

Legends of Valour

TECHNICAL REFERENCE MANUAL

ENGLISH • FRANÇAISE • DEUTSCHE

PLEASE NOTE: All component paper parts that are required to play this game are incorporated within this product.

LEGENDS OF VALOUR

Quick Reference Card

PC Installation ~ Put the disk marked disk 1 into your floppy drive. Type A: (or B: if your drive is B) and then type install. Follow the on screen instructions, changing disks when necessary.

Starting the game ~ Type CD/LOV (or whatever directory you decided to Install Legends Of Valour onto), and then type LOV. If this works, you will be asked to choose what sound system you have. Click on the relevant box, and you are ready to play. The opening menu gives you the option of **Design Character, Play** (which automatically loads in your last saved game if you have one), **Play New Game**, and **Quit to DOS**.

Amiga - Playing from floppy disk

You will need to prepare a blank, formatted disk which must be called "LOVSAVE". Insert Disk One in Drive DF0: (If you have a second drive insert Disk Two in Drive DF1:). Double click on the Disk icon for "LOV1". Double click on the "Legends of Valour" icon to start the game. **OR** Double click on the "Character" icon to create a new character. Follow the on-screen prompts to insert disks in any drive.

Installing on a Hard Drive

1. Insert disk 1 in drive DF0:
2. Double click on the disk icon for "LOV1"
3. Drag the icon for the drawer named "LOV" onto your hard drive (this will be labelled either "DH0:" OR "WORK:").
4. Now open the "CLI" or the "SHELL"
5. Type "CD DH0: LOV" OR "CD WORK: LOV".
6. Now type "Copy DF0: #? WORK: LOV"
7. When the disk drive light has gone out insert disk two and repeat from step 6 for all disks (If an alert box tells you that a file already exists click on the "Cancel" button.)

Playing from Hard Disk

To load the game from your hard disk, open the "LOV" drawer on your hard disk and double click on the "Legends of Valour" icon.

Special Notes for the Amiga Version

These instruction supercede those in the manual.

Save/Load a Character/Game

At the bottom of these two screens are three(3) dice. The left dice is the "Okay" button.

The middle dice is the "Use floppy disk" button.

The right dice is the "Cancel" button.

If you wish to save to floppy disk, insert your previously formatted disk, named "LOVSAVE", in any drive.

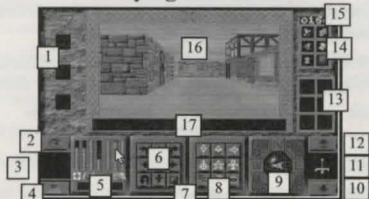
Trading

To sell an object to a shop, click on the relevant item in your pocket or hand.

Your Room

When transferring money to or from your basket, clicking in the left side of the cash display will transfer money quickly, clicking in the right side of the display will transfer money slowly,

Playing the Game



- | | | |
|--------------------|---------------|-------------------|
| 1 Magic Item Boxes | 7 Rank | 13 Backpack |
| 2 Examine | 8 Actions | 14 Commodities |
| 3 Floor | 9 Compass | 15 Money |
| 4 System | 10 Drop | 16 Viewing Area |
| 5 Status | 11 Right Hand | 17 Message Window |
| 6 Movement | 12 Throw | |

This is the main game screen. All the 3D action appears in the viewing area. The rest of the options are:-

Magic Item Boxes ~ There are three special magic items in LOV. When you find these and pick them up, they will appear in these boxes.

Floor ~ When you walk up to an object, it will appear in this box. Click on the object to pick it up, or click on Examine to bring up a description of it in the Message Window.

System ~ Clicking on here will bring up the system screen, which contains options such as Load/Save Game, Sound On/Off etc.

Status ~ These bars each represent a different aspect of your character's physical state. From left to right, they are: General Health, Energy, Combat Injuries, Appeal, Hunger, Thirst, and Sleep. The higher the bar, the better you are.

Movement ~ Clicking on these icons move you around. From left to right, top to bottom, they are: Rotate left, walk, rotate right, shuffle left, run, shuffle right, turn 180° and walk backwards.

Rank ~ Clicking on this icon brings up a screen showing your ranks in the various guilds and temples.

Actions ~ From left to right, top to bottom, they are: left punch, two handed punch, right punch (or slash, thrust and slice if you are carrying a weapon), automap, magic spells, religious spells, sleep, use, and hail.

Compass ~ Not only does this show which direction you are facing, but it can be used to turn you around by clicking on the pointer and dragging it around to the desired direction.

Money ~ This shows how many groats you have in your pocket.

Commodities ~ Clicking on one of the six boxes shows (on the Money display) how much of that commodity you are carrying. The commodities are (L,R, T-B) gems, spices, pigments, ore, hides and tar.

Backpack ~ To transfer an object from your Right hand to your backpack, just click on it, and vice versa to transfer from your backpack to your hand. If your right hand is full when you pick an object up off the Floor, the object will automatically go into your backpack.

Throw ~ To throw an object held in your right hand, click on this icon.

Right Hand ~ You need to hold an object in your hand to use it, such as reading a scroll or eating some food.

Drop ~ Will drop whatever is in your hand.

Moving Around ~ Clicking the right mouse button toggles between pointer mode (when the mouse pointer appears on the screen) and hustle mode (when it disappears). In pointer mode, click on the movement icons. In hustle mode, moving the mouse left and right rotates your viewpoint, and holding down the left button makes you walk. Hold down the space bar to run.

In addition, the cursor keys will move around - left and right to rotate, and forward to walk.

Keyboard

Each of the Action icons also has a keyboard equivalent. These are:-

- | | |
|-------------------|-----------------------|
| f1 ~ punch | f2 ~ automap |
| f3 ~ magic spells | f4 ~ religious spells |
| f5 ~ sleep | f6 ~ use |
| f7 ~ hail | |

in addition, use f8 to throw an object.

PLAYERS GUIDE

Getting Started

After the title sequence, you will be presented with the following options:

- Play
- Design a Character
- Play New Game
- Quit

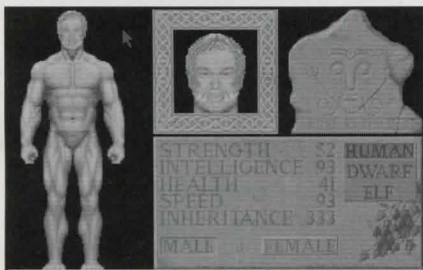
Legends of Valour is entirely mouse-driven. It does not support joysticks. You can play from the keyboard, but the game only delivers its full potential under mouse control; some options just can't be accessed from the keyboard.

When presented with a menu like this, just aim the pointer at your selection to highlight it and click the LMB (left mouse button).

Note also that clicking the RMB (right mouse button) will normally clear any menu.

Character Generation

When you select the **Design a Character** option, you are presented with a screen something like this:



Characters are defined by four statistics: Strength, Intelligence, Speed and Health.

Strength is a broad measure of your Character's physical power. Primarily, this helps you in combat. **Intelligence** defines your reasoning powers, which can help you in various ways during the game. **Speed** covers your agility, dexterity and reactions - this also affects combat, and some other areas of the game. **Health** measures your physical robustness.

You must now make some choices about your Character. Choose between Human, Elf and Dwarf.

Next, choose whether your Character is male or female.

By clicking the LMB on one of the facial features, you can change the way it appears on the Character portrait.

Once you have completed altering your facial features, click on the runes at the bottom of the stone tablet. You are asked if you are sure about this Character. Click on **Yes** to continue Character Generation (or **No** to go back to the start of the process).

The view changes to show your home village. Across the message bar, you will be told your father's name and occupation, and you are then asked to type in your own name (maximum [16] letters).

If you click on the various "buildings" in your village, you are told what each is. Most are shops, places where you can obtain goods for trade.

Click the LMB on a shop to enter it. Click the LMB on any item and you will see a more detailed picture of it, along with its name and price tag. If you want it, click the Buy button. The item will be transferred to the picture of your Character, and the price will be deducted from your cash.

If you don't want that item, click on another, or on the **Exit Shop** button.

You don't have to spend all (or any!) of your money.. When you have finished equipping your Character, click on the horizon to end the Character Generation sequence and you return to the original option screen.

You can create more than one Character before starting play. Up to 8 Characters can be in existence at any time.

When you save the game, you save the Character alongside it. In fact, the Character's name is the name of the save file. If you want to play with different Characters, they have to start at the beginning.

Load/Save Game

When the Start Options screen reappears, select **Play New Game**. You are asked to select which Character you wish to use.

To play an earlier saved game, select 'PLAY' and then select 'LOAD GAME' from the system menu.

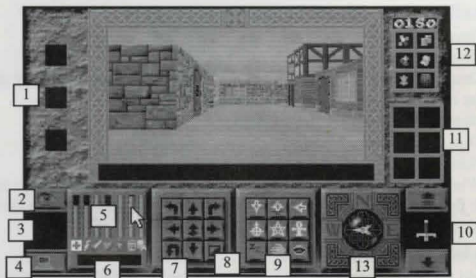
The Saved Game screen has eight Chronicles listed, one for each of up to eight Characters. Each "slot" on your saved game disc can be over-written ~ be careful!

Just click on the Chronicle you wish to Save/Load. The game continues automatically.

You can only save a game while your Character is in an inn, tavern or hostel.

Out on the Streets

Having selected the **Play New Game** option, you will find you have arrived at Mitteldorf's Main Gate. You are now faced with the main screen display. It'll look something like this:



1. Unique Magic Item Boxes
2. Examine Icon
3. Floor Window
4. System Icon
5. Character Status Display
6. Timer Bar
7. Movement Icons
8. Rank Icon
9. Action Icons
10. In Hand Display
11. Backpack Display
12. Pockets Display
13. Compass Display

The **Unique Magic** Item boxes are empty.. These displays will only be filled when you're luck enough to find one of **Legends of Valour**'s three special magic items.

The **Examine** icon allows you to inspect items you find. If there is an item displayed in the **Floor** window, click on Examine.

The **Floor** window shows items encountered as you wander round town. If your Character gets close enough to a portable object, it will be displayed here. If you want to pick it up, click the LMB on the item and it is transferred to the **Right Hand** window if that is empty or the **Backpack**. Cash and Commodities automatically go into your Pockets.

The **System** icon allows you to save games, or load from previously saved positions, or alter one of the basic parameters of the game.

The **Character Status** display show all the facets of your Character's state of mental and physical health. From the left, the seven bars show:

General Health	Energy	Combat Injuries	
Appeal	Hunger	Thirst	Sleep

In each case, the higher the bar, the better for your Character's well-being.

However, one of these icons - **Rank** - accesses the **Character Screen**.

The **Character Screen** shows a portrait of your Character, which Rank he/she holds in various Guilds and Temples, and other special information which unfolds as the game progresses.

The **Action Display** has several icons to access different actions.



The first three are Combat options ~ Crush, Thrust and Slash. Your Character uses whatever weapon he/she has to hand, or bare fists otherwise, against whatever opponent they face. Depending on your opponent, different combat styles may be more or less effective. Experiment.

The second row of the **Action Display** also features three icons. The first of these accesses the **Mitteldorf Map**.

The map function can also be used in Mitteldorf's dungeons. However, in these locations it functions only as a "trail of salt"; it only records the places you visit, showing you the way back to the entrance.

The next two icons allow you to cast **Magical and Priestly** spells.

The final row features three more icons. Select the **Rest** icon to take five wherever you are situated. A small menu will pop up, asking you to select 0, 2, 4, 8 or 12 hours rest.

The **Use** icon will allow you to make use of whatever your Character has in his/her hand - assuming the object has a use....

The **Hail** button allows you to attract the attention of passers-by.

The **Compass** allows you to see which direction you are facing. You can also use it to change direction. You can click one of the compass points around the rim to select that direction, or drag the compass pointer around.

Beside the Compass is the **In Hand Display**, which shows which (if any) item your Character has to hand. Above and below are two buttons, allowing you to **Throw** or **Drop** the item.

The **Backpack** items display shows the quantities of merchandise your Character is toting around.

Immediately above this is your cash wealth in Groats. However, if you click on one of the commodity items and hold the mouse button down, you can see how much of that commodity you possess instead.

Finally, the main display shows your window on the outside world, and a small message display.

Game Management

Various game settings can be altered by clicking the LMB on the **System** icon.



You can toggle **Auto Combat** on or off. With Auto Combat on, the computer controls your Character in combat, relieving you of the necessity of clicking on the combat icons.

You can also toggle **Sound** on and off which allows you to get rid of the music and sound effects.

Click on **About** to find out a few facts about **Legends of Valour**.

The **Floor** icon allows you to toggle from texture-mapped to "plain" floors.

The (middle) **Horizon** icon moves the viewing horizon nearer or further away. The nearer the horizon, the faster the game plays. Finally, the **Window** icon can be used to shrink the size of the viewing window.

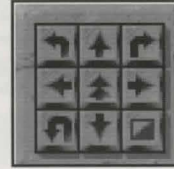
On the bottom row, there are icons for Saving and Loading the game. Remember, you can only save the game while your Character is in a tavern or hostel; elsewhere, this option is disabled.

Finally, there is an option to **Exit Game**.

Getting Around

There are three ways of doing this. First, you can use the cursor keys. Press the up arrow to walk forwards, or the left/right arrows to turn.

The second method is to use the mouse to select icons on the **Movement Display**. Click on your chosen icon with the LMB. The icons on the Movement Display are as follows:



As mentioned previously, you can also change direction by using the **Compass Display**.

Finally, click the RMB (right mouse button) once to enter **Hustle Mode**. Now you're cooking! Moving the mouse left or right turns you in that direction. Now press and hold the LMB and you move forwards.

Once you have mastered walking, you can speed things up even more by pressing the Space Bar as you move. This works with whatever style of movement you are trying.

OK. Now we've mastered walking, let's try something a little more advanced. This is called Walking Through Doors, and it's a must. Now aim your Character towards the door and walk. If it opens, you know you've made it.

Of course, some doors are locked, which just goes to show that there's a lack of basic trust in this town. The **Message Window** will inform you that the door is locked. If you have the means to batter the door down or pick the lock, this will be tried automatically. If the word "secure" appears in the **Message Window**, the door is magically barred. You need magic - or a key - to get through here.

Use the same walk-up-and-see technique to climb or descend stairs. If the view changes, you made it. If nothing happens, pretend you had something in your eye and try again.

You may even find it possible to get through windows in more or less the same way. Members of the Thieves' Guild get taught the art of sidling up to a window and opening it by hitting **Enter**. A **Portal Spell** may also let you in.

Tempus Fugit

As the clock ticks on, your Character will feel hungry, thirsty and tired, as shown by the **Character Status Display**.

It is actually possible to starve to death, or to be so bone-tired that old crones beat you up in the streets. Look after yourself. Early to bed and early to rise keeps you healthy, wealthy, and out of the clutches of nasty things which wander the streets at night...

Chatting with the Natives

In shops, inns or other commercial establishments, you can converse with the owners or their patrons by selecting a response from a menu of suitable phrases. Their replies are displayed in the **Message Area**.

Click the LMB on the Mouth icon of the **Action Display** while facing the lucky citizen you have chosen to chat with. If they are attracted by your call, they approach you. You can now swap banter, selecting your quips, questions and snappy one-liners from the menus presented.

The standard **Conversation Menu** consists of the following:



Select **Where...** and you bring up a list of places and/or objects. This list may be rather long, so move the mouse pointer to the top or bottom of the display to make it scroll. Click on an option to select that question.

What is ... operates in a similar way. You can ask the time (don't ask a policeman...), or the date, or even "What is your name?"

Pick Pocket allows you to try a different conversational gambit, namely talking gibberish while rummaging through the pockets of your conversational partner, or "mark", as they are also known. You'll soon find out how successful you've been.

Insult allows you to sharpen your banter. Ah, what a rich language the people of Mitteldorf speak. If you want to bypass the debate and just slug the other guy from the outset, then click on **Attack**.

Queensbury Rules

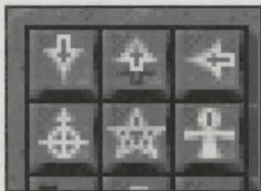
First off, it's a smart move to equip yourself with well-made armour and a variety of blunt and sharp objects.

Next, make sure you have your weapon to hand. Click on any item in your backpack to transfer it to your right hand, and vice versa. Do this before you have to. You're not allowed to rummage through your luggage for a weapon once a fracas is in full swing.

Any non-combat item in your right hand when a fight breaks out is automatically dropped to the ground.

How will you know when fisticuffs have started? Well, the person you are facing will stop insulting you for one thing. Secondly, your **Character Status Display** will flash, and various bars may start moving down, particularly the **Combat Injury** bar.

To fight back, click on one of the **Combat Icons**.



Crush is a downward blow, very effective with blunt weapons like maces or chair legs... If you don't have a weapon in hand, this icon activates your left hook. **Slash** is a side-on attack, using the weapon's edge, so this is good for swords and stuff. Again, if you don't have a weapon, this is a right jab. **Thrust** is a point-first attack with a weapon, or a combination with your bare fists.

Click on the Combat icons as often as you like. There's no "buffer"; the computer knows when you have completed your last blow, and looks for the next icon you click on.

When you hit someone (or something...), you'll see some satisfying red 'splats' on the screen. Now check out the **Timer Box**, under the **Character Status Display**. During a fight, this shows a red line, giving a rough indication of how healthy your opponent looks. It decreases as you wear him/her/it down.

Weapons do more damage than bare fists. You can also put together combinations of blows against certain opponents, something like **Slash-Slash-Crush**, which are extremely effective.

Finally, you can also throw things at your opponents. All kinds of objects can be thrown, from swords and axes to stones and furniture. The heavier the item is, the less distance it can be thrown, but the more damage it does when it arrives.

Let's suppose, though, that you've tried all this against an opponent who refuses to accept defeat.

Well, there's the short-term option and the long-term option. The short-term option is to initiate an alternative combat posture, namely running away. Press the **Spacebar**, and you'll turn 180 degrees. Now move away as rapidly as you can.

The long-term option is to smarten up your combat abilities. The various warrior guilds around town offer a rudimentary but effective training regime to sharpen up your fitness, skill and fortitude.

The Visitor's Guide To Mitteldorf

Introduction

First things first. Money. The currency in Mitteldorf is the standard Groat, preferably one with his Impeccable Highness, King Farley featured on one side. Mitteldorf is awash with exciting ways to reduce the heavy burden of carrying too many groats around. Some light-fingered types might try to remove money that you pinched yourself not half an hour before. You can secure money in your lodgings. This is 100% safe.

Note that there are wide discrepancies in prices in different parts of town and at different times. Shops are open from about an hour after dawn to an hour before dusk (though they're closed on The Day of the Sun). The inns open from midday to midnight. How do you know what time it is? Well, you could try asking one of Mitteldorf's charming citizens. Or keep a track of the falling and rising of the sun. Better yet, buy an hourglass.

Each day in Mitteldorf is 24 hours long. If you ask the time, the citizens will probably give you a rough guide along the lines of Before Dawn, About Dawn, Early Morning, Mid-Morning, Noon, Mid-Afternoon, Evening, Midnight. The city operates on a seven-day cycle from Moon Day, through Tyr's Day, Woden's Day, Thor's Day, Freya's Day, Satyr's Day to the Day of the Sun. You'll also notice the seasons change, with the days drawing shorter in the fall and lengthening in the spring.

Legends of Valour isn't unduly time-sensitive, but there are going to be occasions when the hour or the day matters. Like when a member of the Watch says "I'll give you five seconds to get out of here..." Once you enter a Guild, you'll soon become very keen on payday for example.

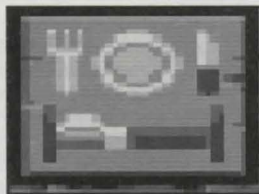
Nearly every building in the city is open to be explored.

Where To Stay

One of the first things you need to look out for in Mitteldorf is somewhere to call home.

Sleeping on the streets has two major disadvantages. First, the Town Watch will arrest you for Vagrancy. Second, members of the Thieves' Guild will mug you.

So, look out for one of Mitteldorf's friendly and welcoming hostels. You can recognise these by the sign they'll display somewhere outside.



Among those we would recommend is The Travellers Inn, which is the closest to the Main Gate.

When you enter a hostel, you'll see a reception area. Walk forward until you 'bump' into the desk, and the display changes to a picture of the landlord, a sign giving the hostel's name and three icons. The landlord may also have some wisdom to pass onto you, which you can read and inwardly digest (if the message is followed by an arrow sign, use the cursor keys to read the rest of his welcoming speech).

Click on **Room** and a floor plan of the hostel is displayed. Click on any room and the price of a week's rent is given, along with a dialog box offering you the chance to take the room or turn it down. If you take it, a week's rent is deducted from your cash.

The room is yours for as long as you're in credit. You can pay for more than a week's rent in advance by clicking on the room again, if you're filthy rich (some hope!).

Anything you leave in the room is 100% secure. You betcha. On the other hand, if you get behind with the rent, the hostel keeper will sell your belongings.

To leave things in your room, walk up to the **Basket** you will find there. It will appear in the Floor window. Click on it, and two windows appear, one showing Cash and Commodities, and the other items. Click on a Cash or Commodity window in your Pockets display to transfer stuff to the basket, or click on a window in the Basket display to pick stuff up. With items, click on an empty Basket window to switch an item from your right hand to the Basket, or a full window to pick the item up.

Click the **RMB** to exit.

Resting in a Hostel Room refreshes a Character like no other form of rest can. To sleep, all you have to do is select the Sleep icon while in your Room, and then click the number of hours you wish to pass in restful repose. This isn't an exact measure of time, though, and you may wake up a few hours before or after your chosen time.

The second option in a Hostel is **Feast**. Click on the Feast option and a selection of food and drink appears to whet your appetite. Click on a dish to find out what it is, and what it costs. You now have the option of enjoying that sumptuous dish, or giving it a miss...

Eating will stave off Hunger, and Drinking quenches Thirst. As you know, not doing either of these has a bad effect on your health. So, click on the "Yes" button and enjoy your meal. Your Hunger or Thirst bar (on the **Character Status Display**) will go up, your cash will go down, and everyone will be happy for a few hours.

Your final option at a Hostel Reception is to **Exit**.

A Night on the Town

You'll find several excellent inns scattered the length and breadth of Mitteldorf. Each has a distinctive sign outside.



As with a Hostel, when you enter an Inn, you will see a counter. "Bump" into the counter to bring up the options screen. You'll meet your host, discover where you are (always useful, this...), and be offered several easy ways to reduce your cash balance.

The first is **Feast**, which works just the same as it does in a hostel.

Taverns are also great places to catch up on what's happening around town. Click on **Notice** and you'll bring up a notice board with two items, **General Info** and **Work Available**. Click on either of these to see the notice (the **RMB** cancels the screen, as always).

The General Info notices will steer you towards the various sights and activities in Mitteldorf. You can't afford not to check these regularly; all the best deals and action in the city end up promoted on the notice boards. The Work Available notices provide opportunities to earn a crust doing low level, menial jobs for other people. Just follow the instructions.

The third option in an inn is **Gamble**.

Most games require you to gamble a groat at a time. In the shell game, select which cup you think the pea is under; if you guess correctly, you win 2 groats. Not fast enough for you? Try 'roach racing at the Hanged Man. The odds are on the notice board.

Different taverns run different games, and there are some variations according to the day of the week.

"Who'll Give Me Five?"

There are wonderful shopping experiences to be had in every corner of Mitteldorf, from the surly brutality of the Custom House, to the bargain-hunter's paradise at Dirty Daglish's. Stroll in, look around, then "bump" into the counter.

The three options are **Notice**, which works identically to Notices in an inn, **Trade** and **Exit**.

If you click on **Trade**, you'll see a column of icons representing the six tradable Commodities (Gems, Spices, Pigments, Ore, Hide and Tar), and four more boxes, which may be empty, or may have an item displayed.

If you click on an empty box, the storekeeper asks if you wish to sell an item. Answer Yes, and a display of the items you are carrying is shown. Click on any item, and you are offered a price for it. It's up to you if you accept.

Click on a box which contains an item, and the storekeeper will tell you its price. Again, you choose to deal or not.

If you click on one of the **Commodities**, the display shows the buying and selling prices, how much of that Commodity the shop has in stock, and how much you are carrying. There are also buttons to **Buy**, **Sell** and **Deal**. Click on the appropriate button to buy or sell Commodities in their appropriate units. When you have completed the transaction, click on **Deal** and the stock and cash changes hands.

Remember, you can see what cash and Commodities you're carrying by looking at the **Pockets** display. The top window shows your cash wealth. However, if you click on one of the Commodity windows, you can see how much of that Commodity you possess instead, measured as follows:

Gems	-	Ounces	Spices	-	Pounds
Pigments	-	Pots	Ore	-	Cwts
Hide	-	Pelts	Tar	-	Kegs

Finders, Keepers

While you are strolling around, if you see an item on the floor or on a table, stroll over. If the item appears in the floor window, it may prove to be something you can borrow on an extended basis...

Of course, not everything is a bargain. If paranoia gets the better of you, try examining the item first, by clicking on the **Examine** icon. whatever you can tell about the object from a cursory and ill-informed look will be displayed in the **Message Window**.

Certain items, however, can be given more than just a cautious prod with a sword-point. For example, a book is a book - what you need to know is what kind of book, right? So, place the item in your Character's right hand and click on it.

Scrolls, potions (the label on the bottle) and some devices can be checked out in the same way. The information appears in the **Message Window**.

What if there is more than meets the eye? Well, you could have the item properly examined by the experts at the Magician's Guild, who will offer their considered wisdom on the item. They have a reputation for unscrupulous honesty. They say.

From now on, you can switch items between your hand and the backpack just by clicking on it, or by clicking on a vacant window in the backpack. At the same time, whatever you know about the item will be shown in the **Message Window**.

You can drop or throw an item in your hand by clicking on the appropriate button. Or you can see if it has any hidden purpose ("what does this button do?") by clicking on the Use icon.

R.E.S.P.E.C.T.

If your stay in Mitteldorf is likely to extend beyond a few hours or days you'll have to find some work. So, you need to make a few groats each day just to keep the werewolf from the door.

As previously mentioned, there are all manner of jobs to be done. Keep an eye on the Notices in taverns and shops. Most of these involve running errands from one place to another.

Odd-jobs are OK, but you'll find better rewards await you in the service of one of the town's Guilds. These are important organisations, with plenty of

influence and money which can filter down to guys at the bottom of the ladder. That's you.

There are five Guilds: **The Fellowship of the Asegeir** and **The Brotherhood of Loki** are for magic-practitioners; the **Men-At-Arms** and **Mercenary** Guilds are full of very large gentlefolk who bench-press buildings, and the **Guild of Thieves** is an organisation devoted to the ordered redistribution of wealth.

Walk in, stroll up to the counter, and the following three options are given to you: **Business, Service and Exit.**

Click on **Business** and you will be offered a place in the Guild, unless - for some inexplicable reason - they don't like the look of you. There is a little rivalry between some of the Guilds and Temples, so membership of one can bar you from joining another.

If you agree to join, there is a very reasonable initial membership fee and a challenge to be faced.

The challenge will probably involve some trifling errand and a time limit. You may be given some additional info or help to achieve this task.

If you pass the challenge, you are accepted into the Guild with open arms. You can even try rising through the ranks a little. If a brother or sister of the Guild clicks on **Business**, they are offered the options of trying for the next rank or resigning.

More importantly, Guilds are an indispensable part of living in Mitteldorf.

To see how far up the ladder you have climbed, click on the Rank icon. This shows your current status in each of the Guilds you have joined.

The further up the Guilds you climb, the more access you have to their Services. Each Guild offers various Services, which can range from evaluating the worth of an item found in a dungeon to training in the arts of window-entry. Members pay less for these services than non-Members.

There are other benefits that come from Guild Membership, and from rising higher through the grades of a Guild. Fighting men get better at fighting, thieves improve their sleight-of-hand, that kind of thing.

No Pain, No Gain

One Guild it pays to keep on the right side of is the Mercenaries Guild. These are people who slice up other people for money.



However, if you produce your Mercenaries Guild Gold Card at the critical moment (ie, while you still have fingers), you can be exempted from a lot of this pain and agony stuff.

The Mercenaries hang out on the west side of town.

Starting off at the lowest Rank, these are the grades you can rise to in the Mercenaries Guild:

Bodyguard's Apprentice
Hireling
Bounty Hunter
Mercenary
Guildmaster

The **Men-At-Arms** are a more sober-minded bunch, though they're as tough as old nails. They hang out in an office inside the large barracks area on the east side of town.

The route to the top of the tree in the Men-At-Arms Guild runs something like this:

Grunt
Trooper
Weaponsmith
Captain
Templar

Both Guilds offer excellent weapons training amongst their Services. This improves your ability to stay alive in a fight.

You got to pick a pocket or two, boy...

Some say the simplest way of earning an honest coin is to steal it from someone else. Several cities have a Thieves' Guild, a brotherhood meeting secretly in tiny darkened rooms, to plan great crimes.

In Mitteldorf, though, they operate out of a great big building. Check the noticeboard in the Twin Snakes Inn, down by the harbour.

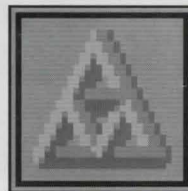
So, if you're going to make a career out of currency exchange, a place in the Thieves' Guild is a must. These are the various grades within the Guild:

Beggar
Pickpocket
Graverobber
Thief
Godfather

The Guild's Training Service allows you to improve your skills at Picking Locks, Pockets or easy targets. You also learn how to dodge, a useful combat skill. Finally, as a member of the Guild, you are made privy to the ancient secret of opening windows and climbing through them. Once you have this skill, if you 'bump' into a window and press **ENTER**, you should be able to get into all kinds of interesting buildings...

"That's Magic!"

The two Magicians' Guilds in Mitteldorf are the **Fellowship of the Asegeir** and the **Brotherhood of Loki**. They operate in the same way as other Guilds. They offer Services, most notably identifying magical items. Or you can apply for membership in the usual way - go in, pay an initiation fee, complete some errand to prove you're worthy, and they let you in on the Guild secret handshake.



Moreover, as an initiate of a Magician's Guild, you are taught how to splat people before they can even think of calling you a degenerate halfling. As you achieve each Grade of your Guild, you are taught more and more powerful spells. These are stored in your Spell Book, which you access by clicking on the **Magic Spells** icon.

All the Spells you can learn are shown, although low-grade adepts are not able to cast them all.

To cast a Spell, click on its icon. Some Spells last for a period of time, which is shown by the **Timer Bar**. Casting a Spell uses **Energy**, although the amount decreases the higher up you rise through the Guild.

These are the equivalent Grades in the two Guilds:

Asegeir	Loki
Spellbrewer's Asst	Mystic
Scribe	Sorcerer
Spellcaster	Spellbinder
Wizard	Wizard
Wizard Master	Warlock

These are the Spells mages can learn:



Portal - this lets you walk through locked doors and windows. the Spell has a limited duration, but while it is active you can pass through locked doors, portcullises, windows and all manner of other barriers...



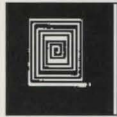
Fireball - Use this Spell to blast targets in front of you. For as long as the Spell endures, you can unleash fireballs from your fingers using the **Spacebar**.



Create Food - This Spell creates Food. Your Right Hand must be empty before you start casting. Once the Food appears, you can eat it at once (click on the Use icon) or save it for later.



Create Drink - This operates in much the same way.



Warp - This Spell teleports you out of danger back to the Standing Stones.



Heal - This restores your Health bar to maximum.



Power - This increases the damage you can dish out in Combat. Some Monsters just won't fall over without it.



Protection - This decreases the damage you take in Combat.

I Believe!



There are four major Temples in the city. These are the Temple of all-father **Odin**, which operates by Royal Appointment; the **Temple of Freya**, a women-only club; the **Temple of Aegir**, which goes in for a lot of meditation and incense and the **Temple of Set**, an ancient snake god who

has the blood-stained altars and sacrifices concession. Temples operate much like Guilds. You stroll in, night or day, 'bump' the counter and they offer you three options - **Business, Service or Exit**.

If you select **Business**, they offer you membership of their Order. Just like a Guild, there are fees and Challenges to be met. However, unlike joining a Guild, you don't just get your membership button and a discount voucher, you also get a Spell Book!

Priest Spells work just like Magic Spells, only you access them through the **Priestly Magic** icon.

You can rise up through the ranks of a Temple just like in a Guild, by returning and selecting **Business** again. The higher you rise, the greater the magic you can cast.

The second option at a Temple is **Service**. Being responsible institutions, Temples run free health checks for all citizens and tourists.

These cures aren't cheap, but they're effective! And members can operate on a "severe injury discount" basis, which keeps the cost very reasonable.

The Temples have their own hierarchies, which rise as follows:

Odin	Freya
Neophyte	Flirt
Magus	Coquette
Theurgist	Tempress
Spirit Exorcist	Seducer
High Priest	High Priestress
Aegir	Set
Novice	Wiggler
Theologian	Hisser
Divine Meditator	Crusher
Cleric	Striker
High Priest	Venom Master

These are the Spells from the Priests' Spell Book:



Portal - this allows you to walk through locked doors and windows. The Spell lasts for a limited duration, but while it is running you can pass through all manner of obstructions, including windows and locked doors.



Lightning Bolt - Amaze your friends! Cast powerful bolts of lightning at your enemies! For as long as the Spell endures, you can fire lightning from your fingertips using the **Spacebar**.



Create Food - This Spell creates a tasty, vitamin-packed meal for one. Eat it now or save it for later. You must have your Right Hand empty before you start casting.



Create Drink - This operates in much the same way, creating tasty beverages.



Sanctuary - If you cast this Spell, you are transported magically to your Temple.



Faith Heal - This restores your Health to maximum.



Power - This increases the damage you can dish out in Combat.



Protection - This decreases the damage you take in Combat.

Not Guilty Your Honour

Sooner or later, you are bound to make the acquaintance of the Town Guard.

There are many offenses you can commit. There are also quite a few you can be arrested for whether you commit them or not.

After that, the course of justice in Mitteldorf runs straight and true. You'll be run straight of to the Halls of Justice, and the court will believe that everything the arresting officer says is true.

Within about ten seconds your fate will be decided. Punishments rise from fines for minor misdemeanors to long-term accommodation in one of the city's five minus-five star prisons.

Here, to help you stay on the straight and narrow, is a list of the kind of offenses most commonly committed by Mitteldorf's citizens.

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| Acting Suspiciously | Vagrancy |
| Excessive Snooping | Attempted Robbery |
| Beastly Behaviour | Drunk & Disorderly |
| Assaulting An Officer | Rent Arrears |
| Gambling Debts | Handling Stolen Goods |
| Threatening Behaviour | |

Doctor, Doctor

The **Character Status Display** measures seven key indicators - Health, Energy, Combat Injuries, Appeal, Hunger, Thirst and Sleep. The higher these bars are, the better off your Character is. But what does it mean when they start to fall?

Specifically, **Health** is an all-round measure of your physical state. If this falls, something is seriously wrong. If the cross turns red, then you have caught some unpleasant disease (or two..).

Energy measures how much get-up-and-go your Character has. The lower this gets, the more likely you are to succumb to illness. Energy gets burned up if you need rest or food, if you have a disease, or if you spend every minute of the day fighting monsters and casting Spells.

Combat Injuries really take it out of you. They need the attention of a healer and lots of rest.

Appeal shows what impact you have on the rest of the population. A healthy, upstanding member of the community will have high Appeal. An infested low-life will have none.

Hunger, Thirst and Sleep are measures which show when you need food, drink or a decent night's sleep. To stay healthy, eat well, drink natural products, sleep in a hostel and avoid the business end of people's weapons. If you fail in any of these areas, you have four options.

You could see the **Town Surgeon**. Check notice boards or the yellowing pages of the Mitteldorf Post for details. She's new in town, so her prices are reasonable.

Or you could visit a **Temple**. A check-up is free, but they charge the earth for treatment. If you have the necessary magic, you can always practice some DIY surgery.

The fourth option is to keel over.

Tourist Attractions

Finally, since you're going to be staying in Mitteldorf for a while, why not seek out some of its more unique attractions?

Culturally speaking, the highlight has to be the **Theatre**. There are often crowds of people milling around trying to get tickets, and some of the fights that break out over the best seats are just as entertaining at the plays!

If you prefer more restful entertainment, seek out the **Museum**, which contains many relics of the glorious history of Mitteldorf and the island of Wolfsbrood.

Finally, mention must be made of the **Zoo**, which is down on East Side, not far from the Main Gate. This houses the greatest collection of mean and nasty creatures anywhere in the world.

LEGENDS OF VALOUR

Carte de référence rapide

Installation PC ~ Insérez la disquette n°1 dans votre lecteur de disquettes. Tapez A: (ou B: si votre lecteur est B), puis INSTALL. Suivez les instructions à l'écran, et introduisez les nouvelles disquettes lorsque le système le demande.

Démarrage du jeu ~ Tapez CD/LOV (ou le nom du répertoire dans lequel vous souhaitez installer Legends Of Valour), puis LOV. Normalement, le système vous demande d'indiquer quelle carte son vous possédez. Cliquez sur la case correspondante, et voilà, vous êtes prêt à jouer.

Le menu principal vous propose les options **Créer un personnage**, **Jouer** (ce qui charge automatiquement votre dernier jeu enregistré, le cas échéant), **Nouveau jeu**, et **Quitter**.

Amiga - Joyer à partir d'une disquette:

Vous devrez préparer une disquette vierge formatée, appelée "lovsave". Insérez la Disquette Un dans le lecteur DF0: (Si vous disposez d'un second lecteur, insérez la Disquette Deux dans le lecteur DF1:)

Cliquez deux fois sur l'icône disquette pour obtenir "lov1"
Cliquez deux fois sur l'icône "Legends of Valour" pour commencer le jeu,
OU Cliquez deux fois sur l'icône "Character" pour créer un nouveau personnage.

Suivez les prompts à l'écran avant d'insérer une disquette dans un lecteur.

Installation sur Disque Dur

1. Insérez la Disquette Un dans le lecteur DF0:
2. Cliquez deux fois sur l'icône disquette pour obtenir "lov1"
3. Placez l'icône du tiroir appelée "lov" sur votre disque dur (elle s'appellera soit "DH0:", soit "work").
4. Ouvrez ensuite le fichier "CLI" ou le fichier "SHELL".
5. Tapez "CD DH0: LOV" ou "CD WORK: LOV".
6. Tapez ensuite "COPY DF0: #? WORK: LOV".
7. Lorsque le voyant du lecteur de disquettes s'éteint, insérez la Disquette Deux, et recommencez à partir du numéro 6 pour les quatre disquettes. (Si une case d'avertissement vous indique qu'un fichier existe déjà, cliquez sur le bouton 'cancel' (annuler)).

Jouer à partir du disque dur

Pour charger votre jeu à partir du disque dur, ouvrez le tiroir "lov" sur votre disque dur et cliquez deux fois sur l'icône "Legends of Valour".

Remarques concernant la version Amiga

Ces instructions remplacent celles du manuel.

Sauvegarder/Charger un Personnage/Jeu

Vous trouverez trois (3) dés au bas de ces deux écrans

Le dé de gauche est le bouton "okay"

Le dé du milieu est le bouton "use floppy disk" (utiliser disquette)

Le dé de droite est le bouton "cancel" (annuler)

Si vous voulez sauvegarder sur disquette, insérez votre disquette formatée, appelée "LOV SAVE", dans n'importe quel lecteur.

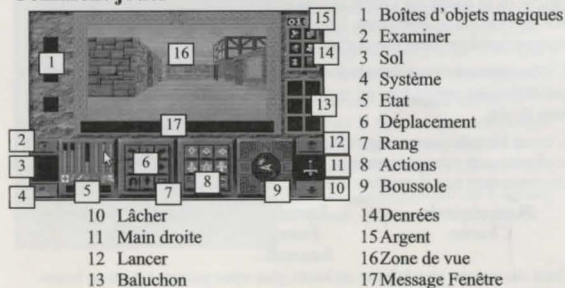
Commerce

Pour vendre un objet à un magasin, cliquez sur l'objet correspondant, dans votre poche ou votre main.

Votre Salle

Pour les transferts d'argent à partir de ou vers votre corbeille, cliquez à gauche de l'affichage d'argent pour faire un transfert rapide, ou cliquez à droite de l'affichage pour faire un transfert lent.

Comment jouer



Voici l'écran principal du jeu. L'action en 3D apparaît dans la zone de vue. Les autres options sont :

Boîtes d'objets magiques ~ Dans LOV, il y a trois objets magiques très spéciaux. Lorsque vous les avez trouvés et ramassés, ils apparaissent dans ces boîtes.

Sol ~ Lorsque vous marchez sur un objet, il apparaît dans cet boîte. Cliquez sur cette objet pour le ramasser, ou cliquez sur Examiner pour en obtenir une description dans la fenêtre Message.

Système ~ Si vous cliquez sur cette icône, l'écran Système, contenant les options Charger/Enregistrer un jeu, Son On/Off, etc, apparaît.

Etat ~ Ces barres représentent chacune un aspect de l'état physique de votre personnage. En partant de la gauche vers la droite : Santé, Energie, Blessures au combat, Charme, Faim, Soif et Sommeil. Plus ces barres sont hautes, plus votre personnage est fort

Déplacement ~ Cliquez sur ces icônes pour vous déplacer. De la gauche vers la droite, et du haut en bas : Tourner à gauche, marcher, tourner à droite, faire un pas à gauche, courir, faire un pas à droite, faire demi-tour et reculer.

Rang ~ Si vous cliquez sur cette icône, un écran indiquant votre rang dans les différentes guildes et temples, apparaîtra.

Actions ~ De la gauche vers la droite, et du haut en bas : coup de poing gauche, coup des deux poings, coup de poing du droit (ou trancher, embrocher ou découper si vous avez une arme dans la main), autocarte, sorts magiques, sorts religieux, dormir, utiliser et appeler.

Boussole ~ Elle n'indique pas seulement la direction dans laquelle vous dirigez. Si vous cliquez sur le pointeur et si vous le déplacez dans la direction voulue, elle vous permet également de jeter un coup d'œil autour de vous.

Argent ~ Cette icône vous indique combien de groats il vous reste en poche.

Denrées ~ Si vous cliquez sur l'une de ces six boîtes, vous verrez (en affichage Argent) combien de denrées vous transportez avec vous. Les denrées sont, de la gauche vers la droite et de haut en bas : gemmes, épices, pigments, minerais, peaux et goudron.

Baluchon ~ Pour transférer un objet de votre main droite dans votre baluchon, cliquez sur ce dernier. Et vice versa, pour transférer un objet de votre baluchon vers votre main droite. Si votre main droite contient déjà quelque chose lorsque vous ramassez un objet, celui-ci sera directement rangé dans votre baluchon.

Jeter ~ Pour lancer un objet que vous tenez dans votre main droite, cliquez sur cette icône.

Main droite ~ Pour utiliser un objet (lire un parchemin ou manger un morceau), il faut que vous le teniez dans votre main.

Lâcher ~ Votre main lâche tout ce qu'elle tient.

Se déplacer ~ Cliquez sur le bouton droit de la souris pour basculer entre le mode pointeur (lorsque le pointeur de la souris apparaît à l'écran) et le mode hustle (lorsque le pointeur disparaît). En mode pointeur, cliquez sur les icônes de déplacement. En mode bousculade, déplacez la souris vers la gauche ou vers la droite, pour tourner sur vous-même. Maintenez le bouton gauche enfoncée et vous marcherez. Maintenez la barre d'espacement enfoncée, et vous courez.

Par ailleurs, les touches fléchées vous permettent de vous déplacer : flèches gauche et droite pour vous tourner et haut pour marcher.

Clavier

Chacune des ces icônes d'actions possède également un équivalent clavier. En voici la liste :-

- | | |
|---------------------|----------------------|
| f1 ~ coup de poing | f2 ~ autocarte |
| f3 ~ sorts magiques | f4 ~ sorts religieux |
| f5 ~ dormir | f6 ~ utiliser |
| f7 ~ appeler | |

sans oublier la touche f8 qui permet de lancer un objet.

DÉMARRAGE

Après la séquence titre, les options suivantes apparaissent à l'écran :

- Jouer
- Créer un personnage
- Nouveau jeu
- Quitter

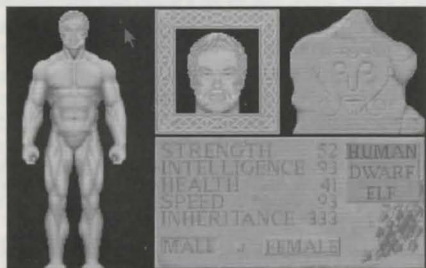
Legends of Valour n'utilise que la souris. Le jeu n'accepte pas le joystick. Vous pouvez utiliser le clavier, mais pour avoir accès à toutes les options possibles, il faut absolument utiliser la souris. Le clavier ne suffit pas.

Lorsque vous voyez un menu comme celui ci-dessus, positionnez le pointeur sur l'option qui vous intéresse pour la mettre en évidence, et cliquez avec le bouton gauche de la souris.

Normalement, si vous cliquez avec le bouton droit, vous faites disparaître le menu de l'écran.

Création de personnages

Lorsque vous sélectionnez l'option **Créer un personnage**, vous voyez apparaître un écran comme celui-ci :



Les personnages sont définis par quatre critères : Force, Intelligence, Vitesse et Santé.

La **Force** est une caractéristique liée à la puissance physique du personnage. Elle est surtout utilisée dans les combats. L'**Intelligence** est liée à la puissance de raisonnement, qui peut vous être utile dans certaines situations délicates. La **Vitesse** est fonction de votre agilité, de votre dextérité et de vos réactions. Elle est aussi utile dans les combats, et dans certaines autres sections du jeu. Enfin, la **Santé** est le reflet de votre robustesse physique.

A ce stade, vous devez choisir certaines caractéristiques de votre personnage. Choisissez entre Humain, Elfe et Nain.

Ensuite, vous devez choisir entre Mâle et Femelle.

Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour choisir les traits du visage des personnages, et vérifiez les changements de traits à l'aide du portrait du personnage.

Lorsque vous avez fini de modifier votre visage, cliquez sur l'une des runes du bas du modèle en pierre. Un message vous demande de confirmer vos choix. Cliquez sur **Oui** pour continuer à créer votre personnage (ou sur **Non** pour recommencer).

Vous voyez ensuite apparaître une vue de votre village. La barre de message indique le nom et la profession de votre père, et vous demande d'entrer votre nom (maximum 16 lettres).

Chaque fois que vous cliquez sur l'un des "bâtiments" de votre village, vous voyez apparaître une explication. La plupart sont des magasins, où vous pouvez vous approvisionner.

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le magasin dans lequel vous voulez entrer. Cliquez avec le bouton gauche sur la marchandise qui vous intéresse pour la voir en grand sur l'écran, avec sa désignation et son prix. Pour l'acheter, cliquez sur le bouton **Acheter**. L'objet que vous venez d'acheter est alors transféré à l'image de votre personnage, et son prix est déduit de la somme dont vous disposez.

Si vous ne voulez pas acheter cet objet, cliquez sur un autre ou sur le bouton **Sortir du magasin**.

Vous n'êtes pas obligé de dépenser tout votre argent. Lorsque vous avez fini d'équiper votre personnage, cliquez sur l'horizon pour mettre fin à la séquence de création de personnage. Vous revenez à l'écran d'options d'origine.

Vous pouvez créer plusieurs personnages avant de commencer à jouer. Vous pouvez avoir jusqu'à 8 personnages par partie.

Lorsque vous enregistrez le jeu, vous enregistrez aussi le personnage. En fait, le fichier du jeu est enregistré sous le nom du personnage. Si vous ajoutez des personnages en cours de partie, ils devront commencer depuis le début.

Charger/Enregistrer un jeu

Quand l'écran Options de démarrage réapparaît, sélectionnez **Nouveau jeu**. Un message vous demande d'indiquer le personnage que vous voulez utiliser.

Pour reprendre un jeu enregistré précédemment, sélectionnez **Jouer** puis **Charger jeu** dans le menu Système.

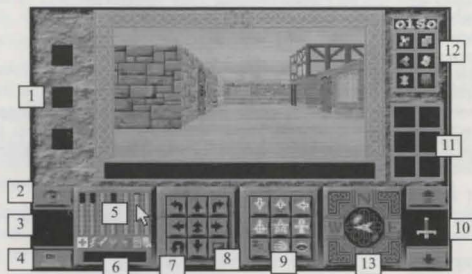
L'écran de Jeux enregistrés comporte huit Chroniques, c'est-à-dire au maximum une par personnage. Attention : chaque emplacement sur la disquette de jeux enregistrés peut être écrasé. Faites attention !

Cliquez sur la Chronique que vous voulez enregistrer ou charger. Le jeu se poursuit automatiquement.

Vous ne pouvez enregistrer un jeu que lorsque votre personnage est dans une auberge, une taverne ou un hôtel.

L'aventure au coin de la rue

Lorsque vous avez sélectionné l'option **Nouveau jeu**, vous vous trouvez devant la Porte d'Honneur de Middeldorf. L'écran affiche le menu principal, qui se présente généralement de la manière suivante :



1. Boîtes d'Objets Magiques
2. Icône Examiner
3. Fenêtre Sol
4. Icône Système
5. Ecran Etat du personnage
6. Barre de durée
7. Flèches de déplacement
8. Icône Rang
9. Icônes Action
10. Affichage En main
11. Affichage Baluchon
12. Affichage Poches
13. Affichage Boussole

Les boîtes d'**Objets Magiques** sont vides. Elles ne seront remplies que lorsque vous aurez eu la chance de trouver l'un des trois objets magiques de Legends of Valour.

L'icône **Examiner** vous permet d'inspecter les objets que vous trouvez. Si la fenêtre **Sol** contient un objet, cliquez sur Examiner.

La fenêtre **Sol** affiche les objets que vous rencontrez en vous promenant dans la ville. Si votre personnage passe suffisamment près d'un objet qu'il peut emporter, celui-ci est affiché. Pour le ramasser, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'objet, qui est alors transféré à la fenêtre **En main** si elle est vide, ou au **Baluchon**. Les espèces et les denrées vont automatiquement dans vos poches.

L'icône **Système** vous permet d'enregistrer des jeux, de charger des jeux préalablement enregistrés, ou encore de modifier l'un des paramètres de base du jeu.

L'écran **Etat du personnage** affiche en permanence l'état de santé mentale et physique de votre personnage. De gauche à droite, les sept barres correspondent aux éléments suivants :

Santé générale	Energie	Blessures au combat
Charme	Faim	Soif
	Sommeil	

Dans chaque cas, plus la barre est haute, plus votre personnage est en bonne santé.

L'icône **Rang** affiche l'Écran du personnage.

L'**Écran du personnage** affiche un portrait de votre personnage, le rang qu'il occupe dans différentes Guildes et Temples, et d'autres informations spéciales qui sont affichées au fur et à mesure que le jeu se déroule.

Les icônes **Action** permettent d'accéder à différentes actions.



Les trois premières sont des options de Combat – Ecrabouiller, Se bagarrer et Trancher. Votre personnage utilise l'arme qu'il a sous la main, ou se bat à mains nues s'il n'en a pas. Les types de combat et leur efficacité dépendent de l'adversaire que vous avez en face de vous. Essayez.

La seconde ligne comporte également trois icônes. La première permet d'accéder à la **carte de Mitteldorf**.

Vous pouvez également utiliser la carte dans les donjons de Mitteldorf. Cependant, comme les cailloux du Petit Poucet, elle ne sert qu'à signaler les endroits où vous êtes passé, pour vous permettre de revenir à l'entrée en cas de besoin.

Les deux icônes suivantes vous permettent d'avoir recours à la magie et aux prières.

La dernière ligne comporte trois autres icônes. Sélectionnez **Repos** pour vous arrêter un moment à l'endroit où vous vous trouvez. Un petit menu vous demande de choisir entre 0, 2, 4, 8 et 12 heures de repos.

L'icône **Utiliser** vous permet d'utiliser l'outil que votre personnage tient dans la main – s'il a une utilisation...

Le bouton **Saluer** vous permet d'attirer l'attention des passants.

La **Boussole** indique la direction dans laquelle vous vous dirigez. Vous pouvez aussi l'utiliser pour changer de direction. Vous pouvez cliquer sur l'un des points qui entourent le bord de la boussole pour choisir une direction, ou faire glisser l'aiguille de la boussole dans la direction de votre choix.

La mention **En Main** qui est à côté de la boussole indique l'objet que votre personnage tient en main, le cas échéant. En dessus et en dessous, deux boutons vous permettent de **lancer** ou de **faire tomber** l'objet.

L'écran **Baluchon** peut contenir jusqu'à 6 objets facilement accessibles. Pour faire passer un objet de la main du personnage au Baluchon ou l'inverse, cliquez sur l'objet.

L'écran **Poches** affiche la quantité de marchandises que votre personnage a acquises.

Juste au-dessus, l'écran affiche la somme dont vous disposez en Groats. Cependant, si vous cliquez sur l'un des denrées et que vous maintenez le bouton de la souris enfoncé, vous voyez apparaître à la place la quantité correspondant à la quantité que vous possédez.

Enfin, l'écran principal affiche une fenêtre sur le monde extérieur et un petit message.

Déroulement du jeu

Pour modifier les différentes options, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône **Système**.



Combat Auto est un bouton à bascule : lorsque vous l'activez, l'ordinateur gère lui-même le combat mené par votre personnage et vous n'avez donc plus à cliquer sur les icônes de Combat.

Vous pouvez également activer et désactiver le **Son**, ce qui vous permet par exemple de ne pas entendre la musique et les effets spéciaux.

Pour tout renseignement sur **Legends of Valour**, cliquez sur **A propos de ...**

L'icône **Sol** permet de passer d'un sol texturé à un sol "normal". L'icône (du milieu) **Horizon** rapproche ou éloigne l'horizon : plus l'horizon est proche, plus le jeu est rapide. Enfin, l'icône **Fenêtre** peut être utilisée pour diminuer la taille de la fenêtre.

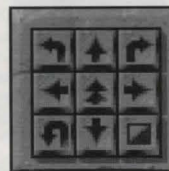
La dernière ligne de l'écran contient les icônes Enregistrement et Chargement du jeu. N'oubliez pas que vous ne pouvez enregistrer le jeu que lorsque votre personnage est dans une taverne ou un hôtel. Ailleurs, cette option ne peut pas être utilisée.

Enfin, vous pouvez choisir **Quitter**.

En promenade

Pour vous déplacer, vous avez trois possibilités. Tout d'abord, vous pouvez utiliser les **touches de déplacement** du curseur. Appuyez sur la flèche dirigée vers le haut pour avancer tout droit, ou sur les flèches dirigées vers la gauche ou la droite pour tourner.

La seconde méthode consiste à utiliser la souris pour sélectionner des icônes sur l'écran **Déplacement**. Cliquez sur une icône en utilisant le bouton de gauche de la souris. Les icônes de cet écran sont les suivantes :



Comme nous l'avons vu précédemment, vous pouvez également changer de direction en utilisant l'**écran Boussole**.

Enfin, cliquez une fois avec le bouton droit de la souris pour passer en **mode Accélééré**. Maintenant, vous vous déplacez à la vitesse V. En déplaçant la souris vers la gauche ou vers la droite, vous vous dirigez dans cette direction. Appuyez sur le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé pour avancer.

Lorsque vous aurez appris à vous déplacer, vous pourrez le faire encore plus rapidement en appuyant sur la barre d'espacement en cours de route. En fait, la barre d'espacement marche toujours, quel que soit le type de déplacement choisi.

Bon. Maintenant que vous savez comment vous déplacer, passons à quelque chose de plus intéressant. La prochaine option, c'est l'Ouverture des portes – une opération capitale. Dirigez votre personnage vers la porte, et faites-le avancer. Si la porte s'ouvre, vous avez réussi.

Comme les habitants de Mitteldorf sont plutôt méfiants, certaines portes sont fermées à clé. Dans ce cas, la **fenêtre de message** vous l'indique. Si vous pouvez enfoncer la porte ou crocheter la serrure, votre personnage essaiera automatiquement. Si les mots "porte impossible" apparaît dans la **fenêtre de message**, la porte est impossible à ouvrir par des procédés "normaux", et vous devrez faire appel à la magie – ou utiliser une clé – pour entrer.

Pour monter ou descendre les escaliers, procédez de la même façon. Si la vue change, vous avez réussi. S'il ne se passe rien, faites semblant d'avoir eu une poussière dans l'oeil, et recommencez.

Vous arriverez peut-être à passer par les fenêtres de la même façon. Les membres de la Guilde des Voleurs apprennent à raser subrepticement les murs jusqu'aux fenêtres, et à les ouvrir en appuyant sur **Entrée**. Sésame..., la formule magique, peut également donner le résultat voulu.

Tempus Fugit

Peu à peu, votre personnage commencera à avoir faim et soif et à être fatigué – comme l'indique l'**écran Etat du personnage**.

Ici, on peut facilement crever de faim, ou être tellement lessivé qu'on se fait tabasser à tous les coins de rue par des vieilles. Prenez soin de vous. N'oubliez pas que ceux qui se couchent tôt et se lèvent tôt sont riches, bien portants, et qu'ils ne risquent pas d'être la proie des rôdeurs nocturnes ?

Bavardages avec les indigènes

Dans les boutiques, les hôtels ou les autres commerces en tous genres, vous pouvez discuter avec les patrons ou leurs clients en sélectionnant une réponse sur un menu de phrases et d'expressions. Leurs réponses apparaissent dans la **zone de message**.

Cliquez avec le bouton gauche sur l'icône Bouche sur l'écran **Action** lorsque vous vous trouvez en face de l'heureux élu. S'il est disposé à vous répondre, il s'approchera de vous. Vous pourrez alors échanger de menus propos en sélectionnant vos réparties, vos questions et vos réponses sur les menus qui vous seront présentés.

Le **menu de conversation** standard se compose des éléments suivants :



Sélectionnez **Où...** pour afficher une liste de lieux et/ou d'objets. Comme cette liste peut être relativement longue, faites monter ou descendre le pointeur de la souris sur l'écran pour le faire défiler. Cliquez sur l'option que vous voulez sélectionner.

Quoi... fonctionne pratiquement de la même manière. Vous pouvez demander l'heure ou la date (Attention : pas à un policier !) ou même le nom d'un personnage de rencontre.

Pickpocket vous permet de vous livrer à un jeu différent : tout en ayant l'air de discuter aimablement avec quelqu'un, essayez de lui faire les poches... Histoire de savoir si vous êtes doué pour ce sport.

Insulte vous permettra peut-être d'enrichir votre vocabulaire. Les habitants de Mitteldorf sont très doués. Si vous voulez éviter les préliminaires et provoquer immédiatement votre interlocuteur, cliquez sur **Attaquer**.

Les règles de Queensbury

La première chose à faire, c'est de vous équiper d'une solide armure et d'un certain nombre d'objets pointus ou contondants.

Ensuite, assurez-vous d'avoir une arme à la main. Cliquez sur l'un des éléments de votre Baluchon pour le transférer à votre main droite, et vice versa. Faites-le tout de suite pour éviter d'avoir à fouiller dans vos affaires en pleine bagarre.

Sachez que tout ce que vous tenez dans la main droite et qui n'est pas destiné à la lutte tombe automatiquement par terre en cas de déclenchement d'hostilités.

Comment savoir que vous allez devoir vous battre ? C'est simple : la personne qui se trouvera en face de vous commencera à vous insulter pour une raison ou une autre. L'**écran Etat du personnage** se mettra à clignoter, et différentes barres – notamment celle des **Blessures au combat** – commenceront éventuellement à descendre.

Pour répondre, cliquez sur l'une des **icônes de combat**.



Ecrabouiller est un mouvement vertical, qui donne d'excellents résultats avec des armes comme des massues ou des barreaux de chaises... Si vous n'êtes pas armé, cette icône active votre crochet gauche. **Trancher** correspond à une attaque latérale, qui utilise le tranchant de votre arme,

et convient donc bien aux épées et aux armes du même ordre. Là aussi, si vous n'avez pas d'arme, ça vous permet de vous défendre... **Se bagarrer** permet de pointer avec une arme ou d'attaquer et de vous défendre à coups de poing.

Cliquez sur les icônes de combat aussi souvent que vous le voulez. Il n'y a pas de mémoire tampon : l'ordinateur sait quand vous avez porté votre dernier coup, et recherche la prochaine icône sur laquelle vous cliquez.

Lorsque vous frappez quelqu'un (ou quelque chose...), vous voyez apparaître des "splash" rouges sur votre écran. Regardez la case **Temps**, sous l'**écran Etat du personnage**. Pendant une bagarre, une ligne rouge vous indique la forme que tient votre adversaire : elle diminue lorsque le combat l'épuise.

Les armes sont plus efficaces que la lutte à mains nues. Avec certains adversaires, vous pouvez aussi combiner plusieurs types de coups, comme **Trancher/Trancher/Ecrabouiller**, qui est extrêmement efficace.

Enfin, vous pouvez lancer tout ce qui vous tombe sous la main : une épée, une hache, des pierres, des meubles... Plus l'objet est lourd, plus vous devrez être près de votre adversaire – mais plus le coup sera efficace.

Mais que faire face à un adversaire qui refuse de s'avouer vaincu ?

Eh bien... Vous avez le choix entre l'option à court terme et l'option à long terme. Si vous choisissez la première, vous devez changer de stratégie – c'est-à-dire vous enfuir à toutes jambes. Si vous appuyez sur la barre d'espacement, vous faites immédiatement un demi-tour complet.

L'option à long terme consiste à améliorer votre technique de combat : les différentes guildes de guerriers de la ville offrent un régime rudimentaire mais efficace qui vous permettra d'améliorer votre forme, votre agilité et votre endurance.

LE GUIDE DU VISITEUR DE MITTELDORF

Introduction

Chacun sait que l'argent, c'est le nerf de la guerre. A Mitteldorf, l'unité monétaire est le Groat, de préférence avec, sur une face, la représentation de son Excellence Grandeur, le roi Farley. Les habitants sont passés maîtres dans la manière de vous estamper ou, pour être plus précis, de vous faire les poches – et certains n'hésiteront pas à tout mettre en oeuvre pour vous piquer ce que vous avez vous-même piqué à quelqu'un d'autre une demi-heure avant. Rien de plus sûr que de laisser votre argent chez vous. Là au moins, il ne risque vraiment rien.

Notez que les prix sont extrêmement différents selon l'endroit de la ville où vous vous trouvez, et l'heure. Les boutiques ouvrent environ une heure après le lever du soleil, et ferment une heure après le crépuscule (et sont fermées le Jour de la Lune). Les auberges ouvrent de midi à minuit.

Comment savoir l'heure ? Et bien, vous pourriez la demander à l'un des habitants de Mitteldorf ou vous repérer sur la position du soleil dans le ciel. La meilleure solution est cependant d'acheter un sablier.

A Mitteldorf, les journées ont 24 heures. Si vous demandez l'heure, on vous répondra approximativement qu'il est Avant l'aube, l'aube, tôt le matin, en milieu de la matinée, midi, en milieu de l'après-midi, le soir, ou minuit. La ville fonctionne selon le cycle de sept jours classique : Jour de la Lune, jour de Mars, jour de Mercure, jour de Jupiter, jour de Vénus, jour du Sabbat, jour du Seigneur. La ville est également soumise au cycle des saisons : les jours raccourcissent à l'automne et s'allongent au printemps.

Dans **Legends of Valour**, l'heure n'a pas vraiment d'importance, sauf dans certains cas précis – lorsque vous entrez un membre de la garde vous dire "Je vous donne cinq secondes pour déguerpir..." ou lorsque vous serez devenu membre d'une Guilde et que vous attendrez impatiemment le jour de la paie, par exemple.

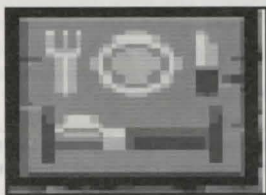
Vous pouvez explorer pratiquement tous les bâtiments de la ville.

Où est-ce qu'on crèche ?

L'une de vos priorités quand vous arrivez à Mitteldorf, c'est de trouver où dormir.

Dormir à la belle étoile présente deux inconvénients majeurs. D'abord, les Gardiens de la Ville risquent de vous coffrer pour vagabondage. Ensuite, les membres de la Guilde des Voleurs vont peut-être vous détrosser

Alors cherchez-vous une chambre dans l'un des hôtels accueillants de Mitteldorf. On les reconnaît facilement à leur enseigne.



Nous vous recommandons tout particulièrement l'Auberge des Voyageurs, située près de la Porte Principale.

En entrant dans l'Hôtel, dirigez-vous vers la réception. Vous voyez apparaître la photo de l'aubergiste, le nom de l'hôtel et trois icônes. L'aubergiste a peut-être quelques observations à vous faire. Libre à vous de lire et de digérer ce qu'il dit (si le message est suivi d'une flèche, utilisez les touches de déplacement pour lire le reste de son discours d'accueil).

Cliquez sur **Chambre** et vous avez un plan d'étage. Quelle que soit la chambre sur laquelle vous cliquez, vous connaissez son prix à la semaine, et une case de dialogue vous permet de la prendre ou de la refuser. Si vous la prenez, on vous déduit une semaine entière.

Si le solde de votre compte est positif, la chambre est à vous. Si vous êtes coussu d'or (l'espoir fait vivre !), vous avez le droit de payer plus d'une semaine à l'avance, en cliquant une seconde fois sur la chambre !

Vous pouvez laisser vos affaires dans votre chambre en toute sécurité... Oh, que oui !... Ceci dit, si vous tardez à régler votre note, l'hôtelier vendra ce qui vous appartient.

Si vous voulez laisser des affaires dans votre chambre, allez vers le **Panier** qui s'y trouve. Il apparaît dans la fenêtre **Sol**. Cliquez : deux fenêtres apparaissent, l'une d'elles révèle Devises et Produits, l'autre des objets. Si vous êtes dans **Poches**, cliquez sur la fenêtre Devises et Produits et vous pouvez transférer des affaires dans le panier. Si vous êtes dans **Panier**, cliquez sur la fenêtre pour ramasser vos affaires. Pour les objets, cliquez sur une fenêtre vide pour transférer un objet de votre main droite au Panier, et sur une fenêtre pleine pour ramasser l'objet.

Pour sortir, cliquez sur le bouton droit de la souris.

Rien de tel pour se refaire une santé que de se reposer dans une chambre d'hôtel. Pour dormir, choisissez l'icône **Sommeil**, tant que vous êtes dans votre chambre. Cliquez ensuite sur le nombre d'heures que vous souhaitez passer à vous reposer. L'évaluation du temps n'est pas très précise, et vous risquez de vous réveiller avant ou après l'heure prévue.

La deuxième option de l'Hôtel est la **Fête**. Cliquez sur l'option Fête et un assortiment de plats et de boissons vous met aussitôt en appétit. Cliquez sur un plat pour savoir ce que c'est et combien il coûte. Vous avez le choix : goûter ce mets succulent ou le renvoyer aux cuisines...

Manger apaise la faim, et Boire apaise la soif. Vous savez ce qu'il en coûte à votre santé si vous négligez l'une ou l'autre de ces activités. Alors cliquez sur le bouton "Oui" et savourez votre repas. Votre barre de Faim et de Soif (sur l'écran **Etat du personnage**) va monter, votre quantité de devises va diminuer, et tout le monde sera content pendant quelques heures.

La dernière option qui vous est proposée, quand vous êtes à la Réception de l'Hôtel, c'est la **Sortie**.

Une nuit en ville

Les auberges sont légion ; il y en a d'excellentes, que l'on reconnaît à leur enseigne à chaque fois différente.



Lorsque vous pénétrez dans une auberge, vous voyez un comptoir, comme dans un Hôtel. "Cognez-vous" dedans et vos options apparaissent. Vous recontrez votre hôte et vous apprenez où vous êtes (ça a parfois son utilité...). Puis on vous propose plusieurs moyens de vous faire plumer.

Tout d'abord, il y a l'option **Fête**, exactement comme à l'Hôtel.

La Taverne est aussi l'endroit rêvé pour se tenir au courant de ce qui se passe en ville. Cliquez sur **Annonce** et vous voyez apparaître un panneau d'affichage avec deux rubriques : **Informations Générales** et **Offres d'Emploi**. Cliquez sur l'une des deux pour lire votre annonce (comme toujours, vous quittez l'écran grâce au bouton droit de la souris).

Le panneau Informations Générales vous dirige vers les attractions et les activités touristiques de Mitteldorf. Il faut vous tenir régulièrement informé : toutes les transactions intéressantes, tout ce qui se passe en ville est toujours affiché. Les Offres d'Emploi vous donnent une chance de gagner votre croûte en faisant des corvées de bas étage. Il suffit de suivre les instructions.

La troisième option qui s'offre à vous dans la Taverne est **Flamber**.

Dans la plupart des jeux, on joue un liard à la fois. Au jeu des gobelets, choisissez le gobelet sous lequel vous croyez que se trouve le petit pois. Si vous avez deviné juste, vous gagnez deux liards. Ça ne va pas assez vite pour vous ? Essayez la course de cafards à l'Auberge du Pendu. Les cotes sont affichées.

Les jeux varient selon les Tavernes et les jours de la semaine. Renseignez-vous !

"T'as pas cent balles ?"

Faire ses courses à Mitteldorf est une expérience formidable, quel que soit le quartier où l'on se trouve : le patibulaire Quartier des Douaniers ou le paradis des dénicheurs de promotions aux Occases d'Olivier. Promenez-vous, faites du lèche-vitrine et passez à la caisse.

Trois options s'offrent à vous : **Annonce**, qui fonctionne comme le panneau d'affichage d'une auberge, **Commerce** et **Sortie**.

En cliquant sur **Commerce**, vous voyez apparaître une colonne d'icônes représentant les six Dentrées (Pierres Précieuses, Epices, Pigments, Minerais, Peaux et Goudron) et quatre boîtes vides, mais qui peuvent aussi contenir un objet.

Vous cliquez sur une boîte vide : le magasinier vous demande si vous avez quelque chose à vendre. Répondez Oui et vous voyez apparaître les objets que vous portez. Cliquez sur l'un d'eux, et on vous en donne un prix. Vous êtes libre de l'accepter ou non.

Cliquez sur une boîte contenant un objet, et le magasinier vous donne son prix. Encore une fois, c'est à vous de décider.

En cliquant sur l'une des **Dentrées**, vous verrez apparaître les prix d'achat et les prix de vente, l'état du stock et la quantité transportée. Il y a les boutons **Acheter**, **Vendre** et **Transaction**. Cliquez sur le bouton approprié pour acheter ou pour vendre une Dentrée. Une fois la transaction terminée, cliquez sur **Transaction** : l'argent et le stock changent de main.

Souvenez-vous que pour connaître le montant de votre fortune et la quantité de Dentrées que vous transportez, vous pouvez consulter la rubrique **Poches**. La fenêtre du haut indique la quantité de devises en votre possession. Mais en cliquant sur l'une des fenêtres Dentrées, vous connaissez l'importance de votre stock, mesuré de la façon suivante :

Pigments	Pots	Minerai	Cwt
Peaux	A l'unité	Goudron	Fûts

J'y suis, J'y reste

Si, dans vos pérégrinations, vous trouvez un objet par terre ou sur une table, venez y jeter un coup d'oeil. Si l'objet apparaît dans la fenêtre sol, vous pouvez sans doute "l'emprunter" pour une durée indéterminée...

Bien sûr, on ne fait pas que de bonnes affaires. Si vous êtes complètement parano, examinez d'abord l'objet en cliquant sur l'icône **Examiner**. Ce qu'un coup d'oeil rapide n'a pu vous apprendre sur l'objet sera inscrit sur la **Fenêtre de Message**.

Certains objets veulent bien se laisser observer. Point n'est besoin de garder ses distances et de les toucher avec la pointe de l'épée. Par exemple, un livre est un livre...Mais attention : quel genre de livre ? Mettez-le dans la main droite de votre personnage et cliquez dessus.

On peut identifier de cette manière les rouleaux manuscrits, les potions (lisez l'étiquette sur la bouteille) et une quantité d'autres objets. Le renseignement que vous cherchez apparaît dans la **Fenêtre de Message**.

Et s'il y avait un mystère derrière ces objets ? Faites examiner votre trouvaille par un expert de la Guilde des Magiciens, qui vous éblouira de sa science. Les experts jouissent d'une réputation d'honnêteté. Jusqu'à preuve du contraire.

Maintenant, vous pouvez faire passer l'objet de votre Main à votre Baluchon, en cliquant simplement sur ces deux touches, ou une fenêtre vacante du Baluchon. Les renseignements dont vous disposez sur l'objet apparaissent dans la **fenêtre de message**.

Vous pouvez laisser tomber ou jeter l'objet que vous tenez à la main en cliquant sur le bouton approprié. Si vous voulez en connaître le but caché ("A quoi sert ce bouton ?"), cliquez sur l'icône **Utiliser**.

R.E.S.P.E.C.T.

Si vous avez l'intention de séjourner plus de quelques heures, ou de quelques jours, à Mitteldorf, il faut que vous trouviez du travail. Alors, amenez vos liards ; ils vous mettront à l'abri du besoin.

Nous l'avons déjà dit, il y a toujours des petits boulots. Lisez les **Annonces** dans les tavernes et les boutiques. Parfois, le travail consiste à transporter des marchandises d'un endroit à l'autre.

Les petits boulots, c'est très bien, mais vous serez mieux rémunéré en travaillant pour l'une des Guildes de Mitteldorf. Ce sont des organisations importantes qui ont de l'influence et de l'argent, dont peuvent bénéficier ceux qui occupent le bas de l'échelle. Vous, en l'occurrence.

Il y a cinq Guildes : **La Confrérie d'Asegeir** et **La Confrérie de Loki**, spécialisées dans la Magie. **La Guilde des Hommes d'Armes** et celle des **Mercenaires**, peuplées de gentilles armoiries à glace qui, pour se délasser, vous font de temps en temps éclater la cervelle, et la **Guilde de Voleurs**, qui se consacre à la redistribution organisée des richesses.

Vous entrez, vous vous adressez au guichet et on vous donne trois options. **Affaires, Service** et **Sortie**.

Cliquez sur **Affaires** et vous serez engagé dans la Guilde, à moins que, pour une raison inexplicable, votre tête ne leur revienne pas. Il existe une certaine rivalité entre Guildes et Temples, et appartenir à l'une des catégories peut vous empêcher d'appartenir à l'autre.

Si vous devenez membre d'une Guilde, vous devrez payer un droit d'entrée très raisonnable et relever un défi.

Pour relever le défi, vous devrez sans doute vous acquitter d'une corvée toute bête dans un laps de temps précis. On vous donnera peut-être des renseignements supplémentaires pour vous aider.

Si vous relevez le défi, on vous accueille à bras ouverts dans la Guilde. A vous de vous y faire une belle situation. Si un frère ou une soeur de la Guilde appuie sur **Affaires**, on lui propose deux options : soit gravir l'échelon supérieur, soit donner sa démission.

Mais le plus important, c'est qu'à Mitteldorf les Guildes font vraiment partie de la vie.

Pour connaître votre grade dans la hiérarchie, cliquez sur l'icône **Rang**. Quelle que soit la Guilde à laquelle vous appartenez, vous pouvez ainsi connaître votre position.

Plus vous grimpez dans la hiérarchie d'une Guilde, plus l'accès aux **Services** vous est facilité. Chaque Guilde en offre un certain nombre : il peut s'agir d'évaluer la valeur d'un objet trouvé dans un donjon, ou bien de s'exercer à forcer une fenêtre. Les membres ont droit à des tarifs spéciaux.

Etre membre d'une Guilde et en gravir les échelons hiérarchiques offre de nombreux avantages. Les combattants vont de prouesse en prouesse, les voleurs volent plus haut, etc.

On n'a rien sans mal

S'il est une Guilde avec laquelle vous avez intérêt à faire ami-ami, c'est bien celle des **Mercenaires**. Ces gens-là vous découpent en rondelles pour de l'argent.



Mais si, au moment crucial – c'est-à-dire tant que vous avez encore tous vos doigts – vous sortez votre Carte Premier de la Guilde des Mercenaires, on vous épargnera les horribles tourments habituels et tout le tintouin.

Les Mercenaires sévissent à l'ouest de la ville.

Si vous commencez tout en bas de l'échelle, voici les postes que vous pouvez occuper à la Guilde des Mercenaires :

- Apprenti garde du corps
- Larbin
- Chasseur de primes
- Mercenaire
- Maître de la Guilde

Les **Hommes d'Armes** sont beaucoup plus sobres, mais ce sont quand mêmes des durs à cuire. Ils ont leur quartier général dans un bureau de la grande caserne, à l'est de la ville.

Pour "arriver" dans la Guilde des Hommes d'Armes, voici les différents niveaux que vous aurez à gravir :

- Fantassin
- Soldat
- Fabricant d'armes
- Capitaine
- Templier

Les deux Guildes vous proposent une excellente formation au sein de leurs Services, qui peut vous sauver la vie lors d'un combat.

Bien mal acquis profite toujours...

Certains prétendent que la seule façon de gagner sa vie honnêtement, c'est de voler autrui. Un grand nombre de villes ont leur Guilde des Voleurs, c'est-à-dire une confrérie qui se réunit en grand secret, dans de petites salles obscures, pour mettre au point le casse du siècle.

Mais à Mitteldorf, la Guilde a pignon sur rue. Elle est installée dans un grand bâtiment. Consultez le panneau d'affichage de l'Auberge des Serpents, près du port.

Si vous voulez faire carrière dans l'échange de devises, alors la Guilde des Voleurs est l'endroit rêvé pour vous. Voici les différents postes hiérarchiques que vous serez amené à occuper :

- Mendiant
- Pickpocket
- Détreur de cadavres
- Voleur
- Parrain

Les Stages de Formation de la Guilde vous permettront de peaufiner votre technique de Crochetage de serrures, de vous perfectionner dans l'art de devenir pickpocket et de vous acquitter d'autres tâches faciles. On vous apprend aussi à esquiver un assaillant, ce qui est utile si l'on vous attaque.

Enfin, en tant que membre de la Guilde, on vous enseigne des techniques ultra-secrètes permettant d'ouvrir une fenêtre de l'extérieur pour vous introduire dans une pièce. Une fois que vous maîtrisez la chose, vous forcez la fenêtre de votre choix et vous appuyez sur Entrée. Vous pouvez pénétrer dans des bâtiments très intéressants...

“C'est Magique !”

A Mitteldorf, les deux Guildes de Magiciens sont la **Confrérie d'Asegeir** et la **Confrérie de Loki**.

Elles fonctionnent exactement comme les autres Guildes. Elles offrent des **Services** : dans la plupart des cas, il s'agit d'identifier des objets magiques. Vous posez votre candidature comme d'habitude, c'est-à-dire que vous payez un droit d'entrée, vous prouvez de quoi vous êtes capable, et on vous donne le mot de passe de la Guilde.



De plus, en tant qu'initié d'une Guilde de Magiciens, on vous apprend à érabouiller les gens avant qu'ils n'aient le temps de vous traiter de tous les noms. Plus vous passez d'Épreuves de la Guilde, plus les Formules Magiques que vous apprenez sont performantes. Vous les stockez dans votre Livre de Sorts, dans lequel vous entrez en cliquant sur l'icône des **Formules Magiques**.

Vous voyez apparaître la liste de tous les Sorts que vous pouvez apprendre. Bien sûr, si vous n'êtes pas doué, vous n'arriverez pas à les jeter tous.

Pour jeter un Sort, cliquez sur son icône. Certains Sorts durent un certain temps, qui est mesuré par la **Barre de Durée**. C'est une activité qui demande de l'**Energie**, mais plus votre grade est élevé au sein de la Guilde, moins vous consommez d'Energie.

Voici la liste des équivalences dans les deux Guildes.

Asegeir	Loki
Assistant du confectionneur de sorts	Magicien
Scribe	Enchanteur
Ensorcelleur	Ensorcelleur
Sorcier	Sorcier
Maître Sorcier	Envoûteur

Et voici la liste des Formules que peuvent apprendre les mages.



Sésame - Celle-ci vous permet de traverser portes et fenêtres fermées à clef. Elle a une durée limitée, pendant laquelle vous pourrez passer au travers des portes, des portes coulissantes, des fenêtres et de tout ce qui peut être verrouillé...



Boule de Feu - Pour faire exploser toute cible qui se trouve devant vous. Pendant toute la durée du Sort, vous jetez des éclairs avec vos doigts, en utilisant la **Barre d'espacement**.



Faire à manger - Grâce à cette Formule, vous vous mitonnez un repas. Libérez votre Main Droite avant de commencer. Une fois que la nourriture apparaît, vous pouvez consommer tout de suite, (cliquez sur l'icône **Utiliser**) ou gardez-la pour plus tard.



Faire à Boire - Même processus pour cette Formule.



Avertir d'un danger - Cela vous téléporte hors de danger et vous vous retrouvez aux Pierres Dressées.



Guérir - Votre barre de **Santé** est remise au maximum.



Puissance - Cela augmente le nombre de blessures que vous infligez à vos adversaires. Certains monstres refusent de s'écrouler si vous n'en avez pas.



Protection - Cela diminue vos chances d'être blessé au Combat.

J'ai la foi !



Dans la ville, il y a quatre grands Temples. Le **Temple d'Odin**, notre père à tous, ouvert par décret de sa Majesté ; le **Temple de Freya**, un club pour femmes ; le **Temple d'Aegir**, haut lieu de méditation et d'encens, et le **Temple de Set**, un très vieux dieu-serpent qui se spécialise dans les autels sanguinolents et les sacrifices. Les Temples fonctionnent à peu près comme les Guildes. De jour comme de nuit, vous pouvez débarquer, signaler votre arrivée et on vous offre trois options – **Affaires**, **Service** ou **Sortie**.

Si vous choisissez **Affaires**, on vous propose de devenir membre de l'Ordre. Comme pour les Guildes, vous devez payer une redevance et relever des défis. Mais, à la différence des Guildes, vous avez non seulement votre badge de membre et un bon de réduction, mais on vous donne un Livre de Sorts !

Les Sorts du Prêtre fonctionnent à la manière des Formules Magiques. Si ce n'est qu'on y accède grâce à l'icône **Magie du Prêtre**.

Pour gravir les échelons du Temple, vous faites demi-tour et vous sélectionnez **Affaires**. La manoeuvre est la même que dans une Guilde. Vos pouvoirs magiques seront à la hauteur de votre ascension.

La deuxième option est le **Service**. Les Temples ont le sens des responsabilités et offrent aux citoyens de la ville et aux touristes un contrôle médical gratuit.

Vous êtes sûr de guérir, même si ça revient cher ! Et les membres peuvent bénéficier d'une "remise pour blessure grave", ce qui rend les prix très abordables.

Les Temples ont leur propre hiérarchie, qui se présente de la façon suivante :

Odin	Freya
Néophyte	Allumeuse
Mage	Coquette
Théurge	Tentatrice
Exorciste	Séductrice
Grand Prêtre	Grande Prêtresse
Aegir	Set
Novice	Contorsionniste
Théologien	Siffleur
Méditateur Divin	Destructeur
Ecclesiastique	Frappeur
Grand Prêtre	Maître du Venin.

Voici les Formules du Livre de Sorts du Prêtre :



Sésame – Grâce à lui vous traversez portes et fenêtres fermées. La durée d'action du Sort est limitée, mais pendant qu'il agit encore, vous pouvez traverser toutes sortes d'obstacles, y compris les portes et fenêtres fermées à clef.



Coup de Foudre – Etonnez vos amis ! Jetez de puissants éclairs à vos ennemis ! Pendant la durée du sort, ce sont vos doigts qui jettent des éclairs, grâce à la barre d'espacement.



Faire à manger – Ce Sort vous concocte un succulent repas pour une personne, bourré de vitamines. Mangez-le tout de suite ou gardez-le pour plus tard. Pour jeter ce sort, gardez votre Main Droite libre.



Faire à boire – Même principe : vous vous préparez de délicieuses boissons.



Sanctuaire – Si vous jetez ce sort, vous êtes transporté par magie jusqu'à votre Temple.



Guérison par la prière – Vous guérissez en un tour de main et vous avez une pêche d'enfer.



Puissance – Cela augmente le nombre de coups que vous pouvez asséner à vos adversaires, au combat.



Protection – Cela diminue le nombre de coups que vous recevez au combat.

Pas coupable, Votre Honneur

Tôt ou tard, vous ferez la connaissance du Gardien de la Ville.

Vous pouvez commettre beaucoup de délits. Parfois, vous vous faites arrêter, que vous les ayez commis ou non.

Après quoi la justice de Mitteldorf suit son cours, honnête, intègre. C'est-à-dire qu'on vous conduit immédiatement au Palais de Justice, et que la cour gobe tout ce que lui dit le policier qui vous a arrêté.

En dix secondes environ, on décide de votre destin. Les sentences peuvent aller d'une amende pour un petit délit, jusqu'au séjour de longue durée dans l'une des prisons moins cinq étoiles de la ville.

Pour vous aider à rester sur le droit chemin, voici la liste des délits les plus communs à Mitteldorf.

Comportement louche
Espionnage excessif
Comportement bestial
Voies de fait sur agent de la force publique
Recel d'objets volés

Vagabondage
Tentative de vol
Etat d'ivresse
Non paiement de loyer
Dettes de jeu
Comportement menaçant

Docteur, Docteur

L'écran **Etat du personnage** mesure les fonctions essentielles suivantes – Santé, Energie, Blessures de Combat, Charme, Faim, Soif et Sommeil.

Plus les barres de mesure sont hautes, mieux votre personnage se porte. Mais qu'arrive-t-il quand elles commencent à baisser ?

Plus spécifiquement, **Santé** mesure globalement votre forme physique. Si cette mesure baisse, c'est que ça va très mal. Si la croix vire au rouge, vous avez attrapé une sale maladie... (ou deux...).

Energie vous indique si votre personnage a du punch. Si l'écran enregistre une baisse, vous allez probablement succomber à la maladie. Vous brûlez de l'énergie quand vous êtes fatigué, quand vous avez faim, quand vous êtes malade et quand vous passez votre temps à combattre des monstres et à jeter des sorts.

Blessures de combat. Rien de tel pour vous sonner ! Vous aurez besoin d'un guérisseur et de beaucoup de repos.

Charme. C'est l'effet que vous faites au reste de la population. Le citoyen sain et respectable a beaucoup de charme. L'immonde clochard n'en a aucun.

Faim, Soif et Sommeil vous avertissent quand vous avez faim, soif et quand vous avez besoin de repos. Si vous voulez rester en bonne santé, il faut bien manger, boire des produits naturels, dormir à l'hôtel et éviter les armes à feu. Si vous ne parvenez pas à vous plier à l'une de ces règles, vous avez quatre options.

Vous pouvez aller trouver la **Chirurgienne de la Ville**. Consultez les pages jaunes de la Gazette de Mitteldorf, si vous voulez d'autres détails. Cette dame est nouvelle en ville, alors ses tarifs sont raisonnables.

Ou alors, vous pouvez vous rendre à un **Temple**. Le contrôle médical est gratuit, mais le traitement coûte les yeux de la tête. Bien sûr, si vous vous y connaissez un peu en magie, vous pouvez toujours pratiquer sur votre serviteur une opération chirurgicale maison.

La quatrième option est de rendre l'âme.

Attractions touristiques

Enfin, puisque vous allez séjourner quelque temps à Mitteldorf, pourquoi ne pas rechercher quelques-unes des meilleures attractions que la ville propose ?

Du point de vue culturel, le **Théâtre** est l'attraction principale de la commune. Une foule de gens se pressent au guichet dans l'espoir d'avoir un billet, et les bagarres pour les meilleures places sont aussi divertissantes que le spectacle !

Vous recherchez des distractions plus reposantes ? Allez au **Musée**. Vous y trouverez des reliques du passé glorieux de Mitteldorf et de l'île de Wolfbrood.

Pour finir, quelques mots sur le **Zoo**, qui se trouve à l'Est de la ville non loin de la Porte Principale. Il regroupe la plus grande collection au monde de créatures laides et méchantes.

LEGENDS OF VALOUR

Schnellübersichtskarte

PC - Installation ~ Legen Sie Diskette 1 in das Laufwerk ein. Geben Sie A: (oder B: wenn Ihr Laufwerk B ist) ein, dann install. Befolgen Sie die auf dem Bildschirm gegebenen Anweisungen und wechseln bei Aufforderung die Diskette.

Starten des Spiels ~ Geben Sie CD/LOV (oder das Verzeichnis, in das Sie Legends of Valour installiert haben) ein, dann LOV. Wenn dies funktioniert, werden Sie aufgefordert, das von Ihnen verwendete Sound-System zu wählen. Klicken Sie die betreffende Box an, und schon können Sie spielen. Das Eröffnungsmenü beinhaltet die Optionen **Charakter erstellen**, **Spielen** (diese Option lädt automatisch Ihr letztes gespeichertes Spiel, falls eines vorhanden ist), **Neues Spiel**, und **Beenden und zu DOS zurückkehren**.

Amiga

Spiel von einer diskette

Erstellen Sie vorerst eine leere, formatierte Diskette mit dem Namen "LOVSAVE".

Legen Sie Diskette 1 in Laufwerk DF0: ein. (Verfügen Sie über ein zweites Laufwerk, dann legen Sie diskette 2 in Laufwerk DF1: ein)

Klicken Sie das Disketten-icon für "LOV1" zweimal an.

Klicken Sie das "Legends of Valour"-Icon zweimal an, um das Spiel zu starten, **Oder**

klicken Sie das "Figuren"-Icon zweimal an, um eine neue Figur zu erstellen.

Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, und legen Sie die disketten in das entsprechende Laufwerk ein.

Installation auf einer festplatte

1. Legen Sie Diskette 1 in Laufwerk DF0:
2. Klicken Sie das Icon für "LOV1" zweimal an.
3. Ziehen Sie das Icon für die Schublade "LOV" auf Ihre Festplatte, die entweder als "DHO:" oder "WORK:." gekennzeichnet ist.
4. Öffnen Sie nun "CLI" oder "SHELL".
5. Geben Sie folgendes ein: "CD DHO: LOV" oder "CD WORK: LOV"
6. Geben Sie nun "COPY DF0: #? WORK: LOV" ein.
7. Legen Sie, sobald das Diskettenlaufwerklicht erloschen ist, Diskette 2 ein und wiederholen Sie den Installationsablauf von Punkt 6 an für alle vier weiteren Disketten. (Weist Sie ein Warnkästchen darauf hin, daß eine Datei schon vorhanden ist, klicken Sie den "ABBRUCH"-knopf (CANCEL) an.)

Spiel von der festplatte

Um das Spiel von Ihrer Festplatte zu laden, öffnen Sie die "LOV"-Schublade auf Ihrer Festplatte und klicken das "Legends of Valour"-Icon an.

Besondere hinweise für die Amiga-version

Diese Anweisungen haben die im Handbuch gegebenen Instruktionen auf.

Figur/Spiel sichern/laden

Auf diesen beiden Bildschirmen befunden sich unten drei Würfel. Der linke Würfel stellt den "OKAY"-knopf dar, der mittlere den Knopf "DISKETTEN BENUTZEN" (USE FLOPPY DISK) und der rechte den Knopf "ABBRECHEN" (CANCEL).

Möchten Sie auf eine Diskette sichern, dann legen Sie Ihre zuvor formatierte Diskette "LOVSAVE" in ein beliebiges Laufwerk.

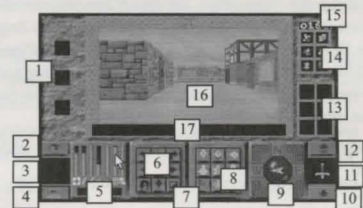
Handeln

Um in einem Laden einen Gegenstand zu verkaufen, klicken Sie den entsprechenden Gegenstand in Ihrer Tasche bzw. Hand an.

Ihr zimmer

Möchten Sie Geld in oder aus Ihrem Korb transferieren, dann können Sie es durch Anklicken der linken Seite der Geldanzeige schnell und durch Anklicken der rechten Seite der Geldanzeige langsam übertragen.

Spielen des Spiels



- | | | |
|-------------------------------------|------------------|-----------------------|
| 1 Felder mit magischen Gegenständen | 2 Untersuchen | |
| 3 Boden | 4 System | 5 Status |
| 6 Bewegungen | 7 Rang | 8 Handlungen |
| 9 Kompaß | 10 Fallen lassen | 11 Rechte Hand |
| 12 Werfen | 13 Rucksack | 14 Güter |
| 15 Geld | 16 Ansicht | 17 Mitteilungsfenster |

Dies ist der Hauptspielbildschirm. Die gesamte 3D-Action erscheint in der Ansicht. Die übrigen Optionen sind:

Felder mit magischen Gegenständen ~ Bei Legends of Valour gibt es drei spezielle magische Gegenstände. Wenn Sie sie finden und aufheben, erscheinen sie in diesen Feldern.

Boden ~ Wenn Sie auf einen Gegenstand zugehen, erscheint er in diesem Feld. Klicken Sie den Gegenstand an, um ihn aufzuheben, oder klicken Sie auf Untersuchen, um eine Beschreibung des Gegenstands im Mitteilungsfenster zu erhalten.

System ~ Wenn diese Option angeklickt wird, erscheint der Systembildschirm, der Optionen wie Spiel laden/speichern, Sound ein/aus usw. enthält.

Status ~ Jeder dieser Balken stellt einen anderen Aspekt der körperlichen Verfassung Ihres Charakters dar, und zwar von links nach rechts: Gesundheit allgemein, Energie, Kampfverwundungen, Anziehungskraft, Hunger, Durst und Schlaf. Je höher der Balken, desto besser geht es Ihrem Charakter.

Bewegungen ~ Durch Anklicken dieser Symbole können Sie sich bewegen. Die Bewegungen sind von links nach rechts, und von oben nach unten: Nach links drehen, gehen, nach rechts drehen, seitlich nach links bewegen, rennen, seitlich nach rechts bewegen, umdrehen und rückwärts gehen.

Rang ~ Beim Anklicken dieses Symbols erscheint ein Bildschirm, auf dem Ihre Ränge in den verschiedenen Gilden und Tempeln aufgeführt sind.

Handlungen ~ Diese sind von links nach rechts, und von oben nach unten: linker Hieb, beidhändiger Hieb, rechter Hieb (oder zuschlagen, zustechen und schneiden, wenn Sie eine Waffe tragen), Autokarte, Zaubersprüche, religiöser Zauber, Schlaf, benutze und rufe.

Kompaß ~ Mit diesem Kompaß läßt sich nicht nur feststellen, in welche Richtung Sie sehen; durch Anklicken der Nadel und Ziehen in die gewünschte Richtung läßt sich auch Ihr Charakter drehen.

Geld ~ Hier können Sie sehen, wie viele Groschen Sie besitzen.

Güter ~ Durch Anklicken eines dieser sechs Felder wird (auf der Anzeige für Geld) angezeigt, wie viel des jeweiligen Guts Sie bei sich führen. Die Güter sind von links nach rechts, und von oben nach unten: Edelsteine, Gewürze, Farbstoffe, Erz, Felle und Teer.

Rucksack ~ Um einen Gegenstand von Ihrer rechten Hand in den Rucksack zu befördern, müssen Sie ihn nur anklicken und umgekehrt, um etwas aus Ihrem Rucksack in Ihre Hand zu befördern. Wenn Sie einen Gegenstand vom Boden aufheben und Ihre Hand voll ist, landet dieser Gegenstand automatisch im Rucksack.

Werfen ~ Um einen Gegenstand zu werfen, den sie in der rechten Hand halten, klicken Sie dieses Symbol an.

Rechte Hand ~ Um einen Gegenstand zu benutzen, müssen Sie ihn in der Hand halten, z.B. um eine Schriftrolle zu lesen oder um zu essen.

Fallen lassen ~ Alles, was Sie in der Hand halten, wird fallen gelassen.

Bewegen – Durch Drücken der rechten Maustaste wechseln Sie zwischen Zeigermodus (wenn der Mauszeiger auf dem Bildschirm sichtbar ist) und Schnellmodus (wenn der Mauszeiger nicht sichtbar ist). Im Zeigermodus klicken Sie die Bewegungssymbole an. Im Schnellmodus können Sie durch Bewegen der Maus nach links und rechts Ihre Blickrichtung ändern. Halten Sie die linke Maustaste dabei gedrückt, laufen Sie. Wenn Sie die Leertaste gedrückt halten, rennen Sie.

Außerdem können Sie sich mit den Pfeiltasten bewegen - und zum Umdrehen, und zum Laufen.

Tastatur

Jedes der Handlungs-Symbole besitzt auch ein Gegenstück auf der Tastatur, und zwar:

f1 ~ Hieb f2 ~ Autokarte f3 ~ Zaubersprüche
 f4 ~ religiöser Zauber f5 ~ Schlaf f6 ~ benutze

f7 ~ rufe
 und außerdem f8, um einen Gegenstand zu werfen.

© 1992, 1994 Synthetic Dimensions Ltd. & U.S. Gold Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

SPIELANLEITUNG

Beginnen des Spiels

Nach der Titelsequenz haben Sie folgende Optionen:

- Spielen
- Charakter erstellen
- Neues Spiel
- Beenden

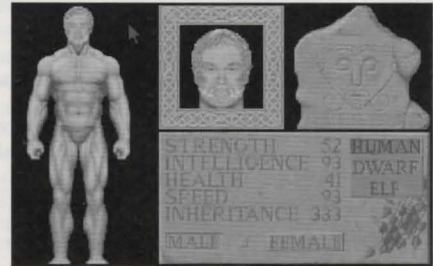
Legends of Valour funktioniert nur mit einer Maus. Das Spiel unterstützt keine Joysticks. Sie können zwar mit der Tastatur spielen, jedoch eröffnet sich Ihnen das volle Potential des Spiels nur mit der Maus, da einige Optionen über die Tastatur nicht erhältlich sind.

Um aus einem Menü wie diesem etwas zu wählen, müssen Sie einfach mit dem Mauszeiger auf Ihre Wahl zeigen, um diese zu markieren und die LMT (linke Maustaste) drücken.

Beachten Sie, daß das Drücken der RMT (rechten Maustaste) normalerweise jedes Menü entfernt.

Erstellen eines Charakters

Wenn Sie die Option **Charakter erstellen** wählen, erscheint in etwa dieser Bildschirm:



Charaktere sind durch folgende Werte definiert: Stärke, Intelligenz, Schnelligkeit und Gesundheit.

Stärke umfaßt allgemein die körperliche Stärke Ihres Charakters. Dies hilft Ihnen hauptsächlich bei Kämpfen. **Intelligenz** definiert Ihre Fähigkeiten, logisch zu denken, was Ihnen in diesem Spiel in vielerlei Hinsicht von Nutzen sein kann. **Schnelligkeit** betrifft Ihre Beweglichkeit, Ihr Geschick und Ihre Reaktionen –dies hat auch Auswirkungen auf Kampf und einige andere Abschnitte des Spiels. **Gesundheit** mißt Ihre körperliche Verfassung.

Sie müssen nun einige Entscheidungen hinsichtlich Ihres Charakters treffen. Wählen Sie, ob Ihr Charakter menschlich, ein Elf oder Zwerg sein soll.

Als nächstes wählen Sie, ob Ihr Charakter männlich oder weiblich sein soll.

Durch Anklicken der Gesichtszüge mit der LMT können Sie das Charakterportrait verändern.

Wenn Sie mit dem Verändern Ihrer Gesichtszüge fertig sind, klicken Sie die Runen unten an der Steintafel an. Sie werden gefragt, ob Sie sich bei diesem Charakter sicher sind. Klicken Sie **Ja** an, um mit dem Erstellen des Charakters fortzufahren (oder **Nein**, um noch einmal von vorne anzufangen).

Nun erscheint Ihr Heimatdorf. Auf der Mitteilungsleiste erfahren Sie den Namen und den Beruf Ihres Vaters. Dann werden Sie aufgefordert, Ihren eigenen Namen einzugeben (maximal [16] Buchstaben).

Durch Anklicken der verschiedenen Gebäude in Ihrem Dorf erfahren Sie, was jedes dieser Gebäude ist. Meistens handelt es sich um Läden, Orte, wo Sie Handelsgüter erhalten können.

Klicken Sie einen Laden mit der LMT an, um ihn zu betreten. Klicken Sie irgendeinen Gegenstand mit der LMT an, um ein detaillierteres Bild davon mit Name und Preisschild zu sehen. Wenn Sie ihn wollen, klicken Sie auf den Kaufen-Knopf. Der Gegenstand wird dem Bild Ihres Charakters hinzugefügt und der Preis von Ihrem Geld abgezogen.

Wenn Sie den Gegenstand nicht wollen, klicken Sie einen anderen an oder den **Laden verlassen**-Knopf.

Sie müssen nicht all Ihr Geld (oder auch nur etwas davon!) ausgeben. Wenn Sie mit dem Ausrüsten Ihres Charakters fertig sind, klicken Sie den **Horizont** an, um Schaffen eines Charakters zu beenden und zum Optionsbildschirm zurückzukehren.

Sie können vor Spielbeginn mehr als einen Charakter erstellen. Es können jederzeit bis zu 8 Charaktere bestehen.

Wenn Sie das Spiel speichern, speichern Sie auch gleichzeitig den Charakter. Tatsächlich ist der Name des Charakters der Name der Datei, unter der das Spiel gespeichert wird. Wenn Sie mit verschiedenen Charakteren spielen wollen, müssen diese am Anfang beginnen.

Spiel laden/speichern

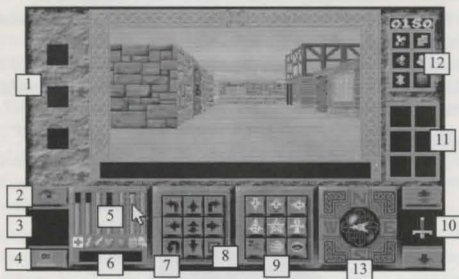
Wenn der Bildschirm mit den Startoptionen wieder erscheint, wählen Sie **Neues Spiel**. Sie werden gefragt, mit welchem Charakter Sie spielen wollen.

Um ein früher gespeichertes Spiel zu spielen, wählen Sie "SPIELEN" und dann "SPIEL LADEN" aus dem Systemmenü.

Der Bildschirm **Gespeichertes Spiel** listet acht Chroniken auf, eine für jeden von bis zu acht Charakteren. Jede "Stelle" auf der Diskette mit den gespeicherten Spielen kann überschrieben werden - seien Sie deshalb vorsichtig! Klicken Sie einfach die Chronik an, die Sie Speichern/Laden möchten. Das Spiel geht automatisch weiter. **Sie können ein Spiel nur dann speichern, wenn sich Ihr Charakter in einem Gasthaus, einer Schenke oder einer Herberge befindet.**

Auf der Straße

Nachdem Sie **Neues Spiel** gewählt haben, werden Sie sich vor dem Haupttor von Mitteldorf wiederfinden. Sie sehen nun die Hauptbildschirmanzeige. Diese sieht in etwa folgendermaßen aus:



1. Felder mit einzigartigen magischen Gegenständen
2. Symbol untersuchen
3. Boden-Fenster
4. Systemsymbol
5. Charakter-Statusanzeige
6. Zeitbalken
7. Bewegungssymbole
8. Rangsymbol
9. Handlungssymbole
10. Anzeige der in der Hand befindlichen Gegenstände
11. Anzeige der im Rucksack befindlichen Gegenstände
12. Anzeige der in den Taschen befindlichen Gegenstände
13. Anzeige des Kompasses

Die Felder mit **einzigartigen magischen Gegenständen** sind leer. Diese Felder sind nur voll, wenn Sie das Glück haben, einen der drei speziellen magischen Gegenstände von **Legends of Valour** zu finden.

Untersuchen erlaubt Ihnen, Gegenstände, die Sie finden, genauer zu untersuchen. Klicken Sie **Untersuchen** an, wenn ein Gegenstand im **Boden-Fenster** erscheint.

Im **Boden-Fenster** sehen Sie Gegenstände, auf die Sie treffen, während Sie durch den Ort laufen. Wenn Sie nahe genug an einen Gegenstand herankommen, der aufgehoben werden kann, wird dieser dort angezeigt. Wenn Sie den Gegenstand aufheben wollen, klicken Sie ihn mit der LMT an, und er gelangt in das Fenster **Rechte Hand**, wenn dieses leer ist, oder in

den **Rucksack**. Geld und Güter gelangen automatisch in Ihre Taschen. Mit dem Symbol **System** können Sie Spiele speichern, vorher gespeicherte Situationen laden oder einen der Grundparameter des Spieles ändern.

Die Anzeige **Charakter-Status** zeigt alle Aspekte der geistigen und körperlichen Verfassung Ihres Charakters an. Von links nach rechts zeigen die sieben Balken folgendes an:

Gesundheit allgemein **Energie** **Kampfverwundungen**
Anziehungskraft **Hunger** **Durst** **Schlaf**

In jedem Fall geht es Ihrem Charakter umso besser je höher der Balken ist.

Mit einem dieser Symbole - **Rang** - gelangen Sie jedoch zum **Charakter-Bildschirm**.

Der **Charakter-Bildschirm** zeigt ein Portrait Ihres Charakters, welchen Rang er/sie in verschiedenen Gilden und Tempeln besitzt und andere spezielle Informationen, die sich mit Fortschreiten des Spieles eröffnen.

Die Anzeige **Handlungen** besitzt mehrere Symbole, um Zugang zu verschiedenen Handlungen zu erhalten.



Die ersten drei sind Kampfoptionen - Zuschlagen, Ausholen und Zustechen. Ihr Charakter setzt welche Waffe er/sie auch immer in der Hand hält, oder gegebenenfalls die Fäuste, gegen welchen Feind auch immer er/sie sich gegenüber sieht ein. Je nach Gegner können verschiedene Kampfstile mehr oder weniger erfolgreich sein. Hier müssen Sie etwas experimentieren.

Die zweite Reihe von **Handlungen** bietet ebenfalls drei Symbole an. Das erste davon gewährt Zugang zur **Karte von Mitteldorf**.

Die Kartenfunktion kann auch in den Verliesen von Mitteldorf verwendet werden. Dort kann sie jedoch nur zur groben Orientierung dienen; es werden nämlich nur die besuchten Orte aufgezeigt und somit der Weg zurück zum Eingang.

Die nächsten zwei Symbole ermöglichen **Magische** und **Priesterliche** Zaubersprüche.

In der letzten Reihe befinden sich drei weitere Symbole. Wählen Sie **Ausruhen**, um einmal auszuruhen, wo sie sich auch befinden. Ein kleines Menü erscheint und fordert Sie auf, 0, 2, 4, 8 oder 12 Stunden Ruhe zu wählen. Das Symbol **Benutze** ermöglicht es Ihrem Charakter, jeglichen in seiner/ihrer Hand befindlichen Gegenstand zu benutzen - vorausgesetzt, daß der Gegenstand einen Nutzen hat...

Mit **Rufe** können Sie Passanten auf sich aufmerksam machen.

Mit dem **Kompaß** könne Sie feststellen, in welche Richtung sie sehen. Sie können ihn auch benutzen, um die Richtung zu ändern. Sie können einen der Punkte auf dem Kompaßrand anklicken, um diese Richtung zu wählen, oder die Kompaßnadel ziehen.

Neben dem Kompaß befindet sich die **In der Hand-Anzeige**, mit der Sie sehen können, welchen (wenn überhaupt einen) Gegenstand Ihr Charakter in der Hand hält. Darüber und darunter sind zwei Knöpfe, mit denen Sie den Gegenstand **Werfen** oder **Fallen lassen** können.

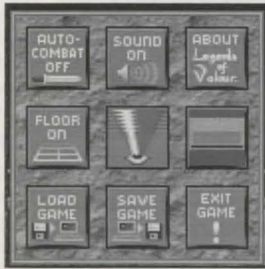
Die Anzeige **Rucksack** zeigt, welche Mengen an Handelsgut Ihr Charakter mit sich schleppt.

Direkt darüber sehen Sie, wie viel Geld sie besitzen, und zwar in Groschen. Wenn Sie jedoch eines der Güter anklicken und die Maustaste gedrückt halten, können Sie stattdessen sehen, wie viel vom jeweiligen Gut sie besitzen.

Die Hauptanzeige schließlich zeigt Ihr Fenster nach draußen und eine kleine Anzeige für Mitteilungen.

Spiel-Management

Durch Anklicken des **System**-Symbols mit der LMT können viele Einstellungen des Spiels geändert werden.



Sie können **Auto-Kampf** ein- oder ausschalten. Wenn Auto-Kampf eingeschaltet ist, steuert der Computer bei Kämpfen Ihren Charakter und erspart Ihnen somit das Anklicken der Kampfsymbole. Sie können auch **Sound** ein- und ausschalten, womit Sie die Musik und Soundeffekte abstellen können.

Klicken Sie **Über Legends of Valour...** an, um einige Informationen über **Legends of Valour** zu erhalten.

Mit dem **Boden**-Symbol können Sie zwischen strukturiertem und "einfachem" Boden wechseln. Mit dem (mittleren) **Horizont**-Symbol können Sie den Horizont zu Ihnen her oder von Ihnen weg bewegen. Je näher der Horizont bei Ihnen ist, desto schneller läuft das Spiel ab. Und schließlich das **Fenster**-Symbol, mit dem Sie die Größe des Ansichtsfensters verkleinern können.

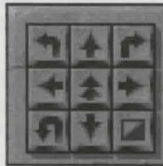
In der unteren Reihe befinden sich Symbole für Speichern und Laden des Spiels. Bedenken Sie, daß Sie ein Spiel nur speichern können, wenn sich Ihr Charakter in einer Schenke oder Herberge befindet; anderswo steht diese Option nicht zur Verfügung.

Und schließlich gibt es die Option **Spiel beenden**.

Bewegen

Dies können Sie auf dreierlei Arten tun. Zunächst einmal können Sie die Pfeiltasten benutzen. Drücken Sie die **_**-Taste, um vorwärts zu laufen oder die **/** -Tasten, um sich zu drehen.

Als zweite Methode können Sie mit der Maus Symbole auf der **Bewegungen-Anzeige** wählen. Klicken Sie das gewünschte Symbol mit der LMT an. Die Symbole der Bewegungen-Anzeige sind wie folgt:



Wie bereits erwähnt können Sie ebenfalls mit dem **Kompaß** die Richtung ändern. Und dann können Sie auch noch die RMT (rechte Maustaste) drücken, um den Schnellmodus zu wählen. Jetzt geht's rund! Wenn Sie die Maus nach links oder rechts bewegen, drehen Sie sich in diese Richtung. Drücken Sie nun die LMT und halten sie gedrückt, und schon bewegen Sie sich vorwärts.

Wenn Sie einmal das Laufen beherrschen, können Sie das Ganze noch beschleunigen, indem Sie beim Bewegen die Leertaste gedrückt halten. Dies funktioniert mit jeder Art von Bewegung. OK. Nun da wir laufen können, wollen wir doch gleich etwas Anspruchsvolleres versuchen. Es heißt Durch-Türen-Gehen und ist einfach ein Muß. Drehen Sie Ihren Charakter nun in Richtung Tür und laufen Sie los. Wenn diese sich öffnet, wissen Sie, daß Sie es geschafft haben.

Natürlich sind einige Türen verschlossen, was ein Zeichen dafür ist, daß es in dieser Stadt einfach nicht genug Vertrauen gibt. Das **Mitteilungs-Fenster** informiert Sie darüber, daß die Tür verschlossen ist. Wenn Sie die Mittel besitzen, die Tür einzuschlagen oder das Schloß zu knacken, wird dies automatisch versucht. Wenn das Wort "gesichert" erscheint, ist die Tür magisch verschlossen. Dann benötigen Sie **Magie** - oder einen Schlüssel -, um sie öffnen zu können.

Verwenden Sie dieselbe Hingehen-und-Nachsehen-Methode, um Treppen hinauf- oder hinabzusteigen. Wenn sich die Ansicht ändert, haben sie es geschafft. Wenn nichts passiert, tun Sie so, als hätten Sie etwas im Auge, und versuchen Sie es noch einmal.

Eventuell schaffen Sie es sogar, auf diese Art durch Fenster zu gelangen. Mitglieder der Gilde der Diebe werden in der Kunst unterrichtet, sich an ein Fenster heranzuschleichen und es durch Anschlagen der **ENTER**-Taste zu öffnen. Mit einem **Portal**-Zauber können Sie ebenfalls Einlaß erhalten.

Tempus Fugit

Im Laufe der Zeit wird sich Ihr Charakter hungrig, durstig und müde fühlen, was durch die **Charakter-Statusanzeige** ersichtlich ist.

Es ist tatsächlich möglich, zu verhungern, oder so hundemüde zu sein, daß einen selbst ein paar alte Mütterchen auf der Straße zusammenschlagen können. Passen Sie also auf sich auf. Früh ins Bett gehen und früh aufstehen hält Sie fit und wohlhabend und verhindert, daß Sie irgendwelchen unangenehmen Gestalten, die nachts durch die Straßen schleichen, in die Hände geraten...

Mit den Einheimischen plaudern

In Läden, Gasthäusern und anderen Etablissements können Sie sich mit dem Besitzer oder den Gästen unterhalten, indem Sie eine Antwort auf einem Menü passender Sätze wählen. Die Antworten der Angesprochenen werden in **Mitteilungen** angezeigt.

Klicken Sie mit der LMT das Symbol **Mund** aus **Handlungen** an, während Sie dem Glücklichen, mit dem Sie sich unterhalten wollen, gegenüberstehen. Wenn dieser sich angesprochen fühlt, kommt er auf Sie zu. Sie können nun plaudern, indem Sie Ihre Sprüche, Fragen und witzigen Bemerkungen aus den angezeigten Menüs wählen.

Das gewöhnliche **Konversationsmenü** sieht folgendermaßen aus:



Wählen Sie **Wo...**, um eine Liste von Orten und/oder Gegenständen zu erhalten. Diese Liste kann ziemlich lang sein. Bewegen Sie also den Mauszeiger an den oberen oder unteren Rand der Anzeige, um auf- oder abwärts zu scrollen. Klicken Sie eine Option an, um eine Frage zu wählen.

Was ist... funktioniert ähnlich. Sie können nach der Zeit fragen (fragen Sie keinen Polizisten...), nach dem Datum, oder sogar "Wie heißen Sie?"

Taschendieb erlaubt Ihnen, eine ganz besondere Unterhaltung zu führen, und zwar eine, bei der Sie nur Unsinn reden, während Sie die Taschen Ihres Gesprächspartners oder "Opfers", wie sie auch genannt werden, durchstöbern. Sie werden bald herausfinden, wie erfolgreich Sie waren.

Mit **Beleidigen** können Sie einen schärferen Ton anschlagen. Die Einwohner von Mitteldorf sprechen ja so eine ausdrucksstarke Sprache. Wenn Sie sich eine Debatte ersparen und dem Typen einfach eine zimmern wollen, klicken Sie **Angriff** an.

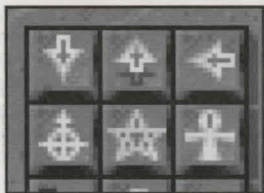
Die Queensbury-Regeln

Zunächst einmal ist es natürlich ziemlich clever, sich mit einer anständigen Rüstung und mehreren stumpfen und scharfen Gegenständen auszurüsten.

Dann sollte man sicherstellen, daß man seine Waffe auch in der Hand hat. Klicken Sie irgendeinen Gegenstand in Ihrem Rucksack an, um ihn in Ihre Hand zu befördern und umgekehrt. Tun Sie dies, bevor Sie dazu gezwungen sind. Wenn ein Tumult erst einmal so richtig in Gang ist, dürfen Sie nicht erst Ihr Gepäck nach einer Waffe durchwühlen. Jeder nicht für einen Kampf zu gebrauchende Gegenstand in Ihrer rechten Hand wird bei Ausbruch einen Kampfes automatisch fallen gelassen.

Woher weiß man, daß eine Schlägerei begonnen hat? Tja, die Person Ihnen gegenüber hört zunächst einmal auf, Sie zu beleidigen. Zweitens beginnt Ihre **Charakter-Statusanzeige** zu blinken, und mehrere Balken beginnen, sich nach unten zu bewegen, vor allem der Balken **Kampfverwundungen**.

Um den Angriff zu erwidern, klicken Sie eines der **Kampf-Symbole** an.



Zuschlagen ist ein abwärts geführter Hieb, sehr effektiv mit stumpfen Waffen, wie z.B. Keulen oder Stuhlbeinen... Wenn Sie keine Waffe in der Hand halten, aktiviert dieses Symbol Ihre Linke. **Ausholen** ist ein seitlicher Hieb, wobei die Klinge des Schwertes verwendet wird. Dieser Hieb ist also gut für Schwerter und so. Wenn Sie keine Waffe besitzen, versetzen Sie Ihrem Gegner einen Haken mit Ihrer Rechten. **Zustechen** spricht für sich selbst, kann aber auch eine Kombination mit bloßen Fäusten sein.

Klicken Sie die Kampfsymbole so oft an wie Sie wollen. Es gibt keinen "Puffer"; der Computer weiß, wann Ihr letzter Hieb ausgeführt ist und wartet, bis Sie das nächste Symbol anklicken. Wenn Sie jemanden (oder etwas) treffen, sehen Sie einige rote "Spritzer" auf dem Bildschirm, die Sie recht zufriedenstellen werden. Überprüfen Sie nun die **Zeitanzeige** unter der **Charakter-Statusanzeige**. Während eines Kampfes erscheint hier eine rote Linie, die in etwa anzeigt, wie gesund Ihr Gegner ist. Diese Linie wird kürzer, wenn Sie ihn/sie/es niedermachen.

Mit Waffen können Sie mehr ausrichten als mit bloßen Fäusten. Sie können auch Kombinationen von Hieben gegen bestimmte Gegner ausführen, wie z.B. Ausholen-Ausholen-Zuschlagen, was sehr wirksam ist.

Und schließlich können Sie auch Gegenstände nach Ihren Gegnern werfen. Sie können alles Mögliche werfen, von Schwertern und Äxten zu Steinen und Möbeln. Je schwerer ein Gegenstand ist, desto weniger weit können Sie ihn werfen, doch desto größer der Schaden, den er anrichtet, wenn er sein Ziel erreicht.

Nehmen wir nun jedoch einmal an, daß Sie all dies versucht haben und Ihr Gegner sich einfach nicht geschlagen geben will.

Nun, hierfür gibt es eine einfache und eine schwierige Lösung. Die einfache ist, ein alternatives Kampfverhalten an den Tag zu legen, und zwar Weglaufen. Drücken Sie die Leertaste, um sich umzudrehen. Und jetzt nichts wie weg.

Die schwierigere Lösung ist, besser zu kämpfen. Die verschiedenen Kriegergilden in der Stadt bieten ein einfaches aber wirksames Training an, um Ihre Fitneß, Ihr Können und Ihre Kraft zu verbessern.

Der Middeldorf-Reiseführer

Einführung

Immer alles der Reihe nach. Geld. Die gültige Währung in Middeldorf ist der Groschen, vornehmlich einer, auf dessen einer Seite Seine Tadellose Hoheit, König Farley, abgebildet ist. In Middeldorf wimmelt es nur so von Möglichkeiten, die schwere Last, zu viele Groschen mit sich herumtragen zu müssen, zu erleichtern. Einige Langfinger könnten versucht sein, Ihnen das Geld, das Sie selbst erst vor einer halben Stunde gemopst haben, zu

entwenden. Sie können Geld in Ihrer Unterkunft unterbringen. Das ist 100%ig sicher.

Beachten Sie, daß es große Preisunterschiede zwischen den verschiedenen Stadtteilen und zu verschiedenen Zeiten gibt. Läden sind geöffnet von ungefähr einer Stunde nach Morgendämmerung bis eine Stunde vor Abenddämmerung (Am Tag der Sonne sind sie seltsamerweise geschlossen). Die Gasthäuser sind von Mittag bis Mitternacht geöffnet. Woher wissen Sie, wie spät es ist? Nun, Sie können ja einen der netten Einwohner von Middeldorf fragen. Oder merken Sie sich, wann die Sonne auf- und untergeht. Noch besser ist es, ein Stundenglas zu kaufen.

Jeder Tag dauert in Middeldorf 24 Stunden. Wenn Sie nach der Zeit fragen, erhalten Sie wahrscheinlich eine Angabe mit den groben Anhaltspunkten vor Morgendämmerung, ungefähr zur Morgendämmerung, früher Morgen, Vormittag, Mittag, später Nachmittag, Abend, Mitternacht. Die Stadt besitzt einen Sieben-Tage-Zyklus, von Montag, über Tyrstag, Wodenstag, Thorstag, Freyastag und Satyrstag zum Tag der Sonne. Sie werden auch feststellen, daß die Jahreszeiten sich ändern, wobei die Tage im Herbst kürzer und im Frühling länger werden.

Bei **Legends of Valour** spielt Zeit kaum eine Rolle, manchmal jedoch kommt es auf die Tageszeit an. Zum Beispiel, wenn ein Mitglied der Wache sagt "Du hast fünf Minuten, um von hier zu verschwinden..." Wenn Sie einmal einer Gilde beitreten, werden Sie zum Beispiel sehr bald den Zahltag kaum erwarten können.

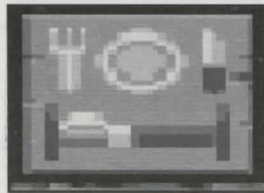
Fast jedes Gebäude in der Stadt kann erkundet werden.

Unterkunft

Das erste, was man in Middeldorf machen sollte, ist, sich nach einer Bleibe umzusehen.

Schlafen auf der Straße hat zwei bedeutende Nachteile. Erstens wird einen die Stadtwache wegen Landstreicherei festnehmen, und zweitens werden Mitglieder der Gilde der Diebe Sie ausrauben.

Suchen Sie also eine der freundlichen und einladenden Herbergen von Middeldorf auf. Sie erkennen sie an den Schildern, die außen irgendwo angebracht sind.



Unter anderem würden wir das Der Fröhliche Reisende empfehlen, das am nächsten beim Haupttor liegt.

Wenn Sie eine Herberge betreten, sehen Sie die Rezeption. Gehen Sie vorwärts, bis Sie an die Rezeption "stoßen", und die Anzeige ändert sich und zeigt ein Bild des Vermieters, ein Schild mit dem Namen der Herberge und drei Symbole. Der Vermieter könnte auch einige weise Worte für Sie haben, die Sie lesen und dann verdauen können (wenn die Nachricht von einem Pfeil gefolgt wird, können Sie durch Betätigung der Pfeiltasten den Rest der Willkommensrede lesen).

Klicken Sie **Zimmer** an, damit ein Plan der Herberge angezeigt wird. Wenn Sie ein Zimmer anklicken, wird die Miete für eine Woche angezeigt und ein Dialogfenster, das Ihnen die Möglichkeit bietet, das Zimmer zu nehmen oder es abzulehnen. Wenn Sie es nehmen, wird von Ihrem Geld die Miete für eine Woche abgezogen. Das Zimmer gehört Ihnen, solange Sie dafür bezahlen. Wenn Sie stinkreich sind (was ja vorkommen kann), können Sie für mehr als eine Woche im voraus zahlen, indem Sie das Zimmer noch einmal anklicken. Alles, was Sie im Zimmer lassen, ist 100%ig sicher. Darauf können Sie Gift nehmen. Wenn Sie allerdings mit der Miete in Verzug kommen, verkauft der Vermieter Ihre Sachen.

Um etwas im Zimmer zurückzulassen, gehen Sie zum **Korb**, den Sie dort vorfinden. Er erscheint im Boden-Fenster. Beim Anklicken erscheinen zwei Fenster. In einem werden Geld und Waren und die anderen Sachen angezeigt. Klicken Sie ein Geld und Waren-Fenster in Ihrer Taschen-Anzeige an, um Sachen in den Korb zu befördern, oder klicken Sie ein Fenster in der Korb-Anzeige an, um etwas aufzunehmen. Wollen Sie einen Gegenstand aus Ihrer rechten Hand in den Korb legen, klicken Sie ein leeres Korb-Fenster an; um einen Gegenstand aufzunehmen, klicken Sie ein ausgefülltes Fenster an.

Zum Beenden klicken Sie die **RMT**.

Ausruhen in einer Herberge erfrischt einen Charakter wie keine andere Art der Ruhe. Um zu schlafen, wählen Sie das Symbol Schlaf, während Sie sich in Ihrem Zimmer befinden und klicken dann die Zahl von Stunden an, die Sie in erholsamer Ruhe verbringen wollen. Diese Zeitangaben sind allerdings nicht genau, und es ist sehr wohl möglich, daß Sie ein paar Stunden zu früh oder zu spät aufwachen.

Die zweite Option in einer Herberge ist **Mahlzeit**. Klicken Sie Mahlzeit an, um eine Auswahl an Mahlzeiten und Getränken zu erhalten, mit denen Sie Ihren Appetit stillen können. Klicken Sie eine Mahlzeit an, um herauszufinden, was es ist und wie viel es kostet. Sie haben nun die Option, dieses üppige Mahl zu genießen oder eben nicht...

Essen ist gut gegen Hunger, und Trinken ist gut gegen Durst. Wie Sie bereits wissen, wirkt sich beides schlecht auf Ihre Gesundheit aus. Klicken Sie also "Ja" an, und genießen Sie Ihre Mahlzeit. Ihr Hunger- und Durstbalken (in der **Charakter-Statusanzeige**) gehen nach oben, Geld nach unten, und für ein paar Stunden sind alle glücklich.

Die letzte Option an der Rezeption ist **Beenden**.

Eine Nacht in der Stadt

Sie werden ausgezeichnete Gasthäuser in ganz Mitteldorf entdecken. Jedes hat ein unverwechselbares Schild außen.



Wie bei einer Herberge sehen Sie beim Betreten eines Gasthauses einen Tresen. "Stoßen" Sie an den Tresen, um die Optionen zu erhalten. Sie werden Ihren Wirt kennenlernen, feststellen, wo Sie sind (immer nützlich zu wissen...) und sich mehrerer Arten, Ihren Geldstand zu senken, ausgesetzt sehen.

Die erste ist **Mahlzeit**, die hier genauso wie in der Herberge funktioniert.

Schenken sind ebenfalls großartig dafür geeignet, um mitzubekommen, was in der Stadt so passiert. Klicken Sie **Mitteilung** an, und eine Art schwarzes Brett mit zwei Rubriken erscheint, und zwar **Allgemeine Informationen** und **Stellenangebote**. Klicken Sie eine der Rubriken an, um die Informationen zu erhalten (mit der RMT können Sie wie immer alles rückgängig machen).

Allgemeine Informationen bringt Sie zu den verschiedenen Sehenswürdigkeiten und Aktivitäten in Mitteldorf. Sie können es sich einfach nicht leisten, diese nicht regelmäßig nachzusehen; die besten Geschäfte und Aktivitäten in der Stadt werden immer an den schwarzen Brettern ausgehängt. **Stellenangebote** bieten die Möglichkeit, ein paar Groschen mit einfacher, niedriger Arbeit für andere Leute zu verdienen. Befolgen Sie einfach die Anweisungen.

Die dritte Option in einer Schenke ist **Spielen**.

Bei den meisten Spielen beträgt der Einsatz einen Groschen. Beim Muschelspiel müssen Sie wählen, unter welchem Becher die Bohne ist;

wenn Sie richtig wählen, gewinnen Sie zwei Groschen. Ist Ihnen das nicht schnell genug? Versuchen Sie doch einmal "Schaben machen sich am Erhängten zu schaffen". Die Quoten sehen Sie am schwarzen Brett.

In verschiedenen Schenken werden verschiedene Spiele gespielt. Außerdem gibt es verschiedene Varianten, die vom Wochentag abhängen.

"Höre ich fünf?"

Beim Einkaufen gibt es in Mitteldorf an jeder Ecke etwas zu erleben, von der stumpfen Brutalität des Zollhauses bis zum Dirty Daglish, dem Paradies für Schnäppchenjäger. Treten Sie ein, sehen Sie sich um, "stoßen" Sie an den Tresen.

Die drei Optionen sind **Mitteilung**, die genauso funktioniert wie Mitteilungen in einem Gasthaus, **Handel** und **Beenden**. Wenn Sie **Handel** anklicken, sehen Sie eine Reihe von Symbolen, die die sechs Handelsgüter darstellen (Edelsteine, Gewürze, Farbstoffe, Erz, Felle und Teer) und vier weitere Kästen, die leer sein oder einen Gegenstand darin haben können.

Wenn Sie einen leeren Kasten anklicken, fragt Sie der Ladenbesitzer, ob Sie einen Gegenstand verkaufen wollen. Antworten Sie mit Ja, und alle Gegenstände, die Sie bei sich haben, werden angezeigt. Klicken Sie einen Gegenstand an, damit Ihnen dafür ein Preis angeboten wird. Es liegt bei Ihnen, ob Sie akzeptieren oder nicht.

Klicken Sie einen Kasten an, der einen Gegenstand enthält, um vom Ladenbesitzer den Preis zu erfahren. Auch hier liegt die Entscheidung bei Ihnen.

Wenn Sie eine **Ware** anklicken, wird der Kauf- und Verkaufspreis angezeigt, wie viel der Laden von dieser Ware auf Lager hat und wie viel Sie dabei haben.

Es gibt auch Knöpfe zum **Kaufen**, **Verkaufen** und **Geschäft**. Klicken Sie den entsprechenden Knopf an, um Waren in ihren entsprechenden Einheiten zu kaufen oder zu verkaufen. Wenn Sie die Transaktion beendet haben, klicken Sie **Geschäft** an, und die Ware und das Geld wechseln ihren Besitzer.

Merken Sie sich, daß Sie sehen können, wie viel Geld und welche Güter Sie bei sich haben, indem Sie auf die **Taschen**-Anzeige sehen. Im oberen Fenster sehen Sie, wie viel Geld Sie besitzen. Wenn Sie jedoch eines der Warenfenster anklicken, sehen Sie stattdessen, wie viel der jeweiligen Ware Sie besitzen. Waren werden wie folgt gemessen:

Edelsteine - Unzen	Gewürze - Pfund
Farbstoffe - Töpfe	Erz - Zentner
Felle - Stück	Teer - Fäßchen

Finden und behalten

Wenn Sie beim Umherbummeln einen Gegenstand auf dem Boden oder auf einem Tisch liegen sehen, gehen Sie näher heran. Wenn der Gegenstand in Boden-Fenster erscheint, könnte es sich um etwas handeln, das Sie auf längere Sicht borgen können...

Natürlich lohnt sich das nicht immer. Wenn Sie sich nicht sicher sind, untersuchen Sie den Gegenstand erst, indem Sie **Untersuchen** anklicken. Was immer Ihnen ein flüchtiger und unsachkundiger Blick über den Gegenstand verraten hat, wird im **Mitteilungs-Fenster** angezeigt. Einige Gegenstände können jedoch interessanter sein, als daß man sie nur mal mit der Schwertschärpe umdreht. Beispielsweise ist ein Buch ein Buch - Sie wollen jedoch wissen, was für ein Buch, stimmt's? Nehmen Sie also den Gegenstand in die rechte Hand Ihres Charakters und klicken Sie ihn an.

Schriftrollen, Gebräue (Flaschenetikett) und einige Sachen können auf die gleiche Art untersucht werden. Die Informationen erscheinen im **Mitteilungs-Fenster**.

Was ist, wenn mehr dahinter steckt? Sie könnten den Gegenstand ja auch genauer von den Experten der Gilde der Magiere untersuchen lassen, die dann ihren werten Rat zu dem Gegenstand zum besten geben. Sie besitzen den Ruf, skrupellos anständig zu sein. Sagen sie zumindest.

Von nun an können Sie einen Gegenstand von Ihrer Hand in den Rucksack und umgekehrt befördern, indem Sie ihn anklicken oder ein leeres Fenster im Rucksack anklicken. Gleichzeitig wird auch alles, was Sie über den Gegenstand wissen, im **Mitteilungs-Fenster** angezeigt.

Sie können einen Gegenstand in Ihrer Hand fallen lassen oder werfen, indem Sie den richtigen Knopf anklicken. Sie können aber auch nachsehen, ob er irgendeinen verborgenen Zweck hat ("was macht dieser Knopf?"), indem Sie **benutze** anklicken.

R.E.S.P.E.K.T.

Wenn Sie länger als nur ein paar Stunden oder Tage in Mitteldorf bleiben wollen, müssen Sie sich eine Arbeit suchen. Sie müssen also ein paar Groschen pro Tag verdienen, um den Gerichtsvollzieher von Ihrer Tür fernzuhalten.

Wie bereits erwähnt, gibt es alle möglichen Arten von Arbeiten. Sehen Sie öfters bei den Mitteilungen in Schenken und Läden nach. Es handelt sich meistens um Botengänge von einem Ort zu einem anderen.

Gelegenheitsjobs sind in Ordnung, Sie werden jedoch feststellen, daß Sie bei einer der Gilden der Stadt mehr erwartet. Es handelt sich hier um bedeutende Organisationen mit viel Einfluß und Geld, was manchmal zu den Leuten an unteren Ende der Leiter durchsickert. Und das sind Sie!

Es gibt fünf Gilden: Die **Gefolgschaft der Asegeir** und die **Bruderschaft von Loki** sind für Magiere; die Gilden der **Waffenbrüder** und der **Söldner** bestehen aus stämmigen Ehrenleuten, die ganze Gebäude stemmen können; und dann ist da noch die **Gilde der Diebe**, eine Organisation, die auf die geordnete Umverteilung von Gütern spezialisiert ist.

Treten Sie ein, gehen Sie zum Empfang, und Ihnen werden drei Optionen geboten: **Geschäft, Dienstleistung und Beenden**.

Klicken Sie **Geschäft** an, und schon werden Sie in die Gilde aufgenommen, es sei denn, daß man - aus irgendeinem unerfindlichen Grund - Ihr Gesicht nicht leiden kann. Es gibt etwas Rivalität zwischen den Gilden und Tempeln, so daß es also passieren kann, daß eine Mitgliedschaft ein andere ausschließen kann.

Wenn Sie beitreten wollen, müssen Sie erst einmal einen unerheblichen Mitgliedsbeitrag zahlen und sich einer Herausforderung stellen.

Die Herausforderung wird wahrscheinlich in irgendeiner unbedeutenden Aufgabe und einem Zeitlimit bestehen. Eventuell werden Ihnen zusätzliche Informationen oder Hilfe gegeben, um die Aufgabe zu erfüllen.

Wenn Sie die Herausforderung meistern, werden Sie mit offenen Armen in die Gilde aufgenommen. Sie können sogar versuchen, im Rang etwas aufzusteigen. Wenn ein Bruder oder eine Schwester der Gilde **Geschäft** anklickt, erhält er/sie das Angebot, sich um den nächsten Rang zu bemühen oder auszutreten.

Was noch wichtiger ist, Gilden sind ein unentbehrlicher Bestandteil des Lebens in Mitteldorf.

Um zu sehen, wie weit Sie in der Rangfolge aufgestiegen sind, klicken Sie Rang an. Es wird Ihr derzeitiger Rang in allen Gilden angezeigt, denen Sie beigetreten sind.

Je höher Sie in einer Gilde aufsteigen, desto mehr Zugang zu deren Dienstleistungen erhalten Sie. Jede Gilde bietet verschiedene Dienstleistungen an, die vom Abschätzen eines in einem Verlies gefundenen Gegenstandes bis zum Unterricht in der Kunst des Einsteigens in ein Fenster reichen. Mitglieder bezahlen für diese Dienstleistungen weniger als Nicht-Mitglieder.

Es gibt noch andere Vorteile, die eine Mitgliedschaft und das Aufsteigen in einer Gilde mit sich bringt. Kämpfer kämpfen besser, Langfinger werden noch fingerfertiger undsoweiter.

Wer nicht wagt, der nicht gewinnt

Besonders bei der Gilde der Söldner sollte man vorsichtig sein. Das sind nämlich die, die andere wegen Geld aufschlitzen.



Wenn Sie jedoch im kritischen Moment die Gold Card der Gilde der Söldner hervorziehen (d.h. solange Sie noch Finger haben), können Ihnen eine Menge schrecklicher Schmerzen erspart bleiben. Die Söldner treiben sich am Westende der Stadt herum.

Mit dem niedrigsten Rang angefangen gibt es bei den Söldnern folgende Ränge, zu denen Sie aufsteigen können:

Leibwächter-Lehrling
Mietling
Kopfgeldjäger
Söldner
Gildenmeister

Die **Waffenbrüder** sind da schon vernünftiger, obwohl auch sie richtig harte Kerle sind. Sie hängen in einem Büro auf dem großen Kasernengelände am Ostende der Stadt herum. Der Weg zur Spitze der Gilde der Waffenbrüder sieht ungefähr folgendermaßen aus:

Infanterist
Kavallerist
Waffenschmied
Hauptmann
Templer

Beide Gilden bieten ausgezeichnete Ausbildung an Waffen an. Dies erhöht Ihre Chancen, einen Kampf zu überleben.

Hin und wieder mußt Du mal was stehlen, Junge...

Einige sagen, daß man Geld am ehrlichsten verdient, indem man es von anderen stiehlt. In mehreren Städten gibt es eine Gilde der Diebe, eine Bruderschaft, die sich heimlich in winzigen, verdunkelten Räumen trifft, um große Verbrechen zu planen.

In Mitteldorf operieren sie jedoch von einem großen Haus aus. Sehen Sie am schwarzen Brett in der Schenke Zwei Schlangen, unten am Hafen, nach.

Wenn Sie also eine Karriere in Sachen Geldwechsel machen wollen, ist die Mitgliedschaft in der Gilde der Diebe ein Muß. Dies sind die Ränge in der Gilde:

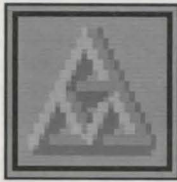
Bettler
Taschendieb
Grabräuber
Dieb
Pate

Das Training, das die Gilde anbietet, erlaubt Ihnen, Ihre Fertigkeit beim Schloßerknacken, bei Taschendiebereien und bei der Auswahl von sicheren Opfern zu verbessern. Sie lernen auch, sich zu drücken, eine nützliche Fertigkeit im Kampf. Und schließlich werden Sie als Mitglied der Gilde in die althergebrachten Geheimnisse, wie man Fenster öffnet und in sie einsteigt, eingeweiht. Wenn Sie diese Fertigkeit erst einmal besitzen und in ein Fenster "laufen" und ENTER drücken, sollten Sie in der Lage sein, in alle möglichen interessanten Gebäude einzudringen...

"Das ist ja Zauber!"

Die zwei Gilden der Magiere in Mitteldorf sind die **Gefolgschaft der Asegeir** und die **Bruderschaft von Loki**. Sie sind genauso wie die anderen Gilden organisiert. Sie bieten Dienstleistungen an, hauptsächlich die Identifizierung von magischen Gegenständen. Sie können sich auch auf dem normalen Weg um eine Mitgliedschaft bewerben - eintreten, Beitrag zahlen, irgendeine Aufgabe erledigen, um zu beweisen, daß Sie würdig sind,

aufgenommen zu werden, und schon werden Sie mit einem geheimnisvollen Handschlag in die Gilde aufgenommen.



Außerdem wird Ihnen als Mitglied einer Magiergilde beigebracht, wie Sie jemandem eine kleben, bevor derjenige überhaupt daran denkt, Sie einen degenerierten Halbling zu nennen. Mit Erreichen jedes Rangs Ihrer Gilde werden Ihnen immer mächtigere Zaubersprüche beigebracht. Diese werden in Ihrem Zauberbuch aufgezeichnet, das Sie mit dem Symbol **Zaubersprüche** öffnen können.

Alle zu erlernenden Zaubersprüche werden gezeigt, obwohl weniger erfahrene Magiere nicht alle Sprüche anwenden können.

Um einen Zauberspruch anzuwenden, klicken Sie das Symbol an. Einige Zaubersprüche halten einige Zeit an, was am **Zeitbalken** ersichtlich ist. Zaubern verbraucht **Energie**, und zwar immer weniger, je höher man in der Gilde aufsteigt.

Dies sind die entsprechenden Ränge in den beiden Gilden:

Asegeir	Loki
Zauberlehrling	Mystiker
Schriftgelehrter	Hexer
Zauberer	Zauberer
Hexenmeister	Hexenmeister
Meistermagier	Schwarzer Magier

Diese Zaubersprüche können Magiere lernen:



Portal - damit können Sie verschlossene Türen und Fenster öffnen. Der Zauber hält nur bestimmte Zeit an, während er wirkt, können Sie jedoch durch verschlossene Türen, Fallgitter, Fenster und alle möglichen anderen Hindernisse gehen...



Feuerball - Mit diesem Zauberspruch können Sie Hindernisse, die sich im Weg befinden, wegsprengen. Solange der Spruch wirkt, können Sie von Ihren Fingern mit der **Leertaste** Feuerbälle aussenden.



Nahrung schaffen - Mit diesem Zauberspruch können Sie Nahrung schaffen. Vor dem Zaubern muß Ihre rechte Hand leer sein. Sie können die Nahrung sofort essen, wenn sie erscheint (**benutze** anklicken), oder sie für später aufheben.



Getränk schaffen - funktioniert auf dieselbe Art.



Warp - Dieser Zauberspruch teleportiert Sie zu den Stehenden Steinen zurück.



Heilung - Ihr Gesundheitsbalken wird auf Maximum gebracht.



Kraft - steigert den Schaden, den Sie bei einem Kampf bewirken können. Einige Monster sind sonst einfach nicht unterzukriegen.



Schutz - Vermindert den Schaden, der Ihnen im Kampf zugefügt werden kann.

Ich glaube!



Es gibt vier wichtige Tempel in der Stadt, und zwar den Tempel des Göttervaters **Odin**, der auf königliches Geheiß wirkt; den **Tempel der Freya**, zu dem nur Frauen Zutritt haben; den **Tempel von Aegir**, wo es eher um Meditation und Weihrauch geht und den **Tempel von Set**, einem alten Schlangengott, bei dem es blutbespritzte Altäre und Opferdarbringungen gibt. Tempel sind im großen und ganzen wie Gilden aufgebaut. Man tritt ein, tags oder nachts, "stößt" an den Empfang und bekommt drei Optionen angeboten -**Geschäft**, **Dienstleistung** oder **Beenden**.

Wenn Sie sich für **Geschäft** entscheiden, wird Ihnen die Mitgliedschaft in dem Orden angeboten. Wie bei einer Gilde muß man einen Beitrag entrichten und sich Herausforderungen stellen. Doch bekommt man hier im Gegensatz zu einer Gilde nicht nur eine Mitgliedsmarke und Ermäßigungen geboten, sondern auch ein Zauberbuch!

Priesterliche Zaubersprüche funktionieren genauso wie Normale Zaubersprüche, nur daß sie eben durch das **Priesterlicher Zauber**-Symbol ausgelöst werden.

Sie können in einem Tempel genauso wie in einer Gilde aufsteigen, indem Sie zurückkehren und noch einmal **Geschäft** wählen. Je höher Sie aufsteigen, desto mächtiger werden Ihre Zauberkräfte.

Die zweite Option in einem Tempel ist **Dienstleistung**. Als verantwortungsbewußte Einrichtungen bieten die Tempel kostenlose ärztliche Untersuchungen für alle Bürger und Touristen an.

Die Behandlungen sind nicht billig aber wirkungsvoll! Und Mitglieder können auf der Basis einer "Schwerverletzungsermäßigung" behandelt werden, die Kosten verhältnismäßig gering hält.

Die Tempel besitzen ihre eigenen Hierarchien, nämlich:

Odin	Freya
Novize	Flirt
Magus	Kokette
Theurg	Verlockung
Exorzist	Verführerin
Hoher Priester	Hohe Priesterin

Aegir	Set
Novize	Schlängler
Theologe	Zischer
Göttlicher Meditier	Erdrücker
Kleriker	Zubeißer
Hoher Priester	Meister des Gifts

Dies sind die Zaubersprüche aus dem Zauberbuch der Priester:



Portal - damit können Sie durch verschlossene Türen und Fenster gehen. Der Zauber hält nur bestimmte Zeit an. Während er wirkt, können Sie jedoch durch alle möglichen Hindernisse, wie Fenster und verschlossene Türen, hindurchgehen.



Blitz - Versetzen Sie Ihre Freunde in Erstaunen! Bekämpfen Sie Ihre Feinde mit Blitzen! Solange der Spruch wirkt, könne Sie von Ihren Fingern mit der **Leertaste** Blitze aussenden.



Nahrung schaffen - Mit diesem Zauberspruch können Sie eine wohlschmeckende, vitaminreiche Mahlzeit schaffen. Sie können die Mahlzeit jetzt essen oder für später aufheben. Bevor Sie zu zaubern beginnen, muß Ihre rechte Hand leer sein.



Getränk schaffen - Damit können Sie auf dieselbe Art leckere Getränke schaffen.



Zuflucht - Dieser Zauber bringt Sie magisch in Ihren Tempel.



Glaubensheilung - Bringt Ihre Gesundheit wieder auf Maximum



Kraft - Steigert den Schaden, den Sie bei einem Kampf bewirken können.



Schutz - Vermindert den Schaden, der Ihnen im Kampf zugefügt werden kann.

Nicht schuldig, Euer Ehren

Früher oder später werden Sie Bekanntschaft mit der Stadtwache machen. Es gibt viele Vergehen, die Sie begehen können. Außerdem gibt es nicht wenige, wegen derer Sie verhaftet werden können, ob Sie sie begangen haben oder nicht.

Dann durchlaufen Sie den Weg der Gerechtigkeit in Mitteldorf, der kurz und gerecht ist. Sie werden sofort in die Hallen der Gerechtigkeit geschleppt, wo das Gericht alles glauben wird, was der Polizist, der Sie verhaftet hat, sagt. Innerhalb von ungefähr zehn Sekunden wird über Ihr Schicksal entschieden. Die Strafen reichen von Geldstrafen für geringe Vergehen bis zu längeren

Aufgehalten in einem der fünf Minus-Fünf-Sterne Gefängnisse.

Damit Sie nicht vom rechten Weg abkommen, ist hier eine Liste der am häufigsten von Bürgern von Mitteldorf begangenen Vergehen.

Auffälliges Verhalten	Landstreicherei
Exzessives Rumschnüffeln	Versuchter Raub
Scheußliches Benehmen	Trunkenheit und ungebührliches Benehmen
Angriff eines Polizisten	Mietrückstand
Spielschulden	Hehlerei
Bedrohliches Gehabe	

Herr Doktor, Herr Doktor

Die **Charakter-Statusanzeige** mißt sieben Haupteigenschaften - Gesundheit, Energie, Kampfverwundungen, Anziehungskraft, Hunger, Durst und Schlaf. Je höher die Balken sind, desto besser geht es Ihrem Charakter. Doch was hat es zu bedeuten, wenn sie zu fallen beginnen?

Vor allem mit **Gesundheit** läßt sich Ihre allgemeine Verfassung messen. Wenn dieser Balken fällt, ist etwas ganz und gar nicht in Ordnung. Wenn das Kreuz rot wird, haben Sie sich irgendeine unangenehme Krankheit eingefangen (oder zwei...).

Energie zeigt an, wie viel Schmeckes Ihr Charakter hat. Je niedriger die Anzeige ist, desto höher stehen die Chancen, daß Sie sich eine Krankheit einfangen. Energie wird verbraucht, ganz gleich, ob Sie sich ausruhen oder essen, krank sind oder den ganzen Tag gegen Monster kämpfen oder zaubern.

Kampfverwundungen machen Sie so richtig fertig. Sie müssen einen Heiler aufsuchen und brauchen viel Ruhe.

Anziehungskraft zeigt, was für einen Eindruck Sie auf den Rest der Bevölkerung ausüben. Ein gesundes, rechtschaffenes Mitglied der Gesellschaft besitzt eine hohe Anziehungskraft. Ein gammeliges Pennner besitzt überhaupt keine.

Hunger, Durst und Schlaf zeigen Ihnen, wann Sie Nahrung, etwas zu trinken oder ein paar Stunden Schlaf brauchen. Wenn Sie gesund bleiben wollen, essen Sie gut, trinken Sie Naturprodukte, schlafen Sie in einer Herberge und vermeiden Sie, am falschen Ende anderer Leute Waffen zu stehen. Wenn Sie bei einem dieser Punkte nicht erfolgreich sind, stehen Ihnen vier Optionen offen.

Sie könnten zur **Stadtärztin** gehen. Näheres erfahren Sie auf den schwarzen Brettern oder in den Vergilben Seiten von Mitteldorf. Die Ärztin ist noch neu in der Stadt, ihre Preise also vernünftig.

Sie könnten aber auch einen **Tempel** aufsuchen. Eine Untersuchung kostet nichts, eine Behandlung könnte sich jedoch nur ein Rockefeller leisten. Wenn Sie die nötige Magie besitzen, können Sie sich ja selbst etwas Behandlung zukommen lassen.

Die vierte Option besteht darin zusammenzubrechen.

Touristenattraktionen

Und wenn Sie schon einige Zeit in Mitteldorf verbringen, könnten Sie ja auch einige der außergewöhnlicheren Attraktionen besichtigen.

Aus kultureller Sicht ist das **Theater** der Höhepunkt. Oft treiben sich dort Menschenmassen herum, um ein Ticket zu ergattern, und einige der Kämpfe um die besten Plätze sind genauso unterhaltsam wie die Aufführungen selbst!

Wenn Sie eher gesittete Unterhaltung suchen, sollten Sie das **Museum** aufsuchen, in dem es viele Überbleibsel aus der glorreichen Vergangenheit von Mitteldorf und der Wolfsbrutinsel zu sehen gibt.

Schließlich sollte noch der **Zoo** erwähnt werden, der sich am Ostende der Stadt befindet, nicht weit vom Haupttor entfernt. Er beherbergt die weltgrößte Sammlung von fiesen und üblen Kreaturen.

**Having Technical Problems?
Why not call our helpline on:
0121 326 6418**

The line is open Monday to Friday between
9.00 am and 5.00 pm. Our staff are ready to respond to any
query you may have.



**KIXX, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England.
Tel: 0121 625 3311.**