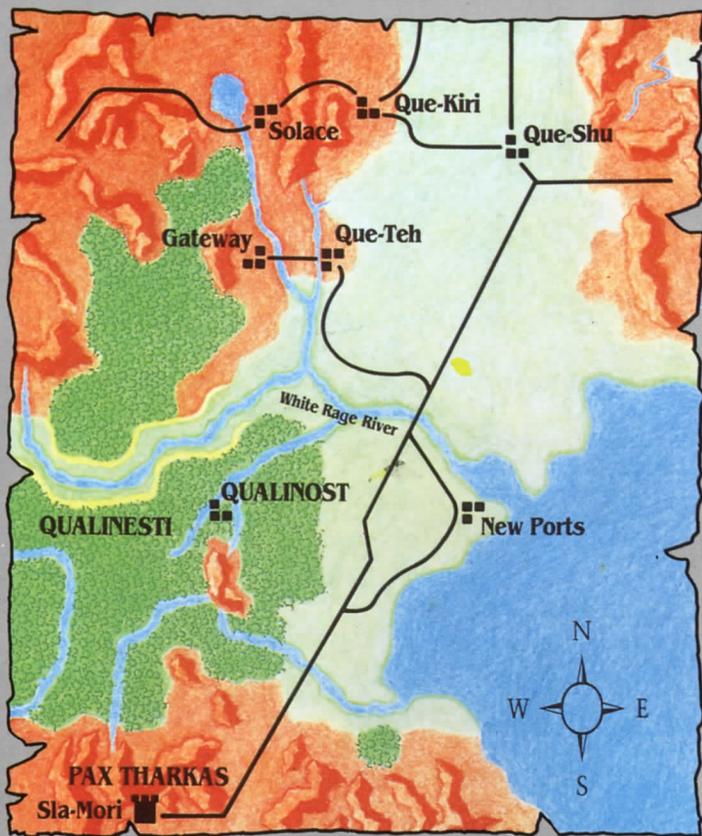


DRAGONS OF FLAME MAPA DE LA BUSQUEDA

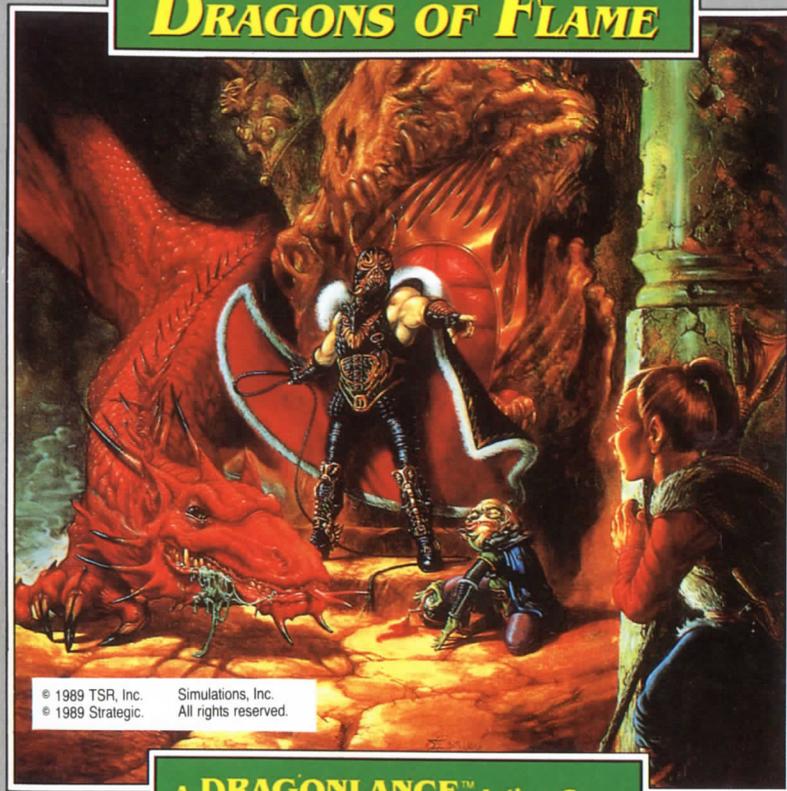


STRATEGIC SIMULATIONS, INC.
675 Almanor Avenue
Sunnyvale, CA 94086

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 "Wyrmslayer" 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 Qualinost. Ellos ya tienen la antigua fortaleza de Pax Tharkas. Los Draconianos buscan aplastar Qualinost 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 hiciese 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;
Armour 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"

RIVERWIND:



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 +3);
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"

RAISTLIN MAJERE:



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 MAJERE:



Por Larry Elmore, de
"Dragon of Hope"

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.

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 +3);
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"

TANIS HALF ELVEN:



Por Larry Elmore, de
"Dragons of Hope"

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 Krynn 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 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.

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. El 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 Horder, 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 atornillada 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 Agahr.

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;
Armor 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

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.

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 Agahr, 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 "Misiles 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 causarte 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 agujijones 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 seminteligentes 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 disuelven.

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 Almacén 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 del Diseño:
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 Malin, 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 libretto y otro material impreso que lo acompañe, así como los programas de ordenador en los diskettes o cassettes que le 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 libretto, 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 libretto 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.