

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons[®]
COMPUTER PRODUCT



U.S. GOLD

**DRAGONS
OF FLAME**

TSR[™]
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

TSR[™]

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

A DRAGONLANCE[™] ACTION GAME

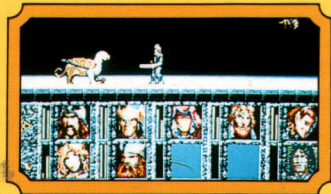
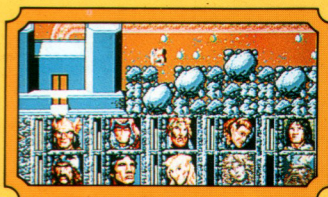
OFFICIAL Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

HELDEN DER LANZE, TRETET HERVOR... DIE BÖSE KÖNIGIN DER DUNKELHEIT GEWINNT WIEDER AN STÄRKE.

Takhisis, Königin der Dunkelheit, und ihre Drachenhörden haben den größten Teil des Landes Krynn überrannt. Selbst die heroischen Widerstand leistenden Elfen-Armeen von Qualinost stehen kurz vor der Niederlage. Nur die Waffengeführten der Lanze können diese Welle der Tyrannei noch aufhalten, bevor Krynn vollständig dem Bösen anheimfällt. Nachdem die Gefährten von einem Überfallkommando der Elfen aus der Gefangenschaft befreit und durch die Rückgewinnung des Tellers von Mishakal in ihrer Moral gestärkt wurden, müssen sie jetzt unter der Führung des Klerikers Goldmoon den Glauben an die Götter wiederherstellen und die Bewohner von Krynn gegen die Macht der Königin Takhisis vereinen.

In diesem von Krieg und Verwüstung heimgesuchten Land steht den Gefährten wenig Zeit zur Anwerbung neuer Waffenbrüder zur Verfügung, denn nach wie vor muß größte Vorsicht gegenüber allen Fremden und den schnell vorandringenden Drachenhörden walten. Die mutigen Elfen werden fallen, doch es besteht eine letzte Chance, die loyalen und in Pas Tharkas gefangengehaltenen Sklaven zu befreien, um mit ihnen zusammen das vor langer Zeit verlorene Schwert "Wyrmslayer" zurückzugewinnen. Dies kann zum entscheidenden Wendepunkt im Widerstand gegen die das Land Krynn heimsuchende Plage der Dunkelheit werden.



Screen-Bilder von
verschiedenen Versionen.



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE und das TSR-Markenzeichen sind eingetragene Warenzeichen im Besitz von TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA und werden benutzt in Lizenz von Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

© 1989 TSR, Inc. © 1989 Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Das Copyright gilt für dieses Programm. Das unautorisierte Kopieren, der Verleih oder der Wiederverkauf, welcher Art auch immer, sind strengstens untersagt.



U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England. Telefon: (UK) 021 625 3388.



QUICKSTART-CARD

DRAGONS OF FLAME

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 CASSETTE :

Tapez **LOAD** et appuyez sur **RETURN**. Appuyez sur la touche **PLAY** du lecteur de cassette. Suivez les instructions à l'écran.

CBM 64/128 DISQUETTE :

Tapez **LOAD""**, 8,1 et appuyez sur **RETURN**. Le jeu chargera et commencera automatiquement. Suivez les instructions à l'écran.

SPECTRUM 48/128, +2 CASSETTE :

Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur la touche **PLAY** du lecteur de cassette. Suivez les instructions à l'écran.

AMSTRAD CPC CASSETTE :

Tapez **LOAD** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur la touche **PLAY** du lecteur de cassette. Suivez les instructions à l'écran.

AMSTRAD CPC DISQUETTE:

Tapez **RUN"DOF"** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et commencera automatiquement. Suivez les instructions à l'écran.

En raison de difficultés de programmation, les références à Amstrad 128K et à Spectrum 128K ne s'appliquent pas à cette version. Elles comprennent, mais ne sont pas limitées à : 'Wilderness View' et 'Combat View'. La carte de recherche n'apparaît pas dans le jeu. Nous vous prions de nous excuser pour tout désagrément causé.

UTILISATEURS DE MAGNETOPHONE :

Du fait des limites de la machine, le mètre personnage reste sur l'écran, même si vous choisissez comme chef du groupe un autre personnage.

CONTROLES

CBM

Joystick: branchement #1 ou #2.

Clavier: ; - Haut . - Droite
/ - Bas = - Feu
, - Gauche

SPECTRUM

Joystick: Sinclair/Kempston compatible.

Clavier: Curseur mouvements

OU:

A - Haut B - Droite
Z - Bas V - Gauche
N - Feu

AMSTRAD

Joystick compatible.

Clavier: Curseur mouvement
COPY - Feu

COMMENT GAGNER

Pour gagner, les compagnons doivent pénétrer dans les cavernes cachées de Sla-Mori, trouver la vieille épée de Wyrmslayer, entrer dans la forteresse de Pax Tharkas, sauver la Princesse Laurana et libérer les femmes et les enfants de Qualinesti.

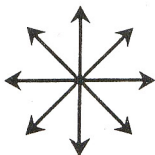
VUE DE DESERT

(CBM/Amstrad 128K/Spectrum 128K seulement)

Dans le désert, les personnages sont représentés par un seul icône au centre de l'écran. Chaque objet dans le désert est représenté par un icône de nomade. Les monstres sont représentés par des icônes de monstres. Si vous rencontrez un autre icône ou si vous appuyez sur **COMMODORE** key (CBM), **SYMBOL SHIFT** (Spectrum 128K), **SHIFT** (Amstrad 128K), vous irez en vue de combat.

Pour vous diriger, allez dans la direction dans laquelle vous voulez que le groupe aille.

MOUVEMENTS EN VUE DE DESERT



VUE DE COMBAT

En vue de combat, le groupe est représenté par son chef habituel. Vous pouvez changer de chef habituel en utilisant la fonction Hero Select à partir du menu principal.

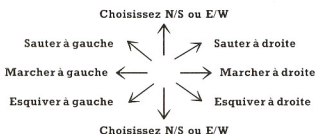
En vue de combat, le groupe peut aller soit au Nord/Sud (N/S), soit à l'Est/Ouest (E/W). Monter et descendre changent le point de vue des personnages entre N/S et E/W. Le combat sous la vue de combat montre la direction à laquelle le personnage fait face.

A Sla-Mori et à Pax Tharkas, la vue de combat montre l'arrière-plan au nord ou à l'ouest du groupe.

Note pour les utilisateurs de CBM/Amstrad 128K/Spectrum 128K: Dehors, la vue de combat représente le terrain en vue de désert. Pendant que le groupe se dirige en vue de combat, il se dirige aussi en vue de désert. En vue de combat, il se peut que vous traversiez un terrain difficile, sautiez par-dessus des rivières ou des collines qui sont infranchissables en vue de désert.

Les mouvements des personnages sont les suivants:

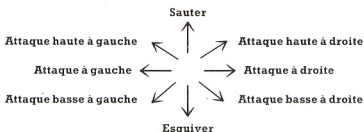
MOUVEMENTS EN VUE DE COMBAT



Pour attaquer en vue de combat, maintenez enfoncé le bouton **FEU** et bougez. Ne procédez pas par "à coup": le chef du groupe attaque tant que vous procédez en "continu". Les attaques se font ainsi:

ATTAQUE EN MODE DE COMBAT

(En appuyant sur **FEU**)



Si vous attaquez alors que les épées entrecroisées sous le compas sont sombres, le personnage utilise son arme à distance. Si vous attaquez alors que les épées entrecroisées sont illuminées, le personnage utilise son arme à main.

Appuyer sur **RETURN/ENTER** relance le dernier sort de Raistlin s'il est le 2^{me}, 3^{me} ou le 4^{me} personnage et si le sort est une attaque. Si Raistlin est en tête, il lance des sorts d'attaque en faisant une attaque à distance.

Après avoir tué tous les monstres de l'écran, revenez à la vue de désert en utilisant la même touche dont vous vous êtes servie pour choisir la vue de combat. Il est impossible de revenir à la vue de désert si vous vous trouvez trop près d'une rivière ou d'un autre terrain infranchissable. Si vous ne pouvez pas revenir à la vue de désert, allez en haut et en bas pour choisir N/S ou E/W et être sûr que vous n'êtes pas près d'une rivière. Vous ne pouvez pas aller en vue de désert quand vous vous trouvez à Sla-Mori ou à Pax Tharkas.

ESCALADER

Pour escalader la montagne à Sla-Mori, sautez sur la montagne en appuyant sur **FEU** et aller en haut ou en bas pour grimper.

MENU PRINCIPAL

Passez aux fonctions du menu principal en appuyant sur la **BARRE D'ESPACEMENT** ou sur la première lettre de n'importe quelle commande. Pour choisir un objet du menu, mettez cet objet en évidence en bougeant et en appuyant sur **FEU**. Pour sortir du menu, choisissez l'option **EXIT MENU**.

SORTILEGES RELIGIEUX

Goldmoon a trois sortes d'aptitudes les sortilèges mémorisés (marqués d'un #), son aptitude à repousser les morts vivants (marquée d'un *) et les sortilèges dont l'énergie vient des Disques de Mishakal (marqués d'un 0). Les sortilèges mémorisés sont utilisables jusqu'à ce qu'ils soient lancés et sont régénérés par le repos. Repousser les morts vivants est une aptitude qui ne peut s'épuiser. Les sortilèges dont l'énergie vient des Disques de Mishakal utilisent le nombre de charges indiqué entre parenthèses après le nom du sortilège. Les disques contiennent 100 charges et ne peuvent pas être rechargés.

- # **CURE LIGHT WOUNDS:** guérit les blessures légères d'un personnage.
- # **PROTECTION FROM EVIL:** vous aide contre les adversaires diaboliques.
- # **FIND TRAPS:** met en évidence l'endroit d'un piège.
- # **HOLD PERSON:** arrête les humains ou les humanoïdes dans leur course.
- # **SPIRITUAL HAMMER:** lance un marteau de guerre magique.
- # **PRAYER (prière):** une protection encore plus puissante contre le diable.
- # **BLESS (bénédiction):** la protection la plus puissante contre le diable.
- # **DISPEL MAGIC:** élimine les pouvoirs magiques.
- * **TURN UNDEAD:** peut figer ou détruire les morts-vivants.
- 0 **CURE CRITICAL WOUNDS (2):** guérit les blessures graves d'un personnage.
- 0 **RAISE DEAD (10):** ressuscite les personnages. Il est possible que les personnages ne résistent pas à ce choc.
- 0 **HEAL (5):** redonne aux personnages toute leur force de combat.

POUVOIRS DE L'UTILISATEUR DE MAGIE

Ils jettent des sorts à partir du Bâton de Mage de Raistlin. Ce bâton possède 100 charges et chaque sort utilise le nombre de charges indiqué entre parenthèses après le nom du sortilège. Si Raistlin est le chef du groupe, le bâton absorbera les sorts jetés au groupe. Chaque sort absorbe ajoute 1 charge au bâton. Si le bâton possède trop de charges, il explose.

Charm Person (1): arrête les humanoïdes dans leur course.

Sleep (sommeil) (1): arrête les monstres les plus faibles dans leur course.

Magic Missile (projectile magique) (1): lance une attaque.

Web (toile) (2) : immobilise un ennemi. Les monstres les plus forts s'en sortent rapidement.

Detect Magic (1) : met en évidence les objets magiques.

Detect Invisible (2) : montre les objets invisibles. Les trésors invisibles peuvent être cachés à Sla-Mori et à Pax Tharkas.

Burning Hands (les mains brûlantes) (1): lance une attaque à courte distance.

Fireball (Boule de Feu) (3) : lance une attaque à explosion à longue distance.

Final Strike (coup ultime) (toutes): provoque une grande explosion qui utilise toutes les charges et qui peut tuer Raistlin.

USE (utiliser) : apprête pour l'utilisation un des objets du personnage actif. Tous les personnages ne peuvent pas utiliser tous les objets. Les personnages doivent utiliser leurs flèches et leurs lance-pierres pour attaquer avec leurs armes à distance.

REST (repos) : ramène les pouvoirs mémorisés de Goldmoon et de Gilthanis, guérit d'un HP (Hit Point) tous les personnages blessés et laisse les monstres bouger pendant que vous vous reposez. Votre repos sera interrompu si des monstres rencontrent le groupe pendant son repos.

TAKE : ramasse les objets qui sont au sol.

OPEN : ouvre les portes, les coffres, etc.

GIVE : donne un objet inutilisé à un autre personnage.

INSPECT : vérifie directement les portes secrètes devant le personnage. Si vous arrivez dans une impasse, inspectez la zone pour trouver des portes secrètes.

DROP : lâche par terre les objets inutilisés.

PUT : dépose un objet dans un coffre, un sac ou une pièce.

SHUT : ferme les portes, les coffres, etc.

QUEST MAP : montre une carte d'ensemble de la zone de la quête et l'avance des armées du dragon.

XP : indique les points d'expérience gagnés par le groupe et le nombre de chaque sorte de monstres tués. L'expérience des personnages morts ayant tué des monstres ne s'ajoute pas au nombre total de points d'expérience du groupe.

N. B.

En combat à distance, Gilthanis lance 3 projectiles magiques, puis 2 toiles, un arc et une flèche (si disponibles). Gilthanis retrouve ses sortilèges quand le groupe se repose. La Princesse Laurana peut utiliser une épée et un arc (si disponibles). Les nomades combattent seulement avec des épées. Il n'y a pas de cachettes d'argent, de potions d'héroïsme ou d'invulnérabilité, ni de bagues de sortilèges, de corde magique, de baguettes magiques, d'armure magique ni de boucliers dans le jeu. Les monstres ne portent pas de trésors mais ils peuvent en être les gardiens.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D et DRAGONLANCE sont des marques déposées appartenant à TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA et sont utilisées sous licence de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

Copyright © 1990 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés.

Copyright © 1990 TSR, Inc. Tous droits réservés.

QUICKSTARTE-KARTE

DRAGONS OF FLAME

LADIANWEISUNGEN

CBM 64/128 KASSETTE:

LOAD eintippen und **RETURN**-Taste drücken. **PLAY**-Taste auf dem Datenrecorder drücken. Die Bildschirm-Anweisungen befolgen.

CBM 64/128 DISKETTE:

LOAD "****", 8,1 eintippen und **RETURN**-Taste drücken. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet. Die Bildschirm-Anweisungen befolgen.

SPECTRUM 48/128, +2 KASSETTE:

LOAD eintippen und **ENTER**-Taste drücken. **PLAY**-Taste auf dem Datenrecorder drücken. Die Bildschirm-Anweisungen befolgen.

SCHNEIDER CPC KASSETTE:

LOAD eintippen und **ENTER**-Taste drücken. **PLAY**-Taste auf dem Datenrecorder drücken. Die Bildschirm-Anweisungen befolgen.

SCHNEIDER CPC DISKETTE:

RUN "DOF" eintippen und **ENTER**-Taste drücken. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet. Die Bildschirm-Anweisungen befolgen.

Wegen Programmierungsschwierigkeiten sind bei dieser Version alle Hinweise auf Schneider 128K und Spectrum 128K ungültig. Diese inkludieren, sind aber nicht darauf beschränkt, Wilderness View und Combat View. Die Suchkarte erscheint nicht während des Spieles. Wir entschuldigen uns für alle entstandenen Unannehmlichkeiten.

AN KASSETTENBENUTZER:

Wegen der beschränkten Möglichkeiten des Computers bleibt die ursprüngliche Figur auf dem Bildschirm, auch wenn Sie eine weitere Figur zum Anführer auswählen.

STEUERUNG CBM

Joystick: Anschluß 1 oder 2.

Tastatur: ; - Hoch . - Rechts
/ - Runter = - Feuer
, - Links

SPECTRUM

Joystick: Mit Sinclair oder Kempston kompatibel.

Tastatur: Cursortasten bewegen die Figuren

ODER:

A - Hoch **B** - Rechts
Z - Runter **N** - Feuer
V - Links

SCHNEIDER

Joystick-kompatibel.

Tastatur: Cursortasten bewegen die Figuren

COPY - Feuer

SO GEWINNEN SIE DAS SPIEL

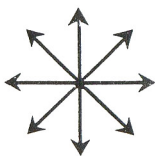
Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Gefährten die verborgenen Höhlen von Sal-Mori betreten, das uralte Schwert Wyrmslayer finden, in die Festung Pax Tharkas eindringen, die Prinzessin Laurana retten und die gefangengehaltenen Frauen und Kinder von Qualinesti befreien.

DIE WILDNIS (CBM/Schneider 128K/ Spectrum 128K)

In der Wildnis werden die Charaktere durch ein einziges Icon in der Mitte des Bildschirms dargestellt. Objekte in der Wildnis werden durch Nomaden-Icons dargestellt und Monster durch Monster-Icons. Wenn auf diesem Bildschirm ein weiteres Icon erscheint oder die **COMMODORE**-Taste (CBM), **SYMBOL-SHIFT** (Spectrum 128K) oder **SHIFT**-Taste (Schneider 128K) gedrückt wird, gehen Sie zum Kampfbildschirm über.

Um die Wildnis zu durchqueren, bewegen Sie das Icon der Gefährten einfach in die gewünschte Richtung.

DURCHQUERUNG DER WILDNIS



DER KAMPF

Auf dem Kampfbildschirm wird die Gruppe durch ihren momentanen Führer dargestellt. Dieser kann durch die Kelden-Wahlfunktion des Hauptmenüs (Hero Select) ausgetauscht werden.

Die Gruppe kann sich auf dem Kampfbildschirm entweder in nördlicher/südlicher Richtung (N/S) oder in östlicher/westlicher Richtung (O/W) bewegen. Hoch- und Runterbewegungen mit dem Joystick oder der Tastatur schalten zwischen Nord-Süd oder Ost-West-Richtungen hin und her. Der Kompaß unter dem Kampfbildschirm gibt die Richtung an, in die die Figur schaut.

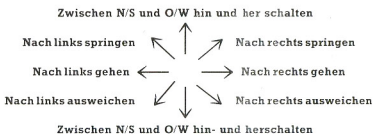
In Sla-Mori und Pax Tharkas zeigt der Kampfbildschirm den Hintergrund nördlich oder westlich der Gruppe.

Für Benutzer von CBM/Schneider 128K/Spectrum 128K:

Die Geländeansicht auf dem Kampfbildschirm ist die gleiche wie auf dem Wildnisbildschirm. Bewegungen auf dem einen Schirm werden auch auf dem anderen ausgeführt. Doch auf dem Kampfbildschirm können Sie sich durch schwieriges Terrain bewegen, über Flüsse springen oder Berge überqueren, die auf dem Wildnisschirm nicht zu bezwingen sind.

Die Figur bewegt sich nach folgendem Muster:

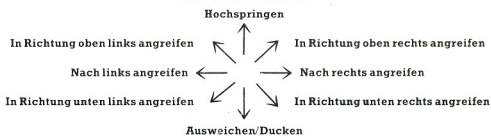
BEWEGUNGEN AUF DEM KAMPFBILDSCHIRM



Um auf dem Kampfbildschirm anzugreifen, halten Sie den **FEUERKNOFF** gedrückt und führen eine Bewegung in die entsprechende Richtung aus. Die Figur greift an, solange beide Funktionen, Feuer und Bewegung, gedrückt bleiben. Der Angriff erfolgt nach folgendem Muster:

ANGRIFF AUF DEM KAMPFBILDSCHIRM

(FEUER gedrückt)



Wenn Sie angreifen, während die gekreuzten Schwerter unter dem Kompaß dunkel erscheinen, benutzt die Figur eine Waffe, die eine bestimmte Reichweite hat. Sind die Schwerter hervorgehoben, so benutzt die Figur eine Handwaffe.

Wenn Sie **RETURN/ENTER** drücken, so wird Raistlins letzter Zauberspruch noch einmal ausgesprochen, falls Raistlin die zweite, dritte oder vierte Figur ist und es sich um einen Angriffszauberspruch handelt. Ist Raistlin der Anführer, so spricht er Angriffszaubersprüche, indem er einen Angriff durchführt.

Sind alle Monster vom Bildschirm vertrieben, so kehren Sie auf den Wildnisbildschirm zurück, indem Sie die Taste drücken, mit der Sie zum Kampfbildschirm gelangt sind. Sie können nicht in die Wildnis zurückkehren, wenn Sie sich zu nahe an einem Fluß oder undurchdringlichem Gelände befinden. Können Sie also nicht in die Wildnis zurückgehen, so führen Sie eine Hoch- oder Runterbewegung aus, mit der Sie entweder die Nord-Süd oder Ost-West-Richtung wählen, um festzustellen, ob Sie sich in der Nähe eines Fluges aufhalten. Solange Sie in Sla-Mori oder Pax Tharkas sind, können Sie nicht in die Wildnis zurückgehen.

KLETTERN

Um die Kette in Sla-Mori hochzuklettern, begeben Sie sich einfach auf die Kette, indem Sie **FEUER** drücken. Führen Sie Aufwärts- oder Abwärtsbewegungen auf der Kette aus.

HAUPTMENÜ

Drücken Sie die **LEERTASTE**, um Zugang zu den Funktionen des Hauptmenüs zu haben oder drücken Sie den entsprechenden ersten Buchstaben des jeweiligen Befehls. Um eine Funktion aus dem Menü zu wählen, heben Sie die gewünschte Funktion hervor und drücken dann **FEUER**. Sie verlassen eine Funktion, indem Sie die **EXIT MENU**-Option wählen.

ZAUBERSPRÜCHE

Goldmoon hat drei verschiedene Fähigkeiten: Auswendiggelernte Zaubersprüche (mit # gekennzeichnet), die Fähigkeiten, Untote zu zerstören (mit * gekennzeichnet) und Zaubersprüche, die ihre Kraft von den Disks of Mishakal erhalten (mit einem 0 gekennzeichnet).

Auswendiggelernte Zaubersprüche brauchen sich auf und werden durch Ausruhen wieder aufgeladen. Untot zu werden ist eine Fähigkeit, die nicht abgenutzt werden kann. Zaubersprüche, die ihre Stärke von den Disks of Mishakal erhalten, verbrauchen die hinter dem jeweiligen Zauberspruch in Klammern angegebene Zahl an Ladungen. Die Disks beinhalten 100 Ladungen, die nicht wieder aufgeladen werden können.

- # **Leichte Wunden heilen (cure light wounds)**: hilft bei leichten Verletzungen einer Figur.
- # **Schutz vor dem Bösen (protection from evil)**: schützt vor feindseligen Gegnern.
- # **Fallen aufspüren (finds traps)**: hebt den Ort einer Falle hervor.
- # **Person stoppen (hold person)**: zaubert Menschen oder Humanoiden auf der Stelle fest.
- # **Magischer Hammer (spiritual hammer)**: wirft einen magischen Kriegshammer.
- # **Gebet (prayer)**: bietet stärkeren Schutz vor dem Bösen.
- # **Segen (bless)**: der stärkste Schutz gegen das Böse.
- # **Magie vertreiben (dispel magic)**: macht Zaubersprüche wirkungslos.
- * **Untote vernichten (turn undead)**: kann untote Kreaturen erstarren lassen oder sie zerstören.
- 0 **Schwere Verletzungen heilen (cure critical wounds) (2)**: hilft bei schweren Verwundungen einer Figur.
- 0 **Tote erwecken (raise dead) (10)**: erweckt tote Figuren wieder zum Leben. Aber es kann passieren, daß sie den Schock der Wiedererweckung nicht überstehen.
- 0 **Heilung (heal) (5)**: stellt die volle Kampfkraft einer Figur wieder her.

MAGISCHE SPRÜCHE

Diese kommen aus Raistlins Zauberstab. Der Zauberstab hat 100 Ladungen, und jeder magische Spruch benutzt die hinter dem Spruch in Klammern angegebene Zahl an Ladungen. Ist Raistlin der Führer der Gruppe, wehrt der Stab gegnerische Zaubersprüche ab. Jeder aufgefangene Zauberspruch erhöht die Zahl der Ladungen um 1. Ist der Stab überladen, explodiert er.

Verzauberung einer Person (charm person) (1): läßt Humanoiden auf der Stelle stehenbleiben.

Schlaf (sleep) (1): läßt kleine Monster erstarren.

Magisches Geschloß (magic missiles) (1): greift an.

Netz (web) (2): fängt einen Gegner. Stärkere Monster können sich schnell wieder befreien.

Magie aufspüren (detect magic) (1): hebt magische Gegenstände hervor.

Unsichtbares sichtbar machen (detect invisible) (2): zeigt unsichtbare Gegenstände. Unsichtbare Schätze können in Sla-Mori und Pax Tharkas verborgen sein.

Brennende Hände (burning hands) (1): ein Nah-Angriff.

Tastiera: Tasti Cursore – Movimenti

OPPURE:

A - Su	B - Destra
Z - Giù	N - Fuoco
V - Sinistra	

AMSTRAD

Joystick Compatibile.

Tastiera: Tasti Cursore - Movimenti.

COPY - Fuoco

PER VINCERE

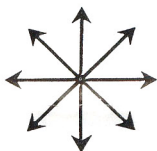
Per vincere al gioco, i nostri amici devono penetrare nelle caverne segrete di Sla-Mori, trovare l'antica spada Wyrmslayer, infiltrarsi nella fortezza di Pax Tharkas e liberare la Principessa Laurana e le donne e i bambini di Qualinesti.

VEDUTA DEL DESERTO (SOLO VERSIONI CBM/AMSTRAD 128K/SPECTRUM 128K)

Nel deserto, i personaggi sono rappresentati da una sola icona al centro dello schermo. Qualunque oggetto che appare, viene rappresentato da icone nomadi. I mostri sono rappresentati da icone mostri. Quando sei in questa videata, se incontri un'altra icona o premi il tasto **COMMODORE** (CBM), o **SYMBOL SHIFT** (Spectrum 128K), o **SHIFT** (Amstrad 128K), passi alla videata di combattimento.

Per gli spostamenti, muoviti nella direzione dove vuoi che vada il gruppo.

SPOSTAMENTI IN VIDEATA DESERTO



VIDEATA COMBATTIMENTO

In questa videata, il gruppo viene rappresentato dal proprio capo attuale. Questo lo puoi cambiare mediante la funzione Hero Select (Selezione Eroe) nel menu principale.

Il gruppo, qui si può muovere sia in direzione Nord/Sud (N/S) sia Est/Ovest (E/O). Muovendo Su e Giù, cambi la visuale dei personaggi tra N/S e E/O. La bussola indica la direzione verso cui è rivolto il personaggio.

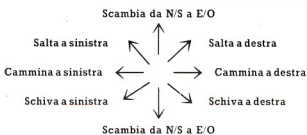
In Sla-Mori e in Pax Tharkas, la videata presenta lo sfondo al nord o all'ovest del gruppo.

Nota per gli utenti CBM/Amstrad 128K/Spectrum 128K:

In esterno, la videata combattimento presenta il territorio della videata deserto. Quando il gruppo si sposta nella videata combattimento, esso si muove anche in quella del deserto. La veduta del territorio è basata su quella del deserto. Nella videata combattimento, però, puoi muoverti su terreno difficoltoso, saltare fiumi o scalare colline che sarebbero insuperabili nella videata deserto.

I personaggi si muovono secondo lo schema seguente:

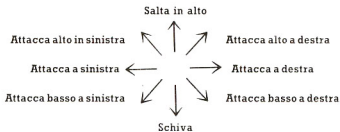
MOVIMENTI IN VIDEATA COMBATTIMENTO



Per attaccare in videata combattimento, tieni schiacciato **FUOCO** e muovi. Non dare solo colpetti ai movimenti o a **FUOCO**. Il personaggio di punta attacca solo se li tieni entrambi. Il personaggio attacca secondo lo schema seguente:

ATTACCO IN MODULO COMBATTIMENTO

(tenendo premuto **FUOCO**)



Se attacchi quando le spade incrociate sotto la bussola sono scure, il personaggio usa le armi da gittata. Se attacchi quando le spade incrociate sono evidenziate, il personaggio usa le armi a mano.

Premendo **RETURN/INVIO**, si riforma l'ultimo incantesimo di Raistlins, sempre che egli sia il secondo, terzo o quarto personaggio, e a patto che si tratti di un incantesimo di attacco. Se Raistlin si trova davanti, egli forma incantesimi lanciando un attacco a distanza.

Dopo che tutti i mostri sono scomparsi dallo schermo, torna alla videata deserto mediante lo stesso tasto che hai usato per andare in videata combattimento. Ma se ti trovi troppo vicino a un fiume o ad altri ostacoli insormontabili, non puoi tornare alla videata deserto. In questo caso, usa Su o Giù per selezionare N/S o E/O, per fare in modo di non trovarti vicino ad un fiume. Inoltre, non puoi tornare alla videata deserto se ti trovi in Sla-Mori o Pax Tharkas.

ARRAMPICARSI

Per arrampicarti sulla catena in Sla-Mori, saltaci sopra premendo **FUOCO**. Puoi muovi su o giù per arrampicarti.

MENU PRINCIPALE

Accedi alle funzioni del menu principale premendo la **BARRA SPAZIATRICE** o premendo la prima lettera di un comando qualunque. Per selezionare qualsiasi voce del menu, evidenziala muovendoci sopra e poi premendo **FUOCO**. Per uscire da un menu, scegli l'opzione EXIT MENU (ESCI DAL MENU).

INCANTESIMI SACERDOTALI

Goldmoon dispone di tre tipi di facoltà: Incantesimi memorizzati (segnati con un #), facoltà di voltare i non morti (segnata con un *) e incantesimi emanati dai Dischi di Mishakal (segnati da un 0). Gli incantesimi memorizzati si esauriscono con l'uso e vengono rigenerati riposando. Voltare i non morti è una facoltà e non si esaurisce. Gli incantesimi che emanano dai Dischi di Mishakal esauriscono il numero di cariche elencate tra parentesi dopo il nome dell'incantesimo. I dischi contengono 100 cariche e non sono ricaricabili.

- # **Cura Ferite Leggere:** guarisce i danni minori di un personaggio.
- # **Protezione dal Male:** aiuta contro avversari malefici.
- # **Scopri Trappole:** evidenzia la posizione di una trappola.
- # **Ferma Persone:** blocca esseri umani o umanoidi.
- # **Martello Spirituale:** materializza una mazza da guerra magica.
- # **Preghiera:** una protezione ancora maggiore dal male.
- # **Benedizione:** la più potente protezione dal male.
- # **Spazza Magia:** elimina gli incantesimi magici.
- * **Volta i Non Morti:** può congelare o distruggere creature non morte.
- 0 **Cura Ferite Gravi (2):** guarisce i danni maggiori di un personaggio.
- 0 **Risuscita Morti (10):** risuscita personaggi morti. Questi possono non sopravvivere allo shock della resurrezione.
- 0 **Cura (5):** riporta il personaggio al suo pieno potenziale di lotta.

USO DEGLI INCANTESIMI

Lancia incantesimi con il Bastone di Magius di Raistlin. Il bastone contiene 100 cariche e ogni incantesimo consuma il numero di cariche elencate tra parentesi dopo il nome dell'incantesimo. Se Raistlin è il capogruppo, il bastone assorbe gli incantesimi lanciati contro il gruppo. Ogni incantesimo assorbito, aggiunge 1 carica al bastone. Se questo si sovraccarica, finisce per esplodere.

Ammalia Persone (1): blocca gli umanoidi.

Sonno (1): blocca i mostri di basso livello.

Missile Magico(1): lancia un attacco.

Tela (2): avvolge l'avversario. I mostri più forti si liberano rapidamente.

Scopri Magia (1): evidenzia oggetti magici.

Scopri Invisibili (2): fa apparire oggetti invisibili. Tesori invisibili possono essere nascosti in Sla-Mori e Pax Tharkas.

Mani Brucianti (1): lancia un attacco a distanza ravvicinata.

Sfera di Fuoco (3): lancia un attacco esplosivo a lunga gittata.

Colpo Finale (Tutti): provoca una grossa esplosione che consuma tutte le cariche e può anche uccidere Raistlin.

USA: appronta per l'uso uno degli oggetti del personaggio di punta. Non tutti i personaggi possono fare uso di tutti gli oggetti. I personaggi devono usare le frecce e le pallottole fiondate con le armi a lunga gittata.

RIPOSA: ripristina gli incantesimi memorizzati di Goldmoon e Gilthanis, cura tutti i personaggi feriti di un HP (Punto Salute) e fa muovere i mostri durante il riposo. Questo viene interrotto se i mostri si imbattono nel gruppo.

PRENDI: raccoglie oggetti dal suolo.

APRI: apre porte, bauli, ecc.

DAI: scambia oggetti inutilizzati tra personaggi.

CONTROLLA: controlla se davanti al personaggio ci sono porte segrete. Se arrivi a un vicolo cieco, controlla in giro per scoprire porte segrete.

LASCIA: lascia cadere oggetti inutilizzati sul terreno.

METTI: ripone un oggetto in un baule, una borsa o in un recinto.

CHIUDI: chiude porte, bauli, ecc.

MAPPA MISSIONE: presenta una carta generale della zona e dell'avanzata dell'esercito dei draghi.

XP (Punti Esperienza): elenca il totale dei punti esperienza ottenuti dal gruppo, oltre al numero di ogni tipo di mostri uccisi. L'esperienza acquisita da personaggi morti nell'uccidere mostri, non si aggiunge al totale del gruppo.

NOTE PARTICOLARI

In combattimenti a lunga distanza, Gilthanis lancia tre missili magici, poi lancia due tele e poi una freccia con arco (se disponibile). Quando il gruppo riposa, Gilthanis ripristina gli incantesimi, La Principessa Laurana può usare la spada e l'arco (se disponibili). I nomadi combattono solo con la spada. Nel gioco non ci sono gruzzoli nascosti, pozioni eroiche o per invulnerabilità, anelli con incantesimi, corde magiche, bacchette magiche, o armature e scudi magici. I mostri non portano tesori, ma possono essere a guardia di tesori.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D e DRAGONLANCE, sono marchi registrati della TSR Inc., Lake Geneva, WI, USA, utilizzati su licenza dalla Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

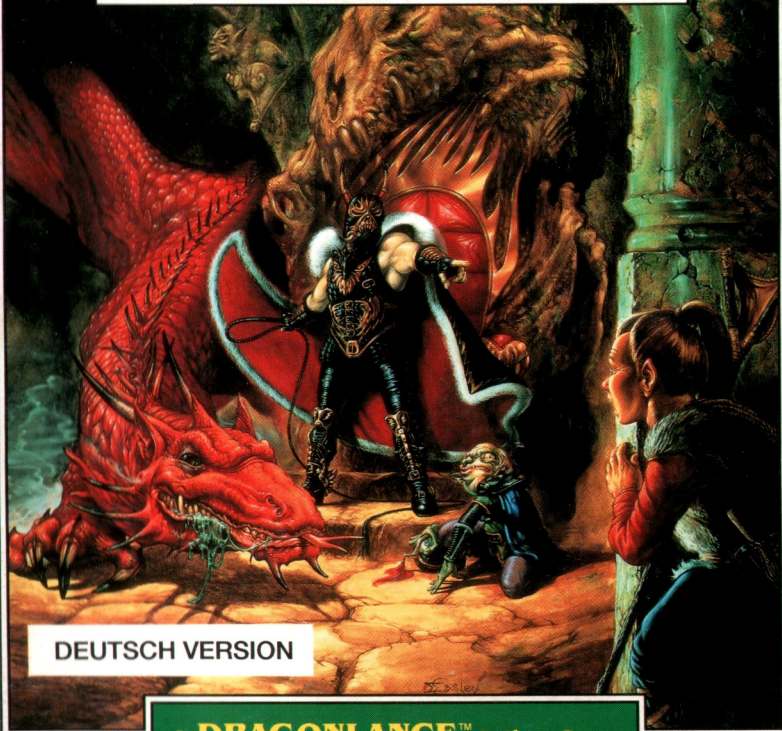
© 1990 della Strategic Simulations Inc. Tutti i diritti riservati.

© 1990 della TSR Inc. Tutti i diritti riservati.

Il programma è coperto da copyright. Qualsiasi riproduzione, noleggio, prestito o rivendita, sotto qualunque schema di scambio o riacquisto, in qualunque modo effettuati, sono strettamente vietati se privi di autorizzazione.

OFFICIAL
**Advanced
Dungeons & Dragons®**
COMPUTER PRODUCT

DRAGONS OF FLAME



DEUTSCH VERSION

A DRAGONLANCE™ Action Game



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



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

INHALT

I. Einleitung	1
Das Abenteuer beginnt	1
Die Situation	1
Das Spiel ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®	1
Die Legende der DRAGONLANCE®	1
II. Mitspielende Charaktere	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. Nicht mitspielende Charaktere	10
Eben Shatterstone	10
Gilthanas	10
Laurana	10
Menschen	10
Nomaden	10
IV. Monsters	10
V. Gegenstände	12
VI. Anmerkungen zum Spiel	13
Beim Umherziehen	13
Kampfhinweise	13
Wo bin ich	13

INFORMATIONEN FÜR DEN APPLE II UND IBM-KOMPATIBLE COMPUTER

Viele unserer Spiele laufen auf Apple II und IBM-kompatible Computer. Die meisten Spiele laufen auf einem Apple II GS mit einer Apple II Modulation.

Falls Sie einen Apple II GS, einen Apple-kompatiblen oder IBM-kompatiblen Computer besitzen, dann empfehlen wir, sich mit unserem Telefonservice in Verbindung zu setzen. Die Nummer ist (408) 737-6810. Das Telefon ist von Montag bis Freitag zwischen 11 und 17 Uhr Pazifikzeit von unserem Spielberater besetzt, der Sie gern berät. Dort wird man Ihnen sagen können, ob ein Spiel, daß Sie kaufen möchten, mit Ihrem Computer kompatibel ist. Wenn ausreichend Angaben zur Verfügung stehen, um diese Bestimmung vorzunehmen, können Sie das Spiel kaufen und die Kompatibilität selbst testen. Sollte es dann trotzdem nicht laufen, dann können Sie das Spiel innerhalb von 14 Tagen nach dem Kauf zusammen mit dem Kassenzettel zurückgeben und erhalten Ihr Geld zurück. Geben Sie das Spiel innerhalb von 30 Tagen zurück, dann können Sie das Spiel gegen ein anderes umtauschen.

I. EINLEITUNG

DAS ABENTEUER BEGINNT

Dreihundert Jahre sind seit der großen Zerstörung vergangen, als die alten Götter die Menschen von Krynn verlassen haben. Ohne den Beistand der alten Götter verbreitet Takhisis, die Göttin der Dunkelheit, von Abyss aus ihre Macht über das ganze Land aus, weckt teuflische Drachen und schafft Armeen von Draconians. Sobald ihre Streitkräfte einmal erfolgreich sind hat sie die Möglichkeit, von Abyss nach Krynn zu ziehen. Die einzige Bedrohung für die schreckliche Macht der Königin, ist das Wiedererstarken des Glaubens an die alten Götter und eine Verbündung der Widerstände gegen die Armeen der Draconians.

Die ersten Schritte gegen Takhisis sind bereits unternommen. Die Scheiben von Mishakal wurden wiedergefunden und Goldmoon wurde die Erste Wahre Priesterin seit der Zerstörung. Bei der Rückkehr von einem erfolgreichen Angriff auf Xak Tsaroth werden jedoch Goldmoon und die anderen Companions of the Lance (Gefährten der Lanze) von einer Truppe Draconians gefangengenommen.

Als alles verloren scheint, werden die Gefährten bei einem Angriff von Elfen befreit. Nun müssen die Gefährten sich mit freundlich gesinnten nichtspielenden Charaktere (Non-playing Characters, NPCs) verbünden, mit Horden von Draconians kämpfen, durch die Höhlen von Sla-Mori bis zur Festung von Pax Tharkas schleichen. Dort müssen die Gefährten das Schwert 'Wyrm Slayer' finden und die Sklaven befreien, die dort festgehalten werden, um die Kräfte des Widerstands zu binden.

DIE SITUATION

Zu Beginn des Unternehmens ziehen die Truppen der Draconians vom Norden zum Land der Elfen von Qualinost. Sie halten bereits die alte Festung Pax Tharkas im Süden, und nun versuchen die Draconians, die Elfen von Qualinost zwischen ihren Armeen und der Bergfestung zu zerreiben.

Die Länder sind vor der Invasion in einem Chaos versunken. Über das Land ziehen zahllose freundliche und bössartige Leuten. Tapfere Elfen und nomadische Krieger versuchen, die Streitkräfte des Bösen zurückzudrängen. Unschuldige Opfer fliehen vor den herannahenden Eroberern. Ekelhafte Kreaturen

aller Art ziehen einen Vorteil aus dem Chaos und plündern die letzten Reste der Zivilisation.

Während der Aufgabe trifft man in der Wildnis viele andere an. Einige schließen sich Ihrer Gruppe an; um die Aufgabe zu erfüllen, muß man Verbündete gewinnen. Einige bieten Gegenstände als Hilfe an, einige attackieren mit Schwert und Klauen. Die einzige Möglichkeit herauszufinden, wer ein Freund und wer ein Feind ist, besteht darin, auf ihn zuzugehen und auf der Hut zu sein. Aber man kann davon ausgehen, daß jeder der angreift, ein Verbündeter der Mächte des Bösen ist.

An vielen Stellen der Reise findet man wichtige Gegenstände. Gegenstände werden von Freunden großzügig angeboten, außer von denen, die gerade vor dem Feind fliehen, sich in verlassen Städten versteckt halten oder streng von den Streitkräften von Takhisis bewacht werden. Die Gegenstände und die Verbündeten vorsichtig behandeln, denn sie sind der Schlüssel zur Erfüllung der Aufgabe.

DAS SPIEL ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®

DRAGONS OF FLAME (Flammenspeiende Drachen) und die gesamte

Legende der DRAGONLANCE® basieren auf dem Spiel ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® von TSR Inc. AD&D® ist weltweit das beliebteste Rollenspiel. Bei einem Rollenspiel steuert man einen oder mehrere Charaktere in einer sich entwickelnden interaktiven Geschichte.

DRAGONS OF FLAME ist ein Action-Spiel, das viele der interaktiven Elemente eines Rollenspiel besitzt. Der Computer zeichnet die Schläge, Verletzungen und die Rettungswürfe mit den Würfeln auf. Als Spieler kann man sich deshalb auf das, was tatsächlich sichtbar ist konzentrieren auf den angreifenden Draconian mit einem Schwert.

DIE DRAGONLANCE® LEGENDE

Die DRAGONLANCE® Legende wurde von dem Entwurfsteam von TSR zusammengestellt und von den Künstlern von TSR zum Leben erweckt. Sie erschien in Romanen und Kurzgeschichten, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® Rollenspielabenteuern und in Computerspielen. Bei DRAGONS OF FLAME hat man die Gelegenheit, sich an dem Auftrag der 'Companions of The Lance' (Die Gefährten der Lanze), an ihren Kampf zur Rettung von Krynn vor Takhisis, der Königin der Finsternis, zu beteiligen.

II. MITSPIELLENDE PERSONEN

GOLDMOON, TOCHTER DES HÄUPTLINGS



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Hope"

Als Tochter des Häuptlings des Que-Shu Stammes, war ihr Leben von Geburt an vorbestimmt. Wer immer sie heiraten sollte, würde Häuptling des Stammes werden. Aber niemand wußte, daß die Götter andere Pläne hatten. Das erste Anzeichen dafür, daß nichts davon eintreffen sollte, kam, als sie sich in Riverwind verliebte und nicht in den besten Krieger der standesgemäßen jungen Männer.

Als Riverwind von seiner Aufgabe zurückkehrte, auf der seine Eignung für Goldmoon auf die Probe gestellt wurde, begannen sich die Dinge zu verändern. Der Stab mit dem er zurückkehrte, hatte keinerlei magische Kräfte und ihr Vater verurteilte ihn zum Tode. Die Stammesmitglieder begannen bereits, ihn zu steinigen, als sich Goldmoon in seine Arme warf. In diesem Moment erstrahlte der Stab in einem leuchtenden Blau und sie fanden sich meilenweit vom Dorf entfernt wieder und alle Wunden waren verheilt.

Nachdem sie von ihrem Stamm ausgestoßen wurden, machten sich Goldmoon und Riverwind in der Absicht auf die Reise, mehr über das wahre Wesen des Stabes zu erfahren. Während ihrer Reise wurden sie jedoch in einen Kampf im Inn of The Last Home (Gasthaus Zur Letzten Heimat) verwickelt, aus dem sie von den Gefährten gerettet wurden. Von dem Gasthaus aus führten die Abenteuer die Gefährten nach Xak Tsaroth. In den schrecklichen Ruinen wurde zwar der blaue Kristallstab zerstört, es wurden jedoch die Scheiben des Mishakal wiedergefunden und Goldmoon wurde zur ersten Wahren Priesterin seit der Zerstörung. Jetzt übt Goldmoon selbst priesterlichen Zauber aus und ist Herrin über die ehrerbietende Macht der Scheiben des Mishakal.

AD&D® Spielstatistik:

Stärke 12;

Intelligenz 12; Weisheit 16;

Geschicklichkeit 14; Verfassung 12;

Charisma 17; Eigenschaft gut und gesetzestreu -

Trefferpunkte 24; Bewaffnungsklasse 6

AUSRÜSTUNG:

Lederschutz, Viertelstab +2;

Medallion des Glaubens;

Priesterzauber siehe Untermenü.



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Mystery"

RIVERWIND:



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Hope"

Die Familie, in die Riverwind hineingeboren wurde, waren schlicht Ausgestoßene des Stammes. Niemand in Que-Shu hatte einen niedrigeren sozialen Status. Seine Familie weigerte sich, an die Gottähnlichkeit des Häuptlings zu glauben und sie waren die letzten Anhänger der alten Götter. Da man seine Fähigkeiten respektierte, hätte Riverwind wahrscheinlich unbehelligt weiterleben können, hätte er nicht den Häuptling um die Hand von Goldmoon gebeten.

Er beauftragte Riverwind, einen Beweis dafür zu bringen, daß die alten Götter noch immer existierten und ja nicht ohne einen mächtigen Zaubergegenstand zurückzukehren, der den Stamm überzeugen könnte. Tatsächlich hatte ihr Vater nicht mehr damit gerechnet, Riverwind wiederzusehen. So wie die Zeit verging, sah es so aus, als ob seine Hoffnung in Erfüllung ging, aber Goldmoon gab ihren Glauben an Riverwind nicht auf, und sie wurde schließlich dafür belohnt.

Der Riverwind der zurückkam, war ein anderer Mann als der, der zuvor im Dorf lebte. Er war härter geworden, verändert durch die Dinge, die er gesehen hatte, aber er konnte sich nur ungenau erinnern, was er gemacht hatte und wo er genau gewesen war. Und er kehrte mit einem Artefakt zurück, dem Blauen Kristallstab. Er war jedoch außerstande, seine Kraft zu demonstrieren und wurde deshalb zum Tod durch Steinigen verurteilt. Als Goldmoon sich mit ihm im Steinhagel vereinigte, leuchtete der Stab in einem blauen Licht auf und trug die beiden aus dem Dorf des Stammes hinaus.

Später als die Gefährten auf dem Weg nach Xak Tsaroth waren, begriff Riverwind, daß die zerstörte Stadt der Ort war, an dem er den Stab fand. Nach der Abenteuern mit den Gefährten hatte er das ganze Ausmaß der Zerstörung gesehen, das die Draconians herbeigeführt hatten. Jetzt ist es Riverwinds Lebensziel, Goldmoon zu beschützen und die Draconians zu vernichten.

AD&D® Spielstatistik:

Stärke 18/35 (Zerstörungskraft +3); Intelligenz 13;
Weisheit 14; Geschicklichkeit 16; Verfassung 13;
Charisma 13; Eigenschaft - gut-gesetzestreu -
Trefferpunkte 36; Bewaffnungsklasse 5

AUSRÜSTUNG:

Lederschutz und Schild; Langschwert +2
(Zerstörungskraft 1-8); Bogen und Köcher mit 20
Pfeilen (Zerstörungskraft 1-6).



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Mystery"

RAISTLIN MAJERE:



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Hope"

Raistlin war bei der Geburt so schwach, daß man ihm keine Überlebenschance einräumte. Er überlebte seine Kindheit nur durch die Bemühungen seiner Schwester und durch den Schutz seines Zwillingsbruders Caramon. Kurz vor seinem fünften Geburtstag gingen die Zwillinge auf einen Jahrmarkt, wo ein Zauberkünstler Kunststücke vorführte. Caramon schaute eine Weile zu und ging dann weiter. Aber sein Bruder blieb den ganzen Tag dort stehen, und am Abend überraschte er seine Familie damit, daß er jedes der vorggeführten Kunststücke nachmachen konnte.

Kurz nach seinem sechsten Geburtstag nahm ihn seine Familie zu einem Meistermagier. Dieser nahm ihn schließlich als Schüler auf, als er ihn in der Bibliothek überraschte, wie er ein Buch mit Zauberformeln las, obwohl das eigentlich ohne jahrelanges Studium unmöglich ist. Raistlin war nie beliebt und langweilte sich häufig, setzte aber sein Studium trotz seiner Verachtung für Meister und Mitschüler fort. In dieser Zeit nahm das Schutzverhalten von Caramon für seinen Bruder noch zu und bildete die Wurzel für Raistlins allgemeine Abneigung gegen alles Menschliche zusammen mit einer tiefen und andauernden Zuneigung für die Schwachen.

In dieser Zeit steuerte Raistlin mit öffentlichen Aufführungen von Zauberricks einiges zum Einkommen seiner Familie bei, und das brachte ihn häufig in einen offenen Konflikt mit der Schule. Eine dieser öffentlichen Auseinandersetzungen führte dazu, daß er Tasselhoff und schließlich Flint kennenlernte. Raistlin war der jüngste Zauberer, der sich zur Prüfung meldete und auch bestand. Das bestätigte seine künftige Macht und verlieh ihm seinen Stab. Körperlich blieb er jedoch weit zurück.

Was die anderen Gefährten nicht wußten war, daß Raistlin vom Abstieg nach Xak Tsaroth persönliche profitierte. Er fand ein Buch von Zaubersprüche eines uralten Zaubers, durch dessen Hilfe er noch mächtiger wurde.

AD&D® Spielstatistik:

Stärke 10;
Intelligenz 17; Weisheit 14;
Geschicklichkeit 16; Verfassung 10;
Charisma 10; Eigenschaft - Neutral;
Trefferpunkte 11; Bewaffnungsklasse 5

AUSRÜSTUNG:

Stab des Magiers (+3 Schutz;
+2 beim Schlagen - Zerstörungskraft 1-8);
Nahkampf mit dem Stab als Waffe;
Kampf auf Distanz - siehe Liste der Zauberformeln



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Mystery"

CARAMON MAJERE:



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Hope"

Er war der Zwillingsbruder von Raistlin, konnte aber nicht verschiedener von seinem Bruder sein. Schon von früh an schlüpfte Caramon in die Rolle des Beschützers des schwächeren Bruders und rettete ihn immer wieder vor drangsaliierenden Quälgeistern. Caramons Training als Krieger übernahm am Anfang seine Schwester Kitiara und begann als er noch ein kleines Kind war. Kitiara wurde später ein High Lord des Drachens unter Takhisis.

Caramon lebte sein ganzes Leben in Solace und war von seinem Bruder nicht zu trennen, es sei denn Raistlin wurde gerade in der Zauberkunst unterrichtet. In dieser Stadt trafen sie auch Sturm und später Tasselhoff und Flint Fireforge. Das war der Beginn einer Freundschaft, die schließlich zur Bildung der 'Companions of the Lance' (Die Gefährten der Lanze) führte, als sie sich in dieser schicksalhaften Nacht im Gasthaus Zur Letzten Heimat in Solace mit Riverwind und Goldmoon trafen.

Nach ihren Abenteuern in Xak Tsaroth mit Riverwind und Goldmoon, brennt Caramon darauf, wieder nach Solace zurückzukehren. In der feindlichen Welt voller Fabelwesen und der unversöhnlichen Feindschaft der Draconians, fürchtet er um die Sicherheit der Stadt. Bald begreift er, daß sein Schicksal ihn zu weiteren Abenteuern mit den Gefährten führt.

AD&D® Spielstatistik:

Starke 18/63 (Zerstörungskraft +3);
Intelligenz 12; Weiheit 10;
Geschicklichkeit 11; Verfassung 17;
Charisma 15; Eigenschaft - gesetzestreu;
Trefferpunkte 44; Bewaffnungsklasse 6

AUSRÜSTUNG:

Harnisch aus Kettengliedern,
Langschwert (Zerstörungskraft 1- 8);
Speer
(Zerstörungskraft 1-6).



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Mystery"

TANIS HALF ELVEN:



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Hope"

Nach dem Tod seiner Elfen-Mutter, wuchs der Waise Tanthalas, besser bekannt als Tanis, unter Elfen auf. Aber als halbmenschliches Wesen fühlte er sich immer ein wenig als Außenseiter. Seine ruhelose Natur zog ihn schließlich aus Qualinesti fort, und er ging nach Solace zum einzigen ihm bekannten 'Außenseiter', seinem Freund Flint. Zum Zeitpunkt als er sich mit den Gefährten einließ, war er bereits ein erfahrener Kämpfer, halb Mensch, halb Elf, der die Welt der Krynn auf der Suche nach der Wahren Heilkraft und den Priestern durchstreifte.

Seine Reisen zusammen mit dem frühen Training bei den Elfen von Qualinesti, machten aus ihm einen Meister des Schwerts. Es gab nur wenige Kämpfer, die es mit ihm aufnehmen konnten. Ein Feind mußte ihn erst einmal erreichen, denn er besaß eine natürliche Fähigkeit, mit dem Pfeil und Bogen umzugehen. Nur wenige fest entschlossene Gegner schafften es, bis in die Reichweite seines schwertragenden Armes zu gelangen. Abgesehen von seinen hervorragenden Fähigkeiten, machten ihn seine Erfahrungen in der zerstörten Stadt zu einem tödlichen Krieger, dessen Möglichkeiten den Gefährten gut zustatten kommt, gleichgültig was die Zukunft bringen mag.

AD&D® Spielstatistik:

Kraft 16 (Zerstörungskraft +1);
Intelligenz 12; Weisheit 13;
Geschicklichkeit 16; Verfassung 12;
Charisma 15; Ausstattung - Neutral gut;
Trefferpunkte Schlagpunkte 45;
Bewaffnungsklasse 4

AUSRÜSTUNG:

Lederschild +2;
Langschwert +2 (Zerstörungskraft 1-8);
Bogen und Köcher mit 20 Pfeilen
(Zerstörungskraft 1-6).



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Mystery"

STURM BRIGHTBLADE:



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Hope"

Der Sohn eines der wahren Ritter von Solamnia, wurde mit seiner Mutter zu Sicherheit nach Süden geschickt, als sein Vater für die Sicherheit der Familie nicht mehr garantieren konnte. Sein Vater sollte eigentlich nach ihnen schicken, sobald die Gefahr sich gelegt hatte - aber er tat es nie. Die Bevölkerung von Krynn verachtete die Ritter und sie wurden beschuldigt - ungerechtfertigterweise - sie hätten beim Aufhalten der Zerstörung versagt.

Sturm war sich der Pflichten, die er ererbt hatte bewußt und verschrieb sein Leben dem Rittertum und wurde ein gut ausgebildeter aber unerfahrener Kämpfer. Er blieb den hohen Idealen seines Vaters und der Ritterschaft treu, trotz der Schwierigkeiten, sie bei der schwierigen Weltlage aufrechtzuerhalten.

Sturm fühlte sich durch die gemeinsamen kriegerischen Interessen zu Caramon hingezogen und beide wurden schnell Freunde. Caramon zuliebe freundete er sich sogar mit Raistlin an. Nachdem sie Tasselhoff, Flint und Tanis getroffen hatten, zog die furchterregende Gruppe von Abenteurern geschlossen durch die Welt. Nachdem sich Flint zurückzog, gingen sie getrennte Wege. Sie einigten sich darauf, sich nach fünf Jahren wieder im Gasthaus Zur Letzten Heimat wiederzutreffen.

Bis dahin hatte Sturm bereits sein Erbe angetreten und war Ritter von Solamnia. Dieses Treffen, bei dem sie Goldmoon und Riverwind retteten, markierte den Beginn der Verstrickung der Gefährten in den 'Krieg der Lanze'. Bei der Rückkehr aus den Ruinen ist Sturm über die Ausbreitung der Streitkräfte der Draconians voller Pessimismus, ist aber entschlossen zu versuchen, sich gegen die Mächte des Bösen zu wehren auch wenn er davon überzeugt ist, daß die geringe Zahl der Gefährten kaum einen Unterschied machen würde.

AD&D® Spielstatistik:

Stärke 17 (Zerstörungskraft +1);
Intelligenz 14; Weisheit 11;
Geschicklichkeit 12; Verfassung 16;
Charisma 12; Eigenschaft - gut gesetzestreu
Trefferpunkte 40; Bewaffnungsstufe 5

AUSRÜSTUNG:

Kettenhemdrüstung;
Zweihändiges Schwert +3 (Zerstörungskraft 1- 10);
keine Waffe für Kampf auf Entfernung



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Mystery"

TASSELHOFF BURRFOOT:



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Hope"

Die meisten Menschen haben für die Kender kein Verständnis und wollen darüber hinaus auch nichts von ihnen wissen. Ein Teil dieses Umstandes hat seine Ursachen in den grundlegenden Wesenzügen der Kender: ihre Furchtlosigkeit, ihre unglaubliche Neugier, ihre unwiderstehliche Mobilität, Unabhängigkeit und ihr Bedürfnis, alles mitzunehmen, was nicht niet- und nagelfest ist (es sei denn sie haben einen Schraubenzieher - dann allerdings ...).

Kender betrachten sich nicht als Diebe. Sie stehlen nicht, um sich zu bereichern, sondern nur um ihre tiefe Neugier zu befriedigen. Selbst wenn man sie auf frischer Tat ertappt, haben sie eine unglaubliche Menge an Ausreden parat: "Du hast das gerade fallen lassen" oder "Ich habe nur darauf aufgepaßt, damit es nicht gestohlen wird". Soweit es die Kender betrifft, ist dieses Verhalten höchstens "Borgen", und wenn man sie Dieb nennt, ist das die größte Beleidigung.

Abgesehen von ihrer Größe erkennt man die Kender leicht an der Anzahl der Taschen und Beutel an ihrer Kleidung und an ihrer beliebtesten Waffe, die Schleuder. Sie wird nur von ihnen verwendet und ist eine Mischung aus Stab (beschlagen mit Eisen) und einer Schleuder, und in ihrer Hand wird das zu einer tödlichen Waffe.

Tasselhoff traf Flint während der gewöhnlichen Aktivität eines Kenders - er spielte total überrascht, als man ihn beschuldigte, eine Halskette gestohlen zu haben, als er den Verkaufsstand von Flint verließ. Tanis kam dazu, um die Lage zu beruhigen, und kurz danach waren sie dicke Freunde. Tasselhoff war später auch verantwortlich für das Zusammentreffen mit Caramon, Raistlin und Sturm. Die Gefahren von Xak Tsaroth haben offenbar auf Tasselhoff keinen Eindruck gemacht und er freut sich schon darauf, was als nächstes passiert.

AD&D® Spielstatistik:

Stärke 13;
Intelligenz 9; Weisheit 12;
Geschicklichkeit 16; Verfassung 14;
Charisma 11; Eigenschaft - neutral,
Trefferpunkte 20; Bewaffnungsklasse 6

AUSRÜSTUNG:

Lederschutz;
Stabschleuder +2 (Zerstörungskraft 3-8);
Schleuder +1 und ein Beutel mit 20 Schuß
(Zerstörungskraft 2-7).



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Mystery"

FLINT FIREFORGE:



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Hope"

Flint wurde als Bergzweig geboren und wuchs als solcher auf. Er verließ sein Zuhause, sobald er in der Lage war, seinen Lebensunterhalt selbst zu verdienen. Mit den Jahren verbesserte sich seine Fertigkeit und ein besseres Einkommen ermöglichte es ihm, sich ein kleines Haus in Solace zu kaufen. Das wurde dann seine Basis.

Von hier aus unternahm er weite Reisen, da sein Können überall gefragt war. Sein guter Ruf weitete sich aus und auch die Führer der Elfen in Qualinesti wurden auf seine Arbeit aufmerksam. Er erhielt deshalb eine Einladung, und er war damit einer der wenigen Zwerge, die nicht nur das Königreich der Elfen besuchten, sondern darüber hinaus ein willkommener Gast wurden. Bei den Elfen trafen sich Flint und Tanis zum ersten mal und wurden enge Freunde. Als Tanis schließlich Qualinesti verließ, war es ganz natürlich, daß es ihn zu seinem alten Freund nach Solace zog. Er machte sich bei Flint nützlich und der machte ihn zum Geschäftspartner. Später traf er die Zwillinge, Tasselhoff und Sturm und die sechs bildeten eine gefürchtete Gruppe von Abenteurern. Flint zog sich nach Solace zurück, war aber damit einverstanden, sich mit den anderen Abenteurern alle fünf Jahren wieder im Gasthaus zur Letzten Heimat wiederzutreffen.

An diesem schicksalhaften Tag fünf Jahre später, retteten die Abenteurer Goldmoon und Riverwind und bildeten die 'Companions of the Lance' (Die Gefährten der Lanze). Nach den Erfahrungen der Gefährten, hat sich Flint als unerbittlicher Feind der Draconians bewährt und gleichzeitig wurden ihre Vorurteile gegenüber den Aghars voll bestätigt.

AD&D® Spielstatistik:

Stärke 16 (Zerstörungskraft +1);
Intelligenz 7; Weisheit 12;
Geschicklichkeit 10; Verfassung 18;
Charisma 13; Eigenschaft - neutral gut,
Trefferpunkte 52; Bewaffnungsstufe 6

AUSRÜSTUNG:

Beschlagene Lederschutzkleidung und Schild;
Schlachtext +1 (Zerstörungskraft 1-8);
Wurfäxte (Zerstörungskraft 1-6).



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Mystery"

III. NICHT MITSPIELENDE CHARAKTERE

Während der Reise trifft man auf Charaktere, die einem bei dem Unternehmen begleiten. Diese nicht mitspielenden Charaktere (Non-Player Characters, NPCs) sind wichtig, um das Unternehmen erfolgreich abzuschließen. Greift man sie jedoch an, schließen sie sich einem nicht an. Man muß deshalb auf einen NPC zugehen und das Risiko eingehen, angegriffen zu werden, damit ein NPC sich der Gruppe anschließt.

EBEN SHATTERSTONE:

Als Söldner hat Eben nur sein eigenes Wohl im Sinn und deshalb handelt er eher nach seinen Interessen als denen von anderen. Er ist nicht bössartig und er scheint nach einem Kampf immer auf der Gewinnerseite zu sein. Obwohl Eben kein Feigling ist, ist er nicht dumm und hat immer eine Begründung, weshalb er bei Gefahr nicht vorneweg führt. Er trägt ein Kettenhemd und kämpft mit Schild und Langschwert.

GILTHANAS:

Gilthanas ist ein erfahrener Elfen-Kämpfer und Zauberer, dessen Wissen sich für die Gruppe als sehr wertvoll erweisen könnte. In der Anwartschaft auf den Thron von Qualinesti steht er an zweiter Stelle, und er kennt viele der geheimen Plätze der Ahnen. Er kämpft in einem Kettenhemd, verwendet ein +1 langes Schwert, einen Bogen und hat gleichzeitig einige Zaubersprüche der ersten und zweiten Kategorie.

LAURANA:

Laurana ist eine Prinzessin der Qualinesti. Sie wurden von den Draconians gefangengenommen und wird in Pax Tharkas festgehalten. Gewöhnlich trägt sie ein +1 Kettenhemd und kämpft ausgezeichnet mit dem Schwert. Sollten die Gefährten ihr begegnen, dann wären sie gut beraten, ihr bei der Flucht zu helfen. Sie wird bei den Elfen sehr geliebt und ist für den Endsieg über die Draconians von wesentlicher Bedeutung.

MENSCHEN:

Die verschiedenen Leute der Stadtbevölkerung, die man antrifft, können Flüchtlinge von den Draconians sein. Flüchtlinge können sich den Gefährten anschließen und mit ihnen kämpfen.

Gewöhnlich verwenden sie ein Schwert und haben geringe oder gar keine Rüstung.

NOMADEN

Es gibt Gruppen von Nomaden, die die Ebenen bewohnen und die die südlichen Gebiete von Qualinost durchwandern. Einige der Nomaden haben möglicherweise den Wunsch, den Gefährten zu helfen, indem sie sich ihnen anschließen oder indem sie ihnen wichtige Gegenstände geben. Nomaden kämpfen gewöhnlich mit dem Schwert und dem Bogen.

IV. MONSTERS

Diese Bezeichnung steht im allgemeinen für alles, was einen töten möchte. Einige Monster sind Verbündete der Draconians, für andere sind die Gefährten einfach eine willkommene Mahlzeit.

AGHAR (GULLY ZWERGE)

Sie sind die niedrigste Rangordnung der Zwerge. Den Aghars wird von den anderen Zwergen kein ähnlicher Rang zugesprochen und die Menschen erachten sie als komisch und überflüssig. Ihr stärkster Instinkt ist ihre Überlebensfähigkeit, wobei Feigheit eine Tugend von ihnen ist und Kriechen haben sie zu eine Kunstform entwickelt. Wenn sie kämpfen, rennen sie normalerweise davon, oder, wenn das nicht möglich ist, dann laufen sie herum, versuchen, Schlägen auszuweichen und kicken einem gegen das Schienbein.

BAAZ DRACONIONS:

Sie sind die kleinste und gewöhnlichste Art von Draconians. Sie werden in der Armee als Bodentruppe eingesetzt. Sie mögen Menschen, als beliebige Beigabe zu ihren Mahlzeiten, sehr gern. Deshalb lieben sie den Kampf und suchen den Kontakt. Sie tragen leichte Schutzkleidung, verwenden Schwerter, und wenn man sie tötet, zerfallen sie zu Staub.

BOZAK DRACONIONS:

Sie sind etwas größer, aber weniger zahlreich als die kleineren Baaaz, verwenden Magie und stehen zur Sache von Takhisis. Sie tragen keine Schutzkleidung, sind aber schwieriger zu treffen als die gepanzerten Baaaz. Sie verwenden Zaubenangriffe, wie etwa die 'Magic Missile'. Wenn man sie tötet, trocknet ihr Fleisch und fällt von den Knochen ab. Diese explodieren dann und verletzen jeden, der sich in der Nähe aufhält.

SCHRECKLICHE WÖLFE:

Diese großen Wölfe jagen gewöhnlich in großen Rudeln. Wenn sie hungrig sind (das ist fast immer der Fall), greifen sie an. Die Wölfe sind raffiniert und schnell und greifen mit einem teuflischen Biß an.

DRACHEN:

In Pax Tharkas gibt es zwei alte, erfahrene und tödliche Drachen, nämlich 'Flamestrike' und 'Ember'. Flamestrike bewacht die versklavten Kinder, die in der Befestigung gefangen gehalten werden. Er ist irgendwie verrückt und kümmert sich um die Kinder als wären es seine eigenen. Das könnte für die Gefährten von Vorteil sein, da Flamestrike, wenn die Kinder in der Nähe sind, nicht seinen Atem einsetzt. Andererseits macht es Ember nichts aus, seinen flammenden Atem, seinen Verwünschungen und seine Klauen bei jedem Feind, der ihm zu nahe kommt, zu verwenden. Die beiden alten roten Drachen sind schreckliche Gegner, die die Gefährten eher töten, als daß sie von ihnen getötet werden.

RIESENWESFEN:

Diese unintelligenten Monster sind groß genug, daß sie einem selbst oder den Gefährten Probleme bereiten können. Für sie gilt, daß "Alles, was sich bewegt, muß was zu essen sein oder man kann die Eier darin ablegen." Riesenwespen sind hart im Nehmen und man muß ihnen schon gewaltige Verletzungen beibringen, bevor sie sterben. Sie greifen mit einem Biß oder einem Stich an, vorzugsweise aus der Luft.

GOBLINS:

Diese nur 1,20 m großen menschenähnlichen Wesen sind von Natur aus böse und verbringen ihre Zeit gern mit schrecklichen Aktivitäten wie etwa Folter und Sklaverei. Sie versuchen alles, sich sowohl die Waffen wie die Rüstung zu schnappen.

GREIFE:

Diese Monster, die vorne aussehen wie ein Adler und hinten wie ein Löwe haben einen unstillbaren Appetit auf Pferdefleisch, geben sich aber auch mit Menschenfleisch zufrieden. Obgleich sie in der Lage sind, zu fliegen, so greifen sie doch vom Boden aus an. Sie sind äußerst aggressiv und halbtintelligente Fleischfresser.

HOBGOBLINS:

Diese großen menschenähnlichen Wesen sind von Natur aus böse und lieben es zu töten. Ihre Fähigkeiten spiegeln sich in der Sorgfalt wider, die sie ihren polierten Waffen und Schuppenrüstungen zukommen lassen. Ihre Entschlossenheit zeigt sich in ihren hellen, blutigen Farben ihrer Kleider.

KAPAK DRACONIANS:

Diese Draconians sind größer als die Baaz und sie lieben es, ihre kleineren Artgenossen zu quälen. Sie unterscheiden sich von den anderen Draconians durch ihre Giftangriffe. Wenn sie getötet werden, lösen sich ihre Körper auf.

MENSCHEN:

Das sind feindliche menschliche Wesen, die normalerweise im Dienst der Draconians stehen oder gewöhnliche Banditen, die ihren Vorteil im gegenwärtigen Chaos suchen. In beiden Fällen können sie bewaffnet, gepanzert und gefährlich sein.

STIRGES:

Diese ekelhaften, kleinen, fliegenden Blutsauger lieben nichts mehr als frisches, warmes Blut. Dreimal darf man raten, was Menschen für die Stirges darstellen. Sie greifen solange an, bis man sie tötet oder bis sie voll sind.

TROLLS

Diese großen, tollpatschigen menschenähnlichen Wesen sind nicht sehr intelligent, aber wie viele anderen auch, behandeln sie Menschen als willkommene Ergänzung in ihrer Nahrung. Sie sind sehr harte Gegner, man kann sie nur schwer verletzen, und wenn man es endlich mal schafft, dann heilen ihre Verletzungen automatisch. Sie benutzen ihre Krallen oder Schläger und verursachen schreckliche Verletzungen.

KAMPFHUNDE:

Diese großen ausgebildeten Kampfhunde haben gewöhnlich eine leichte Lederrüstung und Halsbänder mit Spikes. Mit dem Einsatz ihrer Zähne greifen sie an, wenn man ihnen ins Gesichtsfeld kommt.

WILDE HUNDE:

Diese mittelgroßen Haushunde sind während des Chaos der Invasion verwildert. Sie greifen nur an, wenn sie sehr hungrig sind.

WIGHTS

Diese untoten menschlichen Wesen findet man oft in Katakomben, wo sie oft versuchen, alles menschliche Leben, das ihnen in die Quere kommt, zu zerstören. Wights verursachen bereits Verletzungen, wenn sie ihr Opfer nur berühren. Sie sind bei einigen Zaubersprüchen immun und können nur von Zauber und von silbernen Waffen getroffen werden.

WRAITH (Gespenster):

Sie sind Geister böser Wesen, verdammt und entschlossen in unserer Welt zu bleiben. Diese Scheintoten gehören zu den gefährlichsten Gegnern, die die Gefährten jemals treffen werden. Wraith verursachen Verletzungen, indem sie ihre Opfer einfach berühren. Sie sind bei einigen Zaubersprüchen immun und können nur von Zaubervaffen getroffen werden.

WYVERN

Diese großen Monster mit Flügeln sind eher dumme entfernte Verwandte der Drachen. Sie besitzen nicht die Waffe des Atems, und können keine Verwünschungen ein setzen wie sie die Drachen haben, aber sie können mit mächtigen Pranken und giftigen Stacheln angreifen.

ZOMBIES

Dieses zum Leben erweckten Leichname aus einer Fabelwelt werden oft als unermüdliche Wächter eingesetzt, die kämpfen können, bis sie zerstört werden. Sie sind widerstandsfähig bei einigen Zaubersprüchen.

V. GEGENSTÄNDE

In diesem Spiel gibt es viele Gegenstände, die von den Gefährten verwendet werden können. Gegenstände können die Fertigkeiten eines mitspielenden Charakters im Kampf verbessern oder sie sind Erfahrungspunkte wert. Um einen Gegenstand aufzunehmen, muß man einen der Gefährten auf den Gegenstand bewegen und aus dem Menu den Befehl 'Take' (Nehmen) auswählen. Um einen Gegenstand einzusetzen, muß man den Befehl 'Use' (Benutzen) auswählen und dann den Gegenstand wählen.

RÜSTUNG UND SCHILDER:

Der Gebrauchswert einer Rüstung oder eines Schilds hängt von dem Charakter ab, der gerade den Gegenstand verwendet. Für Tanis ist es zum Beispiel wenig sinnvoll, eine

Lederrüstung +1 zu verwenden (er beginnt bereits mit einer Lederrüstung +2), aber Goldmoon (sie hat nur eine normale Leder-schutzkleidung) hätte davon Vorteile. Um die Zweckmäßigkeit eines Gegenstandes zu prüfen, nimmt man den Gegenstand und schaut sich die statistischen Merkmale eines Charakters an.

GELD:

In der Welt von Krynn ist Gold ein schönes Metall, aber das Geld besteht aus Eisenmünzen. Intelligente Monster tragen Geld bei sich, das sie fallenlassen, wenn sie sterben.

RINGE:

Diese Gegenstände kommen für die unterschiedlichen Charaktere in verschiedenen Formen. Wenngleich jeder Charakter Erfahrungen sammeln kann, wie man einen Ring findet, so benötigen einige Ringe doch bestimmte Charaktere, damit sie tatsächlich eingesetzt werden können. Ein Schutzring kann von jedem benutzt werden, aber ein Ring, der Zaubersprüche enthält kann nur von einem mit Zauberkäften verwendet werden.

ZAUBERTRANK:

Es gibt unterschiedliche Zaubertranks. Zaubertranks der gleiche Art haben die gleiche Farbe. Die einzige Möglichkeit herauszufinden, welche Wirkung sie haben ist, sie zu probieren.

Verschiedene Zaubertranks haben unterschiedliche Wirkungen auf die einzelnen Charaktere. Wenn man keinen Unterschied feststellt, dann war der Trank wohl für die Person nicht geeignet oder er wurde am falschen Ort eingenommen, an dem er keine Wirkung entfalten kann.

Heiltranks haben nicht immer die gleiche Stärke und ihre Wirkung haben unterschiedliche Resultate. Sie heilen zwar Verletzungen aber sie können nicht die 'Hit Points' (Trefferpunkte) erhöhen. Diese Tranks können von jedem eingenommen werden.

Tranks für die Stärke und Unverwundbarkeit dauern nur eine bestimmte Zeitspanne und wirken nur bei Tanis, Riverwind, Caramon, Sturm und Flint. Solange ihre Wirkung anhält, sind sie in gefährlichen Situationen sehr nützlich.

Tranks zur Stärkung verschlimmern die Verletzungen beim Gegner, wenn ein Charakter richtig zuschlägt. Der Grad der Verletzungen ist

unterschiedlich, weil die Tranks unterschiedlich stark sind.

Zaubertranks für die Unverwundbarkeit machen eine Person bei nichtmagischen Angriffen immun, bei Angriffen mit magischen Mitteln, sind sie schwerer zu verletzen und sie erhöhen die Widerstandskraft bei den Wirkungen des Zaubers.

ZAUBERSEIL:

Das ist sehr nützlich, wenn man mal klettern muß.

SCROLLS (Schriftrollen):

Schriftrollen enthalten entweder Zauber oder Priestersprüche. Sobald eine Schriftrolle verwendet wurde, kommen die folgenden Verwünschungen aus der Schriftrolle und nicht aus der Erinnerung eines Charakters. Schriftrollen können nur bei Charakteren einer entsprechenden Art verwendet werden.

WANDS (Zaubersprüche):

Diese Gegenstände bieten eine gebrauchsfertige Quelle zusätzlicher Zaubersprüche an, aber jeder einzelne hat eine begrenzte Energie und kann nicht wieder geladen werden.

WAFFEN:

Die Gefährten finden Waffen aller Art, einschließlich des historischen Schwerts Wyrmslayer. Das ist für den Abschluß des Spiels unabdingbar. Man muß darauf achten, daß eine Waffe, die man findet, die Kampffähigkeit eines Charakters verbessert niemals ein +3 Schwert gegen ein +1 Schwert austauschen.

VERSCHIEDENES:

Die Gefährten finden auch andere Gegenstände einschließlich Munition für Distanzwaffen, Juwelen und Schmuck. Mit allen Gegenstände erhält man Erfahrungspunkte, aber manchmal ist es notwendig, einige Gegenstände zurückzulassen, wenn etwa ein Charakter überladen ist.

VI. ANMERKUNGEN ZUM SPIEL

BEIM UMHERZIEHEN:

Die vorstoßenden Streitkräfte der Draconians laufend beobachten, wie es auf der Landkarte für das Unternehmen dargestellt ist. Wenn die Gefährten nicht gleich zu Beginn des Spiels die nördlichen Regionen aufsuchen, dann wird es der Feind unmöglich machen, später dorthin zu reisen. Sind die Armeen der Draconians einmal da, ist jeder und alles, die sonst für das Spiel noch nützlich gewesen wären, für den Rest des Spiels nicht mehr verfügbar.

Jedes unbewohnte (oder früher unbewohnte) Gebiet nach allem, was man finden kann, absuchen. Zu Beginn des Spiels sollte man sich über die Höchstgrenze der Anzahl der Gegenstände, die man tragen kann, noch keine Sorgen machen.

Wenn man auf einen Kampf brennt, dann sollte man nicht alles, was sich bewegt töten. Es gibt wohlgesonnene NPCs, die sich möglicherweise den Gefährten anschließen möchten, und die haben Gegenstände, die für die Gefährten von wesentlichem Nutzen sein können.

Niemals das Ziel aus den Augen verlieren: Wyrmslayer finden, Laurana retten und die Frauen und Kinder, die in Pax Tharkas gefangengehalten werden, befreien. Und dann möglichst noch lebend wieder raus.

KAMPFHINWEISE

Einige Charaktere sind für Kampfeinsätze besser geeignet als andere. Deshalb sollte man diese in der ersten Reihe der Gefährtengruppe halten. Nicht vergessen, verletzte Mitglieder der Gruppe nach hinten nehmen. Es ist leichter, Charaktere zu heilen, als von den Toten zu erwecken (was man nicht unbegrenzt häufig tun kann - siehe Raistlins Verfassung).

Ranged Combat (Kampf auf Distanz) so häufig wie möglich verwenden, um den Feind zu verletzen, bevor er einem zu nahe kommt. Richtig angreifen - denn einige Monster können nur mit einer hohen Attacke getroffen werden, andere nur mit einer tiefen Attacke. Schießt man niedrig auf ein fliegendes Monster, dann hat niemand etwas davon außer dem Monster. Verwender von Zauber müssen sich nicht in der Führungsposition aufhalten, um ihre Zauberkräfte auf Distanz zu benutzen. Es genügt, wenn sie sich unter den ersten vier befinden.

Wo Bin Ich?

Während des ganzen Spiels darauf achten, wo man sich befindet. In der Wildnis regelmäßig auf die Landkarte für den Einsatz sehen, um die Position des Charakters und den Vorstoß der Armeen der Draconians zu überprüfen. Biegt man mal falsch in die Arme der Armeen der Draconians ab, dann kann das die letzte Bewegung gewesen sein.

Einmal im Untergrund, muß man selbst festhalten, wo man gewesen ist. Achtgeben auf auffällige Bereiche, damit man sich erinnert, wo man gewesen ist. In einigen Gebieten gibt es geheime Türen, in anderen gibt es Fallen - Die Augen offen halten und vorsichtig sein.

ANMERKUNGEN ZU DEN HERAUSGEBERN UND MITARBEITERN

Programmentwurf:

U.S.Gold Ltd.

Produktmanager:

Mike Wilding

Entwicklung:

George MacDonald, Graeme Bayless

16 Bit Programmierung:

Graham Lilley

16 Bit Grafiken:

Kevin Balmer

8 Bit Programmierung und Grafiken:

Mr. Micro

Entwurf und Koordination:

Laurence H. Miller

Spieltest:

U.S.Gold Ltd. & Strategic Simulations, Inc.

Grundeinheit:

DL2, Dragons of Flame, von Douglas Niles

Titelillustration:

Jeff Easley

Dokumentation:

Laurence H. Miller, George MacDonald

Bild- und Grafikentürfe:

LOUIS SAEKOW DESIGN: Peter Gascoyne & David Boudreau

Desktop Publishing:

LOUIS SAEKOW DESIGN: Peter Gascoyne

Produktion bis zum Druck (Europäische Version)

Bob Malin, David H. Brown

Druck:

Beshara Press Ltd.

Fragen und Probleme?

Sollten Sie beim Laden oder Spielen von DRAGONS OF FLAME auf irgendwelche Schwierigkeiten stoßen, dann können Sie uns unter folgender Telefonnummer anrufen: 02101 - 6070, und zwar von Montag bis Freitag zwischen 14 und 16 Uhr. Fragen Sie nach dem "Customer Support Department", das Ihre Fragen gerne beantwortet.

GARANTIEERKLÄRUNG

Strategic Simulations, Inc. ("SSI") garantiert für den Zeitraum von 30 Tagen nach dem Kaufdatum, daß die Diskette (bzw. Disketten) mit dem darauf aufgenommenen Programm frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte sich trotzdem innerhalb dieser Zeitspanne die Diskette als schadhaft erweisen, können Sie die Diskette an folgende Adresse zurückschicken: Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarstz, Bundesrepublik. Wir werden Ihnen die Diskette kostenlos ersetzen.

SSI GIBT KEINE GARANTIE, WEDER EXPLIZIT NOCH IMPLIZIT, BEZÜGLICH DER AUF DER DISKETTE AUFGENOMMENEN SOFTWARE ODER DES IN DIESEM HANDBUCH BESCHRIEBENEN SPIELS, SEINER QUALITÄT, SEINER LAUFFÄHIGKEIT, VERMARKTUNGSFÄHIGKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS PROGRAMM UND DAS SPIEL WERDEN "ALS SOLCHE" VERKAUFT. DAS GESAMTRISIKO HINSICHTLICH DER QUALITÄT UND DER LAUFFÄHIGKEIT TRÄGT DER KÄUFER, SIE HAFTET AUF KEINEN FALL FÜR DIREKTE, INDIREKTE, ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE SICH AUS EINEM FEHLER IM PROGRAMM ODER SPIEL ERGEBEN, SELBST WENN SSI AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE. (IN EINIGEN LÄNDERN IST WEDER DER AUSSCHLUSS NOCH DIE BESCHRÄNKUNG IMPLIZIERTER GARANTIE ODER DIE HAFTUNG FÜR ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN ERLAUBT. IN DIESEM FALL TRIFFT DIE OBEN BESCHRIEBENE BESCHRÄNKUNG UND AUSSCHLUSS NICHT ZU.)

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE und das TSR Markenzeichen sind Warenzeichen im Besitz von TSR Inc., Lake Geneva, WI, USA und werden in Lizenz von Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA verwendet.

Copyright © 1989 Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Copyright © 1989 TSR, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Das Handbuch und sämtliche Begleitmaterialien, sowie die Computerprogramme auf den beigelegten Floppydisketten oder Kassetten, die hier beschrieben sind, sind urheberrechtlich geschützt und enthalten gesetzlich geschützte Informationen im Besitz von SSI, Inc. und TSR, Inc. Ohne die ausdrücklich schriftliche Genehmigung von TSR, Inc. ist es niemandem gestattet, Kopien dieses Handbuchs, des Begleitmaterials oder der Programme auf den Floppydisketten oder Kassetten, an andere Personen weiterzugeben oder weiterzuverkaufen. Das Kopieren oder Fotokopieren, die Reproduktion, Übersetzung sowie die Verkleinerung dieses Handbuchs oder Begleitmaterials auf maschinenlesbares Format - als Ganzes oder in Teilen - sind nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung von TSR, Inc. gestattet.

Jedliche Person(en), die einen Teil oder das Ganze dieses Programms reproduzier-/t/en, in welcher Form auch immer, mach-/t/en sich einer Verletzung der Urheberrechts strafbar und wird/werden nach Ermessen der Besitzer des Urheberrechts strafrechtlich verfolgt

WAS ZU TUN IST, WENN SIE EINE FEHLERHAFT DISKETTE HABEN

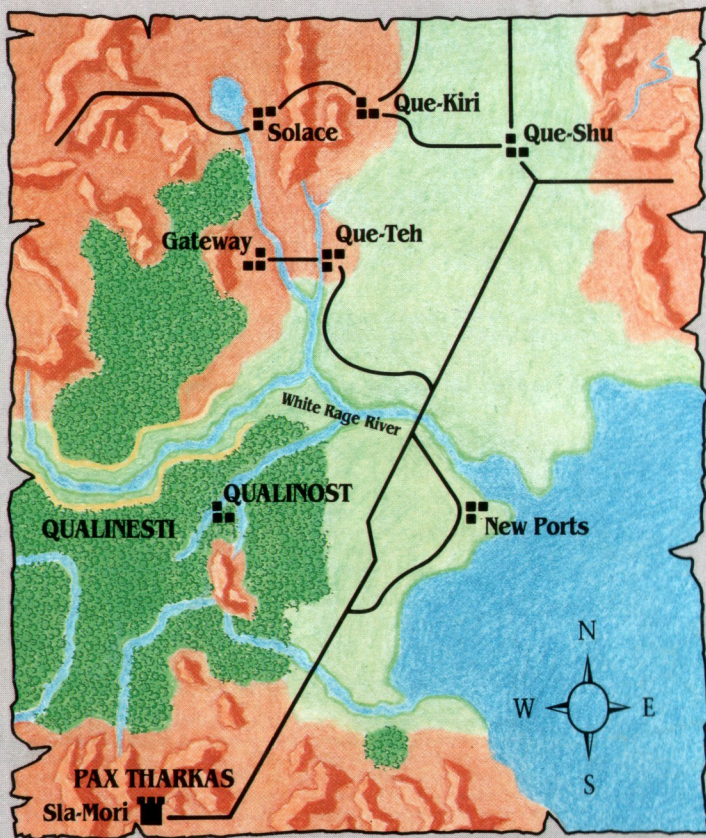
Alle Ihre Spiele werden ausgedehnten Spieltests unterzogen, bevor sie auf den Markt kommen. Dadurch hoffen wir, etwaige Programmfehler zu entdecken und zu korrigieren. Wegen der komplexen Natur unserer Simulationen kann es jedoch passieren, daß einige Programmfehler bis zur Veröffentlichung unentdeckt bleiben. Außer den Programmfehlern gibt es manchmal Probleme mit den Disketten selbst. Bei der Duplikation von Disketten rechnen wir erfahrungsgemäß mit einer Fehlerquote zwischen drei und fünf Prozent. Bevor Sie davon ausgehen, daß eine Diskette schadhaft ist, sollten Sie Ihr Diskettenlaufwerk überprüfen. Bis zu 95 Prozent der an uns als defekt zurückgeschickten Disketten erweisen sich auf unseren Computersystemen als fehlerfrei. Häufig liegt das Problem an einem Diskettenlaufwerk, das der Wartung hinsichtlich seiner Ausrichtung, Geschwindigkeit oder der Reinigung bedarf.

Ist Ihre Diskette schadhaft, so schicken Sie nur diese Diskette (behalten Sie die anderen Teile des Spiels) an unsere Kundenabteilung (Customer Support Department) zurück, und zwar zusammen mit einer Notiz, in der Sie die Probleme beschreiben. Sie erhalten eine Ersatzdiskette, sobald wir Ihre defekte Diskette empfangen haben.

Entdecken Sie im Programm einen Fehler, sollten Sie die Spieldiskette und die Speicherdisketten an unsere Kundenabteilung zurückschicken. Fügen sie bitte eine Beschreibung darüber bei, was im Spiel passiert, wenn der Fehler auftritt. Nach Korrektur des Programmfehlers erhalten Sie eine auf den neuesten Stand gebrachte Diskette.

Vergewissern Sie sich, daß Sie bei einem Schriftwechsel mit uns immer Ihren Namen, die Adresse und die Telefonnummer beifügen, unter der wir Sie tagsüber erreichen können. Wir werden unser Bestes versuchen, jegliches Problem so schnell wie möglich zu korrigieren.

DRAGONS OF FLAME QUEST MAP



Road



Town



Mountain
Clear



Mountain



Pax
Tharkas



River



Water



Forest



Cliff



Clear



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

675 Almanor Avenue
Sunnyvale, CA 94086