce personnage et appuyez sur RALLY (ralliement) pour appeler les autres à l'aide. S'il y a de la place, ils devraient arriver à temps.

Vous venez de faire vos premiers pas dans un monde rempli de magie et de massacre, de monstres et de monstruosités.

Vous pouvez déambulez quelques temps dans le cachot, en utilisant la rage du guerrier sauvage (Berserker Rage) et le ralliement (Rally) quand vous vous trouvez engagé dans un combat. Le seul moyen de terminer le jeu consiste à apprendre la manière d'utiliser l'ensemble des éléments à la disposition de votre équipe d'aventuriers. Si vous voulez, jouez au jeu en lisant le manuel principal, en interrompant l'action lorsque vous avez besoin de réfléchir.

Le Vieux Manuel

Tuyaux

- *Au début du jeu, gardez le maître des runes en dehors des combats et attendez qu'il dispose de quelques bons sortilèges de dégâts. Plus tard, lorsqu'il sera plus puissant, il pourrait bien s'avérer être le personnage le plus important de votre équipe !*
- *Si quelqu'un meurt au début du jeu, rapportez ses os au temple pour le ressusciter. Le fait d'être mort une fois n'affectera en rien les performances de vos personnages une fois revenus à la vie ! Il vous faut toutefois stimuler à nouveau leur score de chance avant de pénétrer une nouvelle fois dans un cachot en priant dans un temple sacré.*
- *Lorsqu'un mois s'est écoulé dans le jeu, commencez à surveiller l'état des donjons pour voir comment ils sont défendus. S'ils deviennent seulement peu défendus ou à peine gardés, c'est qu'ils ont grand besoin d'un don en argent.*
- *SAUVEGARDEZ régulièrement votre jeu. Si vous êtes particulièrement paranoïaque, sauvegardez toutes les deux ou trois batailles.*
- *Il y a à Treihadwyl une chambre de régénération. Si vous arrivez à la trouver, les aventuriers morts peuvent y être ressuscités. Si vous ne la trouvez pas, le temple sacré le plus proche de Treihadwyl se trouve à Martindale !*
- *Si vous trouvez un casque sacré à Treihadwyl, donnez-le au guerrier sauvage et faites-le l'équiper. À chaque fois qu'une bataille se déroule, faites-le entrer dans la rage du guerrier sauvage comme à l'accoutumée et sélectionnez le casque sur son socle d'arcane pour lui faire faire une intervention magique !*
- *Malgré le fait que vous ayez à votre disposition une carte (celle d'Elliot le dragon), il vous faudra quand même noter où se trouvent les entrées et les sorties ainsi que l'endroit où vous avez trouvé certaines clés spéciales, etc. Le mieux est d'établir un suivi du jeu sur papier quadrillé.*
- *Essayez de faire en sorte que votre équipe progresse d'un niveau à l'autre au même rythme. Ne laissez pas un seul des membres du groupe se charger de tous les combats. Répartissez les responsabilités, sans quoi vous finirez avec une équipe déséquilibrée où se côtoieront aventuriers très forts et personnages très faibles.*
- *Évitez les rencontres de bannières au tout début du jeu ; attendez que les combats aient fait monter votre équipe de plusieurs niveaux de cachots. Certaines bannières sont plus faciles à combattre que d'autres (celle du faucon étant la plus facile et celle du crâne la plus difficile). Vous pouvez rapidement accumuler de nombreux points d'expérience en remportant une rencontre de bannières, mais votre équipe peut aussi être massacrée si elle se précipite sur l'ennemi sans expérience suffisante du combat !*

Le vieux Manuel

- *Si vous avez un ami qui joue également à LEGEND sur son ordinateur, il se peut qu'il ait préparé des sorts différents des vôtres. Il est toujours bon d'essayer des sorts que d'autres personnes ont créés et trouvés utiles dans le jeu.*

Le Vieux Manuel

Le Vieux Manuel

LEGEND

MINDSCAPE INTERNATIONAL
Priority House, Charles Avenue, Burgess Hill, W. Sussex RH15 9PQ
Tel: (0444) 246333

1Q130121