

Advanced Dungeons & Dragons ®

HEROES OF THE LANCE

© 1990 Strategic Simulations, Inc. ®
© 1990 TSR, Inc. All rights reserved

A DRAGON LANCE™ Action Game

CREDITS

HEROES OF THE LANCE

Creación del programa: **U.S. Gold Ltd**

Diseño & Coordinación: **Laurence H. Miller**

Equipo de Programación:

Alan Bridgeman, Matt Ellos, Graham Lilley, Teoman Irmak, Anthony Scott

Dirección del producto: **Jerry Howells**

Producción y coordinación: **Bob Kenrick**

Basado en el modulo: **DL1 Dragons of Despair**

Manual Original R. U.: **Laurence H. Miller**

Manual adaptado por SSI: **Louis Saekow**

Diseño: **Louis Hsu Saekow, David Boudreau, Pete Gascoyne**

Trabajo Artístico: **Jeff Easley**

Gráfico Original de la pantalla de título: **Clyde Caldwell**

Desarrollo del juego por: **U.S. Gold Ltd. & Strategic Simulations Inc.**

Equipo de Comprobación & desarrollo U.S. Gold: **Paul Sutton, Charles Cecil & Mike Dixon**

Equipo de comprobación SSI y desarrollo: **Chuck Kroegel, Dick Vohlers, Cyrus Harris, Graeme Bayless, Zane Walters, John Brunning, Robert Daly & James Kucera**

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

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

Este libretto y otro material impreso junto con los programas de ordenador en los diskettes que le acompañan o cassette, descritos aquí, tienen copyright e incluye información que pertenece a Strategic Simulations, Inc. y TSR Inc. No está permitido que nadie dé o venda copias de este libretto, cualquier material que lo acompañe y los programas de ordenador en los discos o cassettes que se acompañan o listas de los programas en los discos o cassettes a cualquier persona o institución excepto lo dispuesto por contrato escrito con TSR Inc. Nadie puede copiar, fotocopiar, reproducir, traducir o reducir a máquina este libretto o cualquier otro material impreso que lo acompañe, en su totalidad o 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.

INDICE

I. ANTECEDENTES & HISTORIA	2
A) La Saga de los DRAGONLANCE®	
B) El Juego de ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®	
II. EMPIEZA LA ACCION	3
A) Preparándote para el juego	
B) Cargando el juego	
C) Diferencias en la versión IBM	
D) Diferencias en las versiones cassette/disco	
III. JUGANDO EL JUEGO	5
A) Movimiento	
B) Combate a distancia/esquivando	
C) Combate a corta distancia	
D) Ventanas de las pantallas	
E) Menús y submenús	
F) Ganar el juego	
G) Comandos del teclado IBM	
H) Una Nota para los usuarios del ST con Disco Duro	
IV. PERSONAJES	13
Tanis Half-Elven	
Caramon Majere	
Raistlin Majere	
Strum Brightblade	
Goldmoon	
Riverwind	
Tasslehoff Burrfoot	
Flint Fireforge	
V. MONSTRUOS	21
VI. PERDIDO Y ENCONTRADO - Objetos en las ruinas	23

I. ANTECEDENTES & HISTORIA

Hace ahora más de trescientos años desde el Cataclismo cuando la ira de los dioses descendió sobre Krynn. Con la única puerta de acceso directo a nuestro mundo cerrado, la Reina de la Oscuridad esparció su poder a lo largo de la tierra despertando a los malvados dragones y creando a los Draconianos. Una vez en poder de Krynn, ella estaría libre para forzar la entrada al mundo. Sólo los "Compañeros de Lance" (no son héroes hasta que no triunfan) pueden evitar su victoria final. Si fallan, la Reina de la Oscuridad quedará libre para pasar a través del Abismo al mundo, y la oscuridad cubrirá a Krynn durante toda la eternidad, ya que ella y sus Draconianos controlarán el imperio más grande y malvado jamás creado.

La única amenaza para su malvado poder es la posibilidad de revivir el culto a los viejos dioses. En los años que habían pasado desde el cataclismo, los habitantes de Krynn habían perdido su confianza en los dioses. Antes de que la oposición a Takhisis pueda estar unida, debes devolver la confianza en los viejos dioses recuperando los Discos de Mishakal de las ruinas de Xak Tsaroth. El

uso de su sabiduría traerá la Verdadera Curación a Krynn y devolverá la lealtad a los viejos dioses, permitiéndoles intervenir en el destino de los que les alaban. Más importante, les permitirá enfrentarse a la Reina de la Oscuridad directamente y restablecer el equilibrio entre el Bien, el Mal y la Neutralidad.

Esta poderosa reliquia es la única esperanza para Krynn y debes ayudar a los Compañeros en su tarea de recuperar los Discos. Desgraciadamente, los Discos no están simplemente allí en las ruinas, sino que están muy bien custodiados por Khisanth un viejo, enorme y negro dragón servido por Draconianos que ha esclavizado a los Aghar del lugar (gnomos de los barrancos).

A. LA SAGA DE LOS DRAGONLANCE®

El mundo de Krynn está pensado para jugadores que quieren más dragones. El argumento básico, que se convierte en la base del universo del juego de DRAGONLANCE®, fue creado por el equipo de diseño de TSR. Estos conceptos tomaron vida entonces gracias a los artistas de TSR para producir la saga de DRAGONLANCE®, un rico y diverso universo del juego con impresionantes dragones e intrépidos aventureros. De este comienzo proviene un mundo entero y su historia, el lugar ahora conocido por los jugadores como Krynn. Hasta ahora, la ocupación de Krynn había estado limitada a la imaginación de los lectores de las novelas de DRAGONLANCE® y a los jugadores del juego de ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®. Sin embargo, las cosas han cambiado.

Los Héroes de Lance del juego te dan la posibilidad de tomar parte en el objetivo de los "Compañeros de Lance", cuando empiezan a luchar para salvar a Krynn de la dominación de Takhisis, la Reina de la Oscuridad. Encuéntrate a ti mismo en la verdadera acción a medida que controlas a los personajes en su lucha a vida o muerte contra las fuerzas del mal. ¿Podrás recuperar los Discos de Mishakal de la guarida de Khisanth, en lo profundo de las ruinas de Xak Tsaroth? Antes incluso de que puedas alcanzar la guarida, los compañeros deben defenderse de las hordas de Draconianos en un combate mano a mano y vérselas con la poderosa magia, arañas monstruosas, esqueletos vivientes y muchos más terrores que se esconden entre los escombros de la que una vez fue una bella ciudad.

Aquellos que estén familiarizados con el juego de AD&D®, sabrán que esto no es un juego de personajes sino un juego de Acción. El ordenador se usa para guardar todos los "golpes" usuales, "daños", "salvar lanzamientos", etc., para que tú te puedas concentrar en la acción de la pantalla. Tú no verás los números que te permiten concentrarte en lo que está visible en ese momento, la Carga Draconiana hacia delante blandiendo espadas. ¿Podrás ver las trampas mientras el hechizo de detección permanece? o ¿qué es eso que hay en la esquina que parece una botella de poción?

B. EL JUEGO DE ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®

Algunos de vosotros puede que no os hayáis encontrado antes juegos de asumir papeles (RPGs). Aunque esto no es un RPG, está basado en los conceptos de lo que es probablemente el sistema de juego más extendido, el AD&D® de TSR.

En vez de ser un lector pasivo u observador como en una novela o en un juego, los jugadores del RPG controlan uno o más de los personajes dentro de la historia. Tú tomas un papel activo al determinar el curso de los acontecimientos dentro del juego, durante el cual, los personajes (si sobreviven) aprenderán y tomarán experiencia, preparándose así para enfrentarse a retos más duros. Los jugadores tienen una oportunidad para interactuar no sólo con el juego sino también unos con otros. El juego tiene un final abierto y cuando un escenario se ha completado, los personajes pueden continuar en otro y en otro.

Un "Maestro de Calabozo"(o de juego) dirige cada juego controlando la totalidad de la acción dentro del juego, aparte de los personajes jugadores. Esta persona es responsable de describir el ambiente de los personajes, controlar todos los monstruos y trampas y tratar con los vencedores de

los combates, tesoros y cualquier otra cosa que ocurra. Mucha gente disfruta siendo Maestro de Calabozo tanto como dirigiendo un personaje en otro escenario.

El juego de Héroes de Lance, está diseñado para esconder los dados rodantes y la mesa de referencia del jugador y permitirle a él o a ella concentrarse en la acción mientras que el ordenador se hace cargo de los mecanismos del juego. Pero, por supuesto, no permite a los jugadores interactuar con otros en el modo en el que el juego AD&D® lo hace.

II. LA ACCION COMIENZA

A pesar de los diferentes combates con Draconianos mientras Xak Tsaroth se aproximaba, los camaradas están finalmente frente al Gran Templo de Mishakal ante la estatua de las diosas. Cuando Goldmoon, llevando el Bastón de Cristal Azul se aproxima a la estatua, ésta se anima y te habla:

«...Krynn está a punto de enfrentarse a su mayor prueba... Debes devolver la verdad y el poder de los verdaderos dioses a los hombres. Es el momento de restablecer el equilibrio.

Para conseguir el poder, necesitarás la verdad de los dioses. En alguna parte de este templo se encuentran los discos de Mishakal: platos circulares de platino que son todo lo que necesitas para evocar mi poder. Debes recuperar esos discos.

Tu camino no será fácil. Los discos ahora se encuentran en la guarida del dragón. Por ello le doy poder a tu bastón: si lo presentas con valentía, sin vacilar, entonces prevalecerás...»

Encontrarás a los Héroes listos para empezar su exploración de las ruinas de Xak Tsaroth. Debes de estar preparado para cualquier cosa, ya que los Draconianos no son lo peor con lo que te puedes encontrar. Buena suerte. El destino de Krynn está en tus manos.

A. PREPARANDOTE PARA JUGAR

Antes de empezar el juego, DEBES hacer una copia de tus discos del juego. Deja en lugar seguro los discos originales y juega con las copias. Los discos originales no tienen ninguna protección física contra copia. Los usuarios del ST tendrán que usar un comando especial de formato, contenido en el Disco C (3). Mete ese disco y arranca tu sistema. Pulsa dos veces en FORMAT.TOS y sigue las instrucciones de la pantalla. Debido a que todas las versiones se grabarán periódicamente en el disco, no debes de proteger tus discos contra escritura.

Antes de empezar a jugar, necesitarás formatear un disco en blanco, que usarás como disco para salvar el juego. Puedes salvar tu juego durante el mismo, seleccionado SAVE del Menú Principal y luego siguiendo las instrucciones de la pantalla. Estas instrucciones te indicarán que metas el disco formateado en el momento correcto.

Protección contra copias: Después de que hayas cargado el juego, pero antes de que ninguna acción comience, se te hará una pregunta. Esta pregunta se puede contestar dirigiéndote al libro de reglas. Introduce la respuesta correcta a la pregunta y podrás continuar.

Contraste: Debido a la amplia variedad de monitores disponibles, puede que sean necesarios algunos ajustes en los controles de contraste y brillo de tu monitor, para conseguir la mejor imagen.

7

B. CARGANDO EL JUEGO

AMIGA: Conecta tu joystick a la puerta 2. Enciende tu sistema y arranca con el Kickstart 1.2 o posteriores (bien incorporado en él como ROM o mediante disco, dependiendo del modelo).

Cuando el ordenador te pida el disco de Workbench, mete el Disco A (1) en tu unidad de disco. El juego auto arrancará ahora y se cargará en el ordenador. Sigue la indicaciones de la pantalla que te dirá cuándo tienes que intercambiar el Disco A (1) por el Disco B (2) y viceversa.

AMSTRAD Disco: Conecta tu joystick en la Puerta 1. Mete el Disco del Programa A (1) en la unidad de disco. Teclea |CPM y pulsa ENTER. El juego se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla.

AMSTRAD Cassette: Conecta el joystick en la Puerta 1. Pulsa CTRL y la tecla pequeña ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las indicaciones de la pantalla.

ATARI ST: Conecta el joystick a la Puerta 2. Mete el Disco A (1) en tu unidad de disco. Enciende el ordenador. El juego se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de la pantalla que te indicarán cuándo intercambiar los discos.

C64/C128 Cassette: Conecta el joystick a la puerta 2 (C128, como se explica arriba para el modo C64). Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP al mismo tiempo, luego RETURN. Pulsa PLAY en el cassette. Sigue las indicaciones de la pantalla.

IBM PC y Compatibles: Arranca tu ordenador con el DOS 2.0 o superiores. Si no ves la indicación A> teclea A: y pulsa ENTER. Quita el Disco del DOS y mete el Disco A (1) en tu unidad de disco A. Si es la primera vez que estás jugando o si quieres cambiar algo que has establecido anteriormente, teclea HINSTALL y pulsa ENTER. Tendrás entonces una serie de opciones que te permitirán adaptar el juego a tu ordenador. Estas incluyen tarjetas gráficas, control (Joystick IBM o teclado) e instalación en disco duro. Cuando estés satisfecho con tus selecciones y las aceptes, se escribirán en el disco. Después de esta instalación y en el futuro, simplemente pulsa START y pulsa ENTER. Sigue las instrucciones de la pantalla. No necesitas usar HINSTALL de nuevo a menos que quieras cambiar lo que has establecido.

SPECTRUM 48K/128K y +2 Cassette: Conecta los interfaces del joystick antes de encender. Para el 128K o +2 usa la opción Cargador. En el 48K teclea LOAD"" y pulsa ENTER y luego PLAY en el cassette. Sigue las instrucciones de la pantalla.

SPECTRUM +3 Disco: Apaga el ordenador, mete el disco y pulsa ENTER. Sigue las instrucciones de la pantalla.

C. DIFERENCIAS EN LA VERSION IBM

Se puede jugar a la versión para IBM y Compatibles usando un joystick o el teclado numérico. Si juegas con el joystick, sigue las direcciones generales dadas para el joystick. Si juegas con el teclado numérico, controlarás tu personaje usando los números de este teclado y las letras del teclado normal. Lee las reglas para entender cómo funcionan los comandos. Hay una selección al final de las reglas que detalla los comandos que debes usar antes de empezar el juego.

D. DIFERENCIAS EN LAS VERSIONES DE CASSETTE Y DISCO

Las mayores diferencias entre el cassette y el disco se refieren a la disponibilidad o variedad de los monstruos. Durante el juego se necesitan acceso al disco para obtener información adicional. Esto no es posible con el cassette, aunque el juego tiene la misma variedad de monstruos en cualquier lugar dado, el número de tipos diferentes está limitado. Requiere cargas adicionales a medida que profundizas en las ruinas, pero cuando se añaden monstruos diferentes es a costa de los tipos de criaturas que ya has encontrado.

III. JUGANDO EL JUEGO

Este juego se ha diseñado para darte una sensación de aventura en el mundo de Krynn, un extraño y peligroso lugar lleno de monstruos y de tesoros. Hay muchas cosas que puedes hacer durante el curso del juego, desde movimientos y lucha hasta lanzar hechizos y recoger pociones.

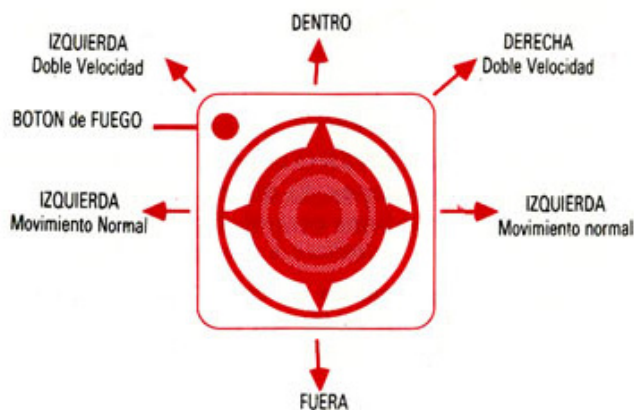
Para que puedas meterte en todas estas cosas, hemos establecido métodos de control para todo, lo más simples posible. El movimiento y el combate físico están completamente controlados desde el joystick (el teclado en el IBM PC y compatibles), y todo lo demás se trata con una mezcla de selecciones de Iconos y Menú.

Estos métodos se han diseñado para minimizar la interferencia en el curso del juego no teniendo nunca que dejar el joystick durante el transcurso del mismo. Mientras estás jugando, simplemente pulsando la barra espaciadora traerás el menú principal y pondrás el juego en pausa a medida que haces tu selección, y luego volverá a empezar cuando abandones los menús. La forma más fácil para conseguir los menús, es pulsar la barra espaciadora con el lado de tu mano, mientras sujetas el joystick. Se puede acceder a los menús en cualquier momento durante el juego.

Estos métodos para controlar la acción son:

1. Joystick (y botón de fuego) para el movimiento. Combate a Corta distancia (espada, bastón etc.) y combate a distancia (arco y flechas, lanzas etc.). El combate a corta distancia es posible cuando un personaje o un monstruo se aproxima al otro dentro de un cuarto del ancho de la pantalla.
2. La selección del menú es para elegir un hechizo, seleccionar un personaje, recoger objetos, etc., y lo puedes usar en cualquier momento pulsando la barra espaciadora para activar el menú principal. Usa el joystick para seleccionar una opción que te dará a su vez un número de opciones desde un submenú o llevar a cabo una acción específica.

A. MOVIMIENTO



Todo el movimiento en la pantalla se controla por el joystick, como se muestra aquí, incluyendo los movimientos hacia fuera del jugador, dentro o fuera de la pantalla. Moviendo el joystick en las

distintas direcciones, moverás tu personaje de acuerdo a esto (por ejemplo, si estás andando a la izquierda a velocidad normal y mueves el joystick hacia arriba a la derecha en diagonal, entonces tu personaje dará la vuelta y empezará a correr a doble velocidad.

Las direcciones del joystick hacia DENTRO (el joystick empujado hacia delante) y FUERA (joystick estirado hacia atrás) sólo están activas en ciertas ocasiones. Siempre que un pasillo cruce o se una al pasillo en el que tú estás, la dirección del compás en la que tu personaje puede viajar hacia abajo de ese pasillo, aparece resaltada. Notarás que si escoges ir hacia abajo de un pasillo, la dirección del compás cambiará. La pantalla siempre te muestra a tu personaje moviéndose a la izquierda y derecha.

Por otra parte, el compás está orientado para mantener la misma dirección absoluta, igual que en un compás real. Por ejemplo, si tu personaje está viajando a lo largo de un pasillo de este a oeste, el compás no mostrará que el norte está arriba. Si el personaje entra entonces en un corredor que va al Norte, el compás cambiará. El norte estará entonces a la derecha del compás ya que ésta es la dirección a la que el personaje está mirando. No es tan complicado como parece y se domina fácilmente cuando practiques un poco.

Si pulsas el botón de fuego conseguirás que haya dos opciones disponibles dependiendo de si tu personaje está corriendo o quieto cuando el botón sea pulsado:

PARADO: Pulsando y manteniendo apretado el botón de fuego, sitúa al personaje en el modo de combate uno o dos. El personaje entrará en el modo de combate de alcance (ver los detalles abajo) si el personaje está a más de un cuarto de pantalla del monstruo. Si está dentro de esta distancia el personaje entrará en el modo de combate a corta distancia. Verás la palabra "COMBAT" bajo el compás cuando tu personaje entre dentro del ancho de un cuarto de la pantalla.

CORRIENDO: Si pulsas el botón de fuego mientras estás corriendo, harás que el personaje salte en la dirección del movimiento. Esto permite al personaje pasar sobre ciertos tipos de obstáculos.

B. COMBATE DE ALCANCE: ESQUIVANDO



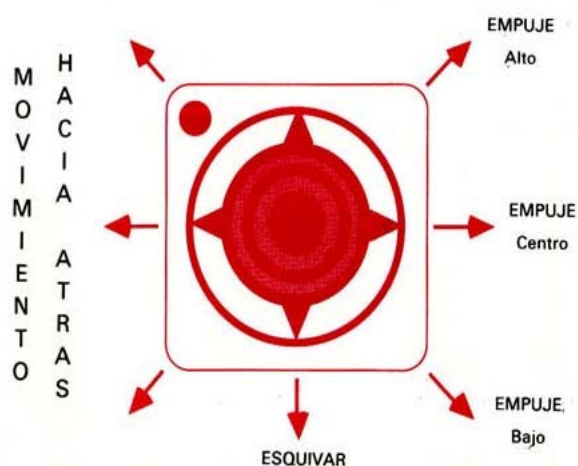
Este modo se utiliza para dos propósitos: esquivar y utilizar un arma de alcance (una que dispare a distancia como el arco y las flechas o un hacha de lanzamiento). Sólo se puede usar por un personaje que está parado y requiere que el botón de fuego sea pulsado para empezar a operar.

Con el botón de fuego pulsado, moviendo el joystick en la dirección adecuada harás que tu personaje realice la acción indicada. El arma del personaje se selecciona automáticamente cuando mueves el joystick a la posición de fuego. Para los arcos y las flechas, primero debes seleccionar el comando de uso en el menú principal y escoger una cartuchera o un carcaj antes de que el arma de alcance pueda ser usada. Los movimientos están invertidos dependiendo de la pantalla a la que esté mirando el personaje (ver diagramas). Mientras el joystick esté en la posición, el arma continuará disparando hasta que se quede sin munición o hasta que el monstruo se mueva al área de combate a corta distancia. Si empujas el joystick a una posición de disparo y lo sueltas, el arma sólo disparará una vez.

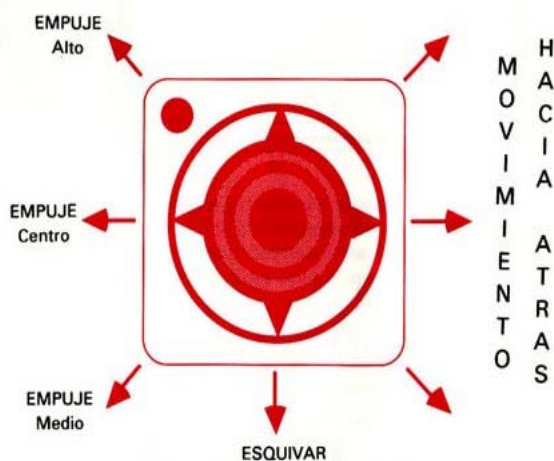
Disparar al CENTRO te permite hacerlo paralelo al terreno, a la altura del hombro y es lo más útil con los monstruos. El disparo BAJO y ALTO, permite a tu personaje disparar por debajo o por encima de la línea central. ESQUIVAR permite al personaje evitar un ataque y también está disponible en el Combate a Corta Distancia.

Todas las selecciones en el Combate a Distancia se cancelan cambiando a Combate a Corta Distancia, si el personaje del jugador y el monstruo se mueven dentro de un cuarto de distancia de la pantalla. Al mismo tiempo, el arma del personaje cambia a arma de Combate a Corta Distancia.

C. COMBATE A CORTA DISTANCIA



PERSONAJE MIRANDO A LA DERECHA



PERSONAJE MIRANDO A LA IZQUIERDA

El ordenador te permite entrenar en el modo de Combate a Corta distancia siempre que un monstruo y un personaje se muevan dentro de un cuarto de la pantalla del otro. Verás la palabra COMBAT bajo el compás cuando puedas entrar en el modo de Combate a Corta Distancia. Para entrar en este modo, mantén el botón de fuego apretado. Este modo permanece hasta que uno de los combatientes muere.

Cuando se está en modo de combate a corta distancia los movimientos del joystick cambian a los que se muestran aquí y el personaje usa automáticamente su arma de Combate a Corta Distancia. En este modo el jugador selecciona los movimientos de combate indicado para la lucha moviendo el joystick en la dirección adecuada.

La terminología usada se aplica a la lucha con espadas, pero los movimientos físicos se aplican igualmente a cualquier arma que el personaje esté usando, sea una espada, bastón, hacha, etc.

MOVIMIENTO HACIA ATRAS significa que el personaje se mantiene mirando y caminando hacia atrás. El personaje retrocederá (y continuará sujetando su arma) moviéndolo al borde de la pantalla o cuando alcance una barrera que no pueda pasar. Si ésta permite al personaje moverse al área límite de combate (cuarto de la pantalla) los movimientos volverán al modo normal del joystick.

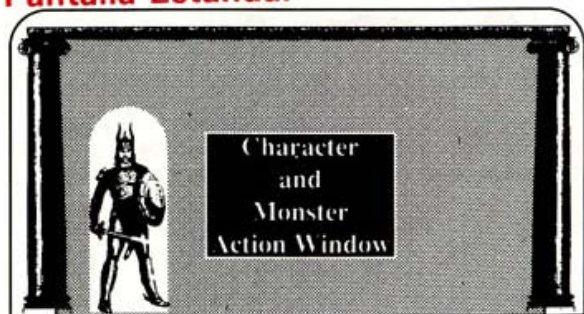
ESQUIVAR está disponible y el personaje se comporta de la misma forma que si estuviera en el combate a distancia, en la posibilidad de esquivar objetos.

Puedes realizar la selección desde el menú si es necesario y el ordenador pondrá el juego en pausa, haciendo los ajustes necesarios en el combate mientras que cualquier cambio o selección se realiza. Los menús te permiten cambiar el personaje principal.

D. VENTANAS EN LA PANTALLA

Hay dos ventanas principales en la pantalla que se usan durante el curso del juego:

Pantalla Estándar



Menú Principal



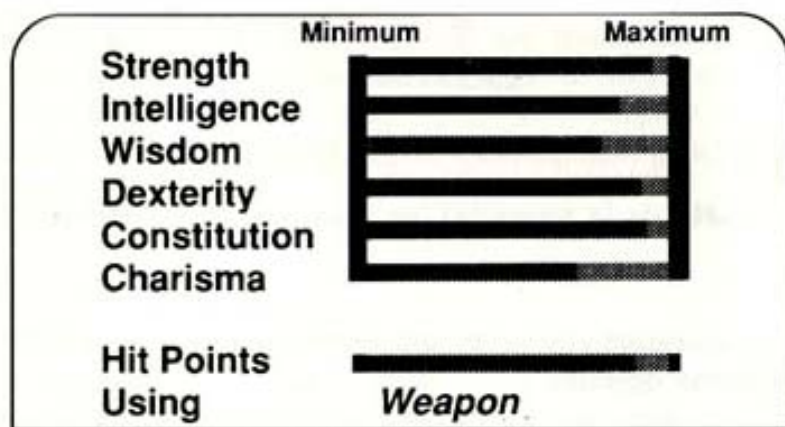
PANTALLA ESTANDAR: La sección principal de la pantalla muestra la visión en ese momento del área que se está explotando con una doble fila de iconos del personaje a lo largo de la parte inferior derecha de la pantalla y un compás indicando el punto de vista y salidas. Cerca de cada personaje, la situación de los puntos de ataque del jugador (Hit Point) se muestra como una barra vertical. Pulsando la barra espaciadora tras la segunda ventana, el Menú Principal.

MENU PRINCIPAL: La sección principal está cubierta con un pergamino de opciones con la selección de la parte superior resaltada y la sección inferior de la pantalla con el resto de la información.

La selección se hace moviendo la barra de subrayar con el joystick arriba o abajo o con las teclas cursor arriba y abajo. Cuando la selección requerida se ha realizado, pulsando el botón de fuego o la tecla RETURN/ENTER (Insert en el ST) activarás la selección. Aparecerá un mensaje de error si la selección que intentas no está disponible. Hay un tercer tipo de pantalla: la secuencia de animación. Te devuelve a la acción normal del juego pulsado la barra espaciadora. Si escoges el Menú Principal, podrás usarlo como una pausa durante el juego si es que necesitas un corto respiro pero no quieres abandonarlo.

E. MENUS Y SUBMENUS

1. Selección del Héroe: La pantalla de situación.



El orden en que los personajes aparecen en la pantalla tiene un efecto en el juego. El personaje de la parte superior izquierda es el primero del grupo y es el personaje activo. El personaje que está inmediatamente a la derecha de ese personaje es el segundo y así en adelante. El personaje que está

en la parte inferior derecha es el último. El icono del primer personaje aparecerá en la pantalla y representa al grupo entero. Los hechizos sólo se pueden lanzar si el personaje que lanza el hechizo es uno de los cuatro primeros. El personaje activo sufrirá la mayoría del daño en el combate, pero la totalidad de los cuatro primeros personajes también sufrirán algunos daños.

Puedes cambiar el orden de los personajes en tu grupo seleccionando "Hero Select" (selección del héroe) desde el menú principal. Cuando hayas hecho esto, aparecerá una caja blanca alrededor del personaje activo. Puedes usar el joystick o las teclas cursor para mover esta caja sobre uno de los personajes que quieres mover a una posición diferente. Cuando la caja está en el personaje que quieres, pulsa el botón de fuego o la tecla ENTER/ RETURN (Insert en el ST). Entonces tendrás una segunda caja blanca. Mueve esta caja blanca al personaje que quieras que sea el primer personaje para intercambiar la posición con él. De nuevo, pulsa la tecla RETURN/ENTER (Insert en el ST) o pulsa el botón de fuego. Los personajes intercambiarán las posiciones. Si quieres cambiar el orden de más de una pareja de personajes, reselecciona esta opción para cada cambio que quieras realizar.

Si los puntos de ataque de Goldmoon caen a un nivel bajo, y ella es el personaje activo, Riverwind intercambiará posiciones con ella para protegerla. Una vez que ella se haya revitalizado, puede asumir el mando de nuevo.

2. Uso de la Magia: El bastón de los hechizos mágicos.

El número entre paréntesis es el número de cargas que se usan por hechizo cuando Raistlin usa el bastón de Magius. Este bastón tiene hasta 100 cargas. El uso de pergaminos y pociones no gasta cargas. Las varitas usan estas cargas:

Charm (Hechizo):Cada uno usa una carga (1).

Sleep (Dormir):Usa una carga (1).

Magic Missile (Misil Mágico):Cada uno usa una carga (1).

Web (Trampa): Enreda al enemigo durante un tiempo limitado (2).

Detect Magic (Detectar Magia): Muestra la localización de objetos mágicos (1).

Detec Invisible (Detectar Invisibilidad): Muestra la localización de cualquier cosa invisible (2).

Final Strike (Golpe Final): Destruye el bastón y causa un intenso daño cuando explota.

Proporciona la opción de ser cancelado en caso de haber sido seleccionado por error (usa todas las cargas que queden).

Burning Hands (Quemador de Manos): Cada uno usa una carga (1).

Exit (Salida): Vuelve al Menú Principal.

3. Hechizos del bastón clerical:

Este selecciona uno de los dos submenús dependiendo de quién está usando el bastón. Goldmoon puede usarlo a menos que este incapacitada o muerta. En ese caso, Riverwind, Caramon o Sturm pueden usarlo a capacidad reducida.

El número entre paréntesis es el número de cargas usado por hechizo cuando se está usando el bastón clerical. Este bastón tiene hasta 200 cargas, pero absorberá energía si es atacado por monstruos que usan energía.

Cuando seleccionas los hechizos del bastón clerical, aparece un submenú diferente dependiendo de si Goldmoon está viva o consciente o uno de los otros personajes está controlando el bastón.

3a) Los hechizos del bastón clerical (para Goldmoon):

Cure Light Wounds (Curar heridas leves): Cura los daños menores de un personaje (1).

Protection from Evil (Protección contra el mal):Te ayuda contra los oponentes malignos (1).

Find Traps (Encontrar trampas): Indica la localización de una trampa (2).

Hold Person (Sujetar persona): Para a un monstruo en su camino (la mayoría del tiempo) (2).

Spiritual Hammer (Martillo espiritual): Igual que un martillazo, pero sin manos (2).

Prayer (Oración): Un poco de ayuda extra de arriba (3).

Cure Critical Wounds (Curar heridas graves): Cura más poderosa (5).

Raise Dead (Salir de la muerte): Resucita a los personajes muertos cuyos cuerpos están disponibles (5).

Deflect Dragón Breath (Reflejar el aliento del dragón): Muy útil si te encuentras un dragón (10).

Exit (Salida): Vuelve al Menú Principal.

3b) Hechizos del bastón clerical para Riverwind, Caramon o Sturm:

Cure Light Wounds (Curar heridas leves): Cura el daño menor hecho a un personaje (1).

Find Traps (Encontrar trampas): Indica la localización de una trampa (2).

Cure Critical Wounds (Curar heridas graves): Cura más poderosa (5).

Deflect Dragón Breath (Reflejar el aliento del dragón): Muy útil si te encuentras con un dragón (10).

Exit (Salida): Volver al Menú Principal.

4. USAR:

Esta muestra una lista de las pertenencias del personaje activo con la excepción de su equipo inicial (las armas personales y los objetos que se llevan). Incluye cualquier cosa adquirida durante el curso del juego como pociones, pergaminos, anillos etc. Cualquier arma aparte de las dos que usa el personaje, están listadas aquí. Las armas en exceso no se pueden usar por el personaje, aunque contribuyan en los puntos de experiencia totales al final del juego. El límite de un personaje está afectado por los carcajes de flechas y cartucheras de balas.

5. COGER:

Este comando se aplica al área ocupada en ese momento y da una lista de cualquier objeto que esté listo para ser cogido, así como cualquier objeto mágico o invisible que se haya encontrado. Debido al número limitado de objetos que cualquier personaje puede llevar, puede ser necesario seleccionar un personaje diferente para coger un objeto o hacer que ese personaje suelte o deje primero otro objeto. Ten en cuenta que el objeto que has soltado aparecerá debajo de este comando cuando sea seleccionado de nuevo.

Si esta lista incluye uno de los bastones (debido a la muerte de Raistlin o Goldmoon) hay restricciones para cogerlos y usarlos.

Bastón de Magius: Nadie puede cogerlo además de Raistlin ya que son de alineamiento equivocado y producirá daño si se intenta.

Bastón de cristal azul: Aparte de Goldmoon, Riverwind, Caramon y Sturm, cualquier otro puede hacerse daño con este bastón clerical. Sólo Goldmoon puede usarlo, a menos que esté muerta o incapacitada, en cuyo caso uno de los otros puede usarlo.

6. DAR:

Da una lista de todos los objetos que tiene el personaje al mando, que pueden ser transferidos a otro personaje. No incluye armas personales o (para Goldmoon o Raistlin) los bastones, pero incluye objetos como pociones, flechas, etc.

Para DAR un objeto, escógelos en su submenú y pulsa el botón de fuego (o equivalente) para iniciar la transferencia. Entonces el icono del personaje aparecerá resaltado. Mueve la barra de resaltar al personaje que quieras que reciba el objeto y pulsa el botón de fuego para completar la transferencia. El límite de carga de un personaje no puede sobrepasarse por este procedimiento y el juego no permitirá que se complete la transferencia. Si lo intentas volverás al principio del menú de DAR.

7. SOLTAR:

Muestra todas las posesiones de un personaje que pueden ser dejadas en el suelo. Como con los otros submenús, esta opción no da una lista de las armas personales (incluyendo los bastones de Raistlin y Goldmoon).

8. SALVAR:

Te permite salvar el juego para completarlo en otro momento. Antes de que realices esta operación, debes tener un cassette en blanco o un disco ya formateado como se mencionaba antes dependiendo de qué ordenador estés usando. Una vez que hayas seleccionado SAVE, sigue la instrucciones que se dan para completar el procedimiento.

9. RECUPERAR:

Te permite volver a empezar un juego que has salvado previamente en otro momento. Si estás ya jugando uno, se cancelará y reemplazará por el juego salvado que tú has cargado. Si lo seleccionas por equivocación, tendrás la opción de volver al menú principal antes de que se produzca ningún error. Si continúas, entonces se te pedirá el disco o cassette que contenga el juego salvado y se te indicará el procedimiento correcto.

10. PUNTUACION:

Puedes ver tus puntos acumulados de experiencia durante el juego escogiendo esta opción. El número que se muestra como total es la suma de todos los puntos acumulados por los personajes que continúan vivos. El número de monstruos eliminados es un total para todos los monstruos de un tipo dado, en ese momento del juego.

11. MENU DE SALIDA:

Proporciona los medios para volver a la pantalla del juego principal y continuar el juego.

F. GANANDO EL JUEGO

Acumulas puntos de experiencia durante el desarrollo del juego. Consigues puntos de experiencia por eliminar monstruos, reunir tesoros o sobrevivir hasta el final del juego. El total de puntos para el grupo se puede ver en cualquier momento desde el Menú Principal. Las puntuaciones detalladas (personaje por personaje así como el total) se proporcionan al final del juego. En este momento, las puntuaciones se listan por cada personaje y se dan dos puntuaciones del equipo. Una puntuación es el número total de puntos de los personajes que sobreviven y el segundo es el total de los personajes tanto si están muertos como vivos al final. Estas puntuaciones te permiten comparar los juegos así como dar un valor numérico como medida de éxito a cualquier juego.

G. VERSION IBM PC & COMPATIBLES: USANDO EL TECLADO

Introducción: Como se mencionaba antes en las reglas, la versión para IBM PC y Compatibles también se puede jugar usando el teclado numérico y el normal. Esta sección describe cómo se diferencia esta forma de jugar de hacerlo con un joystick.

Usando los Menús: Para acceder al Menú Principal, pulsa Insert. Para seleccionar una opción desde un menú pulsa la primera letra o número para esa opción y luego pulsa ENTER. Puedes salir de cualquier menú usando el de salida o pulsando la tecla ESC.

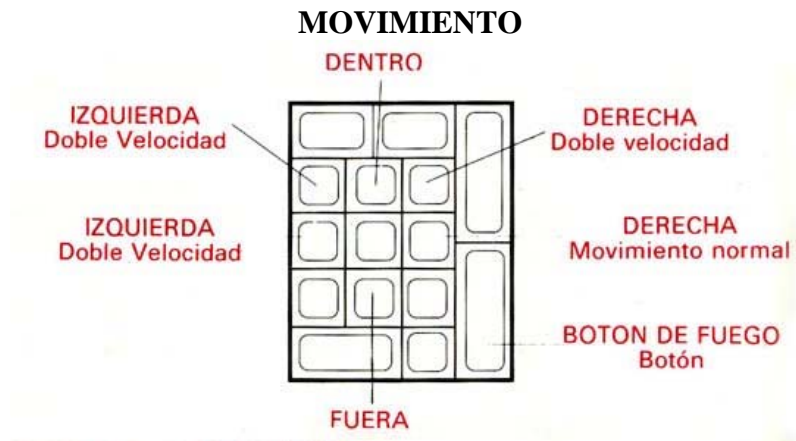
Seleccionando Héroe: Para mover un personaje a una posición diferente usa las teclas cursor para seleccionar el personaje que quieres mover y pulsa ENTER. Usa las tecla cursor de nuevo para mover el personaje a la posición deseada y pulsa ENTER.

H. UNA NOTA PARA LOS USUARIOS DEL ST CON DISCO DURO

Héroes de Lance se puede jugar desde un disco duro, suponiendo que tu ordenador tenga al menos 1 Mega de RAM. Copia todos los archivos al disco duro y luego quita el archivo EXEC.PRG de la carpeta AUTO. Pulsa dos veces en EXEC.PRG y el juego empezará.

Control del personaje usando el teclado numérico:

Los siguientes diagramas ilustran cómo el teclado numérico se usa para controlar tu carácter durante el Movimiento, Combate a Corta Distancia y Combate a Distancia. Usa la tecla RETURN en lugar del botón de fuego.



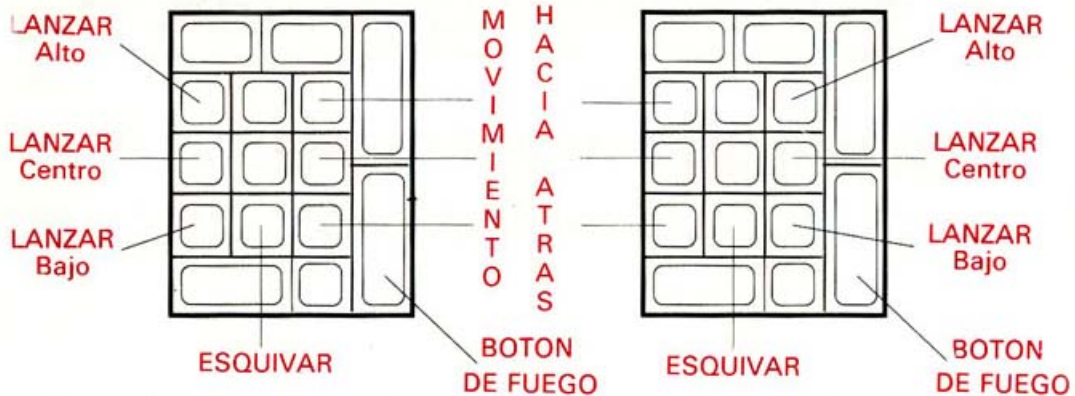
COMBATE A DISTANCIA / ESQUIVAR



Personaje mirando a la izquierda

Personaje mirando a la derecha

COMBATE A CORTA DISTANCIA



Personaje mirando a la izquierda

Personaje mirando a la derecha

IV. PERSONAJES

TANIS:

Huérfano por la muerte de su madre, Tanthalas, más conocido por la forma corta de su nombre humano como Tanis, creció entre los duendes. Sin embargo, como medio humano, siempre se sintió rechazado. Finalmente, guiado por su incansable naturaleza, dejó Qualinesti y se dirigió a Solace, donde el único "forastero" que conocía era su amigo Flint. Con el tiempo 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 monjes. Había conocido, viajado y luchado al lado de los Compañeros durante muchos años. Aunque ninguno de ellos lo conocía entonces, su encuentro se convirtió en el principio de su unión y de la formación de los Compañeros de Lanzas.

Sus viajes, a través de un mundo perturbado, combinado con su temprano entrenamiento entre los duendes Qualinesti, le habían convertido en un maestro de la espada. Equipado con su cuchilla de duende, hay pocos luchadores lo suficientemente hábiles como para igualarse con él en el combate. Por supuesto, el enemigo primero tiene que alcanzarle debido a su natural habilidad con el arco, incrementada por la práctica constante, normalmente detendrá a todos menos a los más determinados que tendrán que vérselas con su espada.

Estadísticas del juego AD&D®:

Strength (FUERZA), 16 (Daño, +1).

Intelligence (INTELIGENCIA), 12.

Wisdom (SABIDURIA), 13.

Dexterity (DESTREZA), 16.

Constitution (CONSTITUCION), 12.

Charisma (CARISMA), 15.

Alineación - Bien Neutral.

Hit Points (PUNTOS DE ATAQUE), 35.

Armour Class (CLASE DE ARMADURA), 4.

EQUIPO:

Armadura de piel, +2.

Espada larga, +2.

(Daño 1-8/1-12 vs. Gigantes).

Arco & carcaj, de 20 flechas (Daño, 1-6).

CARAMON MAJERE:

Es el hermano gemelo de Raistlin y se puede considerar como completamente opuesto a su hermano. Desde los primeros años de su vida 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 por su hermana Kitiara que más tarde se convertiría en el Dragón Highlord al servicio de Takshisis. Inseparable de su hermano, excepto cuando Raistlin está en la escuela de artes mágicas, Caramon vivió toda su vida en Solace. Aquí conoció a Sturm, pero no fue hasta que su padre murió cuando los gemelos conocieron a Tasslehoff y, a través de este encuentro a otro de los antiguos habitantes de Solace, Flint Fireforge. Este fue el principio de las amistades que condujeron a la formación de los "Compañeros de Lance".

Aunque por aquel tiempo Caramon era ya un guerrero bien entrenado, todavía era relativamente inexperto en el combate y fue en sus viajes con sus recientes amigos (a los que luego se incluiría Tanis) donde adquirió esta experiencia. Viajar por el país con Raistlin siempre era una emocionante aventura. Uno de los entretenimientos preferidos de su hermano era mostrar a los falsos clérigos como charlatanes fraudulentos que hacían dinero a expensas de los enfermos e indefensos. Generalmente, más que estar agradecidos, la gente se lanzaba contra ellos y sólo escapaban de

acabar gravemente heridos gracias a las habilidades en artes marciales de Caramon que iban en aumento. Tardaron mucho tiempo en darse cuenta de que a la gente no les gusta aparecer como locos, aunque sea por su propio bien. Después de algunos años de viajar con Flint, en expediciones de mercaderes, se volvieron a encontrar en Solace en una noche decisiva donde conocieron a Riverwind y a Goldmoon. El resto es historia como dicen ellos, y en esta aventura el final depende de ti.

Estadísticas del juego AD&D®:

Strength (FUERZA), 8/63 (Daño, +3).

Intelligence (INTELIGENCIA), 12.

Wisdom (SABIDURIA), 10.

Dexterity (DESTREZA), 11.

Constitution (CONSTITUCION), 17.

Charisma (CARISMA), 15.

Alineación - Bien justo.

Hit Points (PUNTOS DE ATAQUE), 36.

Armour Class (CLASE DE ARMADURA), 6.

EQUIPO:

Armadura de cota de malla

Espada larga (daño 1-8)

Lanza (daño 1-6)

RAISTLIN MAJERE:

Era tan débil cuando nació que no pensaron que fuera a vivir. Raistlin sobrevivió en su infancia gracias a los esfuerzos de su hermana y a la protección de su hermano gemelo. Justo antes de su quinto cumpleaños, fueron a la feria donde un mago estaba realizando trucos. Caramon lo 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 que, aunque al principio no quedó muy impresionado con el chico, lo tomó como pupilo después de encontrarlo en la biblioteca del mago leyendo un libro de hechizos, cosa que parecía imposible sin varios años de estudio. Poco popular y bastante aburrido, sus estudios continuaron a pesar de su desprecio por sus compañeros e instructores. Este período reforzó la actitud protectora de Caramon hacia su hermano, proporcionando la base del disgusto general de Raistlin por la humanidad junto con una profunda simpatía por los débiles. Durante este período Raistlin ayudó a los ingresos familiares con actuaciones públicas de magia, que generalmente le trajeron varios conflictos con su escuela. En uno de estas desavenencias los gemelos se encontraron con Tasslehoff y por tanto con Flint.

Raistlin estaba destinado a convertirse en el mago más joven (y pasar) la Prueba que confirmara su poder futuro y le diera su Bastón, aunque psíquicamente quedó destrozado.

Estadísticas del juego AD&D®:

Strength (FUERZA), 10.

Intelligence (INTELIGENCIA), 17.

Wisdom (SABIDURIA), 14.

Dexterity (DESTREZA), 16.

Constitution (CONSTITUCION), 10.

Charisma (CARISMA), 10.

Alineación - Neutral.

Hit Points (PUNTOS DE ATAQUE), 8.

Armour Class (CLASE DE ARMADURA), 5.

EQUIPO:

Bastón de Magius (protección, +3; ataque, +2 - daño, 1-8)

Combate a corta distancia con el Bastón como arma

Combate a distancia - ver lista de hechizos.

STURM BRIGHTBLADE:

El hijo de uno de los verdaderos caballeros de Solamnia que todavía quedan. Sturm fue enviado al sur por su madre para que estuviera a salvo cuando su padre no podía garantizar por más tiempo la seguridad de su hogar. Su padre les mandaría a buscar cuando las cosas se hubieran calmado, pero nunca lo hizo. En este momento los Caballeros eran mirados por encima del hombro por las gentes de Krynn, ya que eran injustamente culpados por haber fallado en su objetivo y no haber detenido el cataclismo. Consciente de la posición y obligaciones de su padre, dedicó su vida a la Caballería y era ya un guerrero bien entrenado, aunque sin experiencia, cuando conoció a Caramon. Unidos por sus mutuos intereses en las artes marciales, rápidamente se hicieron amigos, y por mediación de Caramon incluso se hizo amigo de Raistlin. El sostenía los grandes ideales de su padre y de los Caballeros, a pesar de la dificultad de mantenerlos en la actual situación del mundo.

Su rescate de la cartuchera del Maestro de Raistlin provocó su primer encuentro con Tasslehof y con sus amigos Flint y Tanis. Flint les enseñó a Sturm y Caramon las habilidades para sobrevivir en la naturaleza que salvaron sus vidas muchas veces en el futuro. Sus viajes con Flint en los siguientes años les convirtieron en el formidable grupo de los aventureros que ahora tienen la carga de salvar a Krynn sobre sus hombros. Finalmente en el año 346, cuando Flint se retiró, los Compañeros tomaron caminos diferentes, Sturm fue a Solamnia en busca de su herencia, pero acordó encontrarse en el Interior de la Ultima Morada en cinco años. Por este tiempo ya había ganado su herencia y Sturm se encontraba ya equipado como un Caballero de Solamnia. Su encuentro marco el principio de una misión en la que rescataron a Goldmoon y Riverwind.

Estadísticas del juego AD&D®:

Strength (FUERZA), 17 (Daño, +1).

Intelligence (INTELIGENCIA), 14.

Wisdom (SABIDURIA), 11.

Dexterity (DESTREZA), 12.

Constitution (CONSTITUCION), 16.

Charisma (CARISMA), 12.

Alineación - Bien justo.

Hit Points (PUNTOS DE ATAQUE), 29.

Armour Class (CLASE DE ARMADURA), 5.

EQUIPO:

Armadura de malla.

Dos espadas de mano +3 (daño, 1-10).

No arma a distancia.

GOLDMOON, LA HIJA DEL JEFE:

Hija del jefe de la tribu Que-Shu, el futuro de Goldmoon estaba planeado desde su nacimiento, ya que aquel con el que se casara se convertiría en jefe de la tribu. Los dioses tenían otros planes para ella, desconocidos por todo el mundo. Los primeros indicios de que nada de esto pasaría vinieron cuando se enamoró de Riverwind, en vez del que se suponía el mejor guerrero de entre los hombre jóvenes disponibles.

Cuando Riverwind volvió de su misión para probar que era elegible por Goldmoon, las cosas verdaderamente cambiaron. El bastón con el que volvió no parecía que hiciese nada y su padre lo condenó a muerte. Goldmoon se lanzó en sus brazos y se dio cuenta de que no podía vivir sin él. Entonces el bastón brilló súbitamente con una luz azul y se encontraron a sí mismos a miles de millas del pueblo, con todas sus heridas curadas. Rechazados por la tribu y dándose cuenta de que el bastón era algo especial, decidieron ir a Solace y pedir a los Seekers que les ayudaran a descubrir la verdadera naturaleza del bastón. Los Seekers eran la cosa más cercana a los clérigos en Solace, pero también estaban actuando indirectamente para Taksihisis para recuperar el bastón. Antes de que Goldmoon y Riverwind pudieran guardar el Bastón, se vieron envueltos en una pelea en Inn y fueron rescatados por los otros Compañeros. De manera que así empezó la historia de los Héroes de Lance, que conduce a tu misión entre las ruinas de Tsaroth.

Estadísticas del juego AD&D®:

Strength (FUERZA), 12.
Intelligence (INTELIGENCIA), 12.
Wisdom (SABIDURIA), 16.
Dexterity (DESTREZA), 14.
Constitution (CONSTITUCION), 12.
Charisma (CARISMA), 17.
Alineación - Bien justo.
Hit Points (PUNTOS DE ATAQUE), 19.
Armour Class (CLASE DE ARMADURA), 6.

EQUIPO:

Armadura de cuero.
Bastón de Cristal Azul (daño 4-9, 7-12 o 10-15).
Magia Clerical del Bastón, ver submenú.

RIVERWIND:

Nacido en una familia de auténticos parias de la tribu, no había nadie en Que-Shu con una posición social más baja. Su familia se negó a creer en la divinidad del jefe de la tribu ya que eran los últimos creyentes en los antiguos dioses. Tolerado por sus habilidades, a Riverwind le hubieran podido dejar solo para que viviera su vida 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 dio una misión para probar si era adecuado para este matrimonio. Ordenó a Riverwind que buscara algo para probar que los viejos dioses existían y que no volviera sin un objeto de poder mágico para convencer a la tribu. En realidad su padre nunca esperó volverle a ver de nuevo. A medida que los meses pasaban parecía que sus deseos se iban a cumplir, pero Goldmoon no abandonó su esperanza y su fidelidad fue recompensada.

El Riverwind que volvió no era el mismo hombre que se había ido. Estaba más maduro, cambiado por las cosas que había visto e incapaz de recordar exactamente donde había estado o que es lo que había hecho. Más tarde, cuando se formó el grupo de los Compañeros y fueron hacia Xak Tsarith, se dio cuenta de que la ciudad en ruinas era el lugar desde donde había recuperado el Bastón. En su mano llevaba un bastón de cristal azul, pero cuando se le pidió que demostrara sus poderes, fue incapaz de hacerlo. El jefe se burló de él, le llamó mentiroso y ordenó a la tribu que le apedreara hasta la muerte. Cuando Goldmoon se unió a él para ser apedreada también, el bastón llameó con una luz azul y los tele transportó fuera del pueblo.

Estadísticas del juego AD&D®:

Strength (FUERZA), 18/35 (Daño, +3).

Intelligence (INTELIGENCIA), 13.
Wisdom (SABIDURIA), 14.
Dexterity (DESTREZA), 16.
Constitution (CONSTITUCION), 13.
Charisma (CARISMA), 13.
Alineación - Bien justo.
Hit Points (PUNTOS DE ATAQUE), 34.
Armour Class (CLASE DE ARMADURA), 5.

EQUIPO:

Armadura de cuero y escudo.
Espada larga, +2 (Daño, 1-8).
Arco y Carcaj para 20 flechas (daño, 1-6).

TASSLEHOFF BURRFOOT:

La mayoría de la gente no sólo no entiende a los Kender, sino que no quiere saber de ellos. Parte del problema surge de 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...) La reacción usual al ver a un Kender es cerrar todo y comprobar tus bolsillos.

Plenamente justificada, esta actitud es algo injusta porque ellos no se ven a sí mismos como ladrones. No roban para sacar beneficio, sino por su intensa curiosidad por todo. Incluso cuando son cogidos "en el acto" ofrecen una amplia gama de excusas desde: "Se te cayó" hasta "probablemente se cayó en mi bolsillo", o "pensé que no lo querías" y "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, los Kender serían fácilmente reconocibles por el número de bolsillos y cartucheras que rodean sus ropas así como su arma favorita, el "hoopak". Usado solamente por ellos, es una combinación de bastón (cubierto de hierro) y una honda, lo que le da a un Kender un arma mortífera.

Tasslehoff encontró a Flint a través de las acciones normales de un Kender: absoluto asombro al ser acusado de robar una pulsera cuando salió con ella del estado de Flint. Tanis llegó para calmar la situación y no pasó mucho tiempo antes de que rápidamente se hicieran amigos. Tass fue más tarde responsable del encuentro con Caramon, Raistlin y Sturm.

Estadísticas del juego AD&D®:

Strength (FUERZA), 13.
Intelligence (INTELIGENCIA), 9.
Wisdom (SABIDURIA), 12.
Dexterity (DESTREZA), 16.
Constitution (CONSTITUCION), 14.
Charisma (CARISMA), 11.
Alineación - Neutral.
Hit Points (PUNTOS DE ATAQUE), 15.
Armour Class (CLASE DE ARMADURA), 6.

EQUIPO:

Armadura de cuero.
Hoopak, +2 (daño, 3-8).
Honda + 1 con una cartuchera de 20 balas (Daño, 2-7)

FLINT FIREFORGE:

Nació y creció en la montaña de los enanos y cuando alcanzó la pubertad, Flint dejó su casa tan pronto como fue capaz de ganarse el sustento. A medida que los años pasaban y sus habilidades como herrero mejoraron, su creciente fortuna le condujo a comprarse una pequeña casa en Solace que sería su base. A medida que su fama se extendió, muestras de su trabajo llamaron la atención del jefe de los duendes en Qualinsti, lo que fue la primera invitación para convertirse en uno de los pocos enanos que no sólo visitaban el reino de los duendes sino que era bienvenido. Flint se deleitaba creando ingeniosos juguetes lo que le convirtió en el personaje favorito de los niños allá donde trabajase, incluido entre los duendes. Fue aquí donde Flint y Tanis se encontraron por primera vez y durante muchos años fueron amigos íntimos ya que Flint era una figura solitaria y Tanis siempre se sintió como un forastero debido a su sangre humana. Cuando Tanis finalmente dejó Qualinsti su destino natural fue su viejo amigo Flint, al que se unió en Solace. Muy pronto se convirtió en alguien muy útil para Flint que hizo de Tanis su mejor compañero.

Un día, mientras Tanis estaba desayunando, Tass llegó al establo de Flint y puso en movimiento los hechos que pronto condujeron al encuentro de todos aquellos que estaban designados a convertirse en los Compañeros de Lance cuando rescataron a Goldmoon y a Riverwind de los Seekers. En el período que condujo a su rescate, el mundo se volvió más peligroso ya que los malvados Takhisis tomaron posiciones más fuertes en Krynn. Flint se retiró como si no mereciera la pena más viajar y sus amigos se separaron, prometiendo encontrarse después de que hubieron pasado cinco años. Este encuentro les llevó junto a Goldmoon y Riverwind, poniendo en marcha la cadena de acontecimientos que te lleva a tí al principio de esta misión.

Estadísticas del juego AD&D®:

Strength (FUERZA), 16 (Daño, +1).

Intelligence (INTELIGENCIA), 7.

Wisdom (SABIDURIA), 12.

Dexterity (DESTREZA), 10.

Constitution (CONSTITUCION), 18.

Charisma (CARISMA), 13.

Alineación - Neutral.

Hit Points (PUNTOS DE ATAQUE), 42.

Armour Class (CLASE DE ARMADURA), 6.

EQUIPO:

Armadura de cuero con metal y escudo.

Hacha de batalla, + 1 (daño, 1-8).

Lanzamiento de hachas (daño, 1-6).

V. MONSTRUOS

Durante tus viajes a través de las ruinas de Xak Tsaroth te encontrarás con muchos seres diferentes, desde animales feroces a los malvados e inteligentes seguidores de Takhisis. La mejor respuesta que puedes esperar es la indiferencia, pero lo más normal es una hostilidad abierta debido a que sois enemigos o parecéis comida. Todos los adversarios se describen como monstruos.

Si te encuentras con alguno, recuerda que es más seguro defenderte en el combate a distancia que esperar a estar dentro del combate a corta distancia. Puedes retirarte más fácilmente en el combate a distancia que en el combate a corta distancia.

Hombres:

Cualquier humano con el que te encuentres, si se está moviendo por ahí libremente, estará a las órdenes del Señor de los dragones. Su equipo usual incluye una armadura y espadas. Será difícil luchar contra ellos ya que son soldados experimentados, generalmente veteranos mercenarios que sirven como guardias de bajo nivel dentro de las ruinas.

Draconianos Baaz:

Estos draconianos son los más pequeños y numerosos. Se usan como tropas comunes de tierra, y están en la parte más baja del orden social. Aunque generalmente se usan como espías, ya que pueden fácilmente disfrazar sus orígenes bajo túnicas con grandes capuchas, no tendrás ningún problema en reconocerlos en el territorio que ellos consideran como propio. 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. Cuando mueren, sus cuerpos se convierten en piedra y se deshacen como el polvo.

Arañas Gigantes:

Como su nombre indica, estos monstruos son lo suficientemente grandes para crearte problemas a ti y a tu equipo. Como no son muy inteligentes las arañas piensan "se mueven, luego tienen que ser comida". Son adversarios duros y necesitan grandes cantidades de daño antes de morir. Atacan mordiendo.

Gnomos:

Estos humanoides no son muy inteligentes, pero, como muchos otros, consideran a los humanos como un agradable suplemento en la dieta. Son adversarios muy duros ya que son muy difíciles de herir y cuando lo son finalmente, sus heridas empiezan a sanar automáticamente. Son más fáciles de herir si se queman. Usando estacas son capaces de producir increíbles heridas.

Dragones Negros Saliendo del Cascaron:

Son exactamente lo que su nombre indica, dragones negros bebés, pero no intentes hacerles caricias a menos que no te importe perder un brazo. Lanzan ácido por la boca cada vez que te pones demasiado cerca de ellos. Como todos los dragones jóvenes, pueden recibir daño sin tener serias heridas, y, aunque recién salidos del cascarón, son ya pequeños y viciosos asesinos ya que no les disgusta nada un pequeño humano fresco. Son muy jóvenes para usar magia y con una llamarada de ácido pueden causar un daño considerable.

Espíritus:

Los espíritus de los humanos o semihumanos que murieron antes de poder completar sus misiones, continúan moviéndose como si estuvieran vivos. Puede que no ataquen hasta que su rutina diaria se vea interrumpida, pero como esta rutina consiste en repetir los detalles, es virtualmente imposible no interferir. Muy a menudo solamente el presentarse ya se considera una interferencia que provoca un ataque al grupo. Los Espectros están exactamente igual que en el momento de su muerte (esto es, como humanos normales, pero transparentes en diferentes grados), de manera que si ves la pared a través de tu oponente, probablemente no es un humano. Usan el arma con la que murieron, generalmente espadas y son oponentes inteligentes que no hay que tomar a la ligera.

Draconianos Bozak:

Estos draconianos son un poco más grandes y menos completos que sus compañeros Baaz. Son los esclavos mágicos de los hombres dragón, dedicados a los propósitos de Dragonlords. Son altamente inteligentes y despiadados una vez que atacan. Los Bozak son adversarios mortales. Comparten el gusto draconiano generalizado por los humanos, considerándolos una exquisita adición a sus dietas así como opuestos a la voluntad de Takhisis. De manera que serán duros de pelar. No tienen muy

buenas armaduras, pero son más difíciles de herir que los Baaz con ellas. Usan ataques mágicos como Misiles Mágicos. Cuando son eliminados, la carne se seca y cae de sus huesos que luego explotan causando daño a cualquiera que esté demasiado cerca.

Aghar (Enanos de los barrancos):

Como la clase más baja de enanos, los Aghar no están considerados como parte de la familia de los enanos y para los humanos son cómicas molestias. Su instinto más fuerte es sobrevivir y ven la cobardía como una virtud, tanto que le han dado la categoría de una forma de arte. Se originaron por matrimonios entre los enanos y los gnomos en un pasado lejano. Esta nueva raza carece de las mejores cualidades de sus padres y fueron echados fuera para sobrevivir como mejor pudieran. El Cataclismo se convirtió en su salvación, dándoles acceso a docenas de ciudades en ruinas incluyendo Xak Tsaroth. Los enanos de los barrancos quitarán el cuerpo de un personaje si no lo alcanzan.

Espectros:

Los espíritus de los seres malignos, condenados o determinados a estar en nuestro mundo, se encuentran entre los adversarios más temibles con los que te puedes encontrar. No necesitan armas, su simple contacto es mortal, no tanto por las heridas físicas que causan sino por la fuerza vital que roban en el contacto. La maldad del espectro negro sólo es igualada por el color de su sombra, que te sigue intentando robar tu fuerza vital.

Khisanth:

El guardián de los discos de Nishakal es probablemente la única cosa más mortal que los espectros. Khisart es un viejo y enorme dragón. Es muy hábil en la práctica de conservar la vida y capaz de lanzar disparos letales de ácido por su boca. Es el obstáculo final que hay que vencer antes de completar tu misión en las ruinas de Xak Tsaroth.

Consejo General:

Cuanto más profundo te muevas en la ciudad en ruinas, más grande será el peligro con el que te enfrentarás ya que los monstruos más peligrosos prefieren vivir en las partes más bajas de las ruinas. Puedes estudiar formas efectivas de tratar con los diferentes monstruos a medida que exploras. No te avergüences de huir si piensas que no puedes soportar el mantener un encuentro o porque ya estás seriamente herido por encuentros anteriores. Las retiradas estratégicas, (correr para salvar tu vida) te permiten curar las heridas que has obtenido en otros combates así como equiparte mejor para enfrentarte a tu nuevo adversario. Sin embargo ten cuidado, ya que a medida que te introduces más y más en Xak Tsaroth, el equipo tendrá que vérselas con más y más monstruos. El retrasarte es darle a tus enemigos una ventaja. No es sabio empezar a luchar con un equipo malamente herido, a menos que no haya otra opción. Aunque tendrás que luchar muchas veces, tu verdadero propósito es recuperar los Discos de Mishakal que devolverán el poder a los antiguos dioses, los verdaderos dioses de Krynn. Puede que falles muchas veces antes de tener éxito e incluso puedes probar esta misión una y otra vez ya que hay más de una forma de tener éxito. Cada nuevo juego es diferente. Sin embargo, si salvas y cargas un juego será el mismo juego con las áreas que has explorado invariables.

VI. PERDIDO Y ENCONTRADO

Objetos en las ruinas:

La ciudad fue abandonada en medio de un pánico ciego cuando el cataclismo sobrevino. La gente huyó con terror dejando las cosas tras de sí. Aunque la mayoría de los objetos más obvios han sido saqueados a través de los siglos, se pueden encontrar cosas muy útiles simplemente mirando.

Mientras tengas habilidad para encontrar objetos mágicos, recuerda que incluso los hechizos para detectar utilizan energía, que puede ser más útil en cualquier otra parte. Si usas demasiados hechizos para detectar, puede que atraigas a monstruos sensibles a la magia. También el buscar cosas lleva tiempo y puede permitirte el encontrar cosas no demasiado agradables. Debes sopesar tus acciones de acuerdo a esto.

Scrolls.

Estos objetos contienen hechizos pre-preparados que están listos para usarlos al instante por Raistlin. Cualquier personaje puede recoger un rollo, pero sólo Raistlin puede usarlo. Debes de seleccionar el rollo que quieres de USO en el submenú y, la próxima vez que Raistlin entre en el modo de combate a distancia, será el primer hechizo que use.

Espadas.

Aunque los personajes no pueden usar las armas que encuentran dentro de las ruinas, pueden ganar puntos de experiencia recogiendo estos objetos para mejorar su situación al final del juego. Las armas adquiridas no se pueden usar porque no son familiares para los personajes, que perderían sus puntos de habilidad para sus armas normales.

Otras armas y munición.

Hay algunos objetos alrededor como arcos y dagas, pero están sujetos a los mismos usos y motivaciones que las espadas.

La munición disponible incluye carcajes de flechas y cartucheras de balas. Estos deben recogerse siempre que se encuentren ya que en el combate se usan grandes cantidades de estas cosas. Cuando sea posible, usa disparos simples en el Combate a Distancia, en vez de fuego rápido, ya que reducirá considerablemente el gasto de flechas y balas. Una bala es una pequeña cápsula que puede causar un gran daño cuando es disparada por un guerrero experto con la honda.

Pociones.

Se pueden encontrar muchas pociones en las ruinas, la mayoría de ellas mágicas. Muchas se remontan al tiempo del Cataclismo ya que muy pocas personas se tomaron el tiempo de recoger cosas cuando estaban huyendo para salvar sus vidas. No todas son iguales y pueden ayudar de diversas formas. La única manera para saber el efecto de la poción es probarla. Hay de diferentes colores y cada tipo es del mismo color. Si pruebas una y descubres su efecto, entonces otra del mismo color tendrá el mismo efecto.

Cualquier personaje puede coger una poción, pero puedes transferirla a otro personaje para que la use. Para beber una poción, debe estar en el inventario del personaje que quieres que la beba. En este caso selección USE del menú principal y la poción del submenú de objetos disponibles. La poción se bebe y su efecto se aplica al personaje. Si no ves ningún cambio, la poción puede no ser efectiva para ese personaje o puede que estés en el lugar incorrecto para que haga efecto.

Las pociones de cura causan un cambio permanente, curando las heridas. No tienen todas la misma fuerza y sus efectos varían. No sólo restablecen al personaje del daño que ha sufrido sino que pueden aumentar los puntos de ataque de un personaje sobre el valor del comienzo. Estas pociones puede ser utilizadas por cualquiera.

Las pociones de fuerza e invulnerabilidad duran un cierto tiempo, (variable) y sólo afectan a Tanis, Riverwind, Caramon, Sturm y Flint. Mientras sus efectos duran, pueden ser muy útiles en situaciones peligrosas.

Las pociones de fuerza aumentan el daño que se puede causar a un personaje cada vez que se alcanza con éxito a un adversario. La cantidad de este daño extra varía ya que algunas pociones son más fuertes que otras.

Las pociones de invulnerabilidad dan inmunidad contra los ataques no mágicos, haciendo que sea más difícil ser alcanzado por la magia e incrementando la resistencia a los efectos de un ataque mágico. La mínima cantidad de tiempo para ambas para que sea efectiva es la misma, pero las pociones de invulnerabilidad son capaces de durar mucho más tiempo.

Si tiene suerte puedes incluso encontrar pociones que te permitan controlar a los monstruos durante un corto espacio de tiempo o hasta que intentes eliminarlos. Desgraciadamente es difícil descubrir el efecto de este tipo de poción ya que aparentemente no hace nada a menos que tus personajes estén en presencia de monstruos-blancos. Sin embargo, si descubres el propósito de esta poción, entonces te permitirá generalmente cambiar directamente hacia un monstruo y atacarlo sin ningún intento inicial de defensa hasta que el personaje es golpeado.

Anillos.

Hay varios anillos mágicos que pueden ser usados por un personaje. Si seleccionas un anillo del submenú USE eso significa que entonces se usará y concederá sus beneficios al que lo lleve. Los anillos pueden tener muchos efectos, pero uno de los tipos que probablemente te encontrarás hacen que el que lo lleva sea más difícil de alcanzar por los monstruos. Algunos son más efectivos que otros y una vez puestos, todos funcionan indefinidamente. Hasta que no son seleccionados de esta forma, no hacen nada y es mejor que se lleven en un bolsillo o en una cartuchera en vez de puestos. Una vez que te lo has puesto, el anillo está permanentemente asociado con el personaje, desvaneciéndose del juego en el momento en el que el personaje está permanentemente muerto.

Varitas.

Sólo se pueden usar por Raistlin. Las varitas proporcionan un dispositivo para lanzar un hechizo. Cada una tiene un número limitado de cargas, y cuando se usan, la varita se deshace como el polvo. Si tienes la suficiente suerte de encontrar una varita, una vez que Raistlin está en posesión de una, se podrá usar seleccionando USE en el submenú y permanecerá como el arma activa de Combate a Distancia hasta que sea descargada o cambiada por otra selección.

Varios.

Hay otros objetos como joyas y otros tesoros, pero estos, como muchos de los anteriores, no están por ahí sin guarda. Puede que haya monstruos con ellos o que tus esfuerzos para buscar cosas puedan atraerles. Otra posibilidad es la trampa, algunos objetos y áreas están protegidas por trampas que debes disparar. Puede que haya algunas indicaciones de la trampa, por algo obvio o quizás por una situación que intenta ser verdad. Las trampas se pueden disparar a distancia. Aprenderás acerca de esto, y muchas otras cosas a medida que te introduzcas en el mundo de "Los Héroes de Lance". Buena suerte... ¡la vas a necesitar!