

HEROQUEST™

MASTERS

Legacy of  
**SORASIL**



**Wizards Guide**



PRESENTS

# The Legacy Of Sorasil

Original Code by **Kevin Dudley**

Additional Code & Front End by **Mike Hart**

Graphics by **Matt Furniss**

Original Game Design by **Paul Green**

Sound & Music by **Patrick Phelan**

Produced by **Tony Casson**

Manual by **Steve McKevitt and Kai MacMahon,**

Illustrations by **Alan Batson**

Level Construction by **Simon Short**

Tested by **Lee Cambell, Tony Howe,**

**Rob Millington and Simon Short**

**English 2**

**Français 17**

**Deutsch 31**

**Italiano 45**



# EPILEPSY WARNING

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns or backgrounds on a television screen, or while playing video games may induce epileptic seizures in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing the video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions, **IMMEDIATELY** discontinue use and consult your physician before resuming play.

# *The Runes of The Guilds of Magic:*

A	A	L
B	B	M
C	C	O
D	D	Q
E	E	R
G	G	T
H	H	U
I	I	V
J	J	Y
K	K	Z



# Greetings Champion!

Behold the lands of Rhia! Once a great empire, now dying under the stranglehold of corruption and pestilence. The rivers have dried, the harvest lies withered on the parched earth and the livestock are diseased and dying. The people flock to my tower each day for assuagement, but even I can offer no council. Few in our noble kingdom are untouched by the grip of fear. My magic has failed me and soon, I will succumb to the foul curse.

I do not believe this pestilence is the work of nature. Using all my powers I am now certain that the forces of darkness are responsible for this festering morass you see before you. My spells have revealed a magic so great and evil that the one responsible for its hegemony is shielded from my detection.

You must rid the land of this malediction, lest all perish and evil will reign all powerful.

Beyond the Shadow Mountains far from here, lies the land of Kolchoth. Once a mighty empire of sultans and demigods, Kolchoth now lies a decadent ruin that remembers little of its former glory. Go to Kolchoth and locate the two talismans of lore which will aid us in our hour of need. Thence, look to the East, where the rising sun illuminates the lands of Garathor wherein lies the lost healing Amulet of Taubor-Rin. Turn Southwards across the plains and beyond. To where the moon casts its shadow, to the begotten land of the Elves, The Iron-Wood Forest for there, legend proclaims, lies the Oracle Stone.

With these artefacts I shall heal the land before evil overruns us and darkness reigns all powerful.

Beyond that I cannot say, but steel yourselves for a task greater than any that you have faced before.

I have given you what help I can in the form of the ancient runes of the guild of magic. I do not know if they will be of use, but guard them safely, for they are sacred. You will find them on the previous scroll of this tome. Go now and may you be revered in the sagas for eternity. You are our only hope.

Alaron The Mystic 23.13.24

## The Legacy Of Sorasil

The Legacy Of Sorasil is an epic fantasy adventure with nine fantastic scenarios to challenge even the most experienced gamer. The scenarios in Sorasil are not separate adventures, but all part of a single Campaign with one overriding objective: to free the lands of Rhia from the grip of evil.

To do this you will need to assemble a party of four heroes and take them through the campaign world braving the challenges that await you. There are monsters with special abilities and deadly puzzles and traps that will test your parties' skills to the full.

As you progress through the adventures your characters will gain in experience and power. Which is important, because each adventure is progressively more difficult (as you would expect!)

**The gameplay in Sorasil is not confined to dismal dungeons. There are a multitude of different locations, enchanted forests, mystic temples and strange castles. A host of evil creatures and perils must be overcome, along with puzzles and traps to test your mental and physical abilities to the full. Don't hesitate too long; THEY are waiting for you!**

### GETTING STARTED

#### Commodore Amiga

1. Insert your Legacy Of Sorasil game disk 1 into the default disk drive.
2. Plug your mouse into port number 1.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load automatically. Follow any on-screen loading instructions that may appear.

#### Installing Legacy Of Sorasil onto Amiga Hard Disk Drive.

1. Turn on your Amiga and monitor.
2. Insert Disk 2 at the workbench screen.
3. Double click on the 'Install' icon and follow the on-screen loading instructions.
4. Please note Amiga 1200 users may have to revert back to original chipset before running by holding both mouse buttons down and resetting the machine. Then click on *display options* and select original chipset before rebooting.

### PROTECTION

In your Legacy of Sorasil box, you will find a code wheel. After the first quest, a picture will appear on the screen made up of a set of icons. This image should be recreated on the codewheel. Turn the outer wheel until you get a matching picture and then select the corresponding number using the two arrows on the screen. Now click the right facing arrow and the game will load for you automatically.

### LANGUAGE SCREEN

This is the first screen you will see after the game has loaded and intro sequence has finished. Click on the appropriate flag for the language you wish to play the game in, (English, German or French).

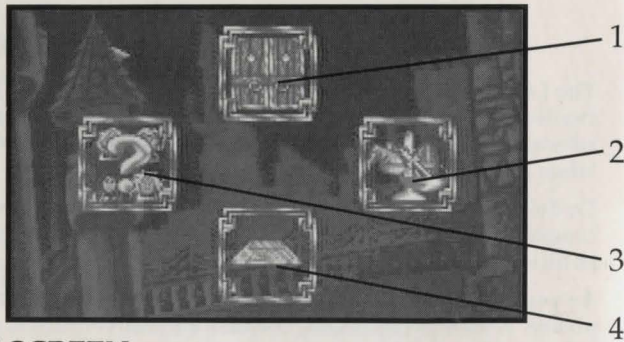
Once a language has been selected, this screen will disappear and you will be taken to the Main Option Screen.

### MAIN OPTION SCREEN

There are four options, represented by an icon these are explained in detail below. To select an option, click on its icon with the left mouse button.



1. Map Screen/Play Game
2. Character Selection Screen
3. Character Modification Screen
4. Load/Save Screen



## CHARACTER SELECTION SCREEN

This screen allows you to select up to four characters to undertake your quest. You can choose any four characters you wish.

To select a character click on one of the doors to open it. The character currently selected will appear in the door space. Use the mouse to click on the arrows left and right under the doorway to toggle through the eight characters available.

The order in which the characters appear in the doorways will determine the order of movement in the game. For example if the Barbarian appears in the second doorway from the left, he will be the second character to move during the game: if the Paladin is in the first doorway he will move first in the game.

It is therefore possible to have any combination of characters moving in any order.

You do not need to choose four characters if you do not wish to, but the scenarios are designed for 4 and even then you will need a good combination of brute force and magic to succeed. The fewer characters you select, the more difficult the scenario.

Choose your party of heroes wisely. To help you select, a description of each character and their traits follows.

## CHARACTERS AND TRAITS

The abilities printed below are the defaults and you can alter some of these attributes in the character generation section.

### Angor: The Barbarian

Angor is a fearsome and worthy hero. A brutal upbringing with the nomadic tribes in the Northern Wastes have made Angor a Champion swordsman.

Armed with a mighty broadsword, Angor shuns the armour traditionally worn by men of the warrior caste, opting to use speed and aggression as his defences.

Angor's attitude towards battle is a simple one: if it moves, hit it. If it doesn't move, shove it over and then hit it; and if neither of these works, then it's probably a wall!

Strength: 8    Body: 8    Attack: 7    Defence: 7  
 Perception: 4    Mind: 2    Move: 10



### Oakheart: The Ranger

The Forests have traditionally provided Rangers with both their homes and way of life.

Experts in woodcraft and forest lore, Rangers live on their wits, aided by the eagle-like perception which they have developed through a lifetime in the wilds.

Oakheart is at home in the wilderness; tracking and woodland magic are second nature to him. His sword provides another way out of any danger if his foresting skills fail him.

Strength: 5    Body: 6    Attack: 5  
 Defence: 5    Perception: 10    Mind: 4  
 Move: 11

### Haxar: The Paladin

The Order of the Knights Paladin are brave and noble crusaders: Guardians of justice and honour, whose high ideals must be maintained at all times through a Spartan existence.

Haxar is a pious knight, steadfast, loyal and dependable. Pure in mind and deed, he is a noble companion to any on the side of goodness and law.

Strength: 6    Body: 8  
 Attack: 7    Defence: 6  
 Perception: 5    Mind: 5  
 Move: 10



### Calorflame: The Cleric

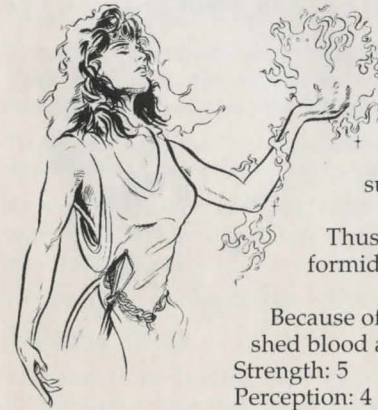
Calorflame is a Priestess who can prove both a powerful ally and dangerous enemy.

The education and training of clerics involves rigorous religious and military aspects - after all, spreading the word of god is never going to be easy in such a lawless world.

Thus Clerics are a combination of soldier and sorcerer: formidable combatants with life-saving spells.

Because of her religious convictions, Calorflame is forbidden to shed blood and as a consequence, unable to use edged weapons.

Strength: 5    Body: 6    Attack: 5    Defence: 5  
 Perception: 4    Mind: 10    Move: 10





### Grimbeard: The Fighter

Hailing from the Blue Mountains, Grimbeard is an elite Dwarven warrior adept in the ways of war.

An expert in weapons, strategy and battle tactics, this master axeman is also proficient at uncovering and removing traps.

Grimbeard is the most formidable warrior in the hero's complement. His combative skills are beyond compare but, like the Barbarian, just don't expect much in the way of conversation.

Strength: 9      Body: 9  
Attack: 7      Defence: 8  
Perception: 7      Mind: 2      Move: 6



### Ravenslock: The Wizard



Ravenslock is a supreme sorcerer and learned magic-user. A genius who calls upon his awesome mind power in order to crush his foes. Although physically weak, Ravenslock's magical powers make him an awesome opponent.

His magic can weaken or defeat opponents where brute strength would fail and although weak in combat, the Wizard's powers cannot be overstated.

Strength: 4      Body: 4  
Attack: 4      Defence: 2  
Perception: 6      Mind: 14      Move: 10

### Stormbow: The Adventurer

The Elven Adventurer Stormbow is a wanderer who has become a jack of all trades.

A competent swordsman, and spell caster with curative powers; Stormbow is a solid and versatile all-rounder.

His vast experience makes him superbly adaptable with no task or challenge proving to be beyond the range of his experience. A worthy member of any company.

Strength: 4      Body: 4  
Attack: 5      Defence: 5  
Perception: 9      Mind: 6  
Move: 12



### Celeste: The Mystic

Celeste is a captivating beauty; Mistress of the Elements and an accomplished enchantress. Little is known about this mysterious elemental, but she can prove a match for even the most formidable opponents using her phenomenal powers.

Despite her magical prowess, she is prone to physical attacks, having limited combat skills.

Strength: 3      Body: 4  
Attack: 4      Defence: 2  
Perception: 7      Mind: 14  
Move: 10



Once you are happy with your party return to the main menu and enter the character modification screen.

### CHARACTER MODIFICATION SCREEN

Each character receives 5 extra points that can be allocated in which ever way you wish to the following attributes.

**Body      Combat      Perception      Strength      Mind**

The five points are represented by the Candle Of Life Force on the left of the screen.

You cannot decrease any of the character attributes below the default minimum.

To alter an attribute, move on to the appropriate icon. An up or down cursor will automatically appear and each time you click on this, the level will move up or down by one.

You can still rearrange the levels after the candle has extinguished by taking away points and reallocating them in the same way until you are happy with the configuration.

Click on the cursors underneath the character icon to take you to the next party member.

When you are happy with your modifications, click on the arrow at the foot of the page to return to the main menu.

### MAP SCREEN/PLAY GAME

The map screen looks something like this:

Your current location will be shown by a flag. The possible destinations are shown by flashing icons and you may have a number of destinations to choose from, at any one time.

To choose a destination, click onto one of the icons with the mouse and your flag icon will move there. You will now begin your next adventure or enter a trading post.

As well as the scenarios that make up **The Legacy Of Sorasil**, there are three trading posts where you will be able to buy and sell equipment and hear rumours that may help you on your quest.

At the end of a scenario you will be returned to the main menu.

### Trading Posts

There are three Trading Posts in Legacy Of Sorasil, where you can buy weapons and equipment or hear rumours that may aid you in your quest. To sell an object click on the 'S' and you will be presented with a price list giving the amount the trader is willing to pay you for a particular object. To select an item for sale, move the scroll bar using the cursors



until the item is highlighted. The item will now appear next to your character icon. Click on the Item with the left mouse button, drag it onto the shop counter and click again to release it. The item will now disappear from your inventory, and your gold total will be credited with the appropriate amount.

It's worth bearing in mind that these traders buy low and sell high; this means you will always pay more to buy an item off a trader than he will to buy the same item off you! That's business!

To buy an item click on the 'B' and a list of all the Traders current stock will appear. If you see an item you wish to purchase, move the scroll bar until it is highlighted. The item will appear on the desk in front of the trader. Click on the item and move it to your character icon. Click a second time to deposit it in your backpack. The appropriate amount of gold coins will be deducted from your purse.

Several items are subject to availability and a trader may not have the more exotic items in stock for long. You should also note the prices of each item. generally speaking, the more expensive the merchandise, the more effective it will be.

Finally, remember that not every character can use every weapon. The mage, for instance, would have trouble lifting a broadsword, yet alone hitting anyone with it! Should you be foolish enough to attempt to buy weapons you cannot use, don't count on the trader letting you know, he is there to make money, after all. Happy Shopping!

## LOAD/SAVE SCREEN

At the end of each scenario, you will return to the Main Options screen.

To save a game, click on the save button and follow the on-screen instructions. **To save a game you will need a blank disk. Do not use your game disks!**

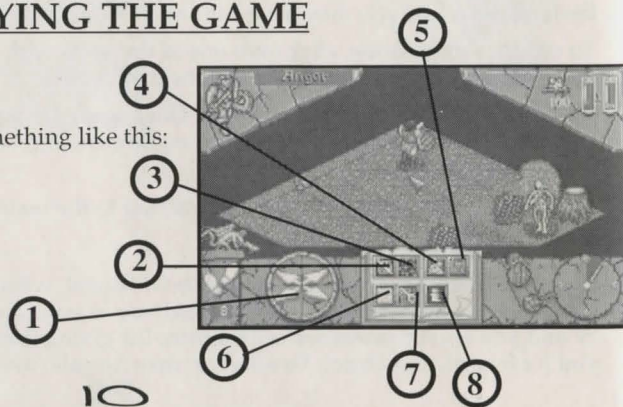
**Note:** You can only save after a quest.

To load a saved game, click on the load button and follow the on screen instructions.

If you wish you can generate a set of characters and then save them immediately in this section. This will allow you to return to them straight away should anything 'unfortunate' happen to them on an adventure.

## PLAYING THE GAME

The main playing screen looks something like this:



NB. Clicking the uppermost left corner of the main playing screen allows you to change between music and sound FX.

## Turn

The game is divided into turns: you move your characters first then the Forces of Darkness move theirs. Each of your characters moves in the order you selected at the start, and there are a range of options each can carry out. These are represented by the icons at the foot of the screen and described in detail below.

Each character has an allocation of 20 action points per turn that can be used in which ever way you wish. Complex actions will eat away at these points, so spend them carefully. For example: Actions such as moving use less points than searching the surrounding area for traps or treasure. As a rule of thumb, 1 movement point = 1 action point, whilst a search could cost 10 or more. You will of course only be able to carry out actions if you have sufficient points left. By using your points wisely you will find that you will be able to move, engage in combat, or cast a spell and search for traps in a single turn.

The actions a character can carry out during a turn are as follows:

- 1) Movement
- 2) Combat
- 3) Magic
- 4) Search for Secret Treasure
- 5) Search for Secret Doors/Traps
- 6) Look at the Map
- 7) Open Doors
- 8) Check inventory

These are represented by the icons in the book at the foot of the screen. When an option is no longer available to you the icon will dim.

When you have completed a character's activities for that turn, click on the bottom right of the icon book to 'turn the page' and carry out activities for the next character.

When you have finished moving all your characters, the Forces of Darkness will move theirs. The map will appear on screen showing the movements of any monsters and any combat between them and your party will be resolved. The screen will then darken for a few seconds whilst the data is updated and you can continue to move your characters again.

## Movement

The playing area is divided into squares and movement into each square costs 1 action point. Characters can move up to their maximum allocation of movement points per turn, but they do not have to use all of them.

Movement points are displayed in the bottom left hand corner of the screen. (Under the footprints).

There are two ways of moving a character:

**Firstly**, using the mouse, click on one of the four directional arrows to move your character in the direction you wish. The directions available to you are highlighted, obviously you will be unable to walk through a tree for example. You can change direction as many times as you wish by simply clicking on a different directional arrow.

**Secondly**, if you know how many movement points your character has you can use the mouse to click on a square you wish that character to move to. The character will then move to that square using the minimum number of movement points possible.

You do not have to use your movement points all at once. You can, for example, move, engage in combat or search and then move again, but remember you will be restricted by the amount of action points you have used during your turn.

A character may not move diagonally nor move onto an occupied square. You can move through a square occupied by a fellow party member only if there is room for you to exit that square. You may never occupy nor move through a square with a monster in it.



## Combat

Combat is split into two stages: attack and defence but both are moderated by the computer. To engage an enemy in combat you must stand on a square adjacent to them and, using the left mouse button, click on the sword icon at the foot of the screen. The cursor will now change into a sword. Simply point the sword onto the enemy you wish to fight and the computer will resolve combat. If your character strikes an opponent three times during an attack round, this indicates that combat was successful and that a hit has been made against your opponent.

The time it takes for one round of combat depends upon which character is fighting. The Barbarian and Fighter will use up less of their action points per combat round than the other characters.

You cannot attack diagonally, but up to four characters can attack the same opponent.

To save time moving between character and icon you can, if you wish, click on the combat icon with the right mouse button. From then onwards, every time you press the right mouse button the cursor will change into a sword and you can proceed to engage combat in the usual manner. The option to take this short cut is not restricted to the combat icon, but can be used with any other icon i.e. Spells, Map, Search etc.

## Magic

All characters can use magic potions and certain characters are able to use spells. The effectiveness of a spell or potion is gauged by the mind points of the caster. A potion of lightning bolt thrown by the Barbarian will prove far less effective than one hurled by the Mystic and of course, don't expect the big man to do much else that turn.

The greater a characters intelligence the more potent the spell or potion and the less time it takes to cast.

To cast a spell or use a potion click onto the magic icon. This will take you to a screen similar to the inventory, but instead of 'Equipped' and 'Backpack' this has two sections headed 'Potions' and 'Spells' (Spells can be used more than once whilst potions have only one charge). Use the mouse to click on the spell or potion you wish to use: the cursor will now change to a pentacle.

Now click on the arrow at the bottom right of the screen, this will take you back to the main playing screen.

If the spell or potion you are casting affects an area or can only be used on the caster themselves ( e.g. Potion of Health) the magic will now work automatically.

If the magic is cast at a specific individual, the pentangle will remain on the screen. Place the pentangle over the character or monster you wish to cast the spell at and click the left mouse button.

If you now decide **not** to cast the spell, click the right mouse button.

If your magic was successful the effects of your magic will appear on the screen. Remember the effectiveness of all magic is dependant upon the mindpoints of the caster; don't be too surprised if the Fighter fails to send the Wraith to sleep.

For a list of Magic Spells and their effects see the Spellbook.

## Searching For Traps/Secret Doors

Click on the door icon with the left mouse button and an on screen message will tell you whether your search has been successful and if so how many traps/secret doors you have found. Click on the message to remove it.

If you have been successful the Playing Screen will show the location of the traps/secret doors you have discovered in their appropriate locations.

Once a trap has been discovered it remains a hazard until it has been deactivated. To do this you will need a tool kit. (The Dwarf already has a tool kit in his inventory screen, the other characters must buy one). Once you have discovered a trap, move your character with the tool kit to a square adjacent to the trap, select the toolkit icon from your inventory and exit the inventory. Click on the trap you wish to deactivate with the cursor. The square is now safe to walk over.

Monsters do not set off traps, it's unfair but true: they set them. A few words of advice; don't be foolhardy as traps are just as dangerous to the second person who activates them as the first.

## Searching For Treasure.

This is done in the same way as searching for traps. Click on the treasure icon and an on screen message will tell you whether your search has been successful. If you have found treasure the screen will tell you what you have found, where it was hidden and show an icon representing the item you have found.

If you have found treasure, click the left mouse button to delete the on screen message and you will find that the treasure has been added to your gold total/ equipment list in your inventory.

If you have found a magic item, follow the same procedure to delete the message then click on your inventory icon. Your inventory will appear with the icon representing the newly found magic item in your backpack. If you click on the item with the left mouse button, the name of the item will appear in your inventory.

You can choose to keep it there or equip yourself with it. Only by equipping yourself with the item can you make use of its powers. Potions are best left in your backpack until needed.

## Map

Clicking on this icon will show you a map of the area you have explored so far. It will show the location of monsters and members of your party (particularly useful when they are all separated by miles of underground tunnels).

At the end of each turn the Map Screen will appear showing the movements of the Forces of Darkness for their corresponding turn.

Looking at the map costs you no action points.

You can scroll around the map by using the four arrows in the bottom right hand corner of the screen. This will take you through the 'known' areas of the map. Also by clicking the circle in the middle of the arrows, you can centre the map on the character currently looking at it. To leave the map, click on the arrow in the bottom right hand corner of the screen

## Opening Doors

To enter or leave a room characters must use the door (unless they have some magical means available. To open a door stand on the square in front of it and click on the key icon with the left mouse button. The same procedure can be used to close an open door. Opening a door does not use up any movement points and a character can still move if they have any movement points left for that turn. Once opened a door remains open for the entire game or until a character shuts it. The cost is always 1 action point.

**Note:** Should the character be adjacent to more than one door, then they will open the one directly in front of them.



## Inventory

Clicking on this icon will take you to the following screen.

This is the inventory screen and it lists the equipment your character possesses and where they are carrying that equipment.

The top and middle boxes on the left are where weapons are placed when not in use, the box below tells you how much gold the character has.

Next to these are two large boxes 'Equipped' and 'Backpack'. Items not currently in use by the character, can be stored until needed in the backpack.

In order to use equipment such as a weapon or magical item, characters must 'equip' themselves. To do this, press the left mouse button to click on the item you want to equip the character with, drag the icon into the 'Equipped' section of the screen and press the left mouse button again to release the item.

At the foot of the screen is a panel. It is usually blank but if you click on an item with the mouse, its name will appear in this panel and remain until the left mouse button is clicked again.

To return to the main playing screen, use the mouse to click once on the arrow in the bottom right corner of the screen

Checking your inventory costs no action points

# Book Of Magic

## Fire

### **BALL OF FLAME**

*This spell can be cast at any one monster or character. It will inflict 2 body points of damage upon the victim.*

### **FLAME OF HEALING**

*This spell works on only the caster or their fellow heroes and will restore up to 4 points of body damage.*

### **WALL OF FIRE**

*Creates a 1 square wall of fire for a duration of 2 turns. Anyone who crosses that square will suffer 3 points of body damage.*

### **FEAR**

*This spell causes the victim to cower in fear at the sight of the caster, rendering helpless for 1 turn.*

### **COURAGE**

*Causes the target's combat level to be doubled during the next turn. (Courage is effective on either the caster or any of the other party members).*

## Air

### **LIGHTNING BOLT**

*This spell can be cast at any one monster or character. The victim will receive 2 body points of damage.*

### **TEMPEST**

*Will cause the victim to be engulfed by a whirlwind, the force of which will cause them to miss their next turn.*

### **SWIFT WIND**

*Will double the movement points of any character for 1 round.*

### **HEALING WIND**

*These revitalising winds will restore up to 6 body points on either the caster or fellow character*

### **DETECT TRAPS**

*Will find all secret doors and traps in a 10 square radius*



## Water

### WALL OF WATER

Creates a 1 square wall of water for a duration of 2 turns. Anyone crossing that square will lose three body points.

### WATER OF HEALING

Restores up to 4 points of body damage to ailing heroes.

### SLEEP

Sends the victim into a deep unwakeable slumber for 1 turn, making them unable to defend themselves.

### RUST

Cast on any individual, this spell will render any metal weapon they carry utterly useless.

### DEMORALISE

Terrifies the enemy making them unable to launch an attack. Demoralised monsters and characters, however still defend as normal.

## Earth

### ROCKSKIN

Makes the individual impervious to physical attack for 1 round.

### HEAL BODY

Rejuvenates injured heroes to the tune of up to 4 body points.

### ANY PROBLEMS?

If you have problems loading Legacy of Sorasil, then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, the Gremlin Graphics Helpline is available between the hours of 9:30 and 17:30 U.K. time Monday to Friday, on 0742 753423

### COPYRIGHT

Copyright 1994 Gremlin Graphics Software Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the disks are copyrighted by Gremlin Graphics Limited. The owner of this product is entitled to use this product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disks without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.

# AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

*À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.*

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

### PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



# Salut à toi, Champion!

Voici la terre de Rhia! Autrefois un grand empire, aujourd'hui à la merci de la corruption et de la peste, le pays se meurt. Les rivières ont tari, la récolte se dessèche sur la terre brûlée par la sécheresse et le bétail malade agonise. Les gens se pressent dans ma tour chaque jour en quête d'apaisement mais même moi je ne leur suis d'aucun secours. Rares sont ceux dans notre royaume qui ne soient pas sous l'emprise de la peur. Mes pouvoirs magiques me font défaut et je succomberai bientôt, moi aussi, à ce sort infâme.

Je ne crois pas que cette peste soit l'œuvre de la nature. Ayant mis tous mes pouvoirs à contribution, je suis à présent convaincu que les forces des ténèbres sont responsables de ce bouillier putrescent que vous voyez devant vous. Mes sorts ont révélé un pouvoir magique si grand et si maléfique que je ne peux percer le mystère de celui qui en est maître.

Vous devez débarrasser le pays de cette malédiction, sinon tous périront et le mal règnera en maître.

Au-delà des montagnes de l'Ombre, loin d'ici, se trouve le pays de Kolchoth. Autrefois, un puissant empire de sultans et de demi-dieux, Kolchoth est à présent une ruine décadente qui n'a que peu de souvenirs de son passé glorieux. Allez à Kolchoth et retrouvez les deux talismans de la tradition qui nous seront d'un grand secours dans l'adversité. De là, regardez vers l'est où le soleil levant éclaire la terre de Garathor où se trouve l'Amulette perdue de Таоѳор-Рин, qui a le pouvoir de guérison. Puis, dirigez-vous en direction du sud vers les plaines où errent les hordes dorées des peuples oubliés de T'ss - et au-delà. Là où la lune projette son ombre, au pays des Elfes; la Forêt de Fer-Bois car c'est là, selon la légende, que se trouve la Pierre Oracle.

Muni de ces objets, je guérirai la terre avant que le mal ne nous emporte et que les ténèbres ne règnent en maître absolu.

Je ne puis en dire plus, mais armez-vous de courage pour affronter cette épreuve, car elle n'a aucune commune mesure avec tout ce que vous avez pu connaître jusqu'à présent.

Partez! Soyez vénéré dans les légendes pour l'éternité. Vous êtes notre seul espoir.

Le Mystic Alamon 23.13.24

## The Legacy of Sorasil

The Legacy Of Sorasil est une aventure épique imaginaire avec neuf scénarios fantastiques qui lance un défi même au joueur le plus chevronné. Les scénarios de Sorasil ne sont pas des aventures individuelles mais font partie d'une même campagne dont l'objectif primordial est de libérer la terre de Rhia de l'emprise du mal.

Pour ce faire, vous devez former un groupe de quatre héros. Vous pouvez choisir parmi huit personnages différents, chacun d'entre eux ayant des points forts et des points faibles. De cette façon, vous serez en mesure d'adapter votre équipe aux besoins de votre campagne.

Partez en campagne avec vos héros et relevez les défis qui vous attendent. Vous allez rencontrer des monstres doués de pouvoirs extraordinaires, être confrontés à des énigmes et à des pièges implacables qui vont mettre les compétences de votre équipe à rude épreuve.

Au fur et à mesure que vous avancez dans l'aventure, vos personnages vont eux aussi acquérir de l'expérience et des pouvoirs. Ce qui est vital puisque chaque nouvelle aventure vous donne de plus en plus de fil à retordre (Rien de surprenant!).

Le jeu Sorasil ne se déroule pas uniquement dans des donjons lugubres. Vous allez découvrir toute une série d'endroits: des forêts enchantées, des temples mystiques et des châteaux étranges. Une foule de créatures maléfiques et de dangers vous attendent, avec des énigmes et des pièges qui vont mettre vos capacités mentales et physiques à l'épreuve.

### COMMENCER

#### Commodore Amiga

1. Introduisez votre disquette de jeu 1 Legacy of Sorasil dans le lecteur par défaut.
2. Branchez votre souris dans le port numéro 1.
3. Allumez votre ordinateur et l'écran. Le jeu se charge automatiquement. Suivez toutes les instructions de chargement qui défilent sur l'écran.

#### Installation de Legacy of Sorasil sur disque dur Amiga.

1. Allumez votre Amiga et l'écran.
2. Introduisez votre disquette 2 à l'écran Workbench.
3. Cliquez deux fois sur l'icône "Install" et suivez les instructions de chargement qui défilent sur l'écran.

### PROTECTION

Dans votre boîte Legacy Of Sorasil, vous trouverez une roue codée. Quand le jeu se charge, une tenue apparaît à l'écran. Vous devez recréer cette image sur votre roue. Tournez la roue extérieure jusqu'à ce que vous obteniez la même tenue et tapez le nombre qui apparaît alors dans la fenêtre indiquée par l'écran. Appuyez sur Return et le jeu se chargera immédiatement.

### ECRAN LANGUES

Il s'agit du premier écran que vous verrez apparaître après que le chargement du jeu soit terminé et après la séquence d'introduction. Cliquez sur le drapeau qui correspond à la langue dans laquelle vous souhaitez jouer. (anglais, allemand, français ou italien).

Dès que vous avez sélectionné une langue, l'écran disparaît et vous passez à l'écran Options Principales.



## ECRAN OPTIONS PRINCIPALES

Il y a quatre options, chacune d'elles est représentée par une icône. Celles-ci sont expliquées en détail ci-après. Pour sélectionner une option, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris.

1. Ecran carte
2. Modification des personnages
3. Ecran Sélection des personnages
4. Chargement et sauvegarde

### Ecran Sélection des personnages

Cet écran vous permet de sélectionner jusqu'à quatre personnages pour entreprendre cette aventure. Vous pouvez choisir quatre personnages parmi les huit proposés.

Pour sélectionner un personnage, cliquez sur une des portes pour l'ouvrir. Le personnage sélectionné apparaît dans l'embrasure de la porte. Avec la souris, cliquez sur les flèches gauche et droite au-dessous de la porte pour passer en revue les huit personnages possibles. L'ordre dans lequel les personnages apparaissent dans l'embrasure des portes détermine l'ordre des déplacements pendant le jeu. Par exemple, si le Barbare apparaît dans la seconde embrasure de la porte en partant de la gauche, il sera le deuxième personnage à se déplacer pendant la partie; si le Paladin est dans la première embrasure de la porte, c'est lui qui se déplace en premier pendant la partie.

Il vous est donc possible de déplacer n'importe quelle combinaison de personnages dans n'importe quel ordre.

Vous n'êtes pas obligé de choisir quatre personnages mais les scénarios ont été conçus pour 4 et même dans ce cas, vous aurez besoin d'une bonne combinaison de force et de magie pour réussir dans votre entreprise.

Choisissez bien votre groupe de héros. Pour vous aider, vous trouverez ci-dessous une brève description de chacun des personnages et de leurs caractéristiques.

## PERSONNAGES ET TRAITS DE CARACTERE

Les caractéristiques indiquées ci-dessous sont les traits de caractère par défaut. Il vous est possible de modifier certains de ces attributs dans la section Création des personnages.

### Angor: Le Barbare

Angor est un héros brave et redoutable. Elevé à la dure dans les tribus nomades des Déserts Nordiques, Angor est devenu une fine lame.

Armé d'une puissante épée à deux tranchants, Angor ne s'embarrasse pas de l'armure portée traditionnellement par les hommes de la caste des guerriers, ayant élu comme défenses la vitesse et l'agressivité.

C'est un homme qui ne parle pas beaucoup, (qui n'a en fait pas grand-chose dans la cervelle) et qui laisse son arme parler pour lui. Cette véritable montagne de muscles n'entend rien à la magie et n'a donc aucun moyen de défense contre.

Force:8	Corps:8
Attaque:7	Défense:7
Perception:4	Intelligence:2
Déplacement:10	



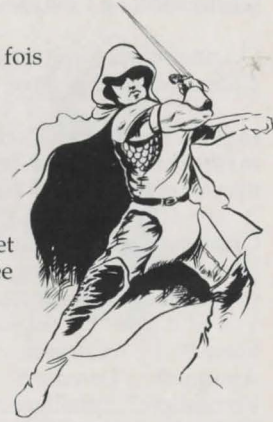
### Oakheart: Le Garde forestier

Les forêts ont traditionnellement procuré aux gardes forestiers à la fois leur mode de vie et leur habitation.

Experts dans l'art du travail du bois et les légendes de la forêt, les gardes forestiers vivent d'expédients grâce à la perception d'aigle qu'ils acquièrent au cours de leur vie passée dans la nature.

Oakheart se sent bien dans la nature; suivre les animaux à la trace et utiliser la magie des bois sont une seconde nature chez lui. Son épée est un autre moyen de faire face aux dangers quand ses compétences forestières lui font défaut.

Force:5	Corps:6	
Attaque:5	Défense:5	
Perception:10	Intelligence:4	Déplacement:11



### Haxar: Le Paladin

Les Paladins de l'Ordre des Chevaliers sont de nobles et braves combattants: Défenseurs de la justice et de l'honneur dont l'idéal de vie doit être observé en permanence en menant une existence de Spartiate.

Haxar est un pieux chevalier résolu et loyal, sur qui on peut compter. Pur d'esprit et d'action, c'est un noble compagnon pour tous ceux qui sont dans le camp de la bonté et de la loi.

Force:6	Corps:8	
Attaque:7	Défense:6	
Perception:5	Intelligence:5	Déplacement:10



### Calorflame: L'ecclésiastique

Calorflame est une prêtresse qui peut à la fois s'avérer un allié puissant tout comme un ennemi dangereux.

L'éducation et l'entraînement des ecclésiastiques comportent des aspects religieux et militaires stricts. Après tout, prêcher la parole de Dieu n'est pas tâche facile dans ce monde sans foi ni loi.

Ainsi les ecclésiastiques font à la fois office de soldats de sorciers: des combattants redoutables dont les sorts peuvent sauver la vie.

De par ses convictions religieuses, Calorflame n'a pas le droit de faire couler le sang, ni par conséquent, d'utiliser d'armes à tranchant.

Force:5	Corps:6	Attaque:5	Défense:5
Perception:4	Intelligence:10		Déplacement:10





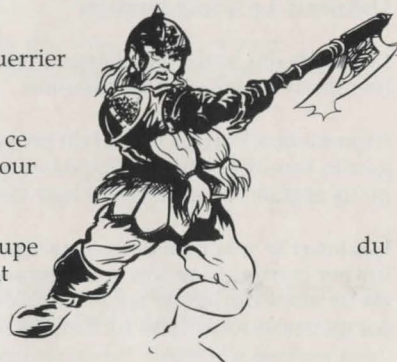
### Grimbeard: Le Combattant

Originaire des Montagnes Bleues, Grimbeard est un guerrier d'élite nain, expert dans l'art de la guerre.

Expert en armes, en stratégie et en tactique de combat, ce maître du maniement de la hache est aussi très doué pour déceler et éliminer les pièges.

Grimbeard est le batailleur le plus redoutable dans le groupe héros. Ses aptitudes au combat sont sans égal mais, tout comme le Barbare, la conversation n'est pas son fort.

Force:9      Corps:9  
Attaque:7    Défense:8  
Perception:7    Intelligence:2    Déplacement:6



du

### Ravenslock: L'Enchanteur

Ravenslock est un grand sorcier et un savant utilisateur de magie. Un génie qui se sert de ses pouvoirs intellectuels impressionnants pour écraser ses adversaires. Bien que faible physiquement, les pouvoirs magiques de Ravenslock en font un adversaire terrifiant.

Sa magie peut affaiblir ou vaincre les adversaires là où la force pure échouerait, et bien que peu apte au combat, on ne saurait trop exagérer les pouvoirs de l'Enchanteur.

Force:4      Corps:4  
Attaque:4    Défense:2  
Perception:6    Intelligence:14    Déplacement:10



### Stormbow: L'aventurier

Stormbow, l'aventurier elfe est un vagabond qui est devenu un touche-à-tout.

A la fois homme d'épée compétent et jeteur de sorts aux vertus curatives, Stormbow est un personnage sérieux et doué pour tout.

Sa vaste expérience le rend parfaitement adaptable. Aucune tâche, aucun défi n'est au-dessus de ses capacités. Un membre digne de n'importe quelle compagnie.

Force:4      Corps:4  
Attaque:5    Défense:5  
Perception:9    Intelligence:6    Déplacement:12



### Celeste: La Mystique

Celeste est une beauté captivante, la Maîtresse des Eléments et une enchantresse accomplie. On sait peu de choses sur cette mystérieuse "élémentaliste" mais, grâce à ses incroyables pouvoirs, elle peut se mesurer aux adversaires les plus coriaces.

Malgré ses prouesses magiques, elle est vulnérable aux attaques physiques n'ayant que des aptitudes limitées au combat.

Force:3      Corps:4  
Attaque:4    Défense:2  
Perception:7    Intelligence:14    Déplacement:10



Dès que vous avez constitué votre équipe, revenez au menu principal et passez à l'écran de modification des personnages.

### Modification des personnages

Chaque personnage reçoit 5 points supplémentaires que vous pouvez répartir entre les rubriques suivantes comme vous le voulez.

**Corps      Combat      Perception      Force      Intelligence**

Les cinq points sont représentés par la Chandelle de force vitale à gauche de l'écran.

Vous ne pouvez pas faire baisser les caractéristiques d'un personnage au-dessous de la valeur par défaut minimum.

Pour modifier une caractéristique, passez à l'icône correspondante. Un curseur s'affiche automatiquement et chaque fois que vous cliquez dessus, le nombre de points augmente ou baisse de 1.

Vous avez toujours la possibilité de modifier le nombre de points après l'extinction de la chandelle en soustrayant des points et en les répartissant de la même façon jusqu'à ce que vous soyez satisfait de la configuration obtenue.

Cliquez sur les curseurs situés sous l'icône du personnage pour passer au membre du groupe suivant.

Quand vous avez terminé vos modifications, cliquez sur la flèche au bas de la page pour revenir au menu principal.

### Ecran carte

L'endroit où vous vous trouvez actuellement sera indiqué par un drapeau. Les destinations possibles sont indiquées par les icônes clignotantes et à n'importe quel moment du jeu, vous pouvez avoir plusieurs destinations parmi lesquelles choisir.

Pour choisir une destination, cliquez sur l'une des icônes en utilisant la souris et votre icône drapeau se placera sur la destination. Vous pourrez partir pour une nouvelle aventure ou entrer dans un comptoir.

En plus des scénarios qui composent The Legacy Of Sorasil, il y a trois comptoirs où vous pourrez acheter et vendre du matériel et écouter les rumeurs qui pourront vous être utiles au cours de votre périple.

A la fin d'un scénario, vous revenez au menu principal.



## Comptoirs

Il y a trois Comptoirs dans Legacy Of Sorasil où vous pouvez vous procurer des armes et du matériel ou écouter les rumeurs qui pourront vous aider au cours de votre périple. L'écran Comptoir se présente comme ceci:

Pour vendre un objet, cliquez sur le 'S' (1) et vous verrez apparaître un tarif indiquant le montant que le commerçant est prêt à payer pour un objet particulier. Pour sélectionner un article à vendre, déplacez la barre de défilement avec les curseurs jusqu'à ce que l'article soit en surbrillance. L'article apparaît à présent à côté de l'icône de votre personnage: Cliquez sur l'article avec le bouton gauche de la souris, tirez-le pour l'amener sur le comptoir de la boutique et cliquez à nouveau pour le relâcher. L'article apparaît alors sur la liste des marchandises en stock et le montant correspondant sera ajouté à votre cagnotte d'or.

Rappelez-vous que ces marchands achètent à bas prix mais vendent à prix élevés. Cela veut dire que vous payez toujours davantage pour acheter un article au marchand qu'il ne vous offre pour vous racheter le même article! C'est ça les affaires!

Pour acheter un article, cliquez sur le 'B' et la liste de tout le stock actuel des marchands s'affiche. Si vous voyez un article que vous avez envie d'acheter, déplacez la barre de défilement jusqu'à ce que l'article soit en surbrillance. L'article apparaîtra sur le comptoir devant le commerçant. Cliquez sur l'article et amenez-le jusqu'à l'icône de votre personnage. Cliquez une deuxième fois pour le déposer dans votre sac. Le nombre de pièces d'or correspondant sera déduit de votre bourse. Plusieurs articles sont fonction des stocks disponibles et il se peut qu'un marchand n'ait pas les articles les moins courants en stock pendant très longtemps.

Bon shopping!

## Chargement et sauvegarde

A la fin de chaque scénario, vous revenez à l'écran Options principales. Cliquez sur cette icône pour charger ou sauvegarder la partie à ce stade. Pour sauvegarder une partie, cliquez sur le bouton de sauvegarde et suivez les instructions sur l'écran.

Pour sauvegarder une partie, vous avez besoin d'une disquette vierge. N'utilisez surtout pas vos disquettes de jeu!

Pour charger une partie sauvegardée, cliquez sur le bouton de chargement et suivez les instructions sur l'écran.

Si vous voulez, vous pouvez former un groupe de personnages et le sauvegarder tout de suite dans cette section. Cela vous permettra de revenir à eux sans tarder s'il devait leur arriver quelque chose de regrettable au cours d'une aventure.

## THE LEGACY OF SORASIL: JEU

### Ecran principal

L'écran principal se présente comme suit:

Tour

Le jeu est divisé en tours: vous déplacez vos personnages en premier puis les Forces des ténèbres déplacent les leurs. Chacun de vos personnages intervient dans l'ordre que vous avez sélectionné au départ et vous disposez d'une série d'options pouvant être effectuées par chacun d'eux. Celles-ci sont représentées par des icônes au bas de l'écran et décrites en détail ci-après.

Chaque personnage a droit à 20 points d'action par tour qui peuvent être utilisés comme vous le voulez. Les actions compliquées vont entamer ce stock de points rapidement alors faites preuve de circonspection. Par exemple, des actions comme le déplacement utilisent moins de points que la recherche de pièges ou de trésors dans les

environs. En règle générale, 1 point de déplacement = 1 point d'action, tandis que les recherches coûtent 10 points ou plus. Vous ne serez, bien sûr, en mesure d'effectuer des actions que si vous avez suffisamment de points. En utilisant vos points judicieusement, vous serez en mesure de vous déplacer, d'engager le combat, ou de jeter un sort et de chercher les pièges en un seul tour.

Les actions qu'un personnage peut effectuer pendant un tour sont les suivantes:

1. Déplacement
2. Combat
3. Magie
4. Chercher les portes secrètes/les pièges
5. Chercher les trésors cachés
6. Consulter la carte
7. Ouvrir les portes
8. Contrôler l'inventaire

Ces actions sont représentées par les icônes sur le livre au bas de l'écran. Quand une option n'est plus disponible, l'icône s'estompe.

Quand vous avez terminé les actions d'un personnage particulier pour ce tour, cliquez sur le coin droit au bas de l'icône de livre pour «tourner la page» et effectuer les actions du personnage suivant.

Lorsque vous avez terminé de déplacer tous les personnages, les Forces des Ténèbres déplaceront les leurs. La carte s'affiche sur l'écran et indique les déplacements de tout monstre; tout combat ayant lieu avec votre groupe sera résolu.

L'écran s'assombrit pendant quelques secondes durant la mise à jour des données et vous pouvez alors continuer à déplacer vos personnages.

### Déplacement

La zone de jeu est divisée en cases et les déplacements dans chacune de ces cases coûtent 1 point d'action. Les personnages peuvent être déplacés autant de fois que leur nombre maximum de points de déplacement par tour le permet mais ils ne sont pas obligés de les utiliser tous.

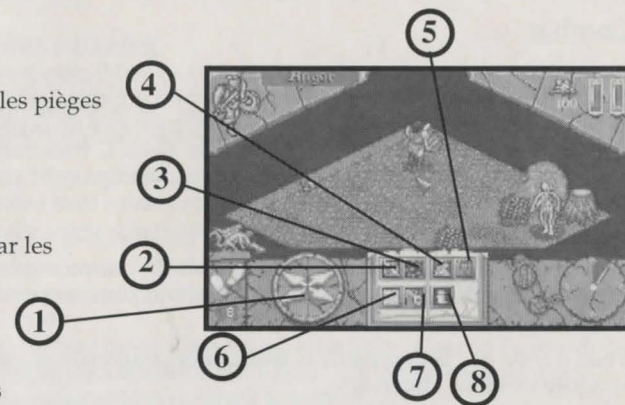
Les points de déplacement s'affichent au bas de l'écran à gauche (Sous les empreintes de pas).

Il y a deux façons de déplacer un personnage:

Premièrement, utilisez la souris, cliquez sur l'une des quatre touches flèches pour déplacer votre personnage dans la direction voulue. Les directions possibles sont en surbrillance. Bien sûr, vous ne pourrez pas passer à travers un arbre, par exemple. Vous pouvez changer de direction aussi souvent que vous le voulez en cliquant sur une flèche directionnelle différente.

Deuxièmement, si vous savez combien de points de déplacement un personnage possède, vous pouvez utiliser la souris pour cliquer sur la case où vous voulez que votre personnage se rende. Le personnage passera ensuite dans cette case en utilisant le minimum de points de déplacement possible.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous vos points de déplacement d'un seul coup. Vous pouvez, par exemple, vous déplacer, engager le combat ou faire des recherches, puis vous





déplacer à nouveau mais n'oubliez pas que vous êtes limité par le nombre de points d'action que vous avez utilisés pendant votre tour.

Un personnage n'a pas la possibilité de se déplacer en diagonale ni de se déplacer dans une case déjà occupée. Vous pouvez passer dans une case occupée par un membre de votre groupe uniquement s'il y a assez de place pour pouvoir sortir de la case. Vous ne pouvez en aucun cas occuper ou passer dans une case occupée par un monstre.

## **Combat**

Le combat se fait en deux étapes: l'attaque et la défense, mais les deux sont contrôlées par l'ordinateur. Pour engager le combat avec un ennemi, vous devez être sur une case proche de votre adversaire et en utilisant le bouton gauche de la souris, cliquez sur l'icône épée au bas de l'écran. Le curseur se transforme en épée. Il vous suffit de pointer l'épée dans la direction de l'adversaire que vous souhaitez attaquer et l'ordinateur décidera de l'issue du combat. Si votre personnage atteint un adversaire trois fois au cours d'une attaque, cela indique que vous avez remporté le combat et que votre adversaire a été touché.

La durée d'une manche de combat dépend du personnage qui se bat. Le Barbare et le Combattant utilisent moins de points d'action par manche de combat que les autres personnages.

Vous n'avez pas la possibilité d'attaquer en diagonale, mais quatre personnages peuvent attaquer le même adversaire.

Pour gagner du temps pendant les déplacements entre personnage et icône vous pouvez, si vous le voulez, cliquer sur l'icône de combat avec le bouton droit de la souris. A partir de là, chaque fois que vous appuyez sur le bouton droit de la souris, le curseur se transforme en épée et vous pouvez engager le combat comme avant. Ce raccourci n'est pas limité à l'icône de combat, vous pouvez l'utiliser pour n'importe quelle autre icône: Sorts, Carte, Recherche etc.

## **Magie**

Tous les personnages peuvent utiliser des potions magiques et certains d'entre eux peuvent jeter des sorts. L'efficacité du sort ou de la potion est fonction des points d'intelligence du jeteur de sorts/de l'utilisateur de potion. Une potion de foudre lancée par le Barbare sera bien moins efficace qu'une potion infligée par la Mystique et bien sûr, ne vous attendez pas à des miracles de la part du grand bonhomme pendant ce tour.

Plus le personnage est intelligent, plus le sort ou la potion est puissant(e) et moins il met de temps à le jeter ou à l'utiliser.

Pour jeter un sort ou utiliser une potion, cliquez sur l'icône de magie. Vous verrez s'afficher un écran semblable à celui de l'inventaire, mais au lieu de "Equipé" et "Sac", cet écran comporte deux sections intitulées "Potions" et "Sorts" (Les sorts peuvent être jetés plus d'une fois alors que les potions ne marchent qu'une seule fois). Utilisez la souris pour cliquer sur le sort ou la potion de votre choix: le curseur se transforme en pentacle.

Maintenant cliquez sur la flèche au bas de l'écran à droite pour revenir à l'écran principal.

Si le sort ou la potion que vous jeté/utilisée affecte une zone ou ne peut être utilisé(e) que sur le jeteur de sorts lui-même (par ex. Potion de santé), la magie prendra effet automatiquement.

Si le sort magique est jeté à un individu particulier, le pentacle reste sur l'écran. Placez le pentacle sur le personnage ou le monstre auquel le sort est destiné et cliquez sur le bouton gauche de la souris.

Si vous changez d'avis et ne souhaitez plus jeter le sort, cliquez sur le bouton droit de la souris.

Si vos pouvoirs magiques ont réussi, vous en verrez les conséquences apparaître sur l'écran. Rappelez-vous, l'efficacité de toute magie dépend des points d'intelligence du jeteur de sorts; ne soyez pas trop étonné si le Combattant ne réussit pas à endormir le spectre.

Pour connaître la liste des sorts magiques et de leurs effets, reportez-vous à la section Livre des sorts, à la page 40.

## **Recherche des pièges/portes secrètes**

Cliquez sur l'icône de porte avec le bouton gauche de la souris, un message sur l'écran vous indique si vos recherches ont abouti et si c'est le cas, le nombre de pièges et de portes secrètes que vous avez découverts. Cliquez sur le message pour le faire disparaître.

Si vous avez réussi, l'écran de jeu vous indique l'emplacement des pièges/des portes secrètes que vous avez découverts.

En cas de découverte d'une fosse, celle-ci reste un danger tant qu'elle n'est pas désactivée. Pour ce faire, il vous faut une trousse à outils. (Le Nain possède déjà une trousse à outils sur son écran inventaire, les autres personnages doivent en acheter une). Dès que vous avez découvert un piège, placez votre personnage et sa trousse à outils sur une case adjacente au piège, sélectionnez l'icône de la trousse à outils dans votre inventaire puis quittez l'inventaire. Cliquez sur le piège que vous souhaitez désactiver avec le curseur. Vous pouvez à présent passer sur cette case en toute sécurité. Les monstres ne déclenchent pas les pièges mais dès qu'un piège est activé, ils doivent observer les mêmes règles que les joueurs. Un petit tuyau: ne soyez pas trop téméraire car les pièges sont tout aussi dangereux pour la deuxième personne qui les active que pour la première.

## **Recherche des trésors**

Vous procédez de même que pour la recherche des pièges. Cliquez sur l'icône des trésors et un message sur l'écran vous indique si vos recherches ont abouti. Si vous avez trouvé un trésor, l'écran vous indique ce que vous avez trouvé, l'endroit où il était caché et affiche l'icône représentant l'objet que vous avez trouvé.

Si vous avez trouvé des trésors, cliquez sur le bouton gauche de la souris pour effacer le message affiché à l'écran et vous verrez que le trésor a été ajouté au montant d'or/à la liste de matériel sur votre inventaire.

Si vous avez trouvé un objet magique, procédez de même pour effacer le message puis cliquez sur l'icône de votre inventaire. Votre inventaire s'affiche avec l'icône représentant l'objet magique que vous venez de trouver dans votre sac. Si vous cliquez sur cet objet avec le bouton gauche de la souris, le nom de l'objet apparaît dans votre inventaire.

Vous pouvez choisir de le laisser dans l'inventaire ou de le porter sur vous. C'est seulement en le portant sur vous que vous pouvez utiliser ses pouvoirs. Il vaut mieux laisser les potions dans votre sac jusqu'au moment où vous en avez besoin puisqu'il n'est pas utile d'avoir une potion activée en permanence.

## **Carte**

Si vous cliquez sur cette icône, vous verrez apparaître une carte de la zone que vous avez explorée jusqu'à présent. Elle vous indiquera l'endroit où se trouvent les monstres et les membres de votre équipe (c'est particulièrement utile quand ils sont tous séparés par des kilomètres de tunnels souterrains).



A chaque fin de tour, l'écran carte s'affiche, indiquant les mouvements des Forces des Ténèbres pendant le même tour.

Consulter la carte ne vous coûte aucun point d'action.

Vous pouvez faire défiler la carte en utilisant les quatre flèches au bas de l'écran à droite. Vous verrez ainsi les zones «connues» de la carte. Egalement, en cliquant sur le cercle situé au milieu des flèches, vous pouvez centrer la carte sur le personnage qui est en train de la consulter. Pour quitter la carte, cliquez sur la flèche au bas de l'écran à droite.

### **Ouvrir les portes**

Pour pénétrer dans une pièce ou en sortir, les personnages doivent utiliser la porte (sauf s'ils disposent d'un moyen magique). Pour ouvrir une porte, placez-vous sur la case située devant et cliquez sur l'icône de la clé avec le bouton gauche de la souris. Vous pouvez procéder de même pour refermer une porte ouverte. Vous n'utilisez aucun point de déplacement en ouvrant une porte et un personnage peut se déplacer à nouveau s'il lui reste des points de déplacement pour ce tour. Une fois ouverte, la porte reste ouverte pendant toute la durée de la partie ou jusqu'à ce qu'un personnage la referme. Cela vous coûte toujours 1 point d'action.

### **Inventaire**

Si vous cliquez sur cette icône, vous passez à l'écran suivant.

Il s'agit de l'écran inventaire qui donne la liste du matériel dont votre personnage dispose et indique où il transporte ce matériel.

Les fenêtres du haut et du milieu à gauche sont les endroits où les armes sont placées lorsqu'elles ne sont pas utilisées par le personnage. La fenêtre située dessous vous indique le montant d'or que le personnage possède.

A côté de ces fenêtres, il y a deux grandes fenêtres "Equipé" et "Sac". Les objets qui ne sont pas utilisés par le personnage peuvent être stockés dans le sac jusqu'au moment où il en a besoin.

Pour utiliser le matériel, par exemple une arme ou un objet magique, les personnages doivent s'en «équiper». Pour ce faire, appuyez sur le bouton gauche de la souris pour cliquer sur l'objet avec lequel vous voulez «équiper» le personnage, tirez sur l'icône pour l'amener dans la section "Equipé" de l'écran et appuyez à nouveau sur le bouton gauche de la souris pour le relâcher.

Il y a un panneau au bas de l'écran. En général, il reste vide mais si vous cliquez sur un objet avec la souris, le nom de cet objet s'affiche dans le panneau et y reste jusqu'au moment où vous cliquez à nouveau sur le bouton gauche de la souris.

Pour revenir à l'écran principal, utilisez la souris pour cliquer une fois sur la flèche au bas de l'écran à droite.

Consulter votre inventaire ne vous coûte aucun point d'action.

# Libre de magie

## **SORTS FEU**

### **BOULE DE FEU**

*Ce sort peut être jeté à n'importe quel monstre ou personnage. Inflige 2 points d'endommagement du corps à la victime.*

### **FLAMME DE GUERISON**

*Ce sort ne marche que sur le jeteur de sorts lui-même ou sur ses compagnons et peut restaurer jusqu'à 4 points de corps.*

### **MUR DE FEU**

*Crée un mur de feu d'1 case pendant 2 tours. Toute personne traversant cette case subit 3 points d'endommagement du corps.*

### **PEUR**

*Терроризм les adversaires et les empêche d'attaquer pendant 1 tour.*

### **COURAGE**

*En se jetant ce sort à eux-mêmes ou à leur compagnons, cela doublera leur niveau de combat pendant la prochaine bataille.*

## **SORTS AIR**

### **ECLAIR FOUDROYANT**

*Ce sort peut être jeté à n'importe quel monstre ou personnage. La victime subit 2 points d'endommagement du corps.*

### **TEMPETE**

*La victime est emportée par une tornade et doit passer son tour.*

### **VENT RAPIDE**

*Double les points de déplacement de tout personnage pendant 1 manche.*

### **VENT DE GUERISON**

*Ces vents vivifiants redonnent jusqu'à 6 points de corps soit au jeteur de sorts, soit à son compagnon.*

### **DETECTEUR DE PIEGES**

*Détecte tous les pièges dans un rayon de 10 cases.*



## SORTS EAU

### **MUR D'EAU**

*Crée un mur d'eau d'1 case pendant 2 tours. Toute personne traversant cette case perd trois points de corps.*

### **EAU DE GUERISON**

*Redonne jusqu'à 4 points de corps aux héros en mauvaise santé.*

### **SOMMEIL**

*Fait tomber la victime dans un profond sommeil dont elle ne se réveille pas pendant 1 tour, ce qui l'empêche de se défendre.*

### **ROUILLE**

*Jeté à n'importe quel individu, ce sort rend l'arme métallique qu'il porte sur lui tout à fait inutilisable.*

### **DEMORALISATION**

*Terrifie l'ennemi et le rend incapable de lancer une attaque. Les monstres et les personnages démoralisés continuent cependant de se défendre normalement.*

## SORTS TERRE

### **PEAU DURE COMME DE LA PIERRE**

*Rend la personne invulnérable aux attaques physiques pendant 1 manche.*

### **GUERISON DU CORPS**

*Rajeunit les héros blessés et leur permet de récupérer jusqu'à 4 points de corps.*

### **PROBLEMES?**

Si vous avez des problèmes pour charger Legacy of Sorasil, ramenez le jeu à votre détaillant, ou renvoyez-le à Gremlin Graphics, à l'adresse indiquée sur la boîte. Si vous avez des questions sur le jeu, vous pouvez appeler le Service Assistance de Gremlin Graphics, entre 14h00 et 16h00, heure anglaise, du lundi au vendredi, au (+44) 742 753423.

### **COPYRIGHT**

Copyright 1994 Gremlin Graphics Software Limited. Tous droits réservés. Ce manuel et les programmes sur les disquettes qui l'accompagnent sont sous copyright de Gremlin Graphics Limited. Le propriétaire de ce produit est autorisé à utiliser ce produit pour son usage personnel uniquement. Personne ne peut transférer, donner ou vendre des copies de ce manuel ou les informations contenues sur les disquettes sans la permission préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne reproduisant toute partie de ce programme, sur quelque support que ce soit, pour quelque raison que ce soit, se rendra coupable de violation de copyright et sera soumise à la responsabilité civile à la discrétion du détenteur du copyright.

# EPILEPSIE-WARNUNG

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten durch aufblitzende Lichter ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann ein epileptischer Anfall dadurch hervorgerufen werden, daß sie bestimmten Lichtmustern auf oder im Hintergrund eines Fernschirms oder beim Spielen von Video-Spielen ausgesetzt sind.

Bestimmte Umstände können unentdeckte epileptische Symptome auch in solchen Personen hervorrufen, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Falls Sie oder ein Familienmitglied an Epilepsie leidet, so fragen Sie Ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei Ihnen während des Spielens eines der folgenden Symptome wie Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.



# Sei gegrüßt, wackere Krieger!

Und siehe das Land Rhia! Einst ein mächtiges Reich, siecht es nun unter dem Würgegriff von Verfall und Pestilenz dahin. Die Flüsse sind versiegt, die Ernte liegt verdorrt auf der ausgetrockneten Erde, und das Vieh ist krank und stirbt. Jeden Tag kommen die Menschen in Scharen zu meinem Turm und flehen um Hilfe, aber nicht mal ich kann ihnen Rat geben. Nur wenige in unserem edlen Königreich sind noch nicht von der Furcht ergriffen. Meine Zauberkräfte haben mich verlassen, und bald werde ich dem bösen Fluch zum Opfer fallen.

Ich glaube nicht, daß diese Heimsuchung ein Werk der Natur ist. Mit Hilfe aller meiner Kräfte habe ich geforscht und bin nun sicher, daß die Mächte der Finsternis für diesen eiternden Saupf verantwortlich sind, den ihr hier vor euch seht. Meine Zauberkräfte haben einen Zauber enthüllt, so mächtig und böse, daß der dafür Verantwortliche vor der Entdeckung geschützt ist.

Du mußt das Land von dieser Heimsuchung befreien, sonst werden alle sterben, und das Böse wird allmächtig herrschen.

Weit von hier, hinter den Schattenbergen, liegt das Land Kolchoth. Einst ein mächtiges Reich von Sultanen und Halbgöttern, ist Kolchoth nun eine verwüstete Ruine, die sich kaum mehr an ihre einstige Größe erinnert. Geh nach Kolchoth und suche die zwei Talismane der Überlieferung, die uns in unserer Stunde der Not helfen werden. Von da, blicke gen Osten, wo die aufgehende Sonne die Länder Garathors in ihr strahlendes Licht hüllt; dort liegt das verlorene Heilamulett von Taobor-Rin. Wende dich gen Süden, über die Ebenen - wo die goldenen Herden der vergessenen Völker von T'ss weiden - und noch weiter. Dorthin, wo der Mond seinen Schatten wirft, zum von Gott geschaffenen Land der Elfen; zum Eisenholzwald, denn dort, so sagt die Legende, liegt der Orakelstein.

Mit diesen Gegenständen werde ich das Land heilen, bevor das Böse uns überrennt und die Finsternis allmächtig herrscht.

Mehr kann ich dir nicht sagen, aber stähle dich für eine Aufgabe, größer als alle anderen, denen du dich je zuvor gestellt hast.

Geh, und mögest du auf alle Ewigkeit in der Legende verherrlicht werden. Du bist unsere einzige Hoffnung.

Alanon der Mystische 23.13.24

## The Legacy of Sorasil

The Legacy of Sorasil ist ein episches Fantasieabenteuer mit neun phantastischen Szenarien, die sogar für den erfahrensten Spieler eine echte Herausforderung darstellen. Die Szenarien in Sorasil sind keine einzelnen, separaten Abenteuer, sondern Teil eines einzigen Feldzuges mit einem vorrangigen Ziel: das Land Rhia aus den Klauen des Bösen zu befreien.

Hierfür mußt du ein Team aus vier Helden zusammenstellen. Es stehen acht verschiedene Figuren zur Auswahl, jede mit ihren eigenen unterschiedlichen Stärken und Schwächen; es sollte also jedem Spieler gelingen, ein Team zusammenzustellen, das am besten auf die Anforderungen seines Feldzuges zugeschnitten ist.

Führe deine Helden durch den Feldzug, und stelle dich den Herausforderungen, die dich erwarten. Es gibt Monster mit besonderen Fähigkeiten, sowie tödliche Rätsel und Fallen, die die Fähigkeiten deines Teams voll auf die Probe stellen.

Auf dem Weg durch die Abenteuer gewinnen deine Figuren an Erfahrung und Macht. Dies ist sehr wichtig, denn die aufeinanderfolgenden Abenteuer werden immer schwieriger (wie zu erwarten ist!).

Die Spielhandlung in Sorasil beschränkt sich nicht auf düstere Gewölbe. Es gibt eine Vielzahl unterschiedlicher Schauplätze, z.B. verzauberte Wälder, mystische Tempel und seltsame Schlösser. Es erwarten dich jede Menge böser Gestalten und Gefahren, mit Rätseln und Fallen, die deine geistigen und körperlichen Fähigkeiten bis aufs Äußerste herausfordern.

## SPIELVORBEREITUNG Commodore Amiga

1. Lege die Spieldiskette 1 in das vorgegebene Laufwerk ein.
2. Schließe deine Maus an den Port Nr. 1 an.
3. Schalte deinen Computer und Bildschirm ein. Das Spiel lädt sich nun automatisch. Folge den eventuell auf dem Bildschirm erscheinenden Ladeanweisungen.

### Die Installation des Spiels "The Legacy of Sorasil" auf der Amiga-Festplatte.

1. Schalte deinen Amiga und den Bildschirm ein.
2. Wenn der Workbench-Bildschirm erscheint, lege die Diskette Nr. 2 ein.
3. Klicke zweimal das "Install"-Icon an, und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

## KOPIERSCHUTZ

Beim erstmaligen Laden von Legacy Of Sorasil erscheint auf dem Bildschirm die Aufforderung, entweder eine Zahl oder einen Buchstaben vom Code-Rad einzugeben, das du in deiner Spielpackung finden solltest. Daraufhin erscheint eine Abbildung auf dem Schirm, die mit Hilfe des Code-Rades und der im Fenster auf dem Bildschirm angegebenen Zahl nachgebildet werden muß. Betätige nun den Feuerknopf, um mit dem Spiel zu beginnen, oder die Leertaste, um den Hauptoptionenschirm abzurufen.

## SPRACHENAUSWAHLBILDSCHIRM

Dies ist der erste Bildschirm, der nach dem Laden des Spiels und dem Intro erscheint. Klicke auf der entsprechenden Flagge für die Sprache, in der du spielen willst. (Englisch, Deutsch, Französisch oder Italienisch)

Sobald du eine Sprache gewählt hast, verschwindet dieser Bildschirm, und du kommst zum Hauptauswahlbildschirm.



## HAUPTAUSWAHLBILDSCHIRM

Es gibt vier Optionen, die jeweils von einem Icon dargestellt werden. Diese werden unten im Detail erklärt. Um eine Option zu wählen, klicke Sie mit dem linken Mausknopf an.

1. Das Spiel/Handelsposten
2. Modifikation der Figuren
3. Figurenauswahlbildschirm
4. Laden und Sichern

## Figurenauswahlbildschirm

Auf diesem Bildschirm kannst du bis zu vier Figuren auswählen, mit denen du deinen Feldzug unternehmen willst. Du kannst jede beliebige Kombination aus vier Figuren wählen.

Um eine Figur auszuwählen, klicke eine der Türen an, um diese zu öffnen. Die angewählte Figur erscheint dann in der Tür. Klicke mit der Maus den Rechts- oder Linkspfeil unter der Tür an, um die acht zur Verfügung stehenden Figuren nacheinander durchzugehen.

Die Reihenfolge, in der die Figuren in den Türen erscheinen, bestimmt die Reihenfolge, in der sie sich während des Spiels bewegen. Wenn zum Beispiel der Barbar in der zweiten Tür von links erscheint, ist er die zweite Figur, die sich im Spiel bewegt; erscheint der Paladin in der ersten Tür, bewegt er sich als erster im Spiel. Es ist somit möglich, jede beliebige Kombination von Figuren zu wählen, die sich in beliebiger Reihenfolge bewegen.

Du mußt nicht vier Figuren auswählen, wenn du nicht willst, die Szenarien sind jedoch für 4 entworfen, und selbst dann brauchst du eine gute Kombination aus brutaler Gewalt und Zauberkraft, um Erfolg zu haben.

Wähle deine Figuren sehr sorgfältig aus. Um dir bei deiner Wahl zu helfen, findest du unten eine kurze Beschreibung der einzelnen Figuren und ihrer charakteristischen Eigenschaften.

## DIE FIGUREN UND IHRE EIGENSCHAFTEN

Die unten angegebenen Fähigkeiten sind die vorgegebenen, und du kannst einige davon im Abschnitt "Figurenmodifikation" ändern.

### Angor: Der Barbar

Angor ist ein furchterregender und würdiger Held. Eine unbarmherzige Erziehung bei den Nomadenstämmen der Nördlichen Wildnis hat Angor zu einem Meister des Schwertkampfes gemacht.

Mit einem mächtigen Breitschwert bewaffnet, lehnt Angor die traditionelle Rüstung der Männer aus der Kriegerkaste ab und nutzt statt dessen Schnelligkeit und Aggression bei seiner Verteidigung.

Kein Mann der vielen Worte (oder großen Verstandes), der lieber sein Schwert für sich sprechen läßt, hat dieser Ausbund an Muskelkraft keine Ahnung von Magie und somit auch keine Verteidigung gegen sie.

Stärke: 8      Körper: 8  
Angriff: 7      Verteidigung: 7  
Wahrnehmung: 4      Verstand: 2      Bewegung: 10



### Oakheart: Der Förster

Die Wälder waren für Förster schon immer ein Zuhause und bestimmten zugleich ihre Lebensart.

Förster sind Experten in Holzarbeiten und den Überlieferung des Waldes und leben von ihrem Verstand, unterstützt durch ihre scharfe Wahrnehmungskraft, die sie im Laufe ihres Lebens in der Wildnis entwickelt haben.

Oakheart ist in der Wildnis zu Hause; Verfolgungen und Waldmagie sind ihm in Fleisch und Blut übergegangen. Sollten ihn seine Försterfähigkeiten einmal im Stich lassen, so schafft er sich mit seinem Schwert einen Ausweg aus gefährlichen Situationen.

Stärke: 5      Körper: 6  
Angriff: 5      Verteidigung: 5  
Wahrnehmung: 10      Verstand: 4  
Bewegung: 11



### Haxar: Der Paladin

Der Orden der Paladin-Ritter besteht aus tapferen und edlen Kreuzrittern: Hüter von Gerechtigkeit und Ehre, deren hohe Ideale stets durch ein spartanisches Leben aufrechterhalten werden müssen.

Haxar ist ein frommer Ritter, standhaft, treu und verlässlich. Rein in Geist und Tat ist er allen, die sich auf Seiten des Guten und des Gesetzes befinden, ein edler Gefährte.

Stärke: 6      Körper: 8  
Angriff: 7      Verteidigung: 6  
Wahrnehmung: 5      Verstand: 5      Bewegung: 10



### Calorflame: Die Geistliche

Calorflame ist eine Priesterin, die eine mächtige Verbündete, aber auch eine gefährliche Gegnerin sein kann.

Die Erziehung und Ausbildung von Geistlichen beinhaltet strenge religiöse und militärische Aspekte - es ist schließlich nie einfach, in einer so gesetzlosen Welt das Wort Gottes zu verbreiten.

Geistliche sind also eine Kombination aus Soldat und Zauberer: beachtliche Kämpfer mit lebensrettenden Zauberkraften.

Aufgrund ihrer religiösen Überzeugung ist es Calorflame verboten, Blut zu vergießen, und sie kann somit keine scharfen Waffen einsetzen.

Stärke: 5      Körper: 6  
Angriff: 5      Verteidigung: 5  
Wahrnehmung: 4      Verstand: 10      Bewegung: 10







### Grimbeard: Der Kämpfer

Aus den Blauen Bergen stammend, ist Grimbeard ein hervorragender Troll-Krieger und in vielen Kriegstaktiken geübt.

Ein Experte in Waffen, Strategie und Schlachttaktiken, stellt dieser Meister der Streitaxt seine Tüchtigkeit ebenfalls beim Entdecken und Entfernen von Fallen unter Beweis.

Grimbeard ist der gefährlichste Kämpfer im Lager des Helden. Seine Kampffähigkeiten sind unvergleichlich, aber wie schon beim Barbaren, erwarte keine große Gesprächigkeit von ihm.

Stärke: 9                      Körper: 9  
Angriff: 7                    Verteidigung: 8  
Wahrnehmung: 7          Verstand: 2    Bewegung: 4

6

### Ravenslock: Der Zauberer

Ravenslock ist ein ausgezeichnete Zauberer und sehr geübt im Einsatz von Magie. Ein Genie, das sich auf seine ehrfurchtgebietende Geisteskraft verläßt, um seine Feinde zu vernichten. Obwohl er körperlich schwach ist, machen ihn seine Zauberkräfte dennoch zu einem furchtbaren Gegner.

Seine Zauberkräfte kann Gegner schwächen oder besiegen, w brutale Stärke fehlschlagen würde, und obwohl er ein schwacher Kämpfer ist, kann die Macht des Zauberers dennoch nicht genug hervorgehoben werden.

Stärke: 4                      Körper: 4  
Angriff: 4                    Verteidigung: 2  
Wahrnehmung: 6          Verstand: 14  
Bewegung: 10



### Stormbow: Der Abenteurer

Der Elfenabenteurer Stormbow ist ein Wanderer, der sich zu einem Alleskönner entwickelt hat.

Stormbow ist ein gewandter Schwertkämpfer und zugleich ein Zauberer mit heilenden Kräften; dies macht ihn zu einem guten, vielseitig begabten und geübten Recken.

Seine reiche Erfahrung macht ihn äußerst anpaßbar, und dank dieses Erfahrungsschatzes steht er keiner Aufgabe oder Herausforderung ratlos gegenüber. Ein würdiges Mitglied für jedes Team.

Stärke: 4                      Körper: 4  
Angriff: 5                    Verteidigung: 5  
Wahrnehmung: 9          Verstand: 6    Bewegung: 12



### Celeste: Die Mystische

Celeste ist eine bezaubernde Schönheit; Herrin der Elemente und eine vollendete Zauberin. Über diese geheimnisvolle Elementaristin ist nur sehr wenig bekannt, aber sie kann dank ihrer außerordentlichen Kräfte auch dem schrecklichsten Gegner die Stirn bieten.

Trotz ihres magischen Könnens ist sie anfällig für körperliche Angriffe, denn sie hat nur begrenzte Kampffähigkeiten.

Stärke: 3                      Körper: 4  
Angriff: 4                    Verteidigung: 2  
Wahrnehmung: 7          Verstand: 14    Bewegung: 10

Sobald du mit der Zusammensetzung deines Teams zufrieden geh zurück zum Hauptspielbildschirm und dann zum Figurenmodifikationsbildschirm.



### Modifikation der Figuren

Jede Figur erhält 5 Extrapunkte, die du je nach Belieben auf die folgenden Eigenschaften verteilen kannst.

Körper      Kampf      Wahrnehmung      Stärke      Verstand

Die fünf Punkte werden durch die Flamme der Lebenskerze auf der linken Seite des Bildschirms dargestellt.

Du kannst die Stärke der Eigenschaften nicht unter das vorgegebene Minimum reduzieren.

Um eine Eigenschaft zu verändern, bewege die Maus auf das jeweilige Icon. Es erscheint automatisch ein Oben- und Untenpfeil, und jedes Mal, wenn du einen davon anklickst, verkleinert oder vergrößert sich die Stärke der Eigenschaft um 1.

Du kannst die Eigenschaften auch dann noch verändern, wenn die Kerze erloschen ist, indem du Punkte von einer Eigenschaft wegnimmst und einer anderen zuweist - so lange, bis du mit der Zusammensetzung zufrieden bist.

Klicke den Cursor unter dem Figuren-Icon an, um zum nächsten Teammitglied zu kommen.

Wenn du mit deinen Änderungen zufrieden bist, klicke den Pfeil am Fuß der Seite an, um zum Hauptbildschirm zurückzugelangen.  
Landkartenbildschirm

Der Landkartenbildschirm sieht in etwa so aus:

Deine momentane Position wird von einer Flagge angezeigt. Die möglichen Bestimmungsorte werden durch blinkende Icons dargestellt, und es kann vorkommen, daß dir zu einem Zeitpunkt mehrere Bestimmungsorte zur Auswahl stehen.

Du wählst einen Bestimmungsort, indem du mit der Maus eines der Icons anklickst. Dein Flaggen-Icon bewegt sich dann dorthin, und du beginnst dein nächstes Abenteuer oder betrittst einen Handelsposten.

Zusätzlich zu den Szenarien, aus denen **The Legacy of Sorasil** besteht, gibt es noch drei Handelsposten, wo du Ausrüstung kaufen oder verkaufen, sowie Gerüchte hören kannst, die dir bei deinem Feldzug helfen können.

Am Ende eines Szenarios kommst du zum Hauptbildschirm zurück.



## Handelsposten

Es gibt drei Handelsposten in **The Legacy of Sorasil**, wo du Waffen und Ausrüstung kaufen oder Gerüchte hören kannst, die dir vielleicht bei deinem Feldzug helfen. Der Handelsposten-Bildschirm sieht aus wie dieser hier:

Wenn du einen Gegenstand verkaufen willst, klicke das "S" (1) an, und es erscheint eine Preisliste, aus der du ersehen kannst, welchen Preis der Händler bereit ist, dir dafür zu zahlen. Um einen Gegenstand für den Verkauf auszuwählen, bewege die Scroll-Leiste mit Hilfe des Cursors bis der Gegenstand hervorgehoben ist. Er erscheint dann neben deinem Figuren-Icon. Klicke den Gegenstand mit dem linken Mausknopf an, ziehe ihn auf die Ladentheke, und klicke nochmals, um ihn loszulassen. Der Gegenstand erscheint nun auf der Lagerliste, und der entsprechende Betrag wird deinem Goldvorrat gutgeschrieben.

Hier noch ein Tip: Denk daran, daß diese Händler billig einkaufen und teuer verkaufen; d.h. daß du immer mehr für einen Gegenstand bezahlen mußt, als der Händler bereit ist, dir für denselben zu geben! So ist das im Geschäftsleben!

Um einen Gegenstand zu kaufen, klicke das "B" an, und es erscheint eine Liste aller Gegenstände, die der Händler gerade auf Lager hat. Wenn du einen Gegenstand siehst, den du kaufen willst, bewege die Scroll-Leiste, bis er hervorgehoben ist. Der Gegenstand erscheint dann auf der Theke vor dem Händler. Klicke den Gegenstand an, und ziehe ihn zu deinem Figuren-Icon hin. Klicke nochmals, um ihn in deinem Rucksack zu verstauen. Der entsprechende Goldbetrag wird von deinem Konto abgebogen.

Einige Gegenstände sind nur begrenzt lieferbar, und es kann sein, daß ein Händler ausgefallene Gegenstände nicht lange auf Lager hat.

Viel Spaß beim Einkaufen!

## Laden und Sichern

Am Ende jedes Szenarios kommst du zum Hauptauswahlbildschirm zurück. Klicke auf diesem Icon, um das Spiel an dieser Stelle zu laden oder zu sichern.

Um ein Spiel zu sichern, klicke den "Sichern"-Knopf an, und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm. **Zum Sichern eines Spiels brauchst du eine leere Diskette. Verwende nie eine deiner Spieldisketten!**

Um ein gespeichertes Spiel zu laden, klicke den "Laden"-Knopf an, und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wenn du willst, kannst du ein Figurenteam zusammenstellen und dann sofort in diesem Abschnitt sichern. Du kannst dann gleich zu diesem Team zurückkehren, sollte ihm während eines Abenteuers ein "Mißgeschick" zustoßen.

### THE LEGACY OF SORASIL: DAS SPEIL

## Hauptspielbildschirm

Der Hauptspielbildschirm sieht in etwa so aus:  
Runden

Das Spiel ist in Runden unterteilt: Du bewegst deine Figuren zuerst, und dann bewegen die Mächte der Finsternis ihre. Deine Figuren bewegen sich in der Reihenfolge, die du am Anfang festgelegt hast, und jede kann eine Reihe von Handlungen ausführen. Diese werden durch Icons am Fuß des Bildschirms dargestellt und unten im Detail beschrieben.

Jede Figur hat 20 Handlungspunkte pro Runde, die je nach Belieben eingesetzt werden können. Komplizierte Handlungen verbrauchen viele dieser Punkte, setze sie also sorgfältig ein. Sich bewegen verbraucht zum Beispiel weniger Punkte als die Umgebung nach Fallen oder Schätzen absuchen. Als Faustregel gilt, 1 Bewegungspunkt = 1 Handlungspunkt, während Suchen dich 10 oder mehr Punkte kostet. Du kannst Handlungen natürlich nur dann ausführen, wenn du noch genügend Punkte übrig hast.

Wenn du deine Punkte weise einsetzt, wirst du feststellen, daß du in einer Runde dich bewegen, kämpfen oder jemanden verzaubern und nach Fallen suchen kannst.

Eine Figur kann während einer Runde die folgenden Handlungen ausführen:

1. Bewegung
2. Kampf
3. Zauberei
4. Suche nach geheimen Türen/Fallen
5. Suche nach geheimen Schätzen
6. Die Landkarte studieren
7. Türen öffnen
8. Die Inventarliste einsehen

Diese Handlungen werden durch die Icons auf dem Buch am Fuß des Bildschirms dargestellt. Wenn eine Option nicht mehr erhältlich ist, verblaßt das Icon.

Wenn eine Figur alle ihre Handlungen für die aktuelle Runde ausgeführt hat, klicke das Icon-Buch unten rechts an, um "umzublättern" und die Handlungen der nächsten Figur festzulegen.

Sobald du alle deine Figuren bewegt hast, bewegen die Mächte der Finsternis die ihren. Die Landkarte erscheint auf dem Bildschirm und zeigt die Bewegungen von Monstern, und eventuelle Kämpfe zwischen ihnen und deinen Figuren werden ausgetragen. Der Bildschirm wird dann ein paar Sekunden lang dunkel, während die Daten auf den neuesten Stand gebracht werden. Anschließend kannst du deine Figuren wieder bewegen.

## Bewegung

Der Spielbereich ist in Quadrate eingeteilt, und die Bewegung um ein Quadrat kostet jeweils 1 Handlungspunkt. Die Figuren können sich pro Runde so lange bewegen, bis sie ihre Bewegungspunkte aufgebraucht haben, müssen aber nicht alle Punkte verwenden.

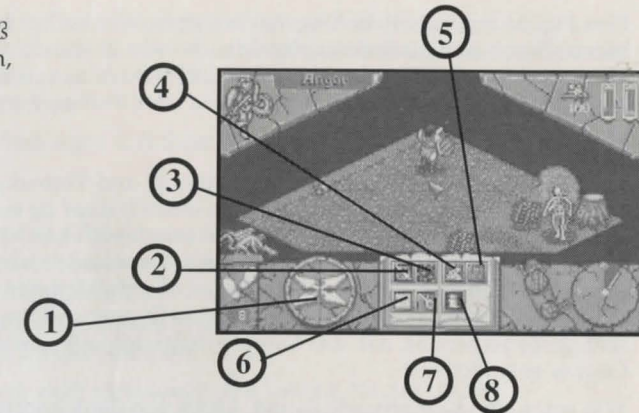
Bewegungspunkte erscheinen in der linken unteren Ecke des Bildschirms (unter dem Fußabdruck).

Eine Figur kann auf zwei verschiedene Arten bewegt werden:

**Erstens:** Klicke mit der Maus einen der vier Richtungspfeile an, um deine Figur in die gewünschte Richtung zu bewegen. Die Richtungen, die dir zur Verfügung stehen, werden hervorgehoben; es ist offensichtlich, daß du z.B. nicht durch Bäume hindurchgehen kannst. Du kannst die Richtung wechseln so oft du willst, indem du einfach einen anderen Richtungspfeil anklickst.

**Zweitens:** Wenn du weißt, wieviele Bewegungspunkte deine Figur hat, kannst du mit der Maus das Quadrat anklicken, zu dem deine Figur gehen soll. Die Figur bewegt sich dann auf dieses Quadrat und verbraucht dabei so wenig Bewegungspunkte wie möglich.

Du mußt deine Bewegungspunkte nicht alle auf einmal einsetzen. Du kannst z.B. gehen, kämpfen oder suchen und dann wieder gehen, aber denk daran, daß dir die Anzahl der Handlungspunkte, die du während deiner Runde schon verbraucht hast, Beschränkungen auferlegt.





Eine Figur kann sich nicht diagonal bewegen oder auf ein besetztes Quadrat gehen. Du kannst durch ein Quadrat durchgehen, das von einem deiner Teammitglieder besetzt ist, aber nur, wenn du Platz hast, das Quadrat wieder zu verlassen. Ein von einem Monster besetztes Quadrat kannst du nie besetzen oder durchqueren.

## Kampf

Ein Kampf ist in zwei Teile unterteilt: Angriff und Verteidigung, aber beide werden vom Computer gesteuert. Um einen Feind in einen Kampf zu verwickeln, mußt du dich auf einem Quadrat neben ihm befinden und mit dem linken Mausknopf das Schwert-Icon am Fuß des Bildschirms anklicken. Der Cursor verwandelt sich dann in ein Schwert. Richte das Schwert einfach auf den Feind, gegen den du kämpfen willst, und der Computer führt den Kampf durch. Wenn deine Figur ihren Gegner während einer Angriffsrunde dreimal schlägt, bedeutet das, daß der Kampf erfolgreich war und du einen Treffer gegen deinen Gegner gelandet hast.

Wie lange eine Kampfrunde dauert, hängt von der kämpfenden Figur ab. Der Barbar und der Kämpfer verbrauchen weniger Handlungspunkte pro Kampfrunde als die anderen Figuren.

Du kannst nicht diagonal angreifen, aber bis zu vier Figuren können den gleichen Gegner angreifen.

Um beim Pendeln zwischen Figur und Icon Zeit zu sparen, kannst du wenn du willst mit dem rechten Mausknopf das Kampf-Icon anklicken. Von da an verwandelt sich der Cursor jedesmal in ein Schwert, sobald du den rechten Mausknopf drückst, und du kannst dann wie gewohnt einen Kampf beginnen. Diese Abkürzung ist nicht auf das Kampf-Icon beschränkt, du kannst sie auch bei allen anderen Icons, wie z.B. dem Zauber-, Landkarten-, oder Suchen-Icon usw., einsetzen.

## Zauberei

Alle Figuren können Zaubersprüche einsetzen, und bestimmte Figuren können andere verzaubern. Die Wirkungskraft eines Zaubers oder Zauberspruchs wird von der Stärke des Verstandes der zaubernden Figur bestimmt. Ein vom Barbaren geworfener Blitzschlag hat viel weniger Wirkung als ein von der Mystischen geschleudertes, und erwarte bloß nicht mehr von dem starken Mann als daß er sich umdreht.

Je intelligenter eine Figur ist, desto mächtiger ist der Zauber oder Zauberspruch, und desto schneller kann sie ihn herstellen.

Um jemanden zu verzaubern oder einen Zauberspruch einzusetzen, klicke das Zauber-Icon an. Dies bringt dich zu einem Bildschirm, der dem Inventar ähnelt, nur daß anstelle der Ausrüstungs- und Rucksackoptionen zwei Abschnitte mit den Überschriften "Zaubersprüche" und "Zauber" erscheinen (Zauber können mehrmals verwendet werden, Zaubersprüche jeweils nur einmal). Klicke mit der Maus den Zauber oder Zauberspruch an, den du einsetzen willst: Der Cursor verwandelt sich in einen Drudenfuß.

Klicke nun den Pfeil in der rechten unteren Ecke des Bildschirms an. Dies bringt dich zurück zum Hauptspielbildschirm.

Wenn der eingesetzte Zauber oder Zauberspruch ein Gebiet betreffen soll oder nur auf den Zauberer selbst wirken kann (z.B. ein Heiltrank), dann tritt der Zauber nun automatisch in Kraft.

Wenn der Zauber gegen eine bestimmte Figur gerichtet ist, bleibt der Drudenfuß auf dem Bildschirm. Bewege den Drudenfuß über die Figur oder das Monster, das du verzaubern willst, und klicke den linken Mausknopf.

Wenn du nun beschließt, den Zauber **nicht** wirken zu lassen, klicke den rechten Mausknopf.

War dein Zauber erfolgreich, werden seine Auswirkungen auf dem Bildschirm sichtbar. Denk daran, daß die Wirkungskraft aller Zauber von der Verstandesstärke der zaubernden Figur abhängt; sei also nicht zu überrascht, wenn es dem Kämpfer nicht gelingt, das Gespenst in den Tiefschlaf zu schicken.

Du findest eine Liste der Verzauberungen und ihrer Auswirkungen im Abschnitt "Zauberbuch" auf Seite 60.  
Fallen/Geheimtüren suchen

Klicke mit dem linken Mausknopf das Tür-Icon an, und es erscheint eine Nachricht auf dem Bildschirm, die dir sagt, ob deine Suche erfolgreich war, und wenn ja, wieviele Fallen/Geheimtüren du entdeckt hast. Klicke die Nachricht an, um sie zu entfernen.

Wenn deine Suche erfolgreich war, zeigt dir der Spielbildschirm, wo sich die von dir gefundenen Fallen/Geheimtüren jeweils befinden.

Wenn du eine Fallgrube entdeckst, stellt sie solange eine Gefahr dar, bis du sie ausschaltest. Hierfür brauchst du einen Werkzeugsatz. (Der Troll hat schon einen Werkzeugsatz in seinem Inventar-Bildschirm, die anderen Figuren müssen einen kaufen). Wenn du eine Falle entdeckt hast, bewege deine Figur mit dem Werkzeugsatz zu einem Quadrat neben der Falle, wähle das Werkzeug-Icon in deinem Inventar an, und verlasse dann das Inventar wieder. Klicke den Cursor auf der Falle an, die du ausschalten willst. Das Quadrat kann nun sicher überquert werden.

Monster lösen keine Fallen aus, aber sobald eine Falle aktiviert ist, müssen sie den gleichen Regeln folgen wie die Spieler. Hier ein guter Rat: Sei nicht leichtsinnig, denn die Fallen sind für die zweite Person, die sie aktiviert, genauso gefährlich wie für die erste.

## Schatzsuche

Dies geschieht auf die gleiche Weise wie die Suche nach Fallen. Klicke das Schatz-Icon an, und eine Nachricht auf dem Bildschirm teilt dir mit, ob deine Suche erfolgreich war. Wenn du einen Schatz findest, sagt dir der Bildschirm, was du gefunden hast, wo es versteckt war und zeigt dir ein Icon, das den Gegenstand darstellt, den du gefunden hast.

Wenn du einen Schatz gefunden hast, klicke den linken Mausknopf, um die Nachricht auf dem Bildschirm zu löschen, und du wirst dann feststellen, daß der Schatz zu deinem Goldvorrat dazugezählt wurde bzw. auf deiner Inventarliste auftaucht.

Wenn du einen magischen Gegenstand gefunden hast, klicke die Maus wie oben, um die Nachricht zu löschen, und klicke dann dein Inventar-Icon an. Deine Inventarliste erscheint mit dem Icon, das den gerade gefundenen magischen Gegenstand darstellt, in deinem Rucksack. Wenn du nun den linken Mausknopf auf dem Gegenstand anklickst, erscheint der Name des Gegenstandes in deiner Inventarliste.

Du kannst ihn entweder dort lassen oder dich mit ihm ausrüsten. Du kannst von den Kräften eines Gegenstandes nur Gebrauch machen, wenn du mit ihm ausgerüstet bist. Tränke läßt du am besten in deinem Rucksack, bis du sie brauchst, denn du brauchst dich nicht mit einem Trank auszusrüsten.

## Landkarte

Wenn du dieses Icon anklickst, siehst du eine Landkarte mit dem Gebiet, das du bisher erforscht hast. Sie zeigt dir, wo sich Monster und die Mitglieder deines Teams befinden (dies ist besonders hilfreich, wenn sie alle durch kilometerlange unterirdische Tunnel voneinander getrennt sind).

Am Ende jeder Runde erscheint der Landkarten-Bildschirm und zeigt die Bewegungen der Mächte der Finsternis für die gerade gespielte Runde.

Das Anschauen der Landkarte kostet keine Handlungspunkte.



Du kannst mit Hilfe der vier Pfeile in der rechten unteren Ecke des Bildschirms auf der Landkarte herumschrollen. Hiermit kommst du durch die "bekannteren" Gebiete der Landkarte. Wenn du den Kreis in der Mitte der Pfeile anklickst, kannst du die Landkarte auf die Figur zentrieren, die sie gerade betrachtet. Um die Landkarte zu verlassen, klicke den Pfeil in der rechten unteren Ecke des Bildschirms an.

### Türen/Truhen öffnen

Um einen Raum zu betreten oder zu verlassen, müssen die Figuren die Tür benutzen (es sei denn, sie besitzen entsprechende Zauberkräfte). Zum Öffnen einer Tür mußt du dich auf das Quadrat vor ihr stellen und mit dem linken Mausknopf das Schlüssel-Icon anklicken. Das gleiche Verfahren kann zum Schließen einer offenen Tür eingesetzt werden. Das Öffnen einer Tür verbraucht keine Bewegungspunkte, und eine Figur kann sich somit immer noch bewegen, wenn sie in dieser Runde noch Bewegungspunkte übrig hat. Wenn sie einmal geöffnet ist, bleibt eine Tür für den Rest des Spiels offen, es sei denn, einer der Figuren schließt sie. Das kostet einen Handlungspunkt.

### Inventarliste

Wenn du dieses Icon anklickst, kommst du zum folgenden Bildschirm: Dies ist der Inventar-Bildschirm, und er gibt dir eine Liste der Ausrüstung deiner jeweiligen Figur und sagt dir, wo sich diese Ausrüstung befindet.

In der oberen und mittleren linken Kiste werden Waffen aufbewahrt, wenn sie nicht in Gebrauch sind, die Kiste darunter zeigt dir, wieviel Gold die Figur besitzt.

Daneben befinden sich zwei große Kisten: "Ausrüstung" und "Rucksack". Gegenstände, die gerade nicht in Gebrauch sind, können im Rucksack aufbewahrt werden, bis sie gebraucht werden.

Um Ausrüstungsgegenstände wie z.B. Waffen oder magische Gegenstände einzusetzen, müssen sich Figuren erst damit "ausrüsten". Klicke hierfür mit dem linken Mausknopf den Gegenstand an, mit dem du die Figur ausrüsten willst, ziehe dann das Icon in den "Ausrüstungs"-Bereich auf dem Bildschirm, und drücke nochmals den linken Mausknopf, um den Gegenstand loszulassen.

Am unteren Ende des Bildschirms befindet sich eine Anzeigeleiste. Sie ist normalerweise leer, aber wenn du mit der Maus einen Gegenstand anklickst, erscheint sein Name in dieser Leiste und bleibt solange sichtbar, bis du wieder den linken Mausknopf drückst.

Um zum Hauptspielbildschirm zurückzukehren, klicke einmal mit der Maus den Pfeil in der rechten unteren Ecke des Bildschirms an.

Das Nachschlagen in deiner Inventarliste kostet keine Handlungspunkte.

# Das Zauberbuch

## Feuerzauber

### FLAMMENBALL

Dieser Zauber kann gegen ein beliebiges Monster oder eine beliebige Figur eingesetzt werden. Er fügt dem Opfer einen Schaden von 2 Körperpunkten zu.

### HEILENDE FLAMME

Dieser Zauber wirkt nur beiw Zauberer selbst oder einem seiner Teamgefährten und repariert einen Körperschaden von bis zu 4 Punkten.

### FEUERWAND

Dies schafft eine Feuerwand von einem Quadrat, die 2 Runden lang anhält. Wer dieses Quadrat durchquert, erleidet einen Körperschaden von 3 Punkten.

### ANGST

Jagt dem Gegner solche Angst ein, daß er eine Runde lang unfähig ist anzugreifen.

### MUT

Wenn dieser Zauber auf den Zauberer selbst oder einen seiner Teamgefährten angewendet wird, verdoppelt dies ihre Kampfstärke während des nächsten Kampfes.

## Luftzauber

### BLITZ

Dieser Zauber kann gegen ein beliebiges Monster oder eine beliebige Figur eingesetzt werden. Das Opfer erleidet einen Schaden von 2 Körperpunkten.

### STURM

Hiermit wird das Opfer von einem Wirbelsturm erfaßt und verpaßt die nächste Runde.

### SCHNELLER WIND

Verdoppelt die Bewegungspunkte einer Figur für 1 Runde.

### HEILENDER WIND

Dieser belebende Wind repariert beiw Zauberer oder einem seiner Teamgefährten einen Körperschaden von bis zu 6 Punkten.

### ENTDECKE FALLEN

Findet alle Fallen in einem Umkreis von 10 Quadraten.



## Wasserzauber

### WASSERWAND

Schafft für 2 Runden eine Wasserwand von einem Quadrat. Wer dieses Quadrat durchquert, verliert drei Körperpunkte.

### HUNLENDES WASSER

Repariert bei einem kranken Helden einen Körperschaden von bis zu vier Punkten.

### SCHLAF

Schickt das Opfer für eine Runde in einen Tiefschlaf, aus dem es nichts aufweckt, und es ist somit unfähig, sich zu verteidigen.

### ROST

Wenn dieser Zauber auf einen Gegner angewendet wird, werden Metallwaffen, die er bei sich trägt, vollkommen unbrauchbar.

### DEMORALISIERUNG

Jaßt dem Gegner solche Angst ein, daß er keinen Angriff mehr starten kann. Demoralisierte Monster und Figuren können sich jedoch immer noch normal verteidigen.

## Erdzauber

### FELSENHAUT

Macht die Figur für eine Runde gegen körperliche Angriffe unverwundbar.

### KORPERHEILUNG

Verkürzt verwundete Helden um bis zu vier Körperpunkte.

---

### GIBT ES PROBLEME?

Solltest du Probleme beim Laden von **The Legacy of Sorasil** haben, dann bringe das Spiel zu dem Geschäft zurück, wo du es gekauft hast, oder schicke es an Gremlin Graphics unter der auf der Packung angegebenen Adresse. Wenn du Fragen in Bezug auf das Spiel hast, kannst du den telefonischen Kundendienst von Gremlin Graphics montags bis freitags zwischen 14.00 und 16.00 Uhr, unter der Nummer +44 (0)742 753423 erreichen.

### COPYRIGHT

Copyright 1994 Gremlin Graphics Software Limited. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Spielhandbuch und die auf den Disketten enthaltenen Informationen sind von Gremlin Graphics Limited urheberrechtlich geschützt. Der Eigentümer dieses Produkts ist ausschließlich dazu berechtigt, dieses Produkt für den eigenen Gebrauch einzusetzen. Niemand darf ohne vorherige Genehmigung durch Gremlin Graphics Software Limited dieses Spielhandbuch, Teile daraus oder die auf den Disketten enthaltenen Informationen übertragen, verbreiten oder verkaufen. Jegliche Person oder Personen, die Teile dieses Programms in irgendeinem Medium verbreiten, aus welchem Grund auch immer, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und können vom Inhaber des Urheberrechts strafrechtlich verfolgt werden.

# AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti chiare. Pertanto l'esposizione a luci intermittenti chiare, durante la visione di programmi TV o durante il gioco, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.



# Salve Campione!

Ecco le terre di Rhia! Un tempo erano un vasto impero, ora stanno morendo sotto la morsa tenace della corruzione e della pestilenza. I fiumi sono ormai prosciugati, il raccolto giace inaridito sulla terra secca ed il bestiame è malato o morente. Ogni giorno la gente di Rhia accorre alla mia torre in cerca di sollievo; ma neppure io ho consigli da offrire. Nel nostro nobile reame sono pochi coloro che non sono assaliti dalla paura. La mia magia non serve e presto anch'io verrò travolto da questa orribile maledizione.

Non credo che codesta tragedia sia un fenomeno naturale. Dopo aver usato tutti i miei poteri sono ora certo che le forze del male sono i veri responsabili dell'immenso squallore che vi vedete attorno. Grazie ai miei incantesimi ho scoperto una magia talmente potente e malvagia che l'identità del responsabile di questa egeomania mi sfugge.

Siete voi che dovete liberare la terra da questa maledizione, senno moriranno tutti e il male regnerà sconfinato.

Lontano da qui, oltre Le Montagne dell'Ombra si trova la terra di Kolchoth che un tempo era un potente impero popolato da sultani e semi-dei. Oggi Kolchoth giace in rovina e a malapena conserva una traccia della gloria dei tempi passati. Andate a Kolchoth e localizzate i due talismani della sapienza che ci aiuteranno al momento critico. Quindi volgete lo sguardo verso l'Est, dove il sole sorgente illumina le terre di Garathor in cui giace sovrapposto l'Amuleto della salute di Taobor-Rin. Voltatevi verso Sud, attraverso la pianura - dove scorrazzano le orde dorate della gente di T'ss, un popolo ormai dimenticato - e ancora oltre, fino al luogo dove la luna getta la propria ombra, la terra natia degli Elves; La Foresta del Bosco di Ferro poiché, secondo la leggenda, è la dove giace La Pietra dell'Oracolo.

E con tali strumenti che garantirò la terra prima che il male ci sopraffaccia e i poteri delle tenebre regnino sconfinati.

Non posso dire nulla di più, ma fatevi forza, la missione che dovete compiere sarà la più difficile che avete mai affrontato.

Andate e vi auguro di ricevere un posto d'onore in tutte le leggende per l'eternità. Siete voi la nostra unica speranza.

Alaaron il Mistico 23.13.24

## Legacy Of Sorasil

Legacy of Sorasil è un'avventura fantastica a sfondo epico con nove scenari immaginari ed è quindi in grado di impegnare anche il giocatore più esperto. Nell'ambito di Sorasil i diversi scenari non sono singole avventure ma fasi di un'unico Conflitto il cui obiettivo principale è quello di liberare le terre di Rhia dalla morsa esercitata dalle forze del male.

Per riuscirci dovrete radunare una squadra di quattro eroi. Potrete sceglierli da una serie di otto personaggi, ciascuno dei quali ha dei punti forti e dei punti deboli; in tal modo ciascuno potrà scegliere la squadra più adatta alle proprie esigenze in termini di strategia militare.

Conducete i vostri eroi attraverso il mondo in conflitto e affrontate le sfide che vi attendono sul percorso. Incontrerete mostri con poteri eccezionali, indovinelli mortali e trappole che metteranno a dura prova le capacità della vostra squadra.

Nel corso dell'avventura i personaggi da voi scelti acquisteranno maggior esperienza e diventeranno più potenti. Questa capacità è importante perché, come logico, ciascuna nuova avventura è più impegnativa della precedente.

**L'ambiente di Sorasil non si limita a raffigurare lugubri sotterranei. Ci sono infatti innumerevoli e svariate località, Foreste incantate, Templi mistici e strani Castelli. Oltre ad indovinelli e trappole, vi attende lungo il percorso un vero esercito di creature malvagie e una serie di pericoli che metteranno a dura prova le vostre capacità fisiche e mentali.**

## COME INIZIARE Commodore Amiga

1. Inserite il dischetto Legacy of Sorasil nell'apposita unità disco.
2. Inserite il mouse nella porta numero 1.
3. Accendete il computer ed il monitor. Il gioco si caricherà automaticamente. Se necessario eseguite le istruzioni di caricamento visualizzate sullo schermo.

## Installazione del programma Legacy of Sorasil sul disco rigido dell'Amiga.

1. Accendete l'Amiga ed il monitor.
2. Quando siete al workbench inserite il Dischetto 2
3. Fate un doppio clic sull'icona "Install" (Installa) ed eseguite le istruzioni di lancio visualizzate sullo schermo.

## PROTEZIONE

Quando carichi per la prima volta Legacy Of Sorasil, sullo schermo apparirà un'istruzione che ti chiederà di inserire un numero o una lettera dalla ruota codice, che tu dovresti trovare nel pacchetto di Legacy Of Sorasil. Sullo schermo apparirà un'immagine, che dovrebbe essere ricreata usando la ruota codice e inserendo nel riquadro sullo schermo il numero indicato. Premi fuoco per iniziare il gioco, o la barra spaziatrice per andare nella Videata delle Opzioni Principali (Main Options Screen).

## Schermo Lingua

Questo sarà il primo schermo visualizzato una volta caricato il programma e terminata la sequela introduttiva. Fate un doppio clic sulla bandiera corrispondente alla lingua in cui desiderate giocare (Inglese, Tedesco, Francese o Italiano)

Una volta selezionata la lingua questo schermo scomparirà per lasciare posto allo Schermo Opzioni Principali.



## SCHERMO OPZIONI PRINCIPALI

Ci sono quattro opzioni, ciascuna rappresentata da un'icona; più avanti le icone verranno spiegate nei particolari. Per selezionare un'opzione fate clic sulla stessa adoperando il pulsante sinistro del mouse.

1. Schermo Mappa/Come Si Gioca
2. Modifica dei Personaggi
3. Schermo Selezione dei Personaggi
4. Avvio & Salvataggio

## Schermo Selezione dei Personaggi

Questo schermo vi permetterà di selezionare fino a quattro personaggi prima di intraprendere la missione. Potete scegliere quattro personaggi a piacere.

Per selezionare un personaggio fate clic su una delle porte per aprirla. Il personaggio così selezionato apparirà sulla soglia. Con il mouse fate clic sulle frecce di direzione, destra e sinistra, poste sotto il vano della porta, per passare in rassegna gli otto personaggi.

L'ordine in cui i vari personaggi appariranno nel vano della porta corrisponde all'ordine di movimento del gioco. Per esempio se il Barbaro verrà visualizzato nel vano della seconda porta da destra, durante la partita si muoverà per secondo; se il Paladino si trova nel vano della prima finestra, durante la partita si muoverà per primo.

Sarà quindi possibile ottenere svariate combinazioni dei personaggi e dell'ordine in cui questi appaiono.

Non è obbligatorio scegliere quattro personaggi ma gli scenari sono stati creati per giocare con 4 e inoltre ci vuole una buona combinazione di forza brutale e di magia per riuscire.

Scegliete la vostra squadra di eroi con saggezza. Per aiutarvi nella selezione proponiamo una breve descrizione di ciascun personaggio e delle loro caratteristiche.

## ATTRIBUTI DEI PERSONAGGI

Gli attributi che seguono sono quelli disponibili in partenza, è comunque possibile modificarli come vedremo più avanti.

### Angor: il Barbaro

Angor è un valoroso eroe che incute paura. È stato allevato in modo alquanto brutale dalle tribù nomadi dei Deserti Nordici e ciò lo ha reso un Campione della spada.

Armato di un poderoso spadone, Angor indossa l'armatura tradizionale degli uomini di razza guerriera, scegliendo la velocità e l'aggressione come principali mezzi di difesa.

Un uomo di poche parole (e per la verità anche poco cervello) che preferisce far parlare sua spada, questa autentica massa di solidi muscoli non capisce la magia e pertanto non sa difendersi contro di essa.

Forza: 8    Corpo: 8  
Attacco: 7    Difesa: 7  
Intuito: 4    Intelligenza: 2    Mossa: 10



### Oakheart: il Guardaboschi

La tradizione vuole che le Foreste siano la casa ed il mondo dei Guardaboschi.

Esperti artigiani del legno e profondi conoscitori delle tradizioni della foresta, i Guardaboschi vivono d'espediti grazie al formidabile intuito sviluppato nel corso di un'intera vita trascorsa in luoghi selvaggi.

Nella foresta Oakheart è di casa; d'intuito sa seguire le piste ed ha assimilato la magia dei boschi. In caso di pericolo, se quanto gli ha insegnato la foresta non gli è sufficiente, si serve della spada.

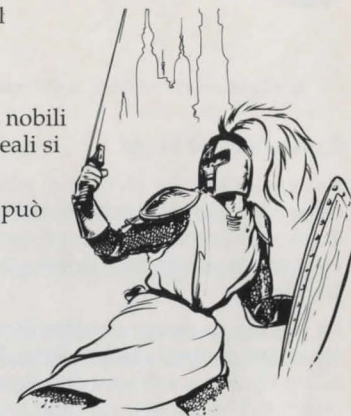
Forza: 5    Corpo: 6  
Attacco: 5    Difesa: 5  
Intuito: 10    Intelligenza: 4    Mossa: 11

### Haxar: il Paladino

L'Ordine dei Cavalieri Paladini è composto da coraggiosi e nobili crociati: i Custodi della giustizia e dell'onore, i cui nobili ideali si mantengono sempre puri grazie a una vita spartana.

Haxar è un cavaliere devoto, irremovibile e fedele su cui si può fare affidamento. Puro nella mente e nel corpo è un nobile compagno di coloro che stanno dalla parte del bene e della legge.

Forza: 6    Corpo: 8  
Attacco: 7    Difesa: 6  
Intuito: 5    Intelligenza: 5    Mossa: 10



### Calorflame: La Sacerdotessa

Calorflame è una sacerdotessa che si saprà dimostrare tanto una potente alleata quanto una pericolosa nemica.

L'educazione e la formazione di tutti i sacerdoti avviene su due livelli: religioso e militare - dopo tutto non è mai tanto facile diffondere la parola di Dio in un mondo così privo di leggi.

Quindi i Sacerdoti sono un misto di soldato e stregone: guerrieri formidabili capaci d'incantesimi che salvano la vita.

Per via dei suoi principi religiosi Calorflame non può spargere sangue, quindi non può usare armi taglienti.

Forza: 5    Corpo: 6  
Attacco: 5    Difesa: 5  
Intuito: 4    Intelligenza: 10    Mossa: 10







### Grimbeard: il Combattente

Si fa sentire dalle Montagne Blu il saluto di Grimbeard, un soldato della divisione speciale Dwarven, esperto nelle arti marziali.

Un esperto in armi, strategia militare e tecnica di guerra, questo maestro d'ascia è anche abilissimo nello scoprire e rimuovere le trappole.

Grimbeard è il miglior guerriero di tutta la serie dei personaggi. In campo militare la sua destrezza è senza pari ma, come il Barbaro, non aspettatevi un granché in termini di conversazione.

Forza: 9    Corpo: 9  
Attacco: 7    Difesa: 8  
Intuito: 7    Intelligenza: 2    Mossa: 6

### Ravenslock: il Mago

Ravenslock è lo stregone per eccellenza, un mago consumato. Un genio che invoca i grandiosi poteri mentali dotato per distruggere i propri nemici. Sebbene fisicamente i poteri magici di cui è dotato lo rendono un avversario terrificante.

La sua magia riesce a indebolire o a sconfiggere avversari contro i quali la forza brutale non otterrebbe alcun risultato; sebbene debole sul piano militare, i poteri del Mago non saranno mai abbastanza esaltati.

Forza: 4    Corpo: 4  
Attacco: 4    Difesa: 2  
Intuito: 6    Intelligenza: 14    Mossa: 10



### Stormbow: l'Avventuriero

Stormbow, l'Avventuriero di Elven, è un vagabondo che sa fare un po' di tutto.

Un abile spadaccino, capace di lanciare incantesimi e dotato di poteri curativi, Stormbow dà affidamento, se la cava un po' dappertutto ed è versatile.

La sua vasta esperienza lo rende magnificamente flessibile, non c'è compito o sfida di cui non sia all'altezza. Un compagno prezioso.

Forza: 4    Corpo: 4  
Attacco: 5    Difesa: 5  
Intuito: 9    Intelligenza: 6    Mossa: 12



### Celeste: la Mistica

Celeste è di una bellezza seducente; Signora degli Elementi e provetta incantatrice. Non si sa molto di questa donna misteriosa, ma, grazie ai suoi poteri fenomenali, sa far fronte anche agli avversari più temibili.

Nonostante le sue prodezze magiche, sul piano fisico è vulnerabile poiché la sua destrezza militare è scarsa.

Forza: 3    Corpo: 4  
Attacco: 4    Difesa: 2  
Intuito: 7    Intelligenza: 14    Mossa: 10

Una volta soddisfatti della vostra squadra tornate sul Menu principale ed entrate nello schermo che consente di modificare i personaggi.

### Modifica dei Personaggi

Ciascun personaggio riceve 5 punti supplementari da distribuire a piacere tra i seguenti attributi.

Body (Corpo)    Combat (Destrezza militare)    Perception (Intuito)  
Strength (Forza)    Mind (Intelligenza)

I 5 punti sono rappresentati dalla Candle of Life Force (Candela della Forza Vitale) situata a sinistra sullo schermo.

Non è consentito ridurre il valore corrispondente agli attributi dei personaggi al di sotto del minimo di partenza.

Per modificare uno degli attributi spostatevi sull'icona corrispondente. Un cursore a scorrimento verticale apparirà automaticamente ed ogni qualvolta farete clic su di questo il numero dei punti aumenterà o diminuirà di un unità per volta.

Anche quando la candela si è spenta potrete continuare a modificare i punti, spostandoli da un'attributo all'altro fino a quando non siete soddisfatti della configurazione ottenuta.

Per passare ad un altro membro della squadra fate clic sul cursore posto sotto l'icona del personaggio.

Quando siete soddisfatti delle modifiche effettuate fate clic sulla freccia in fondo alla pagina per tornare sul Menu principale.

### Schermo Mappa

Lo Schermo Mappa verrà visualizzato più o meno così.

La vostra attuale posizione è rappresentata da una bandiera. Le destinazioni possibili sono rappresentate da icone lampeggianti. Normalmente saranno disponibili un certo numero di destinazioni di cui ne dovrete scegliere una.

Per scegliere una destinazione fate clic con il mouse su una delle icone, la vostra icona bandiera si sposterà in quel punto e comincerete la prossima avventura o entrerete in un Punto vendita.

Oltre agli scenari, Legacy of Sorasil comprende tre Punti vendita dove potrete comprare o vendere equipaggiamento e captare, da voci che circolano, informazioni che potrebbero rivelarsi utili nel corso della vostra missione.

Alla fine dello scenario vi ritroverete sul Menu principale.



## Punti vendita

In Legacy of Sorasil ci sono tre Punti vendita dove potete comprare armi ed equipaggiamento o captare, da voci che circolano, informazioni che potrebbero rivelarsi utili nel corso della vostra missione.

Il Schermo dei Punti vendita verrà visualizzato più o meno così:

Per vendere un oggetto fate clic sulla "S" (1) e vi verrà fornito un listino prezzi con l'importo che il mercante è disposto a pagare per quel particolare oggetto. Per selezionare un tale articolo e procedere alla vendita, azionate la barra di scorrimento mediante i cursori fino a che l'articolo non sarà evidenziato. L'articolo si trova ora a fianco dell'icona del personaggio prescelto. Premendo il pulsante sinistro del mouse fate clic sull'articolo, trascinatelo sul bancone del negozio e fate nuovamente clic per depositarlo. L'articolo apparirà ora sull'elenco delle scorte e il totale della vostra riserva oro verrà accreditato dell'importo corrispondente.

Bisogna però ricordare che questi mercanti comprano a basso prezzo e vendono caro; ciò significa che acquistando un articolo dal mercante pagherete sempre più di quello che lui stesso vi pagherà acquistando lo stesso articolo da voi! Questo è il mondo degli affari!

Per acquistare un articolo fate clic sulla "B" e vi verrà fornito un elenco delle scorte disponibili presso tutti i Mercanti. Se vedete un articolo che desiderate acquistare, azionate la barra di scorrimento fino a che questo non sia evidenziato. L'articolo apparirà sul bancone di fronte al mercante. Fate clic sull'articolo e spostatelo sull'icona del personaggio prescelto. Fate nuovamente clic per depositarlo nel vostro zaino. L'importo corrispondente in monete d'oro verrà sottratto dal vostro portafoglio.

Parecchi articoli hanno una disponibilità limitata e un mercante di solito non tiene a lungo in magazzino gli articoli più sofisticati.

Buone spese!

## Avvio & Salvataggio

Alla fine di ogni scenario ritornerete sullo schermo delle Opzioni Principali. Fate clic su questa icona per avviare o salvare la partita così com'è.

Per salvare una partita, fate clic sul pulsante di salvataggio ed eseguite le istruzioni visualizzate sullo schermo. Per salvare una partita avete bisogno di un dischetto vuoto. Non usate nessuno dei due dischetti del programma!

Per avviare una partita precedentemente salvata, fate clic sul pulsante d'avvio ed eseguite le istruzioni visualizzate sullo schermo.

Se volete, potete creare una serie di personaggi e salvarli immediatamente già da adesso. Così potrete ritrovarli subito in caso, durante un'avventura, dovesse succedere loro qualche "sfortuna".

## LEGACY OF SORASIL: COME SI GIOCA

Schermo principale

Lo Schermo principale verrà visualizzato più o meno così:

### Turni

La partita si gioca a turno: prima voi muovete i vostri personaggi poi le Forze del Male muovono i loro. Ciascuno dei vostri personaggi si muove nell'ordine che avete stabilito alla partenza e dispone di una serie di opzioni. Queste sono rappresentate dalle icone in basso sullo schermo descritte più avanti.

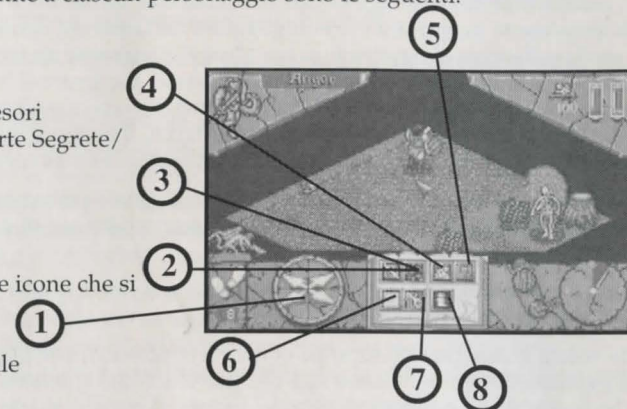
Ciascun personaggio dispone di 20 punti azione per turno che potrete utilizzare come meglio credete. Le azioni più complesse richiedono un maggior numero di punti, quindi cercate di giocarvi attentamente. Per esempio azioni quali una mossa richiedono meno

punti di quelle consistenti in un sopraluogo della zona circostante alla ricerca di trappole o di tesori. La regola generale è che 1 mossa = 1 punto azione mentre una ricerca corrisponde a 10 o più punti. Logicamente vi sarà consentito procedere all'azione, solo se disponete dei punti sufficienti per farlo. Utilizzando i punti con saggezza ad ogni turno sarete in grado di muovervi, ingaggiare battaglia, lanciare un incantesimo o compiere una perlustrazione alla ricerca di trappole.

Per ogni turno, le azioni consentite a ciascun personaggio sono le seguenti:

1. Mossa
2. Combattimento
3. Magia
4. Sopraluogo alla ricerca di Tesori
5. Sopraluogo alla ricerca di Porte Segrete/Trappole
6. Consultare la Mappa
7. Aprire Porte
8. Consultare l'inventario

Queste sono rappresentate dalle icone che si trovano nel libro in fondo allo schermo. Quando un'opzione non è più disponibile l'icona diventa grigia.



Una volta esaurite le azioni di un personaggio per quel dato turno, fate clic sull'angolo in fondo a destra del libro delle icone per "voltare la pagina" e procedere con le azioni di un altro personaggio.

Quando avete finito di muovere tutti i vostri personaggi, le Forze del Male moveranno i loro. Sullo schermo verrà visualizzata la mappa che raffigura i movimenti dei mostri ed eventuali scontri tra questi e la vostra squadra verranno risolti. Quindi, per pochi secondi, lo schermo si farà buio per consentire la registrazione dei dati prima di procedere alla vostra prossima mossa.

## Movimenti

Il campo gioco è suddiviso in quadrati e ogni mossa in una delle caselle vale 1 punto azione. Ad ogni turno i personaggi si possono spostare di tante caselle quanti sono i punti movimento di cui dispongono, ma non sono obbligati ad utilizzarli tutti.

Il numero di punti movimento disponibili è visualizzato nell'angolo dello schermo in basso a sinistra. (Sotto le orme).

I personaggi si possono muovere in due modi:

**Primo**, utilizzando il mouse fate clic su una delle frecce direzionali per muovere il personaggio nella direzione preferita. Le direzioni disponibili sono evidenziate; per esempio è ovvio che non vi sarà consentito di procedere attraverso un albero. Potrete cambiare direzione a piacere con un semplice clic su di un'altra freccia direzionale.

**Secondo**, se già sapete di quanti punti movimento il personaggio dispone potete fare clic sulla casella che rappresenta la destinazione prescelta. Il personaggio si sposterà quindi su tale casella utilizzando il minor numero possibile di punti movimento.

Non è necessario utilizzare tutti i punti movimento in una volta. Per esempio potete muovervi, ingaggiare battaglia o compiere una ricerca e quindi muovervi di nuovo, ma non dimenticate che siete limitati dal numero di punti azione utilizzati nel corso di quel dato turno.



I personaggi non possono muoversi diagonalmente o spostarsi su di una casella già occupata. Potrete transitare attraverso una casella già occupata da un altro membro della vostra squadra solo quando ci siano spazi disponibili per uscirne. Non è consentito occupare o transitare in una casella occupata da un mostro.

## Combattimento

Il combattimento si svolge in due fasi: attacco e difesa ma il computer gioca un ruolo determinante in entrambe. Per ingaggiare battaglia col nemico dovrete occupare una casella adiacente al nemico e, servendovi del pulsante sinistro del mouse, fare clic sull'icona della spada, sullo schermo in basso. Il cursore si trasformerà quindi in una spada. Basterà puntarla in direzione del nemico che desiderate attaccare ed il computer deciderà l'esito della lotta. Se in fase d'attacco, il vostro personaggio colpisce un avversario tre volte vorrà dire che avete vinto la battaglia e che l'avversario ha subito il colpo.

La durata di ciascuna fase varia a seconda di quale personaggio è coinvolto nella lotta. Il Barbaro ed il Combattente utilizzeranno meno punti azione per fase di quanti ne servono agli altri personaggi.

Non è consentito attaccare diagonalmente, ma fino a quattro personaggi possono attaccare lo stesso avversario.

Se volete guadagnare tempo ed evitare il continuo movimento da personaggio a icona, con il pulsante destro del mouse fate clic sull'icona del combattente. D'ora in poi, ogni volta che premerete il pulsante destro del mouse, il cursore si trasformerà in una spada e potrete subito ingaggiare battaglia come precedentemente descritto. L'opzione di scegliere questa scorciatoia non vale solo per l'icona di combattimento ma anche per tutte le altre icone: Incantesimi, Mappa, Ricerche etc.

## Magia

Tutti i personaggi possono servirsi di filtri magici ed alcuni di essi sono capaci di fare incantesimi. L'efficacia dell'incantesimo dipende dal numero di punti assegnati all'attributo "Intelligenza" dell'incantatore. Una pozione di fulmini e saette lanciata dal Barbaro sarà decisamente meno efficace di quella lanciata dal Mistico e logicamente non aspettatevi che il colosso sappia fare molte altre meraviglie in questo campo. Tanto più intelligente è il personaggio, tanto più potente sarà l'incantesimo o il filtro magico e tanto minore sarà il tempo necessario per realizzarlo.

Per lanciare un incantesimo od usare un filtro magico fate clic sull'icona della magia. Verrete trasportati su uno schermo assai simile a quello dell'inventario ma invece delle voci "Equipaggiato" e "Zaino" vedrete "Filtri magici" e "Incantesimi" (Gli incantesimi possono essere usati più di una volta ma i filtri magici una volta sola). Con il mouse fate clic sull'incantesimo o il filtro magico prescelto: il cursore diventerà un pentacolo.

Quindi fate clic sulla freccia in basso a destra sullo schermo per tornare allo schermo generale.

Se l'incantesimo o il filtro magico che avete lanciato hanno effetto solo in una data zona o solo su colui che li ha lanciati (es: il Filtro Guaritore) la magia comincia ad agire automaticamente.

Se la magia viene lanciata col proposito di colpire un dato individuo il pentacolo rimarrà sullo schermo. Piazzate il pentacolo sul personaggio o sul mostro che desiderate colpire con l'incantesimo e fate clic con il pulsante sinistro del mouse.

Se a questo punto preferite **non** lanciare l'incantesimo, fate clic con il pulsante destro del mouse.

Se la vostra magia ha avuto successo l'impatto provocato sarà visibile sullo schermo. Ricordatevi che l'efficacia della magia dipende dai poteri cerebrali di colui che la fa; non

sorprendetevi se il Combattente non riesce nemmeno ad addormentare il fantasma.

Per un elenco completo degli Incantesimi e dei loro effetti rimandiamo al capitolo Libro della Magia a pagina 80.

## Alla ricerca di Trappole/Porte segrete

Con il pulsante sinistro del mouse fate clic sull'icona della porta, vedrete sullo schermo un messaggio che vi informerà sull'esito della vostra ricerca specificando quante trappole/porte segrete avete trovato. Fate un clic sul messaggio per eliminarlo.

Se avete avuto successo vedrete sullo schermo la posizione esatta delle trappole/porte segrete che avete scoperto.

Una volta scoperto, un pozzo rimane un pericolo reale fino a quando non viene disattivato. Per disattivarlo avrete bisogno di una borsa di utensili. (Il Nano ce l'ha già nel suo schermo inventario, gli altri personaggi se la devono comprare). Una volta scoperta una trappola muovete il personaggio con la borsa di utensili in una delle caselle vicino alla trappola, selezionate dal vostro inventario l'icona della borsa di utensili e uscite dall'inventario. Con il cursore fate clic sulla trappola che intendete disattivare. Adesso vi potete muovere su quella casella senza paura.

I mostri non fanno scattare una trappola ma se una trappola è già stata attivata devono sottostare alle regole come gli altri giocatori. Vi diamo un consiglio: non siate troppo temerari, le trappole sono pericolose per la seconda persona che le attiva come lo sono per la prima.

## Alla ricerca di tesori

Quanto abbiamo detto per le trappole vale anche per i tesori. Facendo clic sull'icona del tesoro vedrete sullo schermo un messaggio che vi informerà sull'esito della vostra ricerca. Se avete trovato un tesoro lo schermo vi dirà di cosa si tratta e dove era nascosto; vedrete anche un'icona che rappresenta l'articolo che avete trovato

Se avete trovato un tesoro, con il pulsante sinistro del mouse fate clic per eliminare il messaggio sullo schermo; come vedrete il tesoro è stato accreditato sulla riserva oro/elenco d'equipaggiamento del vostro inventario.

Lo stesso vale per gli articoli magici che avete trovato. Eliminate il messaggio e fate clic sull'icona del vostro inventario. Vedrete sullo schermo l'inventario e l'icona che rappresenta il nuovo articolo magico che avete trovato nel vostro zaino. Se, con il pulsante sinistro del mouse, fate clic sull'articolo il nome dell'articolo apparirà nell'inventario.

Potrete scegliere di lasciarlo nello zaino o potete includerlo nel vostro equipaggio. Solo in quest'ultimo caso potrete usufruire dei poteri dell'articolo. È consigliabile lasciare i filtri magici nello zaino fin tanto che non se ne abbia bisogno visto che non è necessario equipaggiarsi con filtri magici.

## Mappa

Un clic su quest'icona vi consente di visualizzare la mappa della zona che avete appena esplorato. In particolare indicherà la posizione dei mostri e dei membri della vostra squadra (ciò è assai utile, specialmente quando questi sono separati l'uno dall'altro da miglia di gallerie sotterranee.)

Alla fine di ciascun turno ritornerà lo Schermo Mappa per illustrare i movimenti delle Forze del Male.

Consultare la mappa non influisce sui punti azione.

Potete scorrere sulla mappa utilizzando le quattro frecce situate in basso, nell'angolo destro dello schermo. Tale opzione vi condurrà attraverso le zone "conosciute" della mappa. Facendo clic sul circolo nel mezzo delle frecce, potrete centrare la mappa sul



personaggio che attualmente la sta guardando. Per uscire dalla mappa fate clic sulla freccia situata in basso, nell'angolo destro dello schermo.

### **Aprire Porte/Scrigni**

Per entrare in una stanza o per uscirne, un personaggio deve passare per la porta (a meno che non disponga di mezzi magici). Per aprire una porta dovete occupare la casella che le sta di fronte e fare clic sull'icona della chiave con il pulsante sinistro del mouse. Lo stesso vale per chiudere una porta aperta. L'atto di aprire una porta non comporta la perdita di nessun punto movimento e, purché abbia i punti necessari per farlo, un personaggio potrà ancora muoversi nel corso di quello stesso turno. Una volta aperta una porta rimane aperta per tutta la durata del gioco o fino a quando un personaggio la chiuda. Azione questa che corrisponde ad 1 punto.

### **Inventario**

Un clic su questa icona vi trasporterà sul seguente schermo:

Questo è lo schermo dell'inventario ed elenca l'equipaggiamento di cui dispone il vostro personaggio e dove lo ha.

La casella in alto a sinistra e quella in mezzo a sinistra sono il luogo dove si depositano le armi che non sono in uso, la casella sottostante rappresenta la riserva oro di cui dispone il personaggio.

Dopo di queste vediamo due grosse caselle "Equipaggiato" e "Zaino". Gli articoli di cui al momento il personaggio non si serve si conservano nello zaino.

Per usare il proprio equipaggiamento, per esempio le armi e gli articoli magici, i personaggi devono "equipaggiarsi". Per equipaggiare un personaggio dovete premere il pulsante sinistro del mouse e fare clic sull'articolo prescelto, dovete quindi trascinate l'icona all'interno della casella "Equipaggiato" e premere di nuovo il pulsante sinistro del mouse per depositare l'articolo.

Sullo schermo in basso c'è un pannello. Di solito è vuoto, ma facendo clic con il mouse su uno degli articoli, il nome dell'articolo apparirà all'interno del pannello e vi rimarrà fino a quando farete un altro clic con il pulsante sinistro del mouse.

Per tornare sullo schermo principale, fate un solo clic con il mouse sulla freccia in basso, nell'angolo destro dello schermo.

Consultare l'inventario non influisce sui punti azione.

# IL LIBRO DELLA MAGIA

## Incantesimi Di Fuoco

### **SFERA DI FIAMME**

*Si può lanciare questo incantesimo sui mostri o personaggi, infliggendo un danno di 2 punti sul corpo della vittima.*

### **FIAMMA GUARITRICE**

*Questo è un incantesimo che agisce solo su colui che lo lancia o sugli eroi suoi compagni e ridona al corpo danneggiato 4 punti.*

### **MURO DI FUOCO**

*Crea un muro di fuoco che occupa un'intera casella per la durata di due turni. Chiunque attraversi tale casella subirà un danno corporale di 3 punti.*

### **PAURA**

*Terrorifica gli avversari rendendoli incapaci di attaccare per la durata di un turno.*

### **CORAGGIO**

*Questo incantesimo raddoppia l'abilità del combattere nel corso del prossimo duello.*

## Incantesimi D'Aria

### **FULMINI E SAETTE**

*Si può lanciare questo incantesimo su mostri o personaggi, infliggendo un danno di 2 punti sul corpo della vittima.*

### **TEMPESTA**

*Provoca un turbine che inghiotte la vittima facendogli perdere il prossimo turno.*

### **FOLATA DI VENTO**

*Raddoppierà la capacità di movimento di uno dei personaggi per la durata di un turno.*

### **VENTO GUARITORE**

*Questo vento ristoratore ridona fino a 6 punti corporali a colui che lo lancia o ad uno degli eroi suoi compagni.*

### **SCOPRI TRAPPOLE**

*Troverà tutte le trappole situate in un raggio di 10 caselle*



## Incantesimi D'Acqua

### MURO D'ACQUA

Crea un muro d'acqua che occupa un'intera casella per la durata di due turni. Chiunque attraversi tale casella subirà un danno corporeale di tre punti.

### ACQUA GUARITRICE

Ridona fino a 4 punti al corpo danneggiato di un eroe sofferente.

### SONNO

Addormenta la vittima con un sonno profondo, dal quale non si potrà svegliare per la durata di un turno, rendendola incapace di difendersi.

### RUGGINE

Su chiunque venga lanciato, questo incantesimo renderà totalmente inservibili tutte le armi di metallo che costui si porta appresso.

### DEMORALIZZA

Terrifica il nemico rendendolo incapace di attaccare. I mostri e i personaggi demoralizzati possono però continuare a difendersi normalmente.

## Incantesimi Di Terra

### PELLE DI ROCCIA

Rende insensibili ad attacchi fisici per 1 turno.

### GUARISCI IL CORPO

Ridona la salute al corpo ferito di uno degli eroi per un valore di 4 punti.

---

### EVENTUALI DIFFICOLTÀ

Se incontrate delle difficoltà caricando Legacy of Sorasil rinviate il pacchetto al fornitore oppure a Gremlin Graphics all'indirizzo indicato sulla confezione. Per ulteriori informazioni preghiamo gentilmente telefonare, di giorno feriale, tra le 2.00 e le 4.00 pomeridiane, ora inglese, al seguente numero: 0742 753 423

### COPYRIGHT

Copyright 1994 Gremlin Graphics Software Limited. Tutti i diritti riservati. Il presente manuale e le informazioni contenute sui dischetti sono protetti con diritto d'autore da Gremlin Graphics Limited. Il proprietario di questo prodotto ha diritto a servirsi dello stesso solo a fini strettamente personali. Non è consentito trasferire, donare o vendere nessuna parte del presente manuale o delle informazioni contenute nei dischetti senza l'autorizzazione di Gremlin Graphics Software Limited. Chiunque riproduca una qualsiasi parte del programma, tramite qualsiasi mezzo e per qualsiasi ragione, a completa discrezione del detentore dei diritti d'autore, sarà colpevole della violazione di tali diritti di conseguenza responsabile nei termini previsti dal Codice Civile.



*[Faint, illegible text on a light-colored page, possibly bleed-through from the reverse side.]*

*[A blank or nearly blank page with a light, off-white color and some minor texture or faint smudges.]*





Gremlin Graphics Software Ltd., Carner House, 2-4 Carner Street, Sheffield S1 4FS. Tel: 0742 753423.

© 1994 Gremlin Graphics Software Ltd. All rights reserved.

© 1994 Hasbro International Inc. All rights reserved. Heroquest was developed in association with Games Workshop Ltd.