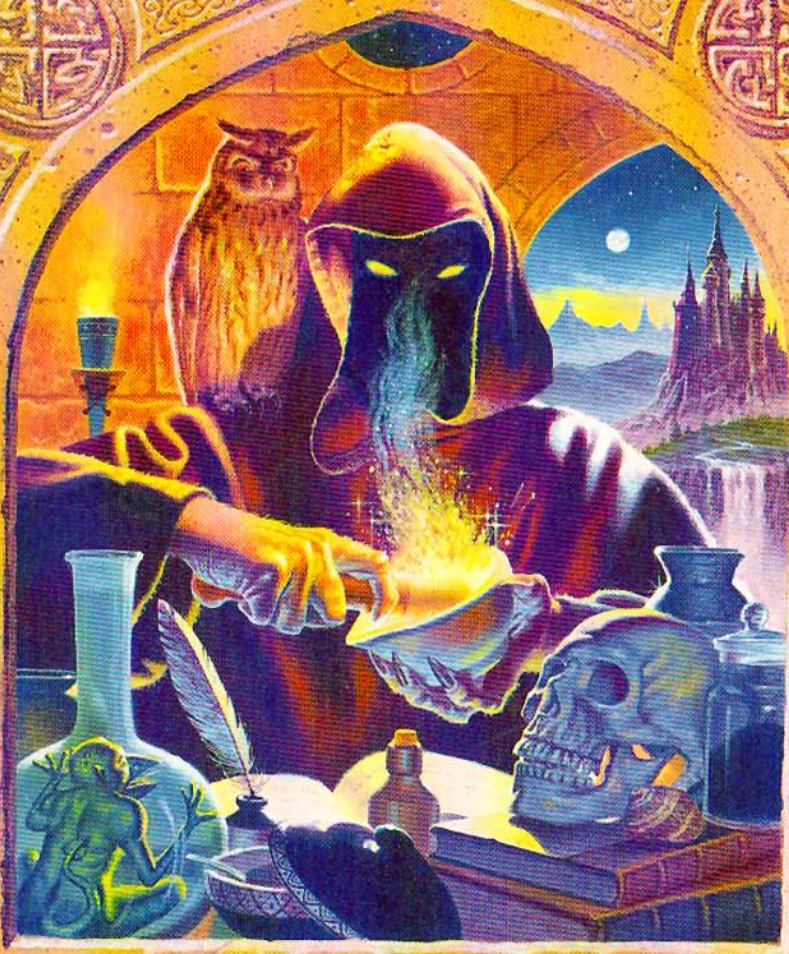
LEGEND



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

MINDSCAPE

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 PROGRAMMME
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

Le Vieux Manuel

© 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...

Le Vieux Manuel

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.

Le Vieux Manuel

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.

Le Vieux Manuel

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 !

Le Vieux Manuel

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,

Le vieux Manuel

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,

Le vieux Manuel

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 = Dexerity (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.

Le vieux Manuel

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.

Elément	*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*

Le Vieux Manuel

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.

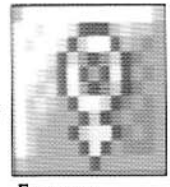
Les maîtres des runes doivent avoir des scores élevés pour les aptitudes qui leur permettent de jeter des sorts de façon efficace.



Homme

E Sélection du sexe

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



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.

❖

Le vieux Manuel

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.

Le Vieux Manuel

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.

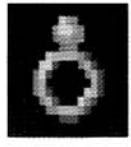
Le jeu comporte de nombreuses sortes d'objets, dont :

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)

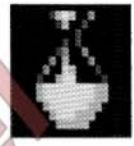


Ces anneaux sont tous magiques et n'importe qui peut les porter. Le nombre d'utilisation d'un anneau est variable. Le sort jeté par un anneau dépend du type d'anneau porté. Ainsi, les anneaux de nuages permettent à leur utilisateur d'être téléporté par la magie, tandis que les anneaux de serpent lui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

Le Vieux Manuel

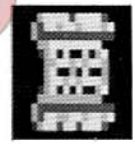
La force d'un sort invoqué par l'utilisation d'un objet magique dépend surtout du score d'intelligence du personnage.

Les potions



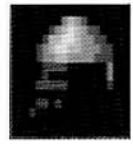
Il existe de nombreuses sortes de potions. Les potions ne peuvent être utilisées qu'une fois. Elles exercent toutes un effet magique.

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)

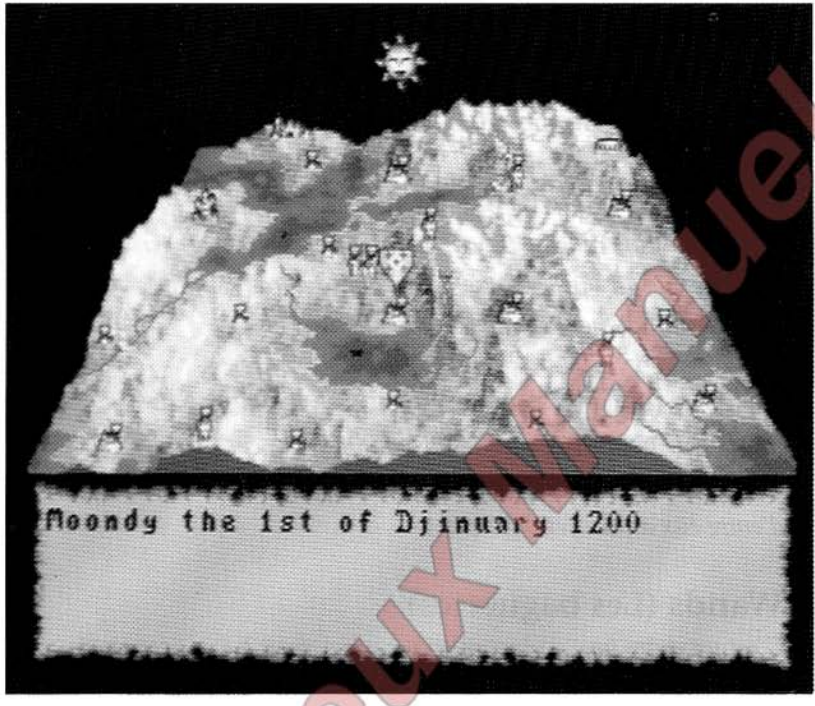


C'est un autre type d'objet magique qui permet à l'utilisateur de jeter le sort approprié pour un nombre limité d'utilisations.

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

Le Vieux Manuel

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).

Le Vieux Manuel

(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.

Le Vieux Manuel

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

Le vieux Manuel

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.

Le Vieux Manuel

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.

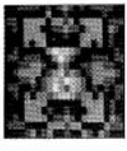
Pour répondre à une question, sélectionnez Y (Yes) pour oui et N (No) pour non. Pour quitter un menu et retourner au menu précédent, appuyez sur la touche Escape de votre clavier.

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.

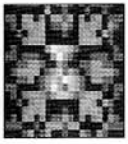


Le Vieux Manuel

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)

Le vieux Manuel



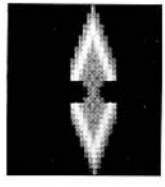
Buy Items (Acheter des objets)

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.



Le Vieux Manuel

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 :

Le Vieux Manuel

(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.

Le vieux Manuel

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)

Le Vieux Manuel

(2) Rename (renommer)

(3) Reclothe (rehabiller)

(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.

Le Vieux Manuel

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.

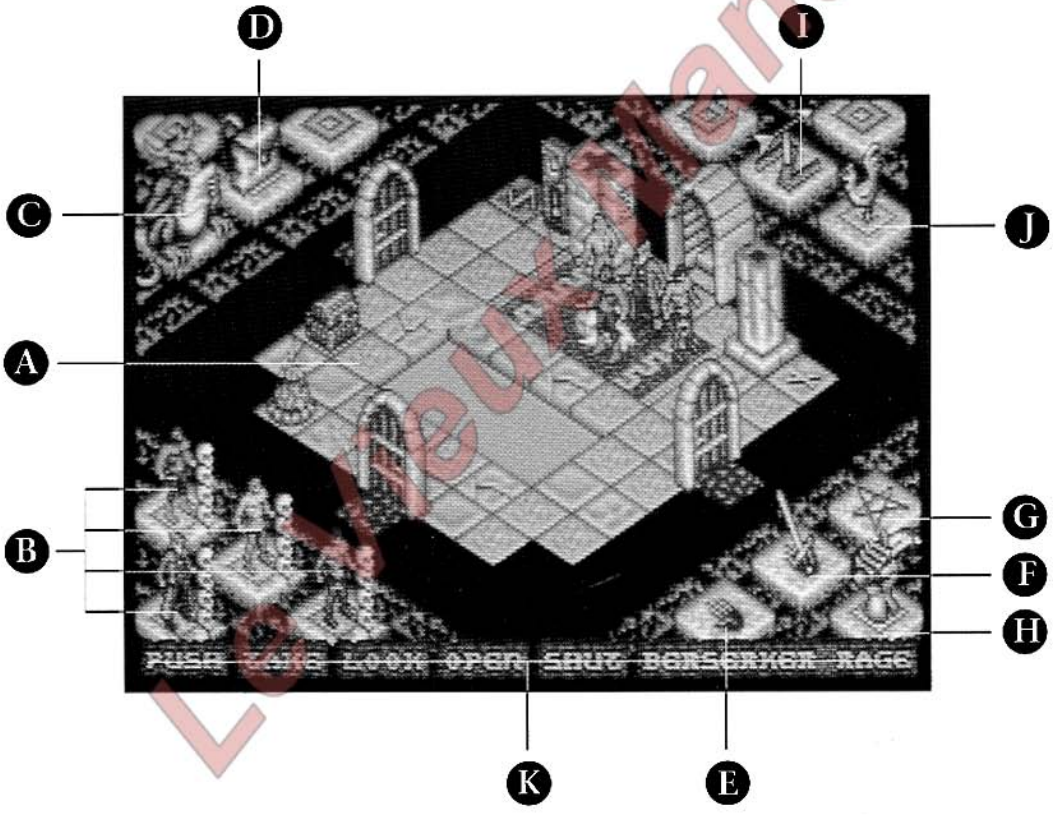
❖

Le Vieux Manuel

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.



Le Joueur Manuel

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 essayera 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

Le vieux Manuel

'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.

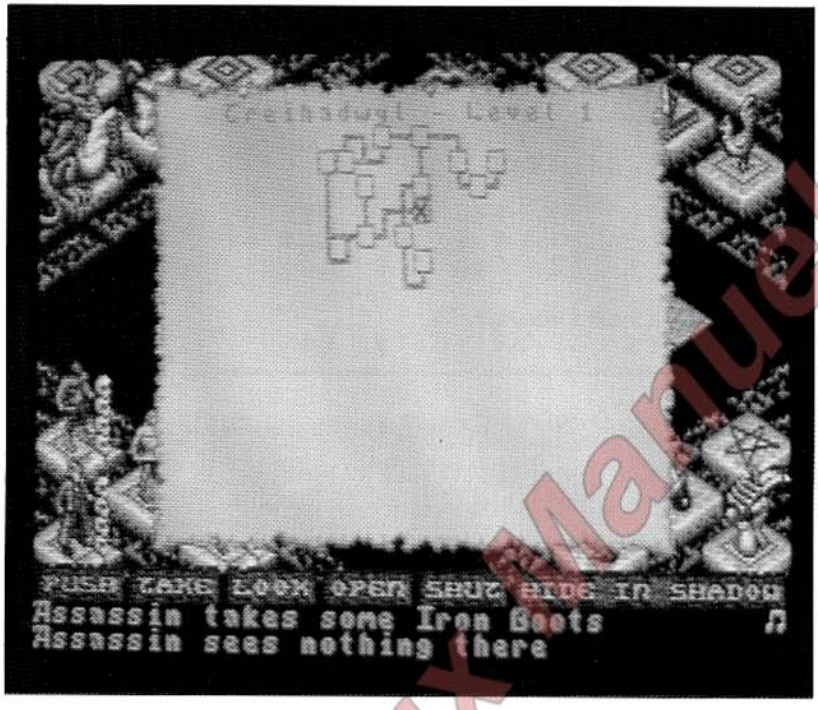
(ii) Les dégâts

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.

Le Vieux Manuel



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 :

Le vieux Manuel



(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 (appelée 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'a un personnage d'arrêter ou d'esquiver un coup de la part d'un monstre au cours d'un combat.

Le vieux grimoire

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.

Le vieux Manuel

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*

Le vieux Manuel

Hits = Hit Points (points de frappe)

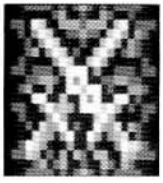
Mesure la quantité de dégâts en points de frappe qu'un personnage peut subir au cours d'une rencontre avant de mourir. Le nombre maximum de points de frappe de chaque personnage augmente lorsqu'il passe à un niveau d'expérience supérieur.

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

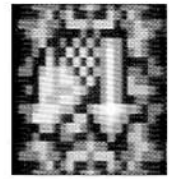
Le Vieux Manuel

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.

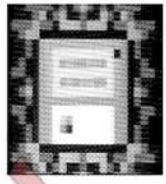
Pour donner des objets à d'autres personnages

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.

Le Vieux Manuel

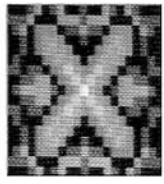
Pour charger (Load) et sauvegarder (Save)



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.

Le Vieux Manuel

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.

Ⓗ 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).

Le Vieux Manuel

(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 entreront après vous.

Le Vieux Manuel

K Le menu d'actions



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'ayez 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.

Le vieux Manuel

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	*Effet*
The Thief of Dolic Pass	*accroît la dextérité de l'équipe*
Warriors Awakening	*accroît la force de l'équipe*
Ballad of Elanor	*accroît le coefficient de défense de l'equipe*
Kijam Litany	*accroît la constitution de léquipe*
Smithy Song	*accroît la catégorie d'armure de l'équipe*
Adieu Sweet Dullard	*accroît l'intelligence de l'équipe*
Dance of the Faerie Queen	*accroît la rapidité de l'équipe*
March of the Bold Ones	*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

Le Vieux Manuel

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 Vieux Manuel

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

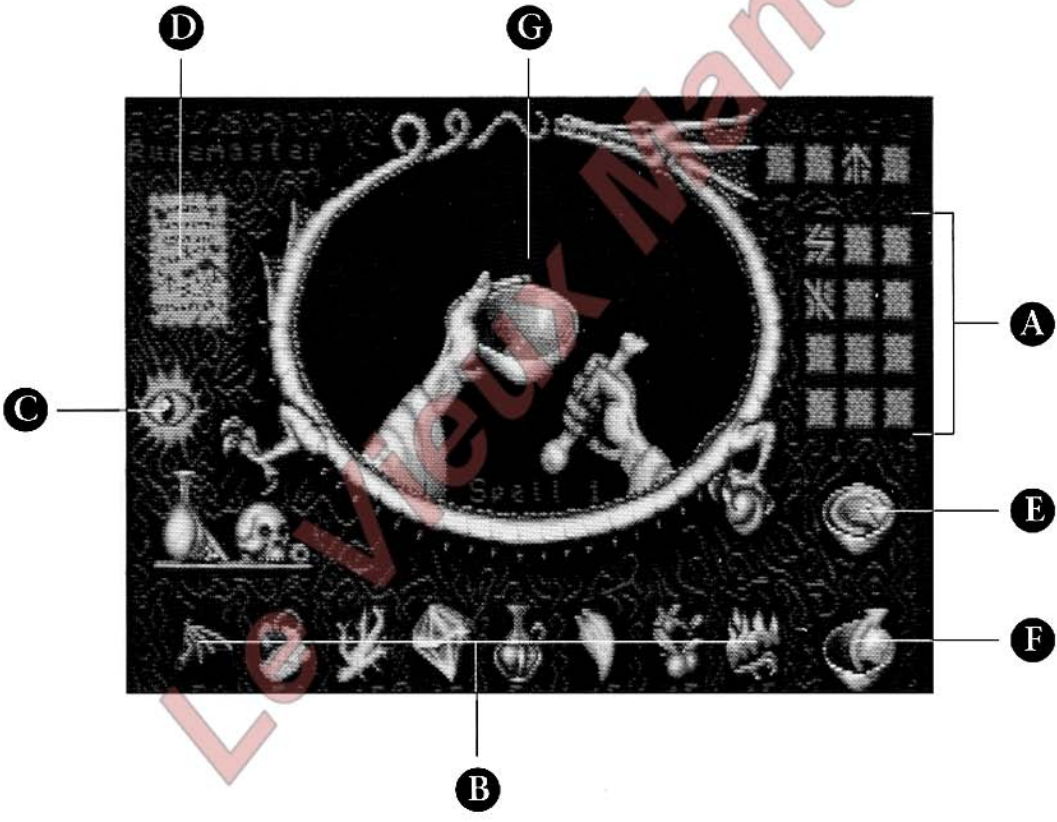
Le Vieux Manuel

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 :

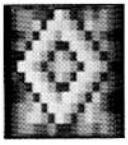
Le Vieux Manuel

(i) Les runes directrices

Elles indiquent la direction que doit suivre un sortilège. Il y a quatre directions possibles :



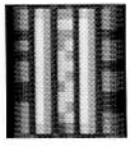
Rune
Forward (En avant) - l'effet du sort est dirigé vers le carreau qui se trouve juste devant.



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.



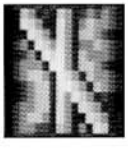
Rune
Continuous (Continu) - le sortilège continue à exercer son l'effet sur la cible jusqu'à ce qu'il se dissipe ou que l'équipe quitte la pièce. Il est à nouveau jeté au même endroit toutes les quatre secondes environ.

(ii) Les runes d'effet

Ces runes indiquent l'effet exercé par le sortilège sur sa cible. Il y en a douze différents :



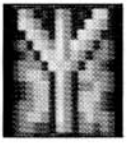
Damage (Dégât)
cause des dégâts.



Healing (Guérison)
guérit.

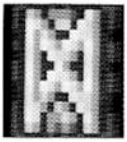


Dispel (Dissipe)
met fin à tout sort continu et ôte à un personnage sa protection magique.

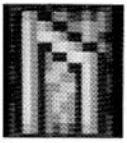


Speed (Vitesse)
accroît la vitesse.

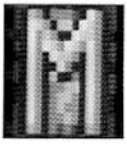
Le Vieux Manuel



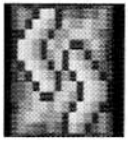
Paralyse
(Paralysie)
paralyse.



Antimage
protège contre la magie.



Thrall (Esclave)
votre serviteur dévoué !



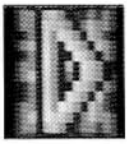
Make Weapon
(Fabrication d'arme)
crée une arme mystique.



Teleport
(Télétransport)
confère le don du télétransport.



Regeneration
(Régénération)
réattribue automatiquement les points de frappe perdus.



Disrupt
(Interruption)
un sort de dégâts très puissant qui peut entraîner la mort immédiate.



Vivify
(Vivification)
ressuscite les morts !

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.

Le Vieux Manuel

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)



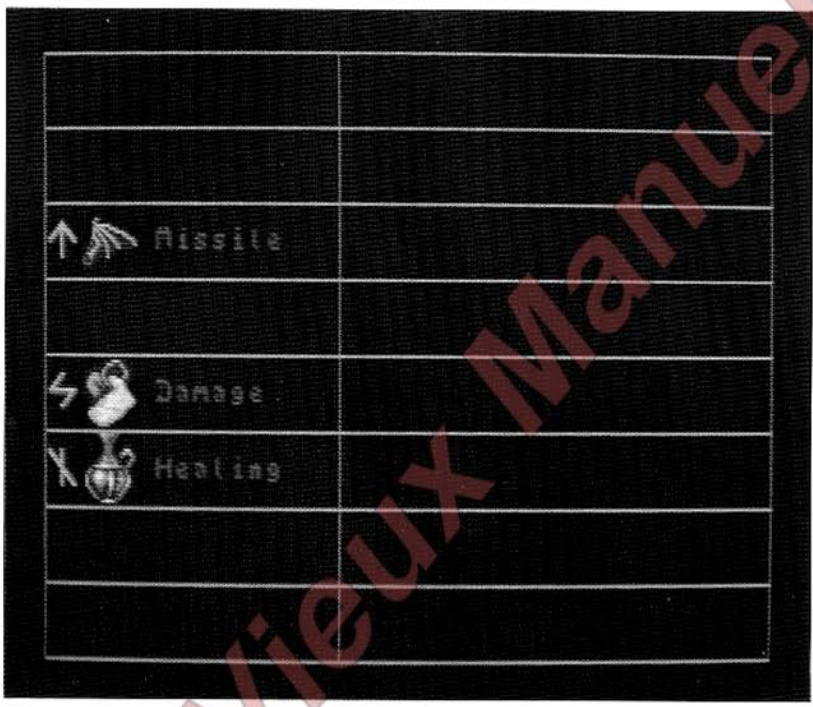
Phoenix Claw
(la serre de phénix)

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.

Le vieux Manuel

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.



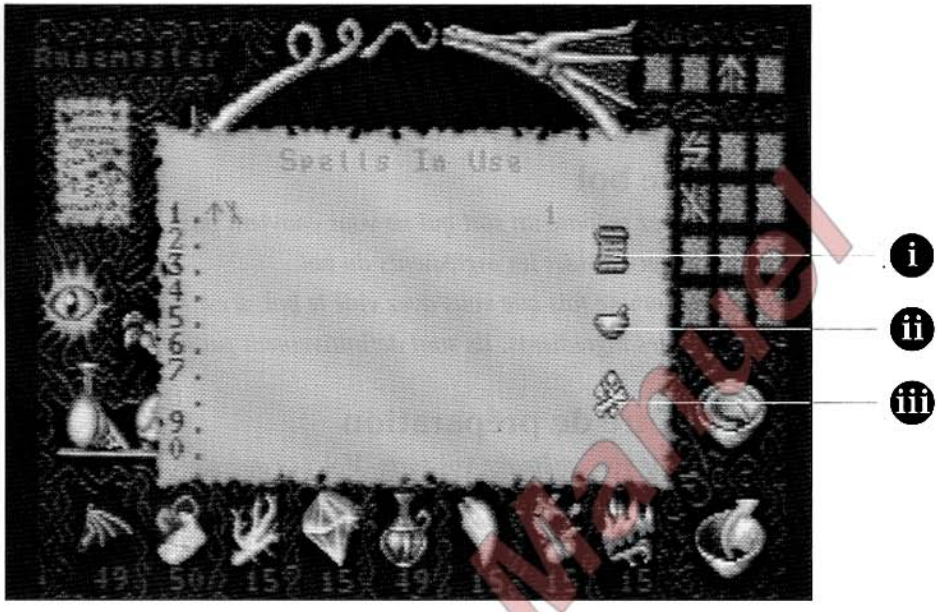
D Le manuscrit de sortilèges

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).

Le vieux Manuel



(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.

Le Vieux Manuel

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.

Le Vieux Manuel



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).

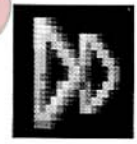
Il vous faut maintenant mélanger MISSILE et HEALING (guérison). Sélectionnez le bol de cuisine pour les mélanger. Le sort figure maintenant sur la liste des sorts en cours d'utilisation. Pour vérifier, cliquez sur le manuscrit de sorts.

Le vieux manuel

(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 (paralysie), 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).*

Le vieux Manuel

*(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 (paralysie)** - un sort de paralysie 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.

Le Vieux Manuel

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.

Le vieux Manuel

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.

❖

Le Vieux Manuel

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

Le Vieux Manuel

© Copyright 1992 Anthony Taglione & Pete James. Pubblicato sotto l'autorizzazione esclusiva della Mindscape International Ltd.

LEGEND

MINDSCAPE

Mindscape International Limited
Priority House, Charles Avenue, Maltings Park
Burgess Hill, West Sussex RH15 9PQ

Telephone: 0444 246333
Fax: 0444 248996



