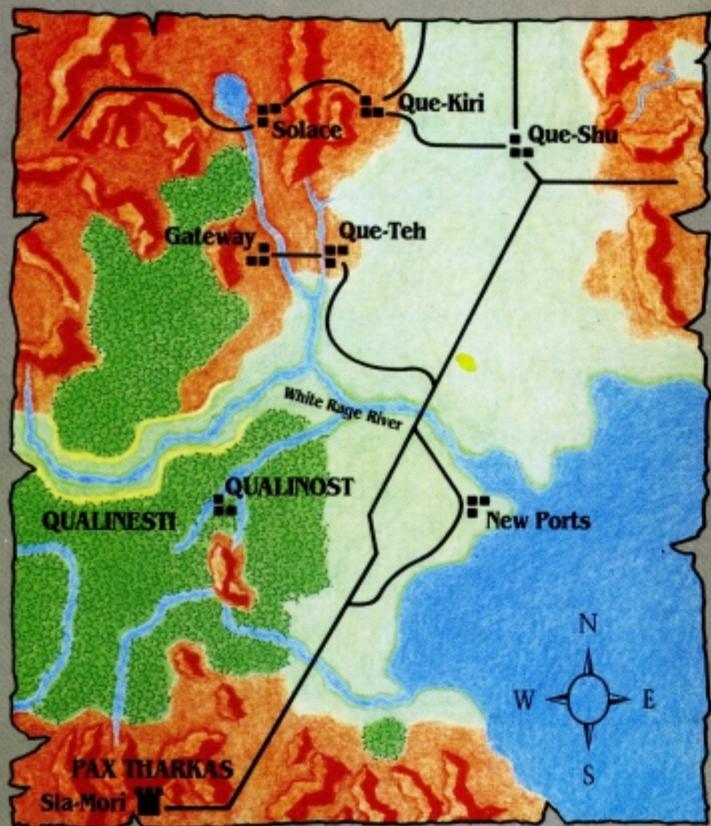


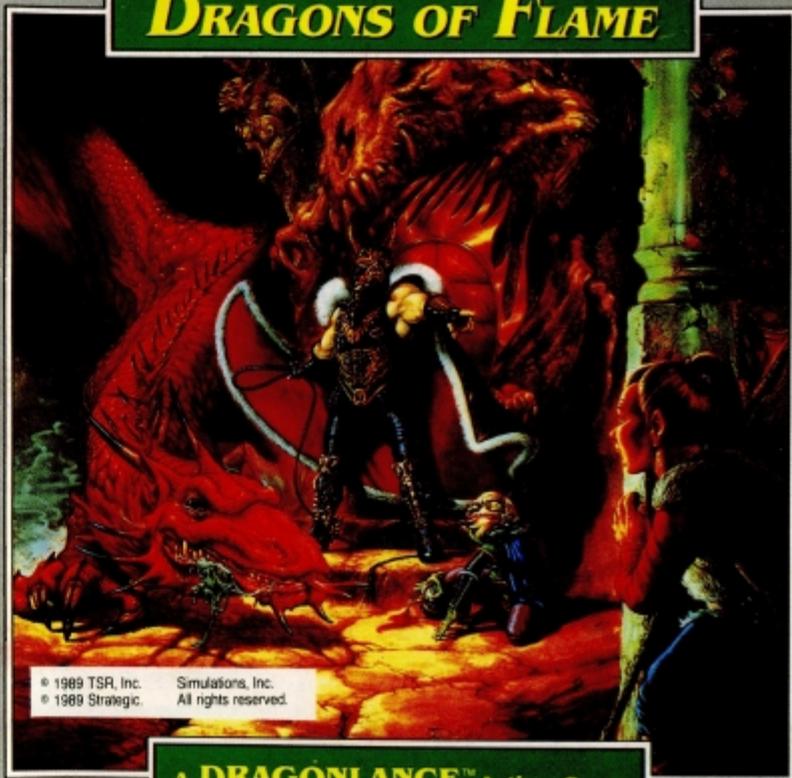
DRAGONS OF FLAME MAPA DE LA BUSQUEDA



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.
675 Almanor Avenue
Sunnyvale, CA 94086

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons[®]
COMPUTER PRODUCT

DRAGONS OF FLAME



© 1989 TSR, Inc. Simulations, Inc.
© 1989 Strategic. All rights reserved.

A DRAGONLANCE™ Action Game



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

INDICE

I. Introducción	1
La Acción Comienza	1
La Situación	1
El juego de ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®	1
La Saga de DRAGONLANCE®	1
II. Personajes	2
Goldmoon	2
Riverwind	3
Raistlin Majere	4
Caramon Majere	5
Tanis Half-Elven	6
Sturm Brightblade	7
Tasselhoff Burrfoot	8
Flint Fireforge	9
III. Personajes no jugadores	10
Eben Shatterstone	10
Gilthanas	10
Laurana	10
Hombres	10
Nómadas	10
IV. MONSTRUOS	10
V. OBJETOS	12
VI. NOTAS SOBRE EL JUEGO	13
Moviéndote por el entorno	13
Consejos para el combate	13
¿Dónde estoy?	13

INFORMACION PARA LOS ORDENADORES COMPATIBLES E IBM:

La gran mayoría de nuestros juegos funcionarán en los ordenadores compatibles IBM.

Si tienes un Compatible o IBM, te sugerimos que llames a tu servicio técnico o consultes con un experto en juegos para saber si el juego SSI que quieres comprar es compatible con tu ordenador. Si tenemos suficientes datos para determinar la compatibilidad, puede que quieras comprar el juego y probar la compatibilidad tú mismo. Si el juego se demuestra incompatible puedes cambiarlo.

I. INTRODUCCION

COMIENZA LA ACCION

Han pasado más de 300 años desde que ocurrió el Cataclismo, cuando los viejos Dioses decidieron abandonar a la gente de Krynn. Takhisis, la Reina de la Oscuridad, al no tener entonces la interferencia de los viejos dioses, extendió su poder del Abismo, despertando a los malvados dragones y creando ejércitos de Draconianos. Una vez que sus ejércitos consigan la victoria, ella será libre para moverse desde el Abismo a Krynn. La única amenaza para el impresionante poder de la Reina es el resurgimiento de la creencia en los viejos dioses y la unión de la resistencia contra los ejércitos de Draconianos.

Los primeros pasos contra Takhisis ya han sido dados. Los Discos de Mishakal han sido recuperados y Goldmoon se ha convertido en la primera Creyente Auténtica desde el Cataclismo. Pero mientras volvía de un exitoso asalto a Xak Tsaroth, Goldmoon y los otros Compañeros de la Lanza ("Companions of the Lance") han sido capturados por un ejército de Draconianos.

Cuando todo parecía perdido, los Compañeros son liberados durante un ataque de gnomos a los Draconianos. Ahora, los Compañeros deben aliarse con NPC ("Non-Player Characters") amistosos, luchar contra las hordas Draconianas, e introducirse a través de las cuevas de Sla-Mori en la fortaleza de Pax Tharkas. Dentro, los Compañeros deben recuperar la espada "Wyrm Slayer" y liberar a los esclavos retenidos allí, para unirse a las fuerzas de resistencia todos juntos.

LA SITUACION

Al principio de la búsqueda, los ejércitos Draconianos se desplazan desde el Norte hacia las tierras de los gnomos de Quailnost. Ellos ya tienen la antigua fortaleza de Pax Tharkas. Los Draconianos buscan aplastar Quailnost entre sus ejércitos y la fortaleza de la montaña.

Las tierras antes de la invasión son un caos. El campo está lleno de vagabundos, amigables y agresivos. Los valientes gnomos y los guerreros nómadas tratan de desviar las fuerzas del mal. Las víctimas inocentes huyen de los conquistadores que avanzan. Peligrosas criaturas de todos los tipos están aprovechándose del caos para robar los restos de la civilización.

Durante tu búsqueda, te encontrarás muchos otros en tu camino. Algunos se unirán a tu grupo; será necesario conseguir aliados para completar la búsqueda. Algunos pueden ofrecerte objetos para ayudarte en tu búsqueda. Otros te atacarán con espadas o con sus garras. La única forma de saber si el personaje con el que te encuentras es amigo o enemigo, es aproximarse y mantenerse alerta. Pero también puedes suponer que todo el que ataca está aliado con las fuerzas del mal.

Puedes encontrar objetos importantes en muchos de los lugares a medida que viajas. Los objetos se pueden ofrecer libremente por los amigos, pueden ser abandonados por aquellos que huyen del enemigo, encontrarse entre las ciudades abandonadas, o ser fieramente guardados por las fuerzas de Takhisis. Utiliza a tus aliados y a los objetos con sabiduría, ya que son las claves de tu búsqueda.

EL JUEGO DE ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®

DRAGONS OF FLAME y toda la Saga de DRAGONLANCE® están basados en el juego de ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® de TSR Inc. AD&D® es el juego de rol más popular del mundo. En los juegos de rol se puede controlar uno o más personajes a través de un argumento interactivo, que permite el desdoblamiento de esos caracteres.

DRAGONS OF FLAME es un juego de acción con muchos de los elementos interactivos de un juego de rol. El ordenador se utiliza para obtener un seguimiento de las habituales acciones de "golpear", "daños" y "registro de lanzamientos" en las diferentes escenas, para que puedas concentrarte en lo que es realmente visible: el Draconiano que te ataca con una espada.

LA SAGA DE DRAGONLANCE®

La saga de DRAGONLANCE® ha sido configurada por el equipo de diseño de TSR, y los artistas de TSR le han dado vida. Así, ha aparecido en novelas, relatos cortos, aventuras de rol de ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®, y juegos de ordenador. DRAGONS OF FLAME te da la oportunidad de tomar parte en la búsqueda de los "Compañeros de la Lanza" en su lucha para salvar Krynn de Takhisis, la Reina de la Oscuridad.

II. LOS PERSONAJES

GOLDMOON, HIJA DEL JEFE DE LA TRIBU:



Por Larry Elmore, de "Dragons of Hope"

El futuro de Goldmoon, hija del jefe de la tribu Que-Shu, parecía que estaba planeado desde su nacimiento. Con quien quiera que se casara, se convertiría en jefe de la tribu. Pero los dioses tenían otros planes para ella, desconocidos por todo el mundo. El primer signo de estos planes apareció cuando Goldmoon se enamoró de Riverwind, en vez de cualquiera de los otros hombres jóvenes, más adecuados para ella.

Cuando Riverwind volvió de su misión para demostrar su valía, las cosas cambiaron verdaderamente. El bastón con el que había vuelto no parecía que hiciera nada y el padre de Goldmoon lo condenó a muerte. Cuando la tribu comenzó a apedrear a Riverwind para matarlo, Goldmoon se lanzó en sus brazos. Entonces el bastón brilló con una fulgurante luz azul y Goldmoon y Riverwind se encontraron a miles de millas de la tribu, con todas sus heridas curadas.

Goldmoon y Riverwind, al verse rechazados por la tribu viajaron para intentar descubrir la verdadera naturaleza del bastón. Durante sus viajes se vieron envueltos en una pelea en la Taberna del Last Home donde fueron rescatados por los otros Compañeros. Desde la Taberna, sus compañeros de aventuras los llevaron a Xak Tsaroth. En aquellas terribles ruinas el Bastón de Cristal Azul resultó destruido, pero los Discos de Mishakal fueron recuperados y Goldmoon se convirtió en la primera Auténtica Creyente desde el Cataclismo. Goldmoon controla ahora la magia personal de los clérigos y dirige los asombrosos poderes de los Discos de Mishakal.

Estadísticas del juego AD&D®:

Strength (FUERZA) 12;
Intelligence (INTELIGENCIA) 12;
Wisdom (SABIDURIA) 16;
Dexterity (DESTREZA) 14;
Constitution (CONSTITUCION) 12;
Charisma (CARISMA) 17;
Alignment (Alineación) - Lawful Good (Bien Justo)
Hit Points (PUNTOS DE ATAQUE) 24;
Armor Class (CLASE DE ARMADURA) 6.

EQUIPO:

Leather armor (Armadura de cuero);
Quarrestaff (Barra) +2;
Medallion of Faith (Medallón de Fe);
Clerical Magic (Magia Clerical), ver submenú.



By Larry Elmore, from "Dragons of Mystery"



Por Larry Elmore, de
"Dragons of Hope"

Nació en una familia de auténticos parias de la tribu, no existiendo nadie en Que-Shu con una posición social tan baja. Su familia se negó a creer en la divinidad del jefe de la tribu y fueron los últimos creyentes en los antiguos dioses. Riverwind, que fue tolerado por sus habilidades, hubiera vivido su vida solo si no fuera por su amor a Goldmoon, que le condujo a pedir el permiso de su padre para casarse con ella.

Su padre le ordenó buscar una prueba que demostrase que los viejos dioses todavía existían. Riverwind no debía volver sin un poderoso objeto mágico que convenciese a la tribu. En realidad, el padre de Goldmoon nunca esperó volverle a ver de nuevo. A medida que los meses pasaban parecía que sus deseos se iban a cumplir, pero Goldmoon nunca abandonó su esperanza y su fe fue finalmente recompensada.

El Riverwind que volvió no era el mismo hombre que se había ido. Era más maduro, cambiado por las cosas que había visto, e incapaz de recordar exactamente dónde había estado. Y volvió con un artefacto, el Bastón de Cristal Azul. Sin embargo fue incapaz de demostrar sus poderes, y por ello condenado a ser apedreado hasta la muerte. Cuando Goldmoon se unió a él en la lluvia de piedras, el Bastón resplandeció con una luz azul y ambos fueron transportados fuera del pueblo de la tribu.

Más tarde, cuando se formó el grupo de los Compañeros y fueron hacia Xak Tsaroth, Riverwind se dio cuenta de que la ciudad en ruinas era el lugar donde había obtenido el Bastón. Después de sus aventuras con los Compañeros, él ha comprobado la magnitud de la destrucción realizada por los Draconianos. El objetivo actual de Riverwind es proteger a Goldmoon y destruir a los Draconianos.

Estadísticas del juego AD&D®:

Strength (FUERZA) 18/35 (damage-daño +5);
Intelligence (INTELIGENCIA) 13;
Wisdom (SABIDURIA) 14;
Dexterity (DESTREZA) 16;
Constitution (CONSTITUCION) 13;
Charisma (CARISMA) 13;
Alignment (Alineación) - Lawful Good (Bien justa);
Hit Points (PUNTOS DE ATAQUE) 36;
Armour Class (CLASE DE ARMADURA) 5.

EQUIPO:

Leather armor & shield (Armadura de cuero y Escudo);
Longsword (Espada larga) +2 (damage-daño 1-8);
Bow & quiver of 20 arrows (Arco y Carcaj para 20 flechas) (damage-daño 1-6).



Por Larry Elmore, de
"Dragons of Mystery"



Por Larry Elmore, de
"Dragons of Hope"

Era tan débil cuando nació que no pensaron que iba a vivir. Raistlin sobrevivió en su infancia gracias a los esfuerzos de su hermana y a la protección de su hermano gemelo, Caramon. Justo antes de su quinto cumpleaños, fueron a una feria donde un mago estaba realizando trucos de magia. Caramon observó durante un rato y luego se fue, pero su hermano estuvo allí todo el día y esa noche dejó alucinada a su familia reproduciendo cada truco que había visto realizar.

Poco después de su sexto cumpleaños, la familia llevó a Raistlin a un Maestro Mago. El Mago lo tomó como pupilo después de encontrarlo en su biblioteca leyendo un libro de hechizos, cosa que parecía imposible sin varios años de estudio. Los estudios de Raistlin, considerado poco popular y bastante aburrido, continuaron a pesar de su desprecio por sus compañeros e instructores. Este período reforzó la actitud protectora de Caramon hacia su hermano, formando la base del disgusto general que Raistlin siente por la humanidad, junto con una profunda simpatía por los débiles.

Raistlin contribuyó a los Ingresos familiares con actuaciones en público para mostrar trucos mágicos, que le supusieron varios conflictos con su escuela. En una de estas desavenencias públicas, encontraron a Tasselhoff y por tanto a Flint. Raistlin era el mago más joven que iba a realizar (y pasar) la prueba que confirmaría su poder futuro y le proporcionaría su Bastón, aunque psíquicamente quedó destrozado.

Aunque los demás compañeros lo desconocen, Raistlin ha mejorado personalmente desde el descenso a Xak Tsaroth. Ha recuperado el libro de hechizos de un antiguo mago, ayudándole a ser incluso más poderoso.

Estadísticas del juego AD&D®:

Strength (FUERZA) 10;
Intelligence (INTELIGENCIA) 17;
Wisdom (SABIDURIA) 14;
Dexterity (DESTREZA) 16;
Constitution (CONSTITUCION) 10;
Charisma (CARISMA) 10;
Alignment (Alineación) - Neutral (Neutral);
Hit Points (PUNTOS DE ATAQUE) 11;
Armour Class (CLASE DE ARMADURA) 5.

EQUIPO:

Staff of the Magus (Bastón de Magius) (protection-protección +3; to hit-ataque +2 -damage-daño 1-8);
Close combat with Staff as weapon (Combate a corta distancia con el Bastón como arma);
Ranged combat (Combate a distancia) - ver lista de hechizos.



Por Larry Elmore, de
"Dragons of Mystery"



Caramon, el hermano gemelo de Raistlin, se puede considerar como completamente opuesto a su hermano. Desde los primeros años de su niñez, Caramon se convirtió en el protector de su hermano más débil, rescatándolo una y otra vez de increíbles tormentos. Su entrenamiento como guerrero cuando era un niño comenzó con su hermana Kitiara que más tarde se convertiría en el Dragón Highlord, al servicio de Takhisis.

Inseparable de su hermano, excepto cuando Raistlin estaba en la escuela de artes mágicas, Caramon vivió toda su vida en Solace. Allí conoció a Sturm, y luego a Tasselhoff y a Flint Fireforge. Estas amistades condujeron a la formación de los "Compañeros de Lance" cuando todos se encontraron en la Taberna del Last Home, aquella decisiva noche en la que conocieron a Riverwind y a Goldmoon.

Por Larry Elmore, de
"Dragon of Hope"

Después de sus aventuras en Xak Tsaroth con Riverwind y Goldmoon, Caramon está ansioso de volver a Solace. Teme por la seguridad de la ciudad en un mundo súbitamente hostil, lleno de criaturas legendarias que han vuelto a la vida y además con la implacable hostilidad de los Draconianos. Muy pronto se dará cuenta de que el destino le depara más aventuras con los Compañeros...

Estadísticas del juego AD&D®:

Strength (FUERZA) 18/63 (damage-daño +5);
Intelligence (INTELIGENCIA) 12; Wisdom (SABIDURIA) 10;
Dexterity (DESTREZA) 11; Constitution (CONSTITUCION) 17;
Charisma (CARISMA) 15;
Alignment (Alineación) - Lawful Good (Bien Justo);
Hit Points (PUNTOS DE ATAQUE) 44;
Armour Class (CLASE DE ARMADURA) 6.

EQUIPO:

Ring mail armor (Armadura de cota de maila);
Longsword (Espada larga) (damage-daño 1-8);
Spear (Lanza) (damage-daño 1-6).



Por Larry Elmore, de
"Dragons of Mystery"



Huérfano por la muerte de su madre duende, Tanthalas, más conocido por la forma corta de su nombre humano como Tanis, creció entre los duendes. Sin embargo, como mitad humano siempre se sintió un poco rechazado. Finalmente, guiado por su incansable naturaleza, dejó Qualinesti y se dirigió a Solace, a visitar al único "forastero" que conocía, su amigo Flint. Con el tiempo, Tanis se vio envuelto con los Compañeros, Goldmoon y Riverwind, y se convirtió en un experto luchador, mitad duende mitad humano, errante por el mundo de Kyrnn en busca de la Curación Verdadera y de los clérigos.

Sus viajes y su temprano entrenamiento entre los duendes de Qualinesti habían convertido a Tanis en un maestro de la espada. Pocos luchadores eran lo suficientemente hábiles para poder igualarle en el combate, si es que alguno podía llegar hasta él. Su habilidad natural con el arco, detiene a todos, pero los enemigos más duros tendrán que verse las uñas con su espada. A pesar de sus formidables habilidades, sus experiencias en la ciudad en ruinas le han convertido en un guerrero incluso más peligroso, cuyas capacidades están a la altura de los Compañeros, sea lo que sea lo que pueda traer el futuro.

Por Larry Elmore, de
"Dragons of Hope"

Estadísticas del juego AD&D®:

Strength (FUERZA) 16 (damage-daño +1);
Intelligence (INTELIGENCIA) 12;
Wisdom (SABIDURIA) 13;
Dexterity (DESTREZA) 16;
Constitution (CONSTITUCION) 12;
Charisma (CARISMA) 15;
Alignment (Alineación) - Neutral Good (Bien neutral);
Hit Points (PUNTOS DE ATAQUE) 45;
Armour Class (CLASE DE ARMADURA) 4.

EQUIPO:

Leather armor (Armadura de piel) +2;
Longsword (Espada larga) +2 (damage-daño 1-8);
Bow & quiver of 20 arrows (Arco y carcaj de 20 flechas) (damage-daño 1-6)



Por Larry Elmore, de
"Dragons of Mystery"



Por Larry Elmore, de
"Dragons of Hope"

Sturm, hijo de uno de los verdaderos Caballeros de Solamnia, fue enviado al sur junto con su madre para que estuviera a salvo, cuando su padre no pudo garantizar por más tiempo la seguridad de su hogar. Su padre les mandaría buscar cuando las cosas se hubieran calmado, pero nunca lo hizo. En este momento los Caballeros no eran bien considerados por las gentes de Krynn, quienes les culpaban de fallar en su deber de detener el Cataclismo.

Consciente de la posición y obligaciones de su padre, Sturm dedicó su vida a la Caballería, convirtiéndose en un guerrero bien entrenado, aunque sin experiencia. Él mantenía los altos ideales de su padre y de los caballeros, a pesar de la situación actual del mundo. Conoció a Caramon por su coincidencia en el interés por las artes marciales y los dos, rápidamente, se hicieron amigos. Por medio de Caramon Sturm se hizo amigo de Raistlin. Después de conocer a Tasselhoff, Flint y Tanis, el grupo realizó viajes juntos como formidables aventureros hasta que, con el retiro de Flint, tomaron caminos separados. Todos acordaron encontrarse en la Taberna del Last Home, en cinco años.

Por entonces, después de haber conseguido su herencia, Sturm estaba equipado como un caballero de Solamnia y su encuentro marcó el principio de la implicación de los Compañeros en la "Guerra de la Lanza" cuando rescataron a Goldmoon y a Riverwind. Después de haber vuelto de las ruinas, Sturm es muy pesimista sobre la invasión de las fuerzas Draconianas, pero está determinado a intentar resistir contra su maldad, a pesar de que cree que hay una gran desigualdad de fuerzas por el reducido número de los Compañeros.

Estadísticas del juego AD&D®:

Strength (FUERZA) 17 (damage-daño +1);
Intelligence (INTELIGENCIA) 14;
Wisdom (SABIDURIA) 11;
Dexterity (DESTREZA) 12;
Constitution (CONSTITUCION) 16;
Charisma (CARISMA) 12;
Alignment (Alineación) - Lawful Good (Bien justo);
Hit Points (PUNTOS DE ATAQUE) 40;
Armour Class (CLASE DE ARMADURA) 5.

EQUIPO:

Chainmail armor (Cota de malla);
Two Handed sword (Espada de dos manos) +3
(damage-daño 1-10);
No ranged weapon (Sin arma de alcance).



Por Larry Elmore, de
"Dragons of Mystery"



Por Larry Elmore, de
"Dragons of Hope"

La mayoría de la gente no sólo no entiende a los Kender, sino que no quiere saber nada de ellos. Esto es debido, generalmente, a los rasgos básicos de su personalidad: audacia, increíble curiosidad, movilidad irresistible, independencia y necesidad de recoger cualquier cosa que no esté atomillada al suelo (a no ser que tenga un destornillador en cuyo caso...).

Pero los Kender no se ven a sí mismos como ladrones. No roban para sacar beneficio, sino por la intensa curiosidad que sienten por todas las cosas. Incluso cuando son cogidos "en el acto" ofrecen una amplia gama de excusas desde: "Se te cayó", hasta "estaba cuidándotelo para que no te lo robaran". En lo que a ellos respecta se trata sólo de un "préstamo" y consideran un grave insulto el ser llamados ladrones.

Aparte de su tamaño, un Kender sería fácilmente reconocible por el número de bolsillos y cartucheras que rodean sus ropas. También pueden ser reconocidos por su arma favorita, el "hoopak". Es una combinación de bastón (cubierto de hierro) y una honda: un arma mortalmente potente y que sólo usan ellos.

Tasselhoff conoció a Flint por medio de las acciones normales de un Kender: absoluto asombro al ser acusada de robar una pulsera, cuando salió con ella del establo de Flint. Tanis llegó para calmar la situación y no pasó mucho tiempo antes de que rápidamente se hicieran amigos. Tasselhoff fue más tarde responsable del encuentro con Caramon, Raistlin y Sturm. Los peligros de Xat Tsaroth no parecen afectar a Tasselhoff y está ya esperando qué es lo próximo que ocurrirá.

Estadísticas del juego AD&D®:

Strength (FUERZA) 13;
Intelligence (INTELIGENCIA) 9; Wisdom (SABIDURIA) 12;
Dexterity (DESTREZA) 16; Constitution (CONSTITUCION) 14;
Charisma (CARISMA) 11;
Alignment (Alineación) - Neutral (Neutral);
Hit Points (PUNTOS DE ATAQUE) 20;
Armour Class (CLASE DE ARMADURA) 6.

EQUIPO:

Leather armor (Armadura de cuero);
Hoopak +2 (damage-daño 3-8);
Sling +1 with a pouch of 20 bullets (Honda +1 con una cartuchera de 20 balas) (damage-daño 2-7)



Por Larry Elmore, de
"Dragons of Mystery"

FLINT FIREFORGE:



Por Larry Elmore, de "Dragons of Hope"

Flint, nacido y crecido en una pobre montaña de enanos, abandonó su hogar tan pronto como pudo ganarse el sustento. A medida que los años pasaban y sus habilidades mejoraron, su creciente fortuna le condujo a comprarse una pequeña casa en Solace, que se convirtió en su base.

Desde aquí viajó mucho debido a la gran demanda que originaban sus habilidades. A medida que su fama se extendió, su trabajo llamó la atención del jefe de los gnomos en Qualinesti, convirtiéndose así en uno de los pocos enanos, que no sólo fue un visitante del reino de los gnomos sino que además fue bienvenido. Aquí Flint encontró a Tanis y se hicieron amigos. Cuando Tanis finalmente dejó Qualinesti, se dirigió a ver a su viejo amigo Flint en Solace. Tanis fue muy pronto tan útil para Flint que se convirtió en socio de su negocio. Después conoció a los gemelos, Tasselhoff y Sturm y los seis formaron una formidable compañía de aventureros. Flint se retiró a Solace pero prometió encontrarse con los otros aventureros en la Taberna del Last Home cinco años más tarde.

Ese día, cinco años después, los aventureros rescataron a Goldmoon y a Riverwind y formaron los "Compañeros de la Lanza". Después de las aventuras de los compañeros, Flint se ha convertido en un implacable enemigo de los Draconianos. También se han confirmado totalmente sus prejuicios hacia los Aghar.

Estadísticas del juego AD&D®:

Strength (FUERZA) 16 (damage-daño +1);
Intelligence (INTELIGENCIA) 7; Wisdom (SABIDURIA) 12;
Dexterity (DESTREZA) 10; Constitution (CONSTITUCION) 18;
Charisma (CARISMA) 13;
Alignment (Alineación) - Neutral Good (Bien neutral);
Hit Points (PUNTOS DE ATAQUE) 52;
Armour Class (CLASE DE ARMADURA) 6.

EQUIPO:

Studded Leather armor & Shield (Armadura de cuero con metal y escudo);
Battleaxe +1 (Hacha de batalla +1) (damage-daño 1-8);
Throwing axes (Lanzamiento de hachas) (damage-daño 1-6).



Por Larry Elmore, de "Dragons of Mystery"

III. PERSONAJES NO JUGADORES

Durante tus viajes te encontrarás personajes que te pueden acompañar en tu búsqueda. Estos personajes no jugadores (Non-Player Characters, NPC) son necesarios para completar la búsqueda, pero no se unen al equipo si les atacas. Debes moverte hasta el NPC y sufrir el riesgo de ser atacado por un NPC para que se una a tu equipo.

EBEN SHATTERSTONE:

Eben, como mercenario que es, es totalmente autosuficiente y sólo mira por sus propios intereses, por encima de cualquier otro. No es malvado y, en cualquier pelea, siempre acaba con el lado que ha ganado. Aunque Eben no es un cobarde, no es estúpido y siempre encontrará una razón por la que no tomar el camino del peligro. Lleva cota de malla y lucha con escudo y espada larga.

GILTHANAS:

Gilthanas es un experimentado duende luchador/mago, cuyo conocimiento puede ser de gran valor para el equipo. El es el segundo en la línea del trono de Qualinesti y conoce muchos de los lugares secretos de los antepasados. Lucha con cota de malla utilizando una espada larga +1 y un arco junto con hechizos de los niveles primero y segundo.

LAURANA:

Laurana es una Princesa de Qualinesti. Ha sido capturada por los Draconianos y la mantienen como prisionera en Pax Tharkas. Normalmente lleva una cota de malla y lucha bien con una espada. Si los personajes la encuentran, deben estar dispuestos a ayudarla a escapar. Ella es muy amada por los gnomos y es esencial para conseguir la victoria final sobre los Draconianos.

HOMBRES:

Las gentes que te encontrarás pueden ser refugiados de los Draconianos o Aliados de los Draconianos. Los refugiados se unirán al grupo y lucharán junto con los personajes. Generalmente usan una espada y muy poca o ninguna armadura.

NOMADAS:

Hay grupos de nómadas que habitan en las llanuras y vagan por las áreas del sur de Qualinesti. Algunos de estos nómadas puede que estén deseando ayudar al equipo uniéndose a ellos o dándoles importantes objetos. Los nómadas generalmente luchan con una espada y un arco.

IV. MONSTRUOS

Este término describe cualquier cosa que quiera matarte. Algunos monstruos son aliados de los Draconianos y otros solamente ven al equipo como una apetitosa comida.

AGHAR (ENANOS DE LOS BARRANCOS):

Los Aghar, clase más baja de los enanos, no están considerados como parte de la familia por los otros enanos y para los humanos son cómicas molestias. Su instinto más fuerte es el de supervivencia. Ven la cobardía como una virtud, tanto que le han dado la categoría de una forma de arte. En el combate huirán o se agruparán intentando evitar que les peguen mientras dan patadas a las espinillas de los personajes.

DRACONIANOS BAAZ:

Estos draconianos son el tipo más pequeño y numeroso. Se usan como tropas de tierra en el ejército. Les gustan mucho los humanos como parte especial de su dieta, de manera que estarán ansiosos de empezar a luchar. Llevan algunas armaduras y luchan con espadas y cuando mueren sus cuerpos se deshacen como el polvo.

DRACONIANOS BOZAK:

Estos draconianos son grandes y menos numerosos que los Baaz. Utilizan la magia y están dedicados a los propósitos de Takhisis. No llevan armadura pero son más difíciles de herir que los Baaz armados. Utilizan ataques mágicos como "Mísiles Mágicos". Cuando mueren su carne se seca, y sus huesos explotan hirviendo a cualquiera que esté demasiado cerca.

LOBOS HORRIBLES:

Estos enormes lobos suelen cazar en manadas. Atacarán si tienen hambre (cosa que ocurre la mayor parte del tiempo). Los lobos horribles son inteligentes y rápidos, atacando con terribles bocados.

DRAGONES:

Hay dos viejos, experimentados y mortales dragones en Pax Tharkas: Flamestroke y Ember. Flamestroke vigila a los niños esclavos que están prisioneros en la fortaleza. Pero está un poco trastornado y cuida a los niños como a sus crías. Esto puede ser una ventaja para el enemigo ya que Flamestroke no utilizará el arma de su aliento si los niños están al alcance. Por otra parte, Ember utilizará encantado su aliento de llamas, sus hechizos y sus garras sobre cualquier enemigo que se acerque. Estos dos viejos dragones rojos son terribles adversarios y es más fácil que maten personajes que les maten a ellos.

AVISPAS GIGANTES:

Estos monstruos sin inteligencia son lo suficientemente grandes como para causar problemas a ti y al equipo ya que "si te mueves serás comida o un hogar para sus huevos". Las avispas gigantes son muy duras, y soportan mucho daño antes de morir. Atacan con mordiscos y aguijones venenosos, y prefieren atacar desde el aire.

GOBLINS:

Estos 4 grandes humanoides son malvados por naturaleza y les encanta entregarse a desagradables pasatiempos como la tortura y la esclavitud. Suelen utilizar todo lo que pueden recoger para sus brazos y como armadura.

GRIFONES:

Estos monstruos que tienen la mitad delantera como un águila y la mitad trasera como un león, tienen un insaciable apetito por la carne de caballo, pero también están deseando probar la humana. Aunque son capaces de volar, te atacarán desde el suelo. Son carnívoros semiinteligentes y extremadamente agresivos.

HOBGOBLINS:

Estos grandes humanoides han nacido malvados y les encanta matar. Su habilidad se refleja en el cuidado en que ponen para pulir sus armas y sus armaduras. Su fortaleza se refleja en la luz con los colores sangrientos de sus ropas.

DRACONIANOS KAPAR:

Estos draconianos son más grandes que los Baaz y les encanta intimidar a sus hermanos

menores. Se diferencian de los otros draconianos por sus venenosos ataques. Cuando mueren sus cuerpos se disueven.

HOMBRES:

Los humanos hostiles están generalmente empleados por los Draconianos o son delincuentes comunes que se aprovechan del caos que hay. En ambos casos pueden estar armados, con armadura y ser peligrosos.

STIRGES:

A estos asquerosos y pequeños chupadores de sangre que vuelan, no hay nada que les guste más que la sangre reciente y caliente. ¿Te haces una idea de lo que los humanos representan para los Stírges? Continuarán atacando hasta que sean eliminados o se hayan saciado.

TROLLS:

Estos grandes y rastreros humanoides no son muy inteligentes, pero como muchos otros, consideran a los humanos como un agradable suplemento de su dieta. Son adversarios muy duros, son difíciles de herir y cuando finalmente lo son, sus heridas se curan automáticamente. Con sus garras y sus garrotes, son capaces de causar terribles heridas.

PERROS DE GUERRA:

Estos grandes perros entrenados para el ataque llevan generalmente una ligera armadura de cuero y collares con puntas. Tienden a atacar lanzando terribles mordiscos.

PERROS SALVAJES:

Estos perros domésticos de tamaño mediano se han vuelto salvajes en el caos de la invasión. Sólo atacan si están hambrientos.

WIGHTS:

Estos humanos, que son muertos vivientes, se encuentran a menudo en las catacumbas donde intentan destruir cualquier cosa que se cruce en su camino. Los Wights producen daño simplemente tocando su objetivo. Pueden ser resistentes a algunos hechizos y sólo pueden ser dañados por la magia o las armas de plata.

WRAITH:

Estos muertos vivientes, espíritus de los seres malignos, condenados o determinados a estar en nuestro mundo, se encuentran entre los adversarios más mortíferos del equipo. Los Wraiths producen daños simplemente tocando su objetivo. Pueden ser resistentes a algunos hechizos y sólo pueden ser dañados por las armas mágicas.

WYVERN:

Estos monstruos de grandes alas son un primo estúpido y lejano de los dragones. No tienen el arma del aliento del dragón o hechizos, pero pueden atacar con sus poderosas garras y su aguijón venenoso.

ZOMBIES:

Estos cuerpos animados por medio de la magia se usan generalmente como incansables guardianes que pueden luchar hasta que son destruidos. Pueden resistir algunos hechizos.

V. OBJETOS

Hay muchos objetos dentro del juego que pueden ser usados por el equipo. Los objetos pueden incrementar las habilidades en el combate de un personaje o pueden ser puntos de experiencia. Para recoger un objeto, mueve el personaje sobre el objeto y escoge "Take" del menú. Para usar un objeto, selecciona "Use" y luego selecciona el objeto.

ARMADURAS Y ESCUDOS

(ARMOR AND SHIELDS):

La utilidad de una armadura o un escudo depende del personaje que esté usando el objeto. No tiene sentido que Tanis (que empieza con una armadura de cuero +2) use la armadura de cuero +1, pero Goldmoon (que empieza con una armadura de cuero normal) puede beneficiarse. Para comprobar la utilidad de un objeto, usa el objeto y observa las estadísticas del personaje.

DINERO (MONEY):

En el mundo de Krynn, el oro es un metal precioso pero el dinero se encuentra en monedas de acero. Los monstruos inteligentes pueden llevar dinero que sueltan cuando mueren.

ANILLOS (RINGS):

Estos objetos aparecen en diferentes formas para los diferentes tipos de personaje. Aunque cualquier personaje puede obtener experiencia por encontrar un anillo, algunos de ellos requieren ciertos tipos de personajes para poder ser usados. Un anillo de protección puede ser usado por cualquiera, pero un anillo de Almacenar Hechizos, sólo puede ser usado por alguien que controle la magia.

POCIONES (POTIONS):

Hay diferentes tipos de pociones. Todas las pociones del mismo tipo son del mismo color. La única manera para saber el efecto de la poción es probarla.

Las diferentes pociones pueden tener efectos diferentes en diferentes tipos de personajes. Si usas una poción y no ves ningún cambio en el personaje, entonces la poción puede que no sea la adecuada para ese personaje o puede que estés en el lugar incorrecto para que la poción haga efecto.

Las pociones de cura no tienen todas la misma fuerza y sus efectos varían. Pueden reparar el daño cuando son tomadas pero no pueden incrementar los "Puntos de Ataque" de un personaje, por encima del valor del comienzo. Estas pociones pueden ser utilizadas por cualquiera.

Las pociones de fuerza y de invulnerabilidad, duran una cantidad de tiempo variable y sólo afectan a Tanis, Riverwind, Caramon, Sturm y Flint. Mientras duran, los efectos pueden ser muy útiles en situaciones peligrosas.

Las pociones de fuerza aumentan el daño que realiza el personaje en sus ataques. La cantidad de daño extra varía ya que algunas pociones son más fuertes que otras.

Las pociones de invulnerabilidad dan inmunidad a los ataques no-mágicos, haciendo más difícil ser alcanzado por la magia e incrementan la resistencia a los efectos de un ataque mágico.

CUERDA MAGICA (MAGIC ROPE):

Esta puede ser muy útil si encuentras algo que debas escalar.

PERGAMINOS (SCROLLS):

Los pergaminos contienen hechizos mágicos o clericales. Después de que sea utilizado

un pergamino, el siguiente hechizo que se lanza sale del pergamino y no de la memoria del personaje. Los Pergaminos sólo pueden ser usados por personajes del tipo adecuado.

VARITAS (WANDS):

Estos objetos ofrecen una fuente adicional de hechizos, pero cada una tiene un número limitado de cargas que no pueden ser reemplazadas.

ARMAS (WEAPONS):

El equipo puede encontrar armas de todos los tipos, incluyendo la antigua espada de Wyrmslayer, que es esencial para completar el juego. Asegúrate de que cuando el arma que encuentres sea usada mejora realmente la habilidad en el combate de un personaje. ¡No reemplaces una espada +3 con una espada +1!

VARIOS (MISCELLANEOUS):

El equipo puede encontrar otros objetos, incluyendo munición para armas de alcance, joyas y gemas. Todos los objetos suponen puntos de experiencia pero puede que sea necesario desprenderse de algunos objetos si el personaje resulta sobrecargado.

VI. NOTAS DEL JUEGO

MOVIENDOTE POR EL ENTORNO:

Mantente atento al avance de las fuerzas Draconianas que se muestran en el Mapa de la Búsqueda. Si los personajes no visitan las áreas del norte al principio del juego, el enemigo hará que sea imposible viajar hasta allí. Una vez que los ejércitos Draconianos lleguen, cualquiera o cualquier cosa de utilidad permanecerá totalmente inaccesible durante el resto del juego.

Examina cualquier área Inhabitada (o anteriormente habitada) para ver qué puedes encontrar. Al principio del juego no necesitas preocuparte demasiado acerca del límite en el número de objetos que puedes llevar.

En la batalla, no mates simplemente todo aquello que se mueve. Hay NPC amistosos que pueden unirse al equipo o que pueden tener objetos esenciales para el juego.

No pierdas de vista tus objetivos: encontrar la Wyrmslayer, rescatar a Laurana, y liberar a las mujeres y niños que están presos en Pax Tharkas. Luego sal vivo.

CONSEJOS PARA EL COMBATE:

Algunos personajes son mejores que otros para los propósitos de combate de manera que manténlos en primera línea del equipo. No te olvides de situar a los personajes en la parte de atrás del grupo si han sufrido muchos daños. Es más fácil curar personajes que rescatarlos de la muerte (cosa que además sólo se puede hacer un número limitado de veces - ¡fíjate en la constitución de Raistlin).

Usa el Combate a Distancia tanto como sea posible, ya que daña al enemigo antes de que se pueda acercar. Asegúrate de que ataques adecuadamente, ya que algunos monstruos sólo pueden ser golpeados con un ataque alto y otros sólo con un ataque bajo. Si lanzas un disparo bajo a un monstruo que vuela, no hará ningún bien a nadie, excepto al monstruo. Ten en cuenta que los que controlan la magia no tienen que estar al frente para utilizar sus habilidades de lanzamiento de hechizos ya que son uno de los cuatro primeros personajes.

¿DONDE ESTOY?

Sigue tu posición a través del juego. En el bosque mira regularmente el Mapa de la Búsqueda para controlar la localización de los personajes y la posición de los ejércitos Draconianos que avanzan. Si haces un movimiento en falso contra los ejércitos Draconianos, puede ser tu último movimiento.

Cuando estés bajo tierra debes mantener tu propio registro de los lugares donde has estado. Pon atención a las áreas distintivas que te ayudarán a recordar dónde has estado. Hay puertas secretas en algunas áreas y trampas en otras. Mantén tus ojos abiertos y ten cuidado.

CREDITOS

Creación del Programa:
U.S. Gold Ltd.

Director del Producto:
Mike Wilding

Desarrollo:
George MacDonald, Graeme Bayless

Programación de 16 Bits:
Graham Lilley

Gráficos de 16 Bits:
Kevin Bulmer

Programación y Gráficos de 8 Bits:
Mr. Micro

Coordinación del Diseño:
Laurence H. Miller

Playtesting:
U.S. Gold Ltd. y Strategic Simulations, Inc.

Basado en el Módulo:
DL2, Dragons of Flame, por Douglas Niles

Gráfico Original de la Portada:
Jeff Easley

Documentación:
Laurence H. Miller, George MacDonald

Diseño y Artes Gráficas:
LOUIS SAEKOW DESIGN; Peter Gascoyne y David Boudreau

Edición Desktop:
LOUIS SAEKOW DESIGN; Peter Gascoyne

Producción Pre-Prensa (Versión Europea):
Bob Mallin, David H. Brown

Impresión:
Beshara Press

GARANTIA LIMITADA

(SSI NO OFRECE NINGUNA GARANTIA, EXPRESA O IMPLICITA, CON RESPECTO AL PROGRAMA DE SOFTWARE GRABADO EN EL DISKETTE O EL JUEGO DESCRITO EN ESTE LIBRETO, NI SOBRE SU CALIDAD, PRESTACIONES, COMERCIALIDAD, O ADECUACION PARA CUALQUIER PROPOSITO EN PARTICULAR. EL PROGRAMA Y EL JUEGO SE VENDEN "COMO SON". LA TOTALIDAD DEL RIESGO EN CUANTO A SU CALIDAD Y PRESTACION, ES DEL COMPRADOR. EN NINGUN CASO SSI SERA RESPONSABLE DE LOS DAÑOS DIRECTOS, INDIRECTOS, ACCIDENTALES O CONSECUENTES QUE RESULTEN DE CUALQUIER DEFECTO EN EL PROGRAMA O EN EL JUEGO INCULSO SI SSI HA SIDO AVISADO DE LA POSIBILIDAD DE ESTOS DAÑOS. (ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LA EXCLUSION O LIMITACION DE LAS GARANTIAS IMPLICITAS O LA RESPONSABILIDAD POR DAÑOS ACCIDENTALES Y CONSECUENTES, DE MANERA QUE LA LIMITACION O EXCLUSION EXPRESADA ARRIBA PUEDE NO APLICARSE A TI.)

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE y el logo TSR son marcas registradas de TSR Inc, Lake Geneva, WI, USA y se usan bajo licencia de Strategic Simulations, Inc., Sunyvale, CA, USA.

Copyright © 1989 Strategic Simulations, Inc. Todos los derechos reservados. Copyright © 1989 TSR, Inc. Todos los derechos reservados.

Este libreto y otro material impreso que lo acompañe, así como los programas de ordenador en los diskettes o cassettes que lo acompañan, descritos aquí, tienen copyright e incluyen información que pertenece a Strategic Simulations, Inc. y TSR, Inc. No está permitido que nadie dé o venda copias de este libreto, cualquier otro material impreso que lo acompañe y los programas de ordenador, en los diskettes o cassettes o listas de los programas en los discos o cassettes que lo acompañan, a cualquier persona o institución, excepto lo dispuesto por contrato escrito con TSR, Inc. Nadie puede copiar, fotocopiar, reproducir, traducir o copiar a máquina este libreto o cualquier otro material impreso que lo acompañe, en su totalidad o en parte, sin el permiso anterior escrito de TSR Inc.

Cualquier persona o personas que reproduzcan cualquier parte de este programa por alguna razón, o por cualquier medio, será culpable de violación del Copyright y sujeto de las adecuadas acciones legales civiles o criminales a disposición del dueño de copyright.

¿QUE HACER SI TIENES UN DISCO DEFECTUOSO?

Cada uno de nuestros programas pasa por amplias pruebas de juego antes de ser lanzado. A través de este proceso esperamos descubrir y corregir cualquier error en la programación. Sin embargo debido a la compleja naturaleza de nuestras simulaciones, pueden surgir problemas ocasionales con el disco. Tenemos un índice de error de aproximadamente el 3 al 5% en los discos duplicados. Suponiendo que un disco sea defectuoso, asegúrate de comprobar tu unidad de disco. Hasta un 95% de los discos que nos devuelven como defectuosos funcionan correctamente en nuestros sistemas de ordenador. A menudo el problema es que la unidad de disco necesita asistencia para ser alineada, acelerada o limpiada.

Si tienes un disco defectuoso debes devolverlo al establecimiento donde lo compraste, donde te será cambiado por otro.

DRAGONS OF FLAME

Tarjeta de comienzo rápido
SPECTRUM, AMSTRAD y COMMODORE 64

INSTRUCCIONES DE CARGA

COMMODORE 64/128 Cassette

Teclea LOAD y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de la pantalla.

SPECTRUM 48/128K, +2 Cassette:

Teclea LOAD y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de la pantalla.

SPECTRUM Disco:

Selecciona la opción CARGADOR y pulsa ENTER. El juego se cargará ahora y funcionará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

AMSTRAD CPC Cassette:

Teclea LOAD y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de la pantalla.

AMSTRAD CPC Disco:

Teclea RUN y pulsa ENTER. El juego se cargará ahora y funcionará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

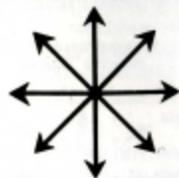
Nota para los usuarios de Cassette:

Debido a las limitaciones del ordenador, el mismo tipo de personaje permanece en la pantalla, incluso si escoges otro personaje para que vaya al frente.

CONTROLES

COMMODORE

Control: Puente 1, 4, 2



VISION DE COMBATE

En la visión de combate el equipo está representado por su jefe en ese momento. Puedes cambiar al líder usando la función de "Seleccionar Héroe" (Hero Select) del menú principal.

La brújula que hay debajo de la visión de combate muestra la dirección a la que el personaje está mirando.

En Sla-Mori y Pax Tharkas, la visión de combate muestra el paisaje del Norte al Este del equipo.

NOTA PARA LOS USUARIOS DE COMMODORE:

En la visión de combate el equipo se puede mover al Norte /Sur (N/S) o Este/Oeste. Moviéndote **ARRIBA** y **ABAJO** intercambias entre el punto de vista del personaje, entre el N/S y el E/W.

En el exterior, la visión de combate representa el terreno en la visión del exterior. Mientras el equipo se está moviendo en la visión de combate, también se está moviendo en la visión del exterior. Puedes moverte a través de terreno difícil, saltar ríos o saltar montañas que no se pueden pasar en la visión del exterior.

El personaje se mueve de acuerdo al siguiente esquema:

MOVIMIENTO EN LA VISION DE COMBATE



ARRIBA o **ABAJO** para intercambiar entre N/S y E/W y asegurarte de que no estás al lado de un río. No puedes entrar en la visión del exterior mientras estás en Sla-Mori o Pax Tharkas.

ESCALANDO

Para subir por la cadena en Sla-Mori, salta sobre la cadena pulsando **FUEGO**. Muévete **ARRIBA** y **ABAJO** para escalar por la cadena.

MENU PRINCIPAL

Pulsando la **BARRA ESPACIADORA**, o la primera letra de cualquier comando, accedes a las funciones del menú principal. Para seleccionar cualquier objeto del menú ilumina ese objeto moviéndote y luego pulsando **FUEGO**. Para salir de un menú, escoge la opción Exit Menu o pulsa en la tecla **ESC**.

HECHIZOS CLERICALES

Activa las habilidades clericales de Goldmoon. Goldmoon tiene tres tipos de habilidades: hechizos memorizados (marcados con un #), su habilidad para volver de la muerte (marcada con un *) y los hechizos potenciados por los Discos de Miskahal (marcados con un 0). Los hechizos memorizados se usan cuando se lanzan y se regeneran descansando. Volverse inmortal es una habilidad que no se gasta. Los hechizos potenciados por los Discos de Miskahal usan una serie de cargas que aparecen entre paréntesis después del nombre del hechizo. Los discos tienen hasta 100 cargas y no pueden ser recargados.

- # CURE LIGHT WOUNDS: Cura los daños menores a un personaje.
- # PROTECTION FROM EVIL: Te ayuda

DETECT MAGIC (1): Ilumina los objetos mágicos.

DETECT INVISIBLE (2): Muestra los objetos invisibles. Puede haber tesoros invisibles en Sla-Mori y en Pax Tharkas.

BURNING HANDS (1): Lanza un ataque de corto alcance

FIREBALL (3): Lanza un ataque explosivo y a larga distancia.

FINAL STRIKE (TODOS): Produce una gran explosión que usa todas las cargas y que puede matar a Raistlin.

USE: Prepara uno de los objetos del personaje líder para el uso. No todos los personajes pueden usar todos los objetos. Los personajes deben usar sus flechas y sus balas para atacar con armas de alcance.

REST: Restablece los hechizos memorizados de Goldmoon y Gilthanis, cura a todos los personajes dañados un HP (Hit Point- Punto de ataque) y permite que los monstruos se muevan mientras tú descansas. Este será interrumpido si los monstruos encuentran al equipo durante el descanso.

TAKE: Coge objetos del suelo.

OPEN: Abre puertas, cofres, etc.

GIVE: Intercambia un objeto usado, entre los personajes.

INSPECT: Comprueba las puertas secretas directamente enfrente de los personajes. Si llegas a un punto sin salida, inspecciona el área para buscar puertas secretas.

DROP: Deja los objetos no utilizados en el suelo.

PUT: Sitúa un objeto en un cofre, bolsa o envoltura.

SHUT: Cierra puertas, cofres, etc.

QUEST MAP: Muestra un mapa general del área de búsqueda, y el avance de los ejércitos de dragones (sólo versión Commodore)

- / - Abajo
- < - Izquierda
- > - Derecha
- = - Fuego

SPECTRUM:

Joystick: Compatible con Sinclair/
Kempston

Teclado: Teclas cursor - Movimiento, o
A - Arriba
Z - Abajo
V - Izquierda
B - Derecha
N - Fuego

STRAD:

Joystick Compatible.

Teclado: Teclas cursor - Movimiento
COPY - Fuego

COMO GANAR

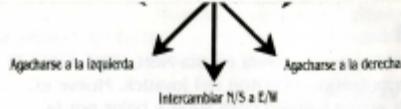
Para ganar el juego los compañeros deben entrar en las cuevas ocultas de Isla-Mori, encontrar la antigua espada Wyrmslayer, introducirse en la fortaleza de Pax Tharkas. Rescatar a la Princesa Laurana y liberar a las mujeres capturadas y a los niños de Qualinesti.

VISION DEL EXTERIOR

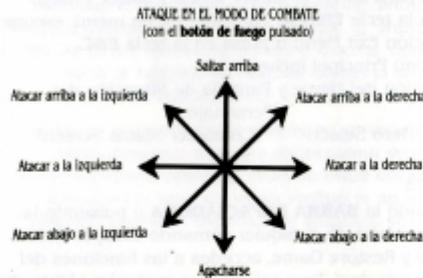
(SOLO COMMODORE)

En la visión del exterior, los personajes están representados por un solo icono en el centro de la pantalla. Cualquier objeto que haya en el exterior está representado por iconos de nómadas. Los monstruos están representados por iconos de monstruos. Cuando estás en la visión del exterior, si te encuentras con otro icono o pulsas la tecla **COMMODORE (CBM)** entrarás en la visión de combate.

Para moverte en la visión del exterior, muévete en la dirección que quieres que el equipo se mueva.



Para atacar en la visión de combate, mantén apretado **FUEGO** y muévete. No pulses ningún movimiento o **FUEGO**. El personaje líder atacará mientras mantengas ambos apretados. El personaje ataca de acuerdo al siguiente esquema:



Si atacas mientras las espadas están cruzadas debajo de la brújula, el personaje utilizará sus armas de larga distancia (Ranged Weapon). Si atacas mientras las espadas cruzadas están iluminadas el personaje utilizará su arma de mano.

Si pulsas **RETURN/ENTER** vuelves a lanzar el último hechizo de Raistlin, si es del segundo al cuarto personaje y si el hechizo es un ataque. Si Raistlin está al frente, lanza ataques de hechizos mientras está realizando ataques a distancia.

USUARIOS DE COMMODORE

Después de que los monstruos estén fuera de la pantalla, conecta de nuevo la visión del exterior usando la tecla que utilizaste para seleccionar la visión de combate. No puedes volver a la visión del exterior si estás demasiado cerca de un río u otro terreno inaccesible. Si no puedes volver a la visión del exterior, usa

de una trampa.

- # **HOLD PERSON**: Detiene a los humanos y humanoides en sus recorridos.
- # **SPIRITUAL HAMMER**: Lanza un martillo de guerra mágico.
- # **PRAYER**: Protección poderosa contra el mal.
- # **BLESS**: La protección más poderosa contra el mal.
- # **DISPELL MAGIC**: Elimina los hechizos mágicos.
- * **TURN UNDEAD**: Puede congelar o destruir a las criaturas que han vuelto de la muerte.
- 0 **CURE CRITICAL WOUNDS (2)**: Cura los daños grandes que sufre un personaje.
- 0 **RAISE DEAD (10)**: Levanta a los personajes muertos. Algunos personajes puede que no sobrevivan al shock de ser resucitados.
- 0 **HEAL (5)**: Devuelve al personaje su pleno potencial de lucha.

HECHIZOS DE LOS PERSONAJES QUE USAN MAGIA

Los hechizos se lanzan desde el bastón de Raistlin o Maglus. El bastón tiene 100 cargas y cada hechizo utiliza una serie de cargas que aparecen entre paréntesis después del nombre del hechizo. Si Raistlin es el líder del grupo, el bastón absorberá los hechizos que lance el equipo. Cada hechizo absorbido suma 1 al número de cargas en el bastón. Si el bastón está sobrecargado, se producirá una explosión.

- CHARM PERSON (1)**: Detiene a los humanoides en sus recorridos.
- SLEEP (1)**: Detiene a los monstruos de bajo nivel en sus recorridos.
- MAGIC MISSILE (1)**: Lanza un ataque.
- WEB (2)**: Enreda al adversario. Los monstruos fuertes se escapan rápidamente.

experiencia obtenidos por el grupo y el número de cada tipo de monstruos eliminado. Los personajes muertos no contribuyen con su experiencia a los puntos de experiencia totales del grupo por haber matado monstruos.

NOTAS ESPECIALES

En el combate a distancia, Gilthanis lanza tres misiles mágicos y luego dos redes, y entonces usa un arco y una flecha (si está disponible). Gilthanis recupera de nuevo sus hechizos cuando el equipo descansa. La Princesa Laurana puede usar una espada, y un arco y una flecha (si está disponible). Los nómadas sólo luchan con espadas. No hay dragones con alas, escondites de dinero, pociones o heroísmo o invulnerabilidad, anillos o almacenaje de hechizos, cuerdas mágicas, varitas o armaduras mágicas o hechizos en el juego. Los monstruos no pueden llevar tesoros pero pueden vigilarlos.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D y DRAGONLANCE son marcas registradas de TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA y usadas bajo licencia de Strategic Simulations, Inc., Sunnwayle, CA, USA.

© 1990 Strategic Simulations, Inc. Todos los derechos reservados.

© 1990 TSR, Inc. Todos los derechos reservados.





Tarjeta de comienzo rápido
IBM PC, AMIGA y ATARI ST

ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

IBM PC Y COMPATIBLES

Haz una copia de seguridad de tus discos originales con el comando del DOS DISKCOPY. Dirígete a tu manual del DOS para tener información de cómo usar los comandos del DOS. Si estás jugando con diskettes, utiliza el comando del DOS FORMAT para formatear un disco para salvar el juego. Si dispones de una unidad de 3.5", el disco del juego que tienes funcionará como disco A y disco B.

Para copiar el juego a un disco duro (C:), sitúa el disco A en la unidad A. Tecléa C:\ y pulsa ENTER. Luego tecléa COPY A:.* C:\DOF (debes crear este directorio antes con el mandato MD DOF) y pulsa ENTER. Si estás copiando discos de 5 1/4, pon el disco B en la unidad A, tecléa COPY A:.* C:\DOF y pulsa ENTER.

INSTALACION DE GRAFICOS

El juego funcionará en los modos EGA, Tandy 16 color o CGA. Por defecto, el juego funciona en modo EGA. Deben instalarse los gráficos para funcionar en los modos Tandy 16 color o CGA.

ATENCIÓN

Utiliza las copias de tus discos para realizar todas las instalaciones de gráficos. La instalación en el modo de Tandy 16 color o CGA cambia permanentemente los datos en los discos. Si después de la instalación quieres jugar el juego en otro modo de gráficos, copia los discos originales de nuevo, y haz funcionar la instalación de gráficos en las copias de los discos. No hagas funcionar la opción INSTALL en un juego que ya ha sido instalado. Si lo haces estropearás los datos y la copia del juego será inservible.

Si estás jugando desde un diskette, sitúa el disco A en la unidad A, tecléa A:, y pulsa ENTER. Si estás jugando desde tu disco duro (C:), tecléa C: y pulsa ENTER, tecléa CD DOF y pulsa ENTER. Tecléa INSTALL TANDY o INSTALL CGA y pulsa ENTER, luego sigue todas las instrucciones en la pantalla.

JOYSTICK (OPCIONAL)

El juego puede funcionar desde el teclado o con un joystick. El joystick debe conectarse en el gameport A en los ordenadores IBM y compatibles y en la puerta izquierda del joystick en los ordenadores Tandy 1000. En cualquier momento que el juego muestre la visión exterior o la visión de combate, pulsa J para activar el joystick. Sigue las instrucciones de la pantalla para calibrar el joystick.

Copia el programa EXEC.PRG de la carpeta AUTO en el disco A, a la carpeta DOS en el disco duro. Pon el disco B en la unidad A. Copia los archivos del directorio raíz del disco B a la carpeta DOF en el disco duro.

¡NO INSTALES EL JUEGO DESDE TUS DISCOS ORIGINALES!

COMO EMPEZAR EL JUEGO

IBM PC Y COMPATIBLES

Arranca tu ordenador con una versión del DOS 2.11 o superior. Asegúrate de que el NUM LOCK del teclado está conectado. Si estás jugando desde diskette, sitúa el disco A en la unidad A, tecléa A: y pulsa ENTER. Si estás jugando desde tu disco duro (C:), tecléa C: y pulsa ENTER, tecléa CD DOF y pulsa ENTER. Tecléa START y pulsa ENTER. Sigue las instrucciones en la pantalla.

AMIGA

Conecta el joystick a la segunda puerta del joystick. Sitúa el disco en la dfo: y enciende el ordenador. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Sigue las instrucciones en la pantalla. Usa la tecla RETURN para pasar las pantallas de presentación.

ATARI ST

Conecta el joystick a la segunda puerta del joystick. Si estás jugando desde un diskette, pon el disco A en la unidad A y enciende el ordenador. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Si estás jugando desde tu disco duro, abre la carpeta DOF y pulsa dos veces en el programa EXEC.PRG. Sigue las instrucciones en la pantalla. Usa la tecla RETURN para pasar las pantallas de presentación.

COMO GANAR

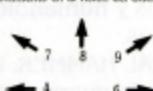
Para ganar el juego, los compañeros deben entrar en las cuevas ocultas de Sla-Mori, encontrar la antigua espada Wyrmslayer, introducirse en la fortaleza de Paz Tharkas, rescatar a la Princesa Laurana y liberar a las mujeres y niños capturados en Qualinesti.

VISION DEL EXTERIOR

En la visión del exterior, los personajes están representados por un único icono en el centro de la pantalla. Cualquier objeto que se encuentre en el exterior, estará representado por pequeños cuadrados. Los otros personajes con los que te encontrarás están representados por iconos de nómadas. Los monstruos están representados por iconos de monstruos. Cuando estés en la visión del exterior, si te encuentras con otro icono o pulsas la tecla "0" en el teclado, entrarás en la visión de combate.

Para moverte por la visión del exterior, pulsa la tecla del teclado numérico que representa la dirección en la que quieres que se mueva el equipo. (Amigo: Mueve el joystick en la dirección deseada.)

Movimiento en la visión del exterior

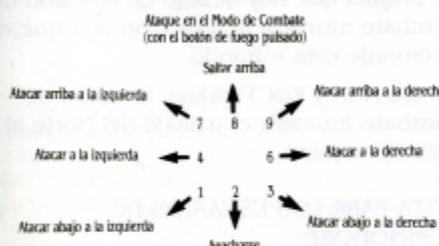


ataca mientras que mantengas apretadas ambas teclas. El personaje ataca de acuerdo al siguiente esquema:



AMIGA

Para atacar en la visión de combate, mantén apretado el botón del joystick y muévelo. No pulses y sueltes el botón del joystick, ya que el personaje líder ataca mientras que lo mantengas apretado. El personaje ataca de acuerdo al siguiente esquema:



Si atacas mientras las espadas cruzadas que hay debajo de la brújula están oscuras, el personaje utiliza sus arma de larga distancia (ranged weapons). Si atacas mientras las espadas cruzadas están iluminadas, el personaje utiliza su arma de mano.

Si pulsas la tecla "-" en el teclado numérico, vuelves a lanzar el último hechizo de Raistlin, si él es el segundo, tercero o cuarto personaje y si el hechizo es un ataque. Si Raistlin está al frente, lanzará hechizos de ataque, llevando a cabo un ataque a distancia.

Después de que los monstruos estén fuera de la pantalla, conecta de nuevo la visión del exterior pulsando la tecla "0" en el teclado. No puedes volver a la visión del exterior si estás demasiado cerca de un río u otro terreno no accesible. Si no puedes volver a la visión del exterior, usa las teclas 2 y 8 para intercambiar entre N/S y E/W y asegurarte de que no estás al lado de un río. No puedes entrar en la visión del exterior mientras estás en Sla-Mori o Pax Tharkas.

ESCALANDO

IBM y ATARI ST

Para subir por la cadena en Sla-Mori, salta sobre la cadena pulsando las teclas "+" y 8. Usa las teclas 8 y 2 para subir y bajar por la cadena.

AMIGA

Para subir por la cadena en Sla-Mori, salta sobre la cadena pulsando el botón del joystick. Mueve el joystick arriba y abajo para subir y bajar por la cadena.

- # HOLD PERSON: Detiene a los humanos y humanoides en sus recorridos.
- # SPIRITUAL HAMMER: Lanza un martillo de guerra mágico.
- # PRAYER: Protección poderosa contra el mal.
- # BLESS: La protección más poderosa contra el mal.
- # DISPELL MAGIC: Elimina los hechizos mágicos.
- * TURN UNDEAD: Puede congelar o destruir a las criaturas que han vuelto de la muerte.
- 0 CURE CRITICAL WOUNDS (2): Cura los daños grandes que sufre un personaje.
- 0 RAISE DEAD (10): Levanta a los personajes muertos. Algunos personajes puede que no sobrevivan al shock de ser resucitados.
- 0 HEAL (5): Devuelve al personaje su pleno potencial de lucha.

HECHIZOS DE LOS PERSONAJES QUE USAN MAGIA

Los hechizos se lanzan desde el bastón de Raistlin o Magius. El bastón tiene 100 cargas y cada hechizo utiliza una serie de cargas que aparecen entre paréntesis después del nombre del hechizo. Si Raistlin es el líder del grupo, el bastón absorberá los hechizos que lance el equipo. Cada hechizo absorbido suma 1 al número de cargas en el bastón. Si el bastón está sobrecargado, se producirá una explosión.

- CHARM PERSON (1): Detiene a los humanoides en sus recorridos.
- SLEEP (1): Detiene a los monstruos de bajo nivel en sus recorridos.
- MAGIC MISSILE (1): Lanza un ataque.
- WEB (2): Enreda al adversario. Los monstruos fuertes se escapan rápidamente.
- DETECT MAGIC (1): Ilumina los objetos mágicos.
- DETECT INVISIBLE (2): Muestra los objetos invisibles. Puede haber tesoros invisibles en Sla-Mori y en Pax Tharkas.
- BURNING HANDS (1): Lanza un ataque de corto alcance
- FIREBALL (3): Lanza un ataque explosivo y a larga distancia.
- FINAL STRIKE (TODOS): Produce una gran explosión que usa todas las cargas y que puede matar a Raistlin.

USE: Prepara uno de los objetos del personaje líder para el uso. No todos los personajes pueden usar todos los objetos. Los personajes deben usar sus flechas y sus balas para atacar con armas de alcance.

REST: Restablece los hechizos memorizados de Goldmoon y Gilthanis, cura a todos los personajes dañados un HP (Hit Point: Punto de ataque) y permite que los monstruos se muevan mientras tú descansas. Este será interrumpido si los monstruos encuentran al equipo durante el descanso.

TAKE: Coge objetos del suelo.

OPEN: Abre puertas, cofres, etc.

GIVE: Intercambia un objeto usado, entre los personajes.

INSPECT: Comprueba las puertas secretas directamente enfrente de los personajes. Si llegas a un punto sin salida, inspecciona el área para buscar puertas secretas.

ENTER, tecla **CD DOF** y pulsa **ENTER**. Tecla **INSTALL TANDY** o **INSTALL CGA** y pulsa **ENTER**. luego sigue todas las instrucciones en la pantalla.

JOYSTICK (OPCIONAL)

El juego puede funcionar desde el teclado o con un joystick. El joystick debe conectarse en el gameport A en los ordenadores IBM y compatibles y en la puerta izquierda del joystick en los ordenadores Tandy 1000. En cualquier momento que el juego muestre la visión exterior o la visión de combate, pulsa J para activar el joystick. Sigue las instrucciones de la pantalla para calibrar el joystick.

En el juego, el joystick emula las 10 teclas del panel. Si mueves el joystick a la parte inferior izquierda, provocas el mismo efecto que si pulsas la tecla 1 del teclado numérico. Si mueves el joystick arriba a la derecha, causas el mismo efecto que si pulsas la tecla 9 en el teclado numérico, y así en adelante. En el combate, el botón del joystick tiene el mismo efecto que la tecla "+". En el menú, el botón del joystick tiene el mismo efecto que la tecla **ENTER**.

AMIGA

Haz una copia de seguridad de tus discos originales utilizando los comandos **DUPLICATE** del Workbench o el comando del **CLI DISKCOPY**. Guarda tu disco original y juega con tu copia. Usa los comandos **INITIALIZE** del Workbench o el comando del **CLI FORMAT** para formatear un disco donde salvar el juego. Dragons of Flame no puede instalarse en el disco duro. Dirígete a tu manual de introducción del Amiga para tener información sobre cómo usar los comandos del Workbench o los comandos **CLI**.

USUARIOS DEL AMIGA 1000

Debido a las diferentes disposiciones de las diez teclas del teclado entre los diferentes modelos de Amiga, la función de la tecla 0 del teclado numérico también se activa con la tecla "-" del Amiga 1000 del teclado numérico. La función de la tecla "-" en el teclado también se activa por la tecla **ENTER** del teclado numérico del Amiga.

ATARI ST

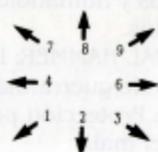
Haz una copia de seguridad de tus discos originales con el programa **FORMAT.TOS**. Para usar el programa **FORMAT.TOS**, sitúa el disco A en la unidad A. Abre el disco A y pulsa dos veces en el programa **FORMAT.TOS**. Sigue las instrucciones utilizando el disco A como disco fuente y el diskette en blanco como el disco destino. Cuando esté completado, pulsa dos veces en el programa **FORMAT.TOS** de nuevo. Repite el procedimiento de copia usando el disco B como el disco fuente y otro diskette en blanco como el disco destino. Guarda tus discos originales y juega con tus copias. Si estás jugando desde diskettes, usa la opción **GEM FORMAT** para formatear un disco donde salvar el juego. Dirígete al manual **GEM** para tener información de cómo usar las opciones **GEM**.

Para copiar el juego en el disco duro, pon el disco A en la unidad A. Crea una carpeta llamada **DOF** en el disco duro. Abre la carpeta **DOF**. Copia los archivos desde el directorio raíz del disco A en la carpeta **DOF** del disco duro. Abre la carpeta **AUTO** en el disco A.

iconos de monstruos. Cuando estés en la visión del exterior, si te encuentras con otro icono o pulsas la tecla "0" en el teclado, entrarás en la visión de combate.

Para moverte por la visión del exterior, pulsa la tecla del teclado numérico que representa la dirección en la que quieres que se mueva el equipo. (Amigo: Mueve el joystick en la dirección deseada.)

Movimiento en la visión del exterior



VISION DE COMBATE

En la visión de combate, el equipo está representado por su líder en ese momento. Puedes cambiar al líder usando la función de "Seleccionar Héroe" (Hero Select) desde el menú principal.

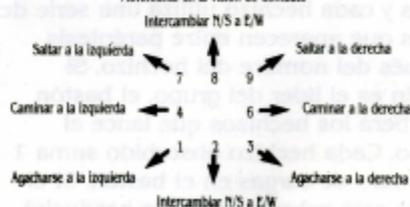
En la visión de combate, el equipo se puede mover al Norte o al Sur (N/S) o al Este/Oeste (E/W). Las teclas 2 y 8 intercambian el punto de visión de los personajes entre el N/S y el E/W. La brújula que hay bajo la visión de combate muestra la dirección en la que está mirando el personaje.

Fuera, la visión de combate representa el terreno que ves en la visión externa. En Sla-Mori y Pax Tharkas, la vista de combate muestra el terreno hacia el norte o el oeste del equipo.

Mientras el equipo se está moviendo en la vista de combate, también se mueve en la visión del exterior. El terreno en la vista de combate está basado en el terreno que viste en la visión externa. En la visión de combate puedes moverte a través de terrenos difíciles, saltar sobre ríos o subir montañas que no se pueden pasar en la visión del exterior.

Para moverte en la visión de combate, pulsa una tecla del teclado numérico. El personaje se moverá de acuerdo al siguiente esquema:

Movimiento en la Visión de Combate



En Amiga, usa el joystick en lugar del teclado numérico.

IBM PC y ATARI ST

Para atacar en la visión de combate, mantén apretada la tecla "+" y una tecla del teclado numérico. Si tu teclado numérico de 10 teclas no tiene una tecla "+" utiliza la tecla de la FLECHA DERECHA situada al lado del 0 en el panel numérico. No pulses y sueltes la tecla "+" o en las teclas numéricas. El personaje líder

IBM y ATARI ST

Para subir por la cadena en Sla-Mori, salta sobre la cadena pulsando las teclas "+" y 8. Usa las teclas 8 y 2 para subir y bajar por la cadena.

AMIGA

Para subir por la cadena en Sla-Mori, salta sobre la cadena pulsando el botón del joystick. Mueve el joystick arriba y abajo para subir y bajar por la cadena.

MENU PRINCIPAL

IBM y ATARI ST

Pulsando la **BARRA ESPACIADORA** o pulsando la primera letra de cualquier comando excepto Save Game y Restore Game, accedes a las funciones del menú principal. Para seleccionar cualquier objeto del menú, ilumina ese objeto del menú usando las teclas 2 y 8 para mover el cursor arriba y abajo, y luego pulsa la tecla **ENTER**. Para salir de un menú, escoge la opción Exit Menu o pulsa en la tecla **ESC**. El menú Principal incluye:

Selección del Héroe y Pantalla de Situación del Personaje.
(Hero Select) (Character Status Screen)

AMIGA

Pulsando la **BARRA ESPACIADORA** o pulsando la primera letra de cualquier comando excepto Save Game y Restore Game, accedes a las funciones del menú principal. Para seleccionar cualquier objeto del menú, ilumina ese objeto del menú **MOVIENDO** el joystick para mover el cursor arriba y abajo, y luego pulsa el botón del joystick. Para salir de un menú, escoge la opción Exit Menu o pulsa en la tecla **ESC**. El menú Principal incluye:

Selección del Héroe y Pantalla de Situación del Personaje.
(Hero Select) (Character Status Screen)

HECHIZOS CLERICALES

Activa las habilidades clericales de Goldmoon. Goldmoon tiene tres tipos de habilidades: hechizos memorizados (marcados con un #), su habilidad para volver de la muerte (marcada con un *) y los hechizos potenciados por los Discos de Miskahal (marcados con un 0). Los hechizos memorizados se usan cuando se lanzan y se regeneran descansando. Volverse inmortal es una habilidad que no se gasta. Los hechizos potenciados por los Discos de Miskahal usan una serie de cargas que aparecen entre paréntesis después del nombre del hechizo. Los discos tienen hasta 100 cargas y no pueden ser recargados.

- # **CURE LIGHT WOUNDS**: Cura los daños menores a un personaje.
- # **PROTECTION FROM EVIL**: Te ayuda contra los adversarios malignos.
- # **FIND TRAPS**: Ilumina la situación de una trampa.

dañados un HP (Hit Point: Punto de ataque) y permite que los monstruos se muevan mientras tú descansas. Este será interrumpido si los monstruos encuentran al equipo durante el descanso.

TAKE: Coge objetos del suelo.

OPEN: Abre puertas, cofres, etc.

GIVE: Intercambia un objeto usado, entre los personajes.

INSPECT: Comprueba las puertas secretas directamente enfrente de los personajes. Si llegas a un punto sin salida, inspecciona el área para buscar puertas secretas.

DROP: Deja los objetos no utilizados en el suelo.

PUT: Sitúa un objeto en un cofre, bolsa o envoltura.

SHUT: Cierra puertas, cofres, etc.

QUEST MAP: Muestra un mapa general del área de búsqueda, y el avance de los ejércitos de dragones. Pulsa **ESC** para salir del Mapa de la Búsqueda.

SAVE GAME: Salva el juego al directorio en el disco. Salva el juego a menudo para que sea más fácil si tienes que volver a empezar.

RESTORE GAME: Carga un juego salvado desde el directorio al disco.

XP: Muestra los puntos totales de experiencia obtenidos por el grupo y el número de cada tipo de monstruos eliminado. Usa las teclas PgUp (RePág) y PgDn (AvPág) para ver la lista completa. Los personajes muertos no contribuyen con su experiencia a los puntos de experiencia totales del grupo por haber matado monstruos.

OTRAS FUNCIONES (SOLO IBM)

Si pulsas la tecla "V" intercambias entre conectar/desconectar el sonido y el volumen. Pulsando **CTRL-C** sales del juego. Usa el comando del **DOS MODE COB0** para restablecer la pantalla de 80 columnas.

NOTAS ESPECIALES

En el combate a distancia, Gilthanis lanza tres misiles mágicos y luego dos redes, y entonces usa un arco y una flecha (si está disponible). Gilthanis recupera de nuevo sus hechizos cuando el equipo descansa. La Princesa Laurana puede usar una espada, y un arco y una flecha (si está disponible). Los nómadas sólo luchan con espadas. No hay dragones con alas, escondites de dinero, pociones o heroísmo o invulnerabilidad, anillos o almacenaje de hechizos, cuerdas mágicas, varitas o armaduras mágicas o hechizos en el juego. Los monstruos no pueden llevar tesoros, pero pueden vigilarlos.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D y **DRAGONLANCE** son marcas registradas de TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA y usadas bajo licencia de Strategic Simulations, Inc., Sunnyside, CA, USA.

© 1990 Strategic Simulations, Inc. Todos los derechos reservados.

© 1990 TSR, Inc. Todos los derechos reservados.