SYSTEM 4 de España
Plaza de los Mártires, 10
MADRID
Teléfono: 735 01 02

# LEGEND of DJEL

TOMAHAWK

# RESUMEN

1 - LA LEYENDA
2 - LOS BRUJOS
3 - LOS PAISES CIRCUNDANTES
4 - EL TIEMPO DE LAS CALAMIDADES
5 - DJEL EN SU CUEVA
6 - EL REGATEO
7 - LOS MURCIELAGOS
8 - DJEL EN ACCION
9 - CONSEJO DE LOS AUTORES
10 - PUESTA EN ESCENA

# 1 · LA LEYENDA

«En esta época lejana de la Historia, donde la tierra era todavía nodriza e ingrata, existía un país con las fronteras protegidas por altas montañas y del cual pocas gentes conocían su existencia. Residiendo sereno, en el seno de un valle estrecho, este territorio rivalizaba de belleza y de frondosidad, el clima era dulce y la vida agradable, estáis en el Reino de las Tierras Cenizas...

Cuando el fuego de la chimenea hacía bailar la sombra de los labradores sobre los muros de sus cabañas, los ancianos contaban con una voz grave el origen del nombre de su reino. «Desde los tiempos inmemoriables, que nuestro valle vió aparecer por primera vez el animal extraño que es el hombre. Todavía no había anochecido cuando una tribu nómada instaló su campamento en el borde del río. Los últimos rayos de la tarde iluminaron débilmente los rostros fatigados; venían después de muchos peligros, de vencer la montaña que les separaba del Edén. Su jefe, llamado **HOKRAM**, les había conducido hasta este lugar idílico, se instalaron, construyeron edificaciones y moradas, cultivaron la tierra arcillosa y generosa, educaron a sus hijos y levantaron un pueblo rico y próspero.»

**HOKRAM**, respetado por todos, fue elegido rey porque su sabiduría era apreciada al igual que sus excepcionales poderes: ¡**HOKRAM** era brujo!

Pero una noche, este paraíso iba a transformarse en un infierno: el país entero se estremeció, gigantescas grietas se abrieron en el suelo, de donde brotaba, en columnas de fuego, una lava hirviente y devastadora. Los montañeros que bordeaban el reino se deshicieron en montones de cenizas grises... Cuando el interior de la tierra cesó de rugir, el paraíso no fue ya más que ruina y desolación...

Los salvajes supervivientes desterraron a **HOKRAM**, acusándole, ya que era mago, de todos los males que acababan de abatirse sobre su país, decidiendo llamarle en adelante: El «Reino de las Tierras cenizas».

Los más valientes se quedaron y reedificaron su poblado, cultivaron de nuevo la tierra que, enriquecida de este abono que es la ceniza, no tardó en producir trigo, cebada y avena, árboles frutales e hierbas jugosas. Pero no se recordó jamás a **HOKRAM**, y poco a poco el recuerdo de estos terribles días se borró de la memoria de los labradores...

Esta leyenda fue transmitida de padres a hijos, pero nadie fue verdaderamente convencido, fomentando cada día la quietud del valle, que tal catástrofe hubiera podido ocurrir, incluso algunos siglos antes.

La historia no era pues para los padres más que un agradable medio para dormir a sus hijos. Justo hasta el día que se presentó en el reino un anciano de ojos de águila pretendiendo llamarse **¡HOKRAM!**

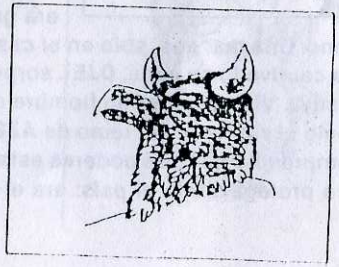
Durante algún tiempo, el poblado no fue más que una mezcla de supersticiones, de terror y de desconfianzas: ¡este hombre pedía asilo! ¡No podía ser **HOKRAM** después de tantos siglos! Debía ser un impostor. Y si era verdaderamente **HOKRAM**, el de la leyenda... Poco a poco los espíritus se calmaron y se otorgó al anciano una vieja construcción que se erigía, decrépita, a algunas leguas de la ciudad. El buen sentido tenía la causa ganada: el extranjero era un loco...

La desconfianza despertó rápidamente por los reflejos descoloridos que rodeaban ciertas noches la residencia del anciano, por los encantamientos cavernosos y punzantes que podían escucharse en el poblado. Llegó a ser general, mientras aparecía alguna vez un gnomo con los ojos globulares, murmurando una lengua desconocida en las inmediaciones de la cueva del brujo. No había ninguna duda, el anciano era **¡HOKRAM!**

Entonces el miedo se mezcló con la desconfianza y engendró hostilidad. El hombre era temido por la separación, su magia engendraba miedo, una venganza terrible podía llegar... **HOKRAM** no llevaba en el alma el odio que le atribuía el pueblo. Después de haber sido expulsado de su país, viajó, aprendió, meditó, exploró y llegó más prudente y más poderoso que nunca. Sólo el mal del país le había empujado a volver al Reino de las Tierras Cenizas, obligándole también a separarse del compañero que algunas veces le visitaba, el gnomo

**PETROY**, amigo fiel y buen consejero. La desconfianza de los labradores le martirizaba el corazón. Su sabiduría le aconsejaba el trabajo, y así auroleado de resplandores mocturnos que temía tanto el labrador retrasado, fue creado el **GRAN ALAMBIQUE**, fabricante hechizado de poderos desconocidos...

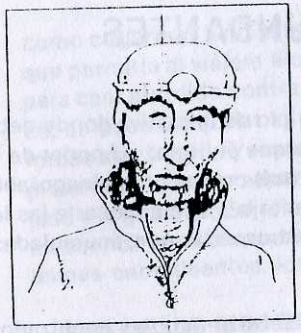
Algunos años más tarde, **HOKRAM** pretendió como esposa a **ESABELLE**, maga del país del «Más Allá», y la hizo venir a su cueva. La desconfianza y la hostilidad no hicieron más que empeorar, hasta que una noche de primavera nació lo que más tarde se llamaría **«DJEL EL MAGO MAGICO»**. El muchacho creció fuerte y en sabiduría porque sus padres le enseñaron todos los conocimientos que habían adquirido a lo largo de su vida. De pequeño transformaba su imagen a voluntad, creaba filtros y pociones, fabricaba numerosos remedios contra los sortilegios que pudieran serle lanzados. Más tarde, HOKRAM forjó una estatua, un hombre con cabeza de águila coronada por cuernos de toro, que permitía a su hijo viajar bajo la forma de un espíritu: porque todos los conocimientos que había adquirido **DJEL** no podían calmar el abismo que percibía en su corazón: la soledad.



# 2 - LOS BRUJOS

Gracias a los poderes de esta escultura, el aprendiz de mago se dispuso a viajar por los contornos de su reino, después, acompañado de **PETROY** el gnomo, más allá de las montañas que rodean las Tierras Cenizas. Descubrió otros territorios donde practicaban otros brujos.

Hizo amistad con **AZEULISSE**, dueña del **PAIS DE LAS CIEN REGIONES**, maga hábil y autoritaria cuya hija de encanto inefable hacía resplandecer por su presencia el corazón de **DJEL**. **AZEULISSE**, ablandada por este amor naciente, toleraba la presencia de **DJEL** en su reino impresionante. Se dispuso a conocer a esta madre tan impresionante como generosa. Supo que rozando la lámpara de aceite que ardía permanentemente en una alcoba de la habitación principal, **AZEULISSE** respondía algunas veces a su llamada. Pero que la ofensa era grande si, por descuido, se aproximaba a su trono. Una mañana, solo en el castillo y esperando pacientemente lo que había cautivado su alma, **DJEL** sorprendió en un espejo una imagen además de la suya. Vió aparecer un hombre de rostro grave y anguloso que se presentó como el vigilante del reino de **AZEULISSE**. Conversaron un momento y **DJEL** comprendió que sus poderes estaban bastante extendidos, por lo que fue solo a proteger todo el país: era el ojo de las Cien Regiones...



**PETROY** le presentó otros brujos, **THEROS**, aristócrata y poderoso mago para el que la buena presencia no era igual que la fortuna y que aparecía cuando se recitaban las letras grabadas bajo su trono. «Mira estas llamas, su magia se activa mientras que se apaga lo que encienden o se reanima lo que duerme», precisa **PETROY**. **DJEL** visita poco este lugar extraño: se inclina sobre la grieta donde la lava burbujeaba y roza la estatua de sal que sostiene la bóveda. «Quizá encuentres a **CREOR**, el vagabundo de las terribles imprecaciones, amigo de **THEROS**, que un día le dio hospitalidad en esta cavidad, bajo la ventana. Sus consejos están advertidos, no los olvides...», añade **PETROY**.

«Y aquí **KAL**, el miserable, quien no tiene más que su carácter tranquilo y la quietud de su rostro, y **YOL**, estatua o talisman que le procura la sabiduría.»

# 3 - LOS PAISES CIRCUNDANTES

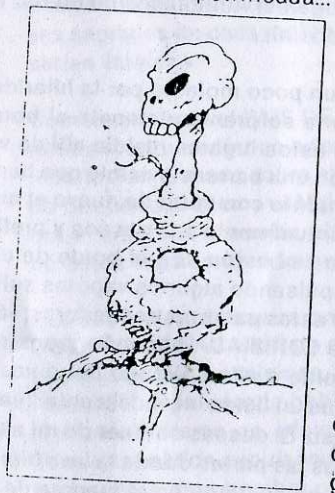
Después el gnomo conduce a **DJEL** en un periplo de iniciativa donde debe descubrir los secretos de cada país visitado, porque él firma: «El poder de la estatua que ha fabricado **HOKRAM** y que le permite viajar no es inagotable y necesitarás economizar si deseas andar a tu antojo. Voy a enseñarte las leyes sagradas de cada región a fin de evitar las emboscadas que, acumuladas, serían fatales.»

Comenzaron por el **PAIS DE LA SYLVE**, extensa selva de árboles hechizados donde los frutos tienen a veces un sabor amargo. **PETROY** enseña a **DJEL** la inscripción gravada sobre el borde de un viejo pozo musguero: «Villano, puedo ofrecerte el Bien y el Mal. Sabed que en este bosque la onda libera la piedra, el árbol sus consejos, el prisionero su buen corazón, pero el pequeño amo de estos lugares hará lo que buenamente le parezca...»

Los dos viajeros alcanzaron las orillas escarpadas del **OCEANO DE NACAR**. Esta costa está guardada por un anciano áspero y malicioso. El gnomo explica que el antepasado, cuya vejez le había encorvado la espalda no podía defenderse en adelante más que gracias a un áurea magnética expulsando al intruso fuera de la entrada. «Pero este hombre podrá utilizarse si sabes llegar a él, porque su saber es grande. Voy a enseñarte como cogerle...» Con estas palabras, **PETROY** se aproximó al puente colgante que permitía al viajero alcanzar la isla cercana. Fue violentamente rechazado para caer aturdido contra una roca de aristas agudas que, por un golpe mágico, se puso a injuriar al pobre gnomo dejándole en mal lugar. Dignamente, tomós sus trastos y reanudó su lección: «Ves este ídolo, ahora necesitas implorarle y el anciano aparecerá...» **DJEL** hizo lo que su amigo le había aconsejado y el guardián del reino apareció: ¿Quién eres impertinente para interrumpir mi sueño? ¡Ve a dispensar griterío en otros lugares! Aureolados de un haz de llamas centelleantes, los dos fueron arrojados al...

... **PAIS DE LOS RIOS DE FUEGO. PETROY**, un poco molesto por la hilaridad de su alumno, le señala la cueva que se abría sorprendentemente al borde de un acantilado. Le aseguró que el amo de estos lugares residía allí de vez en cuando. Protegía la entrada de la cueva con una barrera invisible que hacía falta profanar en varios intentos. Pero no contento con sufrir de nuevo el mismo insulto, **PETROY** no procura justificar puntualmente sus deseos y prefire requerir al genio de los volcanes golpeando su bastón con el borde de una grieta de lava hirviente. El genio apareció expulsando algunos vapores sulfurosos, para murmurar en una extraña lengua estas palabras acogedoras: «Salud **DJEL**, soy **ATREM**, y éste mi leal criado **LORIS**.» Un pequeño monstruo de ojos asustados se aproximaba furtivamente a ellos. «Vengo del corazón de la tierra, donde la roca no es todavía más que un fluido incandescente. Tengo más edad que el mundo y mi saber es extenso. Si deseas obtener de mí alguna información, podrás encontrarme en todas las partes donde la lava hierve, estaré alagado de responderte... «Y **ATREM**, se sumerge en el magma de su grieta mientras que **LORIS** lo hizo rápidamente.

Retomando su ruta, **PETROY** cuenta a su acompañante el poder del personaje que vienen de encontrar: «Un día, la cólera excitada por la ofensa que le hizo un país vecino, llamado hoy el **PAIS DE LA SED ETERNA**, ¡desencadenó a los volcanes y la lava cubrió la mitad de las tierras de este reino! La mayor parte de los habitantes fueron sepultados y algunos supervivientes fueron condenados a beber permanentemente para apagar el fuego que consumía sus cuerpos. Se dice que si se excitan los tres llanos que abrasan todavía estos lugares, se puede a veces llamar al dueño del país escondido en la base de calada de lava petrificada...



Mira amigo este reino que acabamos de alcanzar: es el **PAIS MOVIENTE**. El mago que reina en estos lugares podrá serte muy útil, pero es caprichoso y exigente. Se necesita, antes de obtener sus favores, superar una prueba: ¡componer un paisaje que sea de su agrado! Mira este tronco de árbol coronado por un poble diablo que disgustó al mago. Si lo tocas se desvanece en el aire y ocupa el lugar del trono que tús ves allí. ¡Puedo usar cada elemento del paisaje y también cambiarlo a tu gusto! Cada objeto que coloques en un lugar que agrave la versatilidad del brujo será aprobada por el rayo, tu aliado. Pero cuidado **DJEL**, porque incluso si has satisfecho las exigencias del amo del **PAIS MOVIENTE** deberás desconfiar de las llamas porque sus lenguas están envenenadas...

Con estas palabras, se alejaron del brasero para alcanzar un lugar más fresco y sereno: el **REINO DE LOS PANTANOS**, que cruzaron sin estorbo. Allí **PETROY**, golpeando con su bastón una roca a flor de agua, hizo aparecer un habitante del fondo que pareció a **DJEL** muy travieso.

Cruzaron a la otra orilla y descubrieron una ciudad en ruinas presa de las llamas...! El **PAIS DEL ARCA**. Este fuego inextinguible asola el país desde que la maldición que lanzó **CREOR**, el vagabundo contra los habitantes que le negaron la hospitalidad argumentando la fealdad de su rostro bovino. «Este brasero permanecerá hasta que vuestro odio se consuma.» Este fue el castigo que impuso a este reino. En adelante no existieron en estas tierras más que algunos reptiles encontrando refugio en cuevas, tales como este viejo hoyo sellado por una reja de bronce. «Una maliciosa serpiente podrá ofrecerte la llave que te permitirá visitar al último ser humano superviviente en este pueblo, pero no desordenes jamás dos veces este generoso dominador porque te costará muchos disgustos.

Vamos, dejemos este horno por un lugar donde nos refrescaremos un poco...» Los dos compañeros continuaron su camino y llegaron, después de varias vueltas, al umbral de una cueva que señalaba el camino al **REINO DE LOS HIELOS**. «Mira este cristal aprisionado en la roca, encierra poderes que se desencadenarán si lo rozas. Si vienes a estos lugares, no podrás evitarlos, afróntalos pues con coraje, te serán de gran ayuda.

Estas luchas jalonarán todos tus viajes en estos paisajes que acabo de enseñarte. Algunas veces, elementos esconderán en su seno las trampas del ma-

ligno. Pero podrás siempre escoger las armas: ¡la fuerza de tu espíritu o la valentía de tu brazo! Ve, en adelante puedes recuperar el reino de las Tierras Cenizas, te transmito todo mi saber, debes desde ahora imaginar tú mismo tu sentencia... ¡hasta luego!

## 4 - EL TIEMPO DE LAS CALAMIDADES

Todos estos periplos enriquecieron a **DJEL** de la madurez que le faltaba y le hicieron un completo mago. Los poderes se extendieron poco a poco, pero no fueron jamás bastante poderosos para evitar la desgracia que le abrumó pronto: **ESSABELLE** y **HOKRAM** se morían...

En el lecho de su padre, **DJEL** recibe sus últimas palabras: «Hijo mío, las garras de la muerte me oprimen y debe ser así porque he vencido muchos años gracias al poder del **ORAH**. Ahora que eres adulto, mi poder ha sido adquirido por ti y te toca vivir los siglos futuros... Partimos tu madre y yo a un reino que trasciende la materia, quizás nos reunamos un día... Ve y coge, si tienes coraje de recuperar, la confianza de las gentes de nuestro país... «La corona de luz que envolvía el lecho de sus padres se fue disolviendo y, poco a poco, sus cuerpos se volvieron diáfanos esfumándose hasta desaparecer...

La desesperación de **DJEL** cedió su lugar a su despecho, su indignación y su cólera. Hizo mover dragones y **gorgones** expulsando



el fuego y las lágrimas debajo de su morada. Engendró monstruos deformes y personajes de aspecto de gárgola escupiendo el desgarro de su corazón hasta el agotamiento. Todo esto fue un vano esfuerzo para traer a sus padres a la vida terrestre llevados hacia otro mundo. Pero una desgracia raramente viene sola. De la catástrofe que siguió a la llegada de **HOKRAM** al Reino de las Tierras Cenizas, nació una serie de calamidades que acompañaron su partida.

Pero tiempo después de su desaparición, una miseria horrorosa se abatió sobre el país. El pueblo, diezmado por el hambre, intentaba en vano cosechar los frutos de su trabajo: los campos estaban desbastados, los almacenes destrozados, los sacos de trigo tan vacíos como un pozo en el desierto. Los escasos alimentos que sobrevivieron fueron alcanzados por un mal incurable. Todo era desgracia: desde la comida a los vestidos, del sol a la obscuridad. Este pueblo, golpeado por la desgracia, intenta al menos asegurar la descendencia, pero los niños no nacen. La culpa fue, a buen seguro, atribuida a **DJEL**. Pero los juiciosos del poblado buscaron soluciones y descubren que todos estos males vienen de otra parte.

Ellos saben que la hija de **AZEULISSE**, del **PAIS DE LAS CIEN REGIONES**, había desaparecido y dedugeron que un sortilegio impedía a los niños nacer, que **THEROS** era alcanzado por una enfermedad que no podía curarse, donde las epidemias se extendían hasta la busca de un remedio, y que **KAL** no podía retener a su pueblo, falto de fuerzas, de saquear las cosechas del reino.

Así, indefenso por el poder de estos magos devastadores, el Consejo de Jui-

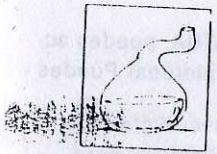
ciosos hizo llamamiento al remedio supremo: el Mal por el Mal. Imploraron a DJEL: «Sólo tú puedes resolver nuestra miseria. Tus poderes son enormes y eres nuestra única esperanza. Sabed que nuestro reconocimiento será grande si pones fin a nuestros suplicios...»

Estas palabras avivaron la herida que supuraba del corazón de DJEL. El pueblo que amaba, le pedía ayuda a él que fue siempre avergonzado, desterrado y despreciado. El recordó la esperanza que llevaba su padre para su porvenir: «Intenta recuperar la confianza de las gentes de nuestro país, ¿había llegado el día?»

## 5 - DJEL EN SU CUEVA

La residencia de DJEL será en adelante vuestro encierro de poderes... Puedes regresar allí siempre tecleando el icono «casa». En el teclado, desplázate en las ocho direcciones (teclas numéricas) y pesiona la tecla ENTER .

Basta con señalar uno de los países que la LISTA EMBRUJADA os presenta para llegar sin dificultad.
¡Pero atención! Si sois, por descuido o malevolencia, embrujado en una de estas regiones la suerte os transformará en monstruo repugnante y purulento... Serás irremediablemente retrocedido a tu cueva y ¡tus poderes desaparecerán!

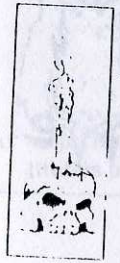


— ¡Pero debes tener todo previsto! El matraz contiene un suero de vuestra composición (dos dosis de sudación de una rana desollada por un cuarto de polvo de craneo triturado, todo mezclado enérgicamente. Déjalo reposar). Este suero te devolverá tu forma y tus poderes, pero no abuses porque el antídoto no es inagotable...

— Algunos mensajes de los países vecinos los recibirás gracias a la BOLA DE CRISTAL, no lo olvides, es una fuente de conocimientos.

— Si tu memoria te falla, el TARRO donde se guarda el cerebro de un dragón vencido te la refrescará. Es suficiente designar después de elegir el sujeto que te interesa: AZEULISSE, THEROS, KAL, o tu cofre. Y están colocados:

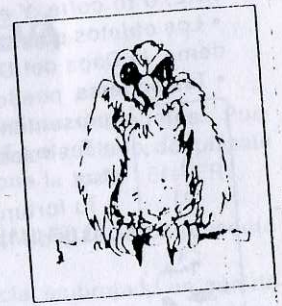
- Los objetos que habreis adquirido a lo largo del juego: la Diadema, la Daga del Demonio, el Ojo de la Ninfa, la Fruta de la Sylve.
- Tus poderes: puedes ganar a lo largo del juego pero perderlos también. Representan tus municiones y tus puntos de vida.
- Tus velas de resina: hay una sobre cada mesa y puedes tomar justo dos.
- Tu fortuna (en piezas de oro), así como la cantidad de murciélagos y de flores de plomo en tu posesión.



— Las tres brujas te dejan cada una una **ESTATUA**, puedes acceder en todo momento a su reino, ¡pero los pierdes! Puedes recuperarlos pero a qué precio...

— Coger el aire reposa a los espíritus más ocupados. Vas pues a admirar el paisaje que se dibuja en tu **VENTANA** mientras que una silueta aparece, estarás entonces confinado a sorpresas más o menos agradables.

— Puedes visitar otras regiones gracias al **ATLAS** que debes obtener. Abre este libro señalando encima y designa el país que quieres explorar sobre la página de la izquierda, u hojeando a vuestro gusto, señalando sobre la página de la derecha.



— Pero **DJEL** es un mago de gran saber, y como tal posee un laboratorio diabólico guardado por un buho vigilante que te señalará cualquier presencia en tu gruta... No titubés al franquear la puerta, tu exploración podrá ser fructuosa... Descubrirás el **GRAN ALAMBIQUE** en la entrada abierta, fruto del trabajo de **HOKRAM**. Si posees algún ingrediente adecuado (3 murciélagos + 1 flor de plomo = 10 piezas de oro), la magia operará...



## 6 - EL REGATEO

Si algún avaro te propone un trato, tendrás interés en poseer oro (que habrás fabricado gracias a tus ingredientes). Regatea firmemente: 3 lotes de piezas están a tu disposición, uno de 100, otro de 10 y uno de una sola pieza. Haz tu propuesta señalando sobre uno o varios lotes y valídalo señalando sobre la bola (el cuadrante de la derecha te indica lo que coges, el de la derecha lo que posees). ¡Atención, no tienes derecho más que a tres ensayos! Puedes rehusar este regateo señalando a la derecha de la pantalla con «el icono-cursor no» (pulgar hacia abajo) - o el teclado, pulsando la tecla ESC - o al contrario aceptarlo, señalando, a la izquierda de la pantalla con «el icono-cursor sí» (pulgar hacia arriba) - o el teclado, pulsando la tecla ENTER . Puedes también en todo momento interrumpir el regateo señalando sobre el icono-casa.

## 7 - LOS MURCIELAGOS

Son los ingredientes que te permiten fabricar oro. Después que los veas, no titubés para atraparlos en su pasada, pero vivamente porque el animal es rápido.

• Con el ratón:
— Desplaza tu cursor de nuevo en las direcciones izquierda-derecha.
— Acciona el pulsador izquierdo del ratón para atacar (en el límite de tus municiones-poderes).
— Acciona el pulsador derecho del ratón para abandonar.

• Con el declado:
— Utiliza las teclas de direcciones izquierda-derecha para desplazarte.
— Pulsa la tecla ENTER para atacar (en el límite de tus municiones-poderes).
— Pulsa la tecla ESC para abandonar.

# 8 - DJEL EN ACCION

Establecerás combates infernales contra monstruos y dragones, y de tu coraje dependerá el éxito. Después de estos emparejamientos, serás proyectado hacia inquietantes cuevas... Estas peleas te serán propuestas y serás arrastrado por casualidad en tus investigaciones. Puedes escoger entre vencer al enemigo por la fuerza (icono-cursor-sí) o por el espíritu (icono-cursor-no). Pero para vencer, debes conocer las reglas.



## 8.1. EL ENFRENTAMIENTO POR LA FUERZA

### 8.1.1. las reglas

— Tu adversario se encuentra a la derecha de la pantalla, separado de ti por un muro invisible e infranqueable. Tu tienes la apariencia de un monstruo con poderes fabulosos.

— Tienes la posiblidad de transformarte en dragón de Fuego, de Agua o de Tierra..., pero tu adversario posee los mismos poderes, entonces **ATENCION:** sabed que el de Fuego (dragón rojo, icono de fuego debajo de la pantalla) quema al de Tierra (dragón verde, icono esférico), pero el de Tierra al de Agua (dragón azul, icono restangular) mientras que el Agua apaga el Fuego...: ¡Por consiguiente el Fuego es superior a la Tierra que es superior al Agua, que es superior al Fuego!

— Debes eliminar al enemigo escupiendo bolas de fuego (en las 8 direcciones) e hiriéndole mientras que estés en posición superior a la suya. ¡Pero si estás en posición inferior, tendrás éxito incluso llegando muchas veces a cambiar su forma! Si tienes el mismo color que tu adversario ten en cuenta que cada impacto de la bola de fuego te recargará el uno y el otro en puntos de vida.
— ¡Por último, ten en cuenta que cada herida te hará perder a ti o a tu adversario un punto de vida! El total de tus puntos de vida al comienzo de la partida es igual al número de tus poderes.
— Para transportarte, escoge una forma que te sea favorable, debes colocarlos sobre los «cristales»:

• El triángulo rojo os transforma en FUEGO.
• El rombo verde en TIERRA.
• El cuadrado azul en AGUA.
— Pero cada cristal que utilizas se vuelve inerte. ¡Sé previsor! ¡Los cristales inertes se reactivan gracias a la esfera de energía que está en tu cuerpo. Esta se magnetiza en cada rebote y termina por recargarse un nuevo cristal! ¡Por el contrario, puedes descargar la del adversario alcanzándole con tus rayos, a fin de impedirle reconstruir sus cristales!
— ¡Si no obstante el único cristal que te queda no corresponde a una forma que deseas adoptar, ten en cuenta que disparando muchas veces sobre él, lo cambiarás! ¡Pero ten cuidado con los rebotes!

8.1.2. Los comandos

• En el teclado:
— Para desplazarse: flechas de dirección izquierda-derecha-arriba-abajo.
— Para disparar: en alto a la izquierda = letra Z
en alto = letra E
en alto a la derecha = letra R
a la izquierda = letra S
a la derecha = letra F
abajo a la izquierda = letra X
abajo = letra C
abajo a la derecha = letra V



Para absorber un cristal: colocarse encima y presionar la barra de espacio o la tecla ENTER.

• Con el ratón:
— Para desplazarte: desplazar el ratón en la dirección requerida.
— Para disparar en las 8 direcciones: presiona la tecla izquierda del ratón y desplázalo en la dirección necesaria.
— Para absorber un cristal: presiona la tecla derecha del ratón.

8.2. EL ENFRENTAMIENTO POR EL INGENIO

8.2.1. Las reglas
El terreno de la prueba se compone de una cuadrícula sobre la cual tu adversario está simbolizado por una calavera y tú por una cabeza de águila.

No puedes desplazarte más que sobre una casilla negra. Debes tener éxito para aislar a tu adversario encerrándole, de forma que no pueda desplazarse en ninguna de las 8 direcciones.
Por cada vuelta del juego debes efectuar dos acciones:
• Desplazarse de una a otra casilla en una de las 8 direcciones, señalando a la izquierda sobre una casilla de tu preferencia aun no descubierta.
• Señala sobre una de las casillas cercana vuestro adversario, lo que tiene por efecto descubrir la parte correspondiente de la imagen del país en el cual te encuentras y de impedir ocupar esta casilla a tu adversario.
Pero atención, tu adversario puede hacer lo mismo, si no lo rechazas suficien-

temente rápido, juega dos veces.
El primero de los dos que no pueda desplazarse sobre una casilla contigua habrá perdido el juego.

### 8.2.1. Los comandos

• En el teclado:
— Para desplazarte: utiliza las 8 flechas de dirección del teclado numérico.
— Para rodear al adversario: coloca tu cursor poder sobre la casilla que deseas descubrir y presiona la tecla ENTER .

• Con el ratón:
— Para desplazarte: coloca el cursor de mano sobre la casilla donde deseas ir y presiona la tecla izquierda del ratón.
— Para rodear al adversario: coloca tu cursor poder sobre la casilla que deseas descubrir y presiona la tecla izquierda del ratón.

# 9 - CONSEJO DE LOS AUTORES

Debes tener éxito, a fuerza de astucia, de sagacidad y de habilidad, de resolver los tres problemas que se plantean en el **REINO DE LAS TIERRAS CENIZAS:** encontrar a la hija de **AZEULISSE,** fabricar la **POCION** que pide **THEROS** y suministrar el **ORO** del cual **KAL** tiene necesidad. Pero esto no será sin fracaso porque tus poderes son contados.

• Aprende a conocer tu cueva: no vaciles en visitarla, no cuesta nada.

• ¡Atención! Después de salir de tu cueva, el número de cliqueos es limitado. Este límite depende del número de velas que poseas. El sonido asociado se hace cada vez más grave, justo hasta perderse completamente.

• ¡No cliquear a lo loco! Es indispensable leer atentamente los capítulos 2 y 3 de este manual para identificar las zonas «eficaces».

• Si por casualidad la reflexión intensa que agita tus neuronas a lo largo del juego exige una pausa, presiona la tecla derecha del ratón (en el teclado, presina la tecla ESC ). Esto tendrá por efecto detener la partida... La tecla ESC permite además resumir la pesentación y comenzar directamente a jugar.

*Cuando ganes una vez el juego de aventura, podrás en adelante acceder directamente a las frases del arcade «dragón». La tecla F1 sirve para detener la partida y la tecla F2 permite a un segundo jugador ocupar el lugar del ordenador.*

¡Que el espíritu de **HOKRAM** os acompañe y buena suerte, **DJEL EL MAGO!**

# 10 - PUESTA EN ESCENA

Al comienzo del juego, el juego te pedirá el color de una casilla identificada por una letra y un número (ej.: B385). Consulta el código de colores entregado con el juego y da tu respuesta.

ATARI ST : **Introduce el disco en el lector y conecta tu ordenador. El juego se carga automáticamente.**

AMIGA : **Introduce el disco en el lector y conecta tu ordenador. El juego se carga automáticamente.**

PC y COMP. : **Teclea DJEL** y a continuación presiona la tecla ENTER o RETURN . En el momento de la primera utilización, un menú presentando diferentes cartas gráficas y el tipo de ratón utilizado aparece. Haz tu elección...
Un consejo: para aprovechar perfectamente las ventajas de la carta gráfica VGA, es preferible utilizarlo sobre un PC AT o compatible (microprocesadores 8286 o más).

Creación: Joseph KLUYTMANS, Muriel TRAMIS
Programación: INFERENCE
Gráficos: Joseph KLUYTMANS
Música-Sounido: Robin AZIOSMANOFF