

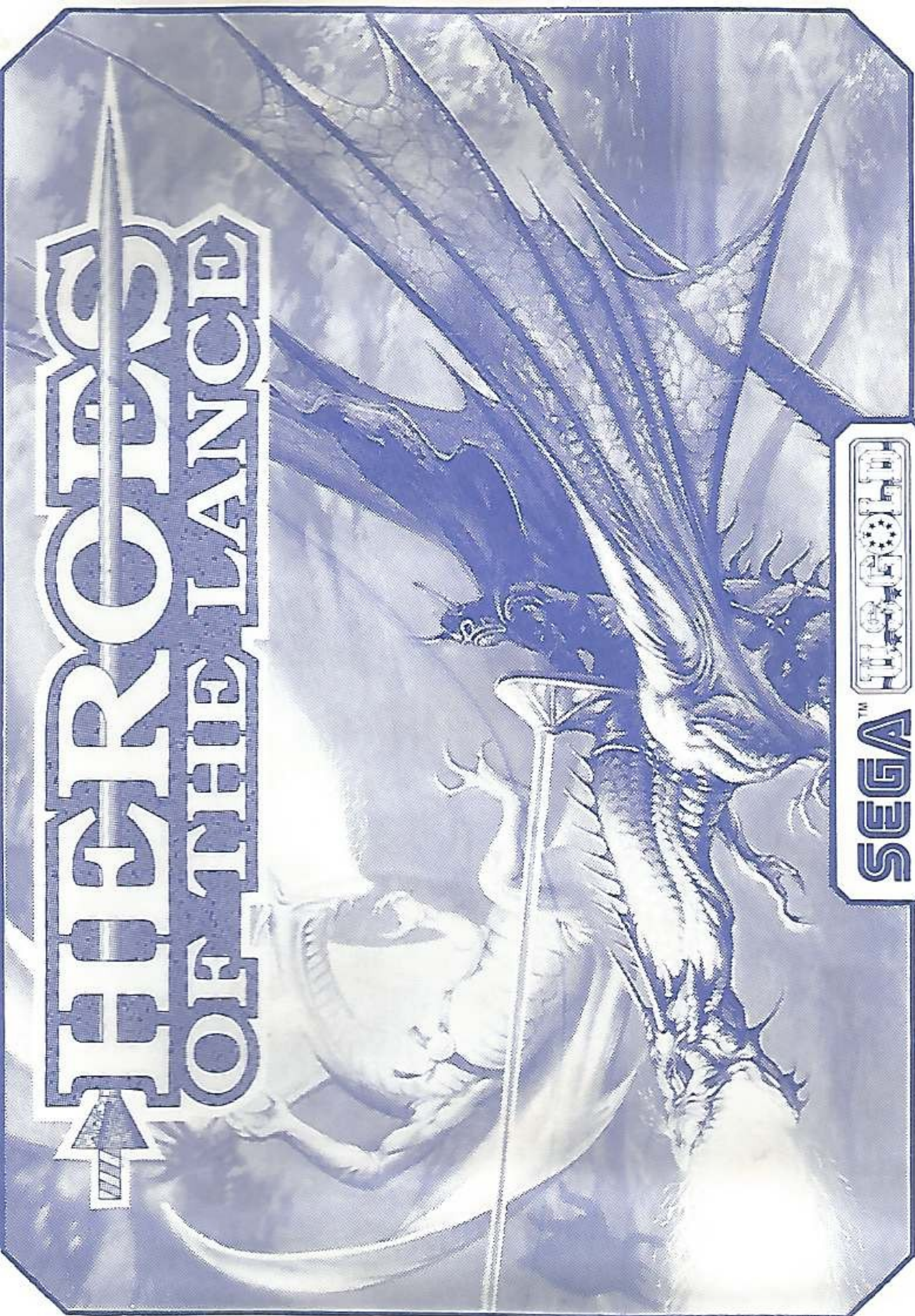
**THIS GAME IS LICENSED BY
SEGA FOR PLAY ON THE**

SEGA™

Master System™
MASTER SYSTEM II, and MEGA DRIVE
with MASTER SYSTEM CONVERTER

SEGA is a trademark
of Sega Enterprises Ltd.
PRINTED IN JAPAN

U.S. GOLD LTD., Units 2/3, Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX, England. Tel: 021 625 3366.
© 1991. All rights reserved. Unauthorised copying,
lending or resale
by any means
strictly prohibited.



SEGA™ **U.S. GOLD**

ALSO AVAILABLE FROM SEGA AND U.S. GOLD

INDIANA JONES™ &
THE LAST CRUSADE

SUPER KICK OFF

GAUNTLET™

OUT RUN EUROPA™

© 1991 Sega Enterprises Ltd.

PAPERBOY™

WORLD CLASS
LEADERBOARD™

IMPOSSIBLE MISSION™



TENGEN

EPYX



SEGA

ACCESS™

LUCASFILM
GAMES

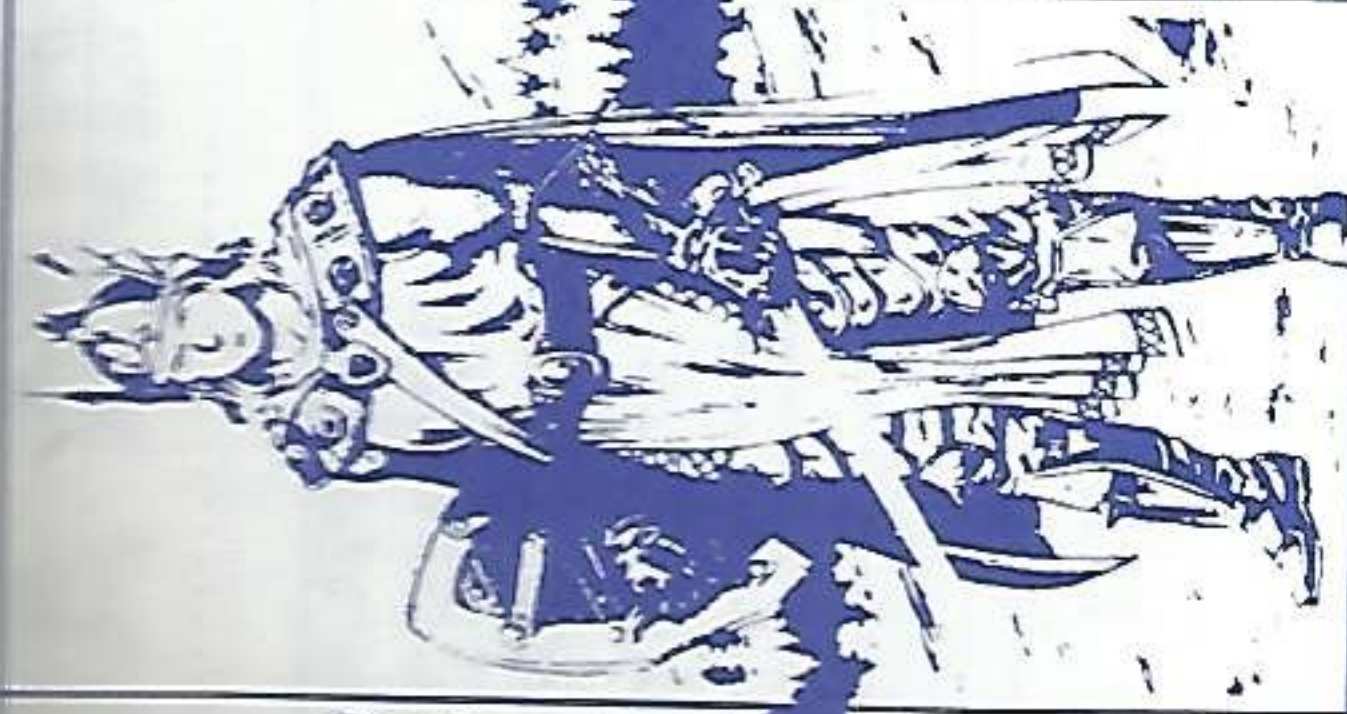
CONTENTS

English Instructions	1
Instructions Françaises	12
Deutscher Anleitung	24
Italiano Istruzioni	37
Español Instrucciones	48
Svenska Instruktioner	60
Nederlands Handleiding	71
Suomenkieliset Ohjeet	83

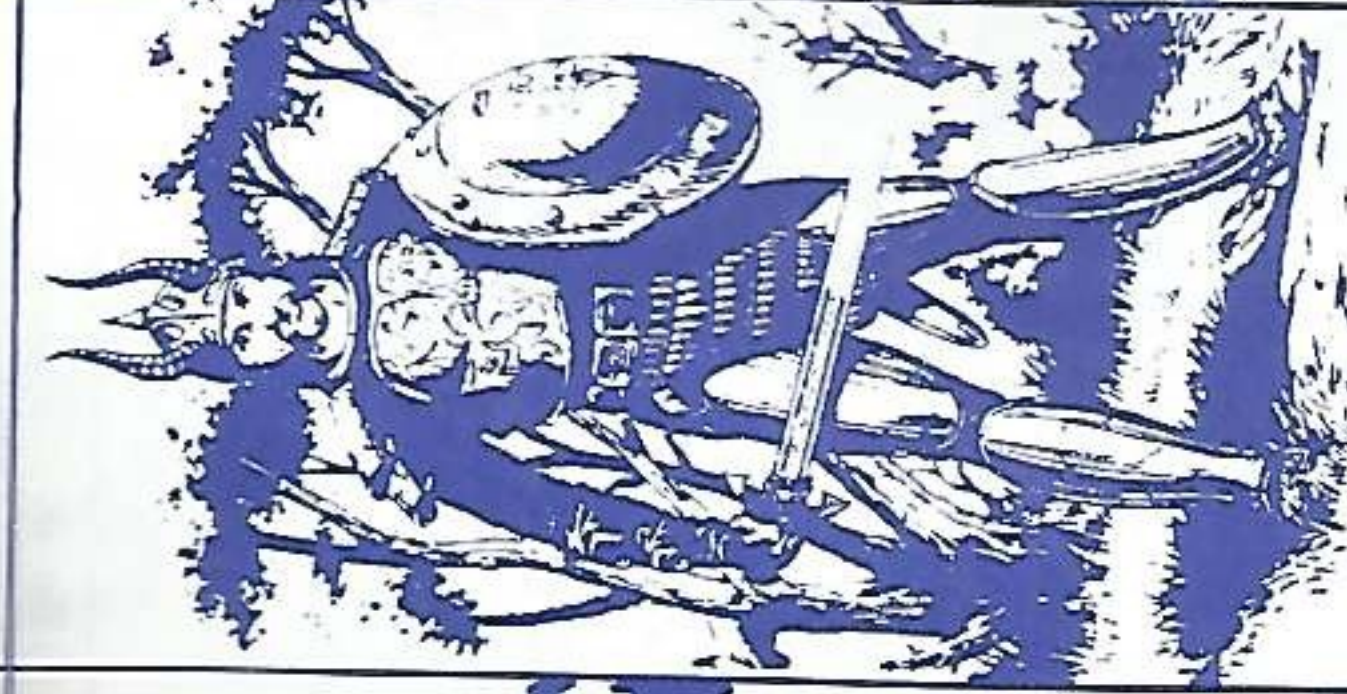
Raistlin



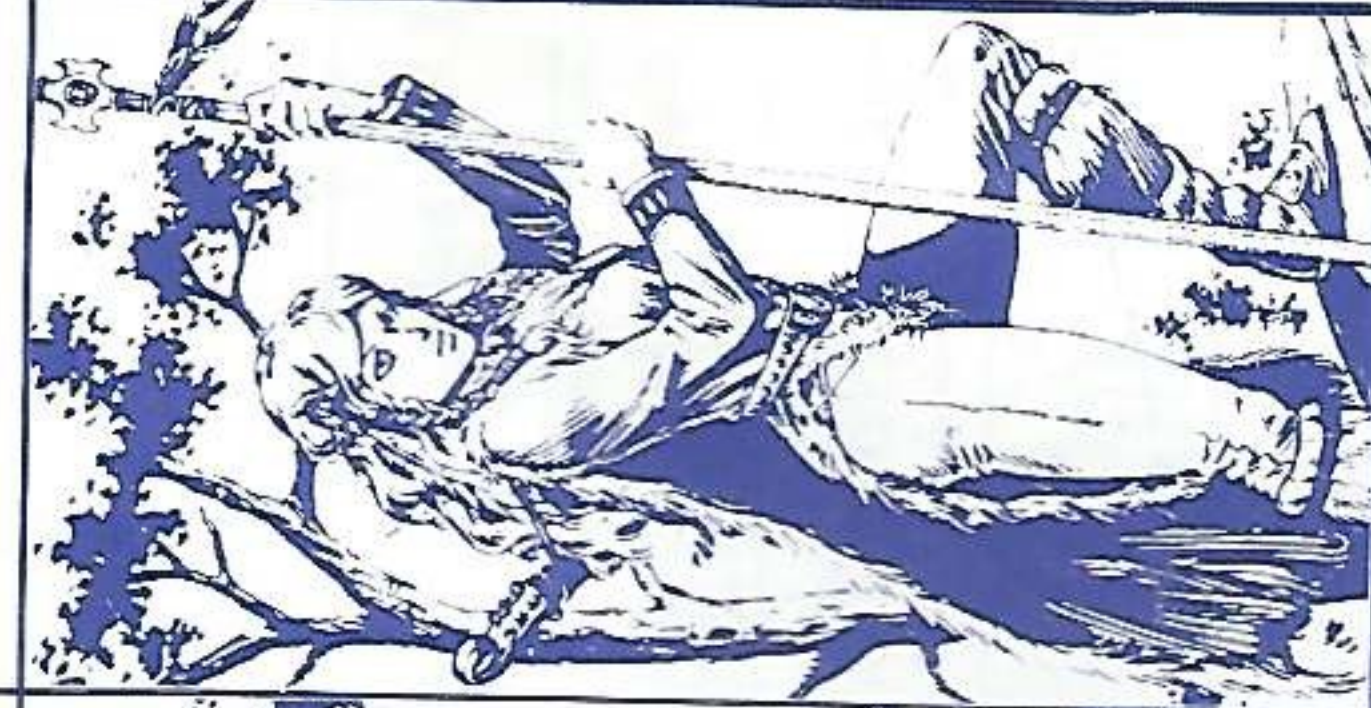
Caramon



S Sturm



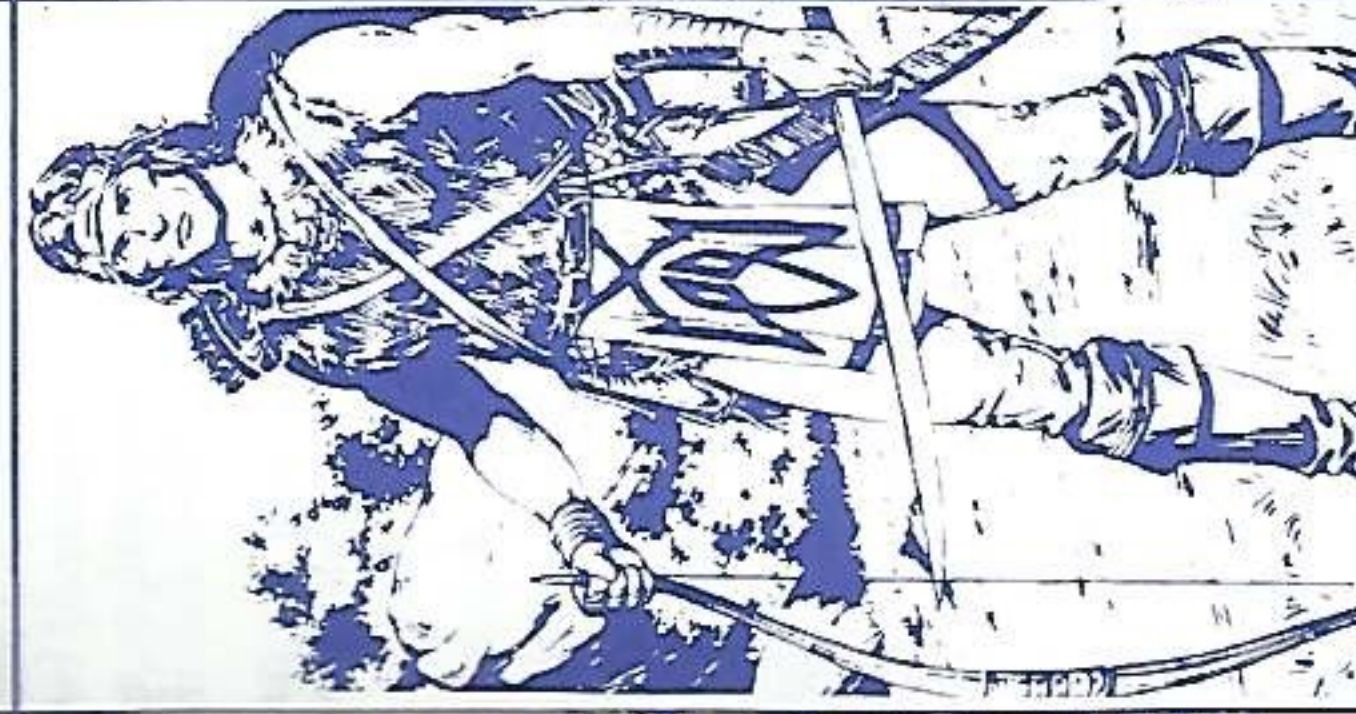
Goldmoon



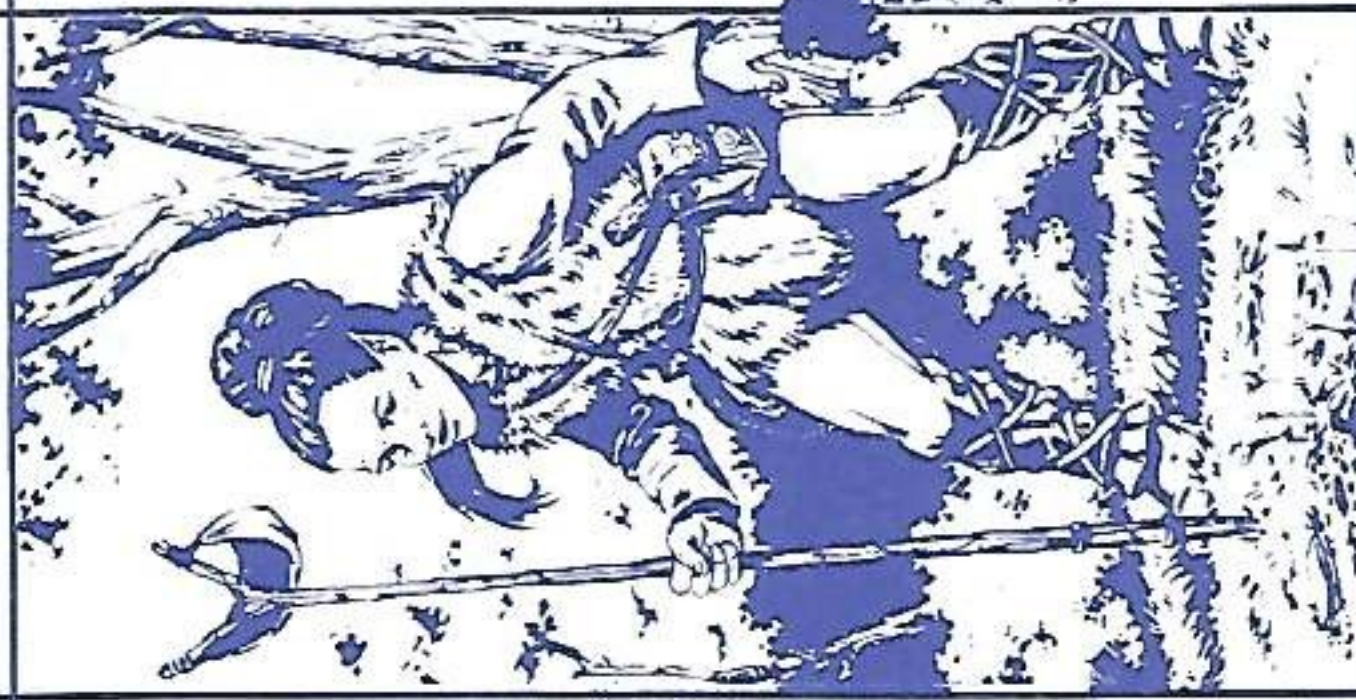
Flint



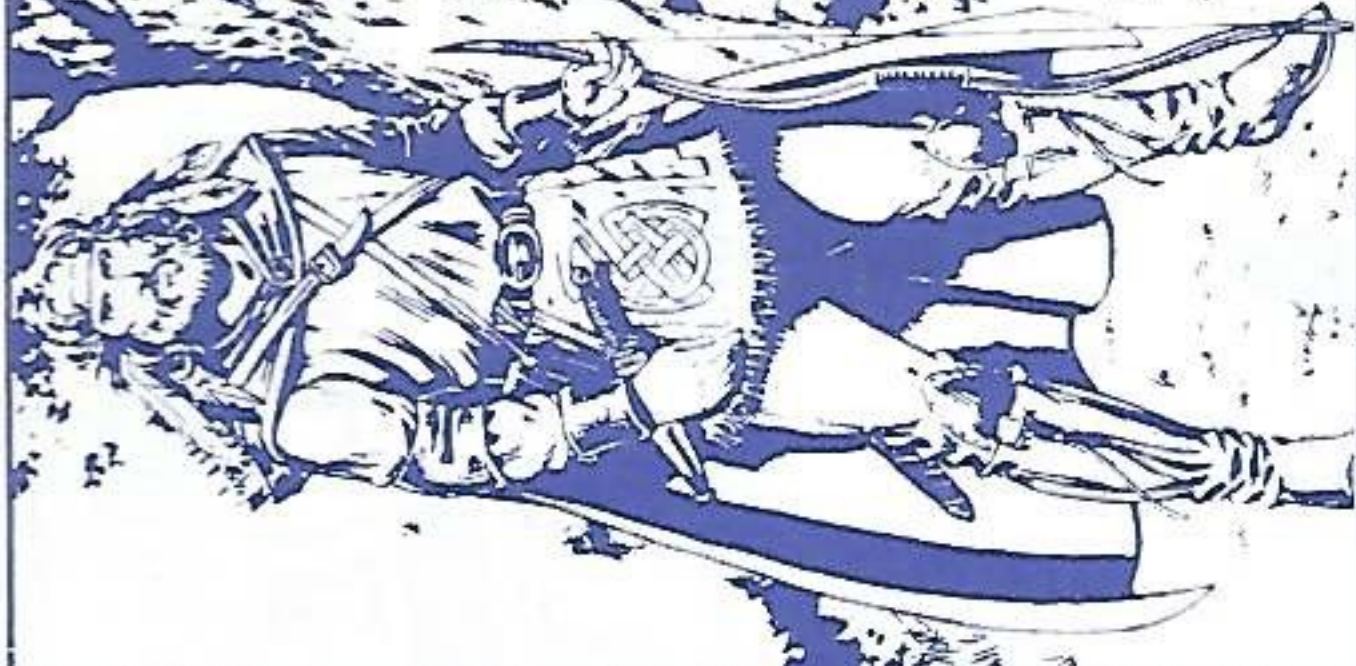
Riverwind



Tasslehoff



Tanis



From "Dragons of Mystery" except Raistlin Majere
from "Dragons of Hope"

By Larry Elmore.

Clue Book



THE DISKS OF MISHAKAL ARE WITHIN YOUR GRASP!

Take this Clue Book with you into the passages beneath Xak Tsaroth and you go well armed. The information contained between these covers spells doom for the countless monsters and traps which stand between you and the precious disks you seek:

- Complete maps of the passages under Xak Tsaroth, with locations of all monsters, traps, pits and special items.
- Hints on how to defeat each type of monster.
- Clues on which path through the game is safest.
- Lists of experience point values for each item help expert players achieve higher scores.
- Descriptions of each character's strengths and weaknesses make it possible for even the novice player to play successfully to the end of the game and to gain the final treasure: the Disks of Mishakal.
- PLUS, a short story which takes the adventurers' point-of-view as they enter the ruins of Xak Tsaroth!

This Clue Book is available exclusively from
U.S. Gold for ONLY £3.99

To place your order by post, please send your cheque or postal order for £3.99 made payable to U.S. Gold Limited to:
 Heroes of the Lance Clue Book (Sega) U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way,
 Holford, Birmingham B6 7AX, ENGLAND

If you wish to pay by Access, Visa, Eurocard, or Mastercard, you can post your card number and expiry date with your order to the above address, or call U.S. Gold on the UK telephone number +44 21 625 3366.

Please allow 28 days for delivery.

INDEX

Background	1
Loading Instructions	1
Summary of Controls Including Diagrams	2
Playing The Game	2
Ranged Combat	2
Close Combat	3
Screen Displays	3
Menus and Sub Menus	4
Winning The Game	5
Characters	6
AD&D® Game Statistics	7
Monsters	8
Objects In The Ruins	9
Handling The Mega Cartridge	10
Warning	10
Warranty	11
U.S. Gold Sega Helpline	11

Heroes of the Lance

BACKGROUND

More than three hundred years since the Cataclysm, when the wrath of the gods descended upon Krymm, the Queen of Darkness spreads her power across the land by awakening the evil dragons and creating the Draconians. Once in control of Krymm, she will be free to force entry to the world. Only the 'Companions of the Lance' (they aren't 'Heroes' until they succeed) can stop her final victory. Should they fail, the Queen of Darkness will be free to come through from the Abyss into the world and darkness will cover Krymm for all eternity.

The only threat to her awesome power is the possibility of a revival of the worship of the old gods. In the years since the Cataclysm, the inhabitants of Krymm have lost their belief in the gods. Before opposition can be united, you must restore faith in the old gods by recovering the Disks of Mishakal from the ruins of Xak-Tsaroth. Use of their knowledge will bring True Healing back to Krymm and restore faith in the old gods, allowing them to intervene in the fate of their worshippers. More importantly, it allows them to confront the Queen of Darkness directly and restore the balance between Good, Evil and Neutrality.

This mighty relic is the only hope for Krymm and you must aid the Companions in their quest to retrieve the Disks. Unfortunately, the Disks aren't just lying in

the ruins but are actively guarded by Khisanth, an ancient, huge, black dragon, served by Draconians who have enslaved the local Aghar (gully dwarves).

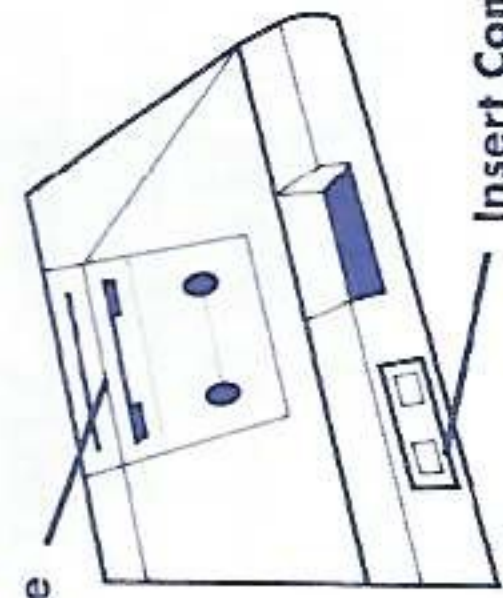
LOADING INSTRUCTIONS

STARTING UP:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert Control Pad into output. Heroes of the Lance is played as a 1 player game.
3. Gently insert the Heroes of the Lance game cartridge into the Power Base. When properly aligned, it will slip easily into place.
4. Turn power switch ON. If nothing appears on the screen, check the cartridge insertion and the Power Base connection to the TV and power.

IMPORTANT: Always make sure the Power Base is turned OFF when inserting or removing your cartridge.

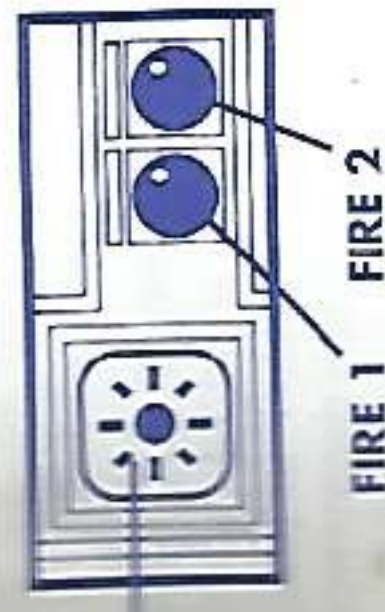
Insert Sega Cartridge



Insert Control Pad

SUMMARY OF CONTROLS INCLUDING DIAGRAMS

DIRECTIONAL BUTTON (D-Button)



Control Pad

D-Button Controls Movement & Directs Fire

FIRE 1: Fire & Menu Select

FIRE 2: Activate Menu.

PLAYING THE GAME

The D-Button and FIRE 1 control movement, whilst FIRE 2 activates the main menu. The game is paused during menu selection.

LEFT Double speed

IN

RIGHT Double speed



LEFT Normal Movement

RIGHT Normal Movement

OUT

Characters are always displayed moving left-right through the corridors. A compass is shown to highlight the orientation of the corridor in which the character is travelling. When you are able to move into a different corridor, the new directions in which you may travel are highlighted on the compass. Use IN/OUT on the D-Button to change corridor.

When stationary, pressing FIRE 1 puts the character into RANGED or CLOSE COMBAT mode (see below). When moving, it will cause the character to jump in the direction of movement, enabling it to pass obstacles.

Ranged Combat Mode

With FIRE 1 depressed, use the D-Button to perform the indicated actions:

Character facing left.

FIRE HIGH

FIRE CENTRE

FIRE LOW



FIRE HIGH

FIRE CENTRE

FIRE LOW

DODGE

Character facing right.

DODGE allows the character to take evasive action when under attack.

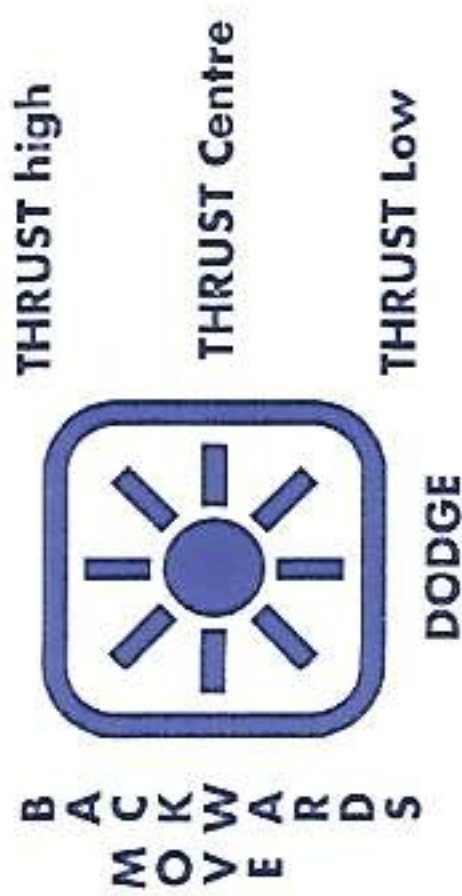
FIRE CENTRE will shoot parallel to the ground at about shoulder height. **FIRE HIGH** and **LOW** shoots above and below this level.

Your weapon is selected automatically when you press **FIRE 1**. The weapon will continue firing while the **D-Button** is pressed, unless it runs out of ammunition or the character moves into close combat. Release the **D-Button** to cease firing.

Close Combat

If the character comes within 1/4 of a screen of a monster, you may enter Close Combat mode. The word **COMBAT** will appear across the compass to highlight this. To enter this mode, keep **FIRE 1** depressed. You will remain in this mode until one of the combatants is dead, they become separated by more than 1/4 screen or you release **FIRE 1** button.

In Close Combat mode the **D-Button** operates as shown:



Controls shown for Character Facing Right.
They are reversed for Character Facing Left.

MOVE BACKWARDS causes the character to walk backwards while keeping the current facing. **DODGE** operates in the same way as in Ranged Combat.

SCREEN DISPLAYS

1. **Character Screens.** Upon loading the game cartridge there is an introductory screen for each character. Press **FIRE 1** to progress through these screens or **FIRE 2** to commence play.

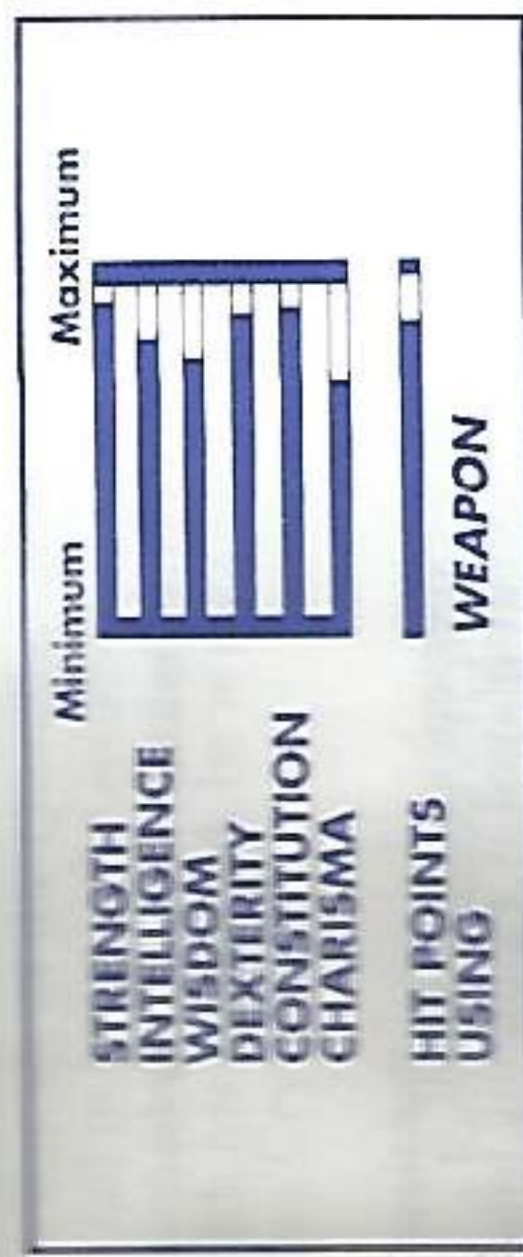
2. **Standard Screen.** The main section shows the area being explored. Along the bottom-right of the screen a double row of character icons is shown together with each character's Hit Point status, represented by a vertical bar. The top left icon is of the active character who is first in the party. The character immediately on the right is the second and so on. The bottom-right character is last. The active character will suffer the most damage in combat, but all of the top four may suffer some damage. If the active character is killed, it is automatically replaced by the second and all characters move up one position. Spells can only be cast if the character casting the spell is among the first four. Also shown in this section is a compass indicating viewpoint and exits.

3. **Menus and Sub Menus**

The main section is overlaid with a choice of selections. Use **UP/DOWN** to highlight your choice and press **FIRE 1** to select.

Hero Select

Status screen of the active character is displayed when you select this menu option.



This menu option allows you to change the order of the characters. Upon selection a white box will appear around the active character icon. Use the **D-Button** to move this box to one of the characters you wish to change and press **FIRE 1** to select. A second white box will now appear. Move this to the next character you wish to change. When you now press **FIRE 1** the two characters selected will swap positions. If you wish to change the order of more than two characters, re-select this menu option for each swap. This method can be used to allow characters to recuperate while protected by stronger characters.

Magic User/The Staff of Magius Spells:

Only Raistlin can safely carry and use this staff, which holds up to 100 charges. Spells are performed using the number of charges shown:

- Charm - 1 Sleep - 1
- Magic Missile - 1 Burning Hands - 1
- Web - temporarily entangles an opponent - 2
- Detect Magic - shows location of magic items - 1
- Detect Invisible - shows location of anything invisible - 2
- Final Strike - destroys Staff causing intense damage - uses all remaining charges.
- Exit - Return to Main Menu.

Clerical Staff Spells

Only Goldmoon can use the staff unless incapacitated or dead, in which case Riverwind, Caramon or Sturm can use it at reduced capacity. The staff holds up to 200 charges but will absorb energy if attacked by energy-using monsters. The following spells may be performed using the number of charges shown:

- ∴ Cure Light Wounds - 1
heals minor damage to a character
- Protection from Evil - 1
helps you against evil opponents

- * Find Traps - 2
- Indicates the location of traps
- Hold Person - 2
- usually stops a monster in its tracks
- Spiritual Hammer - 2
- just like a warhammer but no hands
- Prayer - 3
- a little extra help from on high
- * Cure Critical Wounds - 5
- more powerful healing
- Raise Dead - 5
- resurrects dead characters whose bodies are available
- * Deflect Dragon Breath - 10
- very useful if you meet a dragon
- Exit - return to Main Menu
- * Spells available when used by Riverwind, Caramon or Sturm

Use

Displays a list of possessions acquired by the active character during the course of play.

Take

Lists all items (including magic & invisible items) that can be readily picked up in the current area. Characters are limited in the number of items they can carry, so select carefully which one should take items.

Give

Lists all items which may be transferred from the lead character to another. Select by highlighting the item and pressing FIRE 1. A box will now appear around the lead character icon. Use the D-Button to move this box to the character you wish to give to and press FIRE 1 to complete the transfer. You will not be allowed to exceed the characters carry limit.

Drop

Lists all of a characters possessions which may be dropped.

Score

View total accumulated experience points of all characters still alive. Also displayed is a running total of monsters killed.

Exit Menu

Return to game.

WINNING THE GAME

Experience points are gained by killing monsters, gathering treasures and surviving to the end. At the end of the game total scores are displayed for all characters (living or dead); all surviving characters; and for each individual character.

CHARACTERS

Flint

Born and bred a Hill Dwarf, Flint Fireforge is a master metalsmith, fearless fighter and elf-friend. Few enemies dare to face his battleaxe at close range, fewer still get past his throwing axes.

Riverwind

An outcast of the Que-Shu tribe, he had the temerity to fall in love with Goldmoon. With the skills of a human ranger, he fights with bow and longsword. With his betrothed, he is seeking the secrets of the Blue Crystal Staff.

Tasslehoff

As a Kender, Tasslehoff Burrfoot has their insatiable curiosity, especially about other peoples' possessions. Calling him a thief is a deadly insult but he doesn't really understand why people get annoyed when he acquires their property. Fights with the Hoopak.

Tanis

Tanthalas, better known as Tanis, half-elven, is a master swordsman and archer, making the best of his mixed parentage to become one of the deadliest fighters of the age. The natural leader of the Companions.

Raistlin

The brother of Caramon, his incredible talent for magic led him to become the youngest Mage ever to pass 'THE TEST' which confirmed his abilities but left him a physical wreck. During this ordeal he acquired the 'Staff of Magius'.

Caramon

Trained as a warrior, Caramon Majere gained the experience to make him a mighty warrior, by his travels with Flint & Tanis. Armed with spear and longsword, he is a valued member of the Companions.

Sturm

The son of a knight of Solamnia, Sturm Brightblade is a human fighter. Trained in wilderness skills by Flint, he is bound by his code of honour to disdain ranged weapons as cowardly, fighting with his two-handed sword in close combat.

Goldmoon

A human cleric, daughter of the Que-Shu's Chieftain, she is betrothed to Riverwind. Goldmoon carries the Blue Crystal Staff, it's full powers as yet unknown but only available to her.

AD&D® Game Statistics

	Tanis	Caramon Majere	Raistlin Majere	Storm Brightblade	Goldmoon	Riverwind	Tasslehoff Burrfoot	Flint Fireforge
Strength Damage	16 +1	18/63 +3	10	17 +1	12	18/35 +3	13	16 +1
Intelligence	12	12	17	14	12	13	9	7
Wisdom	13	10	14	11	16	14	12	12
Dexterity	16	11	16	12	14	16	16	10
Constitution	12	17	10	16	12	13	14	18
Charisma	15	15	10	12	17	13	11	13
Alignment	Neutral Good	Lawful Good	Neutral	Lawful Good	Lawful Good	Lawful Good	Neutral	Neutral Good
Hit Points	35	36	8	29	19	34	15	42
Armour Class	4	6	5	5	6	5	6	6

Equipment

Tanis

Leather armour +2; Longsword +2 (damage 1-8/1-12 vs Giants); Bow & quiver of 20 arrows (damage 1-6).

Caramon Majere

Ring mail armour; Longsword (damage 1-8); Spear (damage 1-6).

Raistlin Majere

Staff of the Magus (+3 protection; +2 to hit-damage 1-8); Close Combat with staff as weapon; Ranged Combat - see spell list.

Storm Brightblade

Chainmail armour; Two headed sword +3 (damage 1-10); No ranged weapon.

Goldmoon

Leather armour; Blue Crystal Staff (damage 4-9, 7-12 or 10-15); Clerical magic from Staff (see submenu).

Riverwind

Leather armour and Shield; Longsword +2 (damage 1-8); Bow and quiver of 20 arrows (damage 1-6).

Tasslehoff Burrfoot

Leather armour; Hoopak (combination staff and slingshot) +2 (damage 3-8); Sling +1 with pouch of 20 bullets (damage 2-7).

Flint Fireforge
Studded leather armour and Shield; Battleaxe +1 (damage 1-8); Throwing axes (damage 1-6).

MONSTERS

All opposition is described as monsters. Remember it is always safer to defend in Ranged Combat than to wait for Close Combat, as it is easier to retreat.

Men

All humans moving around freely are experienced soldiers in the employ of the Dragon Highlords. They have leather armour and swords.

Baaz Draconians

The smallest and most plentiful Draconians, they are used as ground troops and spies. Fond of humans as an addition to their diet. They wear some armour and fight with swords. When killed, their bodies turn to stone and crumble to dust.

Giant Spiders

Unintelligent, they think 'If it moves it's food'. Tough opponents, they attack by biting and take a lot of damage before dying.

Trolls

Large shambling humanoids that are not intelligent but regard humans as a pleasant dietary supplement. They are difficult to injure and when wounded start healing automatically. They are the most efficiently

injured when burnt. Using clubs they can inflict terrible injuries.

Hatchling Black Dragons

Baby dragons that breath acid and make vicious little killers as they enjoy fresh human flesh. They can take punishment without serious injury.

Spectral Minions

The spirits of those who died before completing their quests, they continually re-enact the actions leading to their death. Any disturbance to this routine causes attack with the weapons they had when they died (normally swords). Transparent to varying degrees, they are intelligent opponents.

Bozak Draconians

Larger and less plentiful than Baaz, they are a highly intelligent and merciless opponent. Whilst without armour, they are harder to damage than the Baaz and use magical attacks. When killed they crumble and explode, damaging anyone too close.

Aghar (Gully Dwarves)

The lowest class of dwarf, they are cowards with an instinct for survival. They will remove a characters body if not raised.

Wraiths

The touch of these undead evil spirits steals life-force. They are among the most deadly opponents you will meet.

Khisanth

The most deadly monster, she is an ancient, huge black dragon capable of lethal blasts of acid breath. As guardian of the 'Disks of Mishakal' she is the final obstacle to overcome.

OBJECTS IN THE RUINS

Scrolls

Pre-prepared spells that any character can pick up but only Raistlin may use. Once selected from the USE sub-menu, it will be the first spell he uses in Ranged Combat mode.

Swords and Weapons

These may not be used by characters but add to experience points.

Ammunition

Quivers of arrows and pouches of bullets for sling uses.

Potions

Mostly concealed by magic, there are several types, each a different colour. The only way to identify the effect of a potion is to try it. However some potions are only effective for some characters or locations.

Any character may collect a potion but you may need to transfer it to another character to use it. Once in a character's inventory, select USE to drink the potions.

Types of potions are:

i Healing - restores damage to varying degrees but cannot increase Hit Points above starting value. Permanently heals wounds.

*ii** Strength - increases the damage inflicted upon monsters by varying amounts.

*iii** Invulnerability - provides immunity from non-magical attacks and limited protection from magic attacks.

iv Control monsters - these potions are rare and only effective when used in the presence of target monster - types.

* Only effective when used by Tanis, Riverwind, Caramon, Sturm and Flint. Effects are temporary.

Rings

These may be worn by any character by selecting from the USE sub-menu. Generally they will then make the wearer indefinitely more difficult for monsters to hit. Once put on, a ring cannot be transferred to another character.

Wands

Usable only by Raistlin, once in his possession you may select it from the USE sub-menu. It will then become his active 'Ranged Combat' weapon until discharged or changed by another selection. It's limited charges enables him to fire spells.

There are various other objects which may be picked up, but beware of possible dangers from monsters at all times!

HANDLING THE MEGA CARTRIDGE

The MEGA CARTRIDGE is intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage:

1. Do not immerse in water!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in it's case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

WARRANTY

U.S. Gold reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice.

U.S. Gold makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (i.e. not the software programme, which is provided "as is"), return it in its original condition to the point of purchase.

AD&D is a trademark owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.
© 1991 Strategic Simulations, Inc. ©1991 TSR, Inc.
All rights reserved.

INDEX

L'HISTOIRE	12
INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT	13
RÉSUMÉ DES CONTRÔLES AVEC DIAGRAMMES	13
POUR JOUER	13
MODE DE COMBAT A DISTANCE	14
CORPS A CORPS	14
ECRANS	15
MEMES ET SOUS-MENUS	15
POUR GAGNER LA PARTIE	18
PERSONNAGES	18
AIDES STATISTIQUES DE JEU	19
MONSTRES	20
OBJETS DANS LES RUINES	21
MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MEGA	23
AVERTISSEMENT	23
GARANTIE	23

Heroes of the Lance (Heros de la Lance)

L'HISTOIRE

Plus de trois siècles après le Cataclysme, résultat de la colère des dieux s'abattant sur Krymm, la Reine des Ténèbres étend son pouvoir dans tout le pays en réveillant les dragons des enfers et en créant les Draconiens. Une fois au contrôle de Krymm, elle sera libre de s'imposer dans le monde. Seuls les

'Compagnons de la Lance' (ils ne deviennent des 'Héros' qu'une fois qu'ils ont réussi) peuvent empêcher sa victoire finale. S'ils échouent, la Reine des Ténèbres sera libre de sortir de l'Abîme et les ténèbres recouvriront Krymm pour l'éternité.

La seule menace à son terrible pouvoir est la possibilité d'un renouveau du culte des anciens dieux. Dans les années qui suivirent le Cataclysme, les habitants de Krymm perdirent leur foi en leurs dieux. Avant que l'opposition ne puisse être unie, vous devez rétablir la foi en ces anciens dieux en récupérant les disques de Mishakal dans les ruines de Xak Tsaroth. Utilisez leurs connaissances pour ramener la Véritable Guérison à Krymm et pour rétablir le culte des anciens dieux, leur permettant d'intervenir dans le destin de leurs fidèles. Ceci leur permet surtout de confronter directement la Reine des Ténèbres et de rétablir l'équilibre entre le Bien, le Mal et la Neutralité.

U.S. GOLD CUSTOMER SUPPORT*

U.S. GOLD is dedicated to your enjoyment of this game. However if you need a helpful hint then we have a special telephone number for you, available 24 hours a day, 7 days a week. This line also includes information on new releases and exciting competitions.

**Call now on:
0839 654 274****

U.S. Gold Limited,
Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham, B6 7AX
TEL: 021 625 3366

This service is provided by U.S. Gold Ltd.
**(Calls charged at 34p a minute off-peak;
45p a minute at all other times.

Please obtain permission to call
from the person who pays the bill!).

*Available in the U.K. only

Cette puissante relique est le seul espoir de Krynn et vous devez aider les Compagnons dans leur quête des Disques. Malheureusement, les Disques ne sont pas simplement dans les ruines; ils sont activement protégés par Khisanth, un ancien dragon noir et immense, servi par des Draconiens qui ont asservi les Aghars (nains des fosses) de la région.

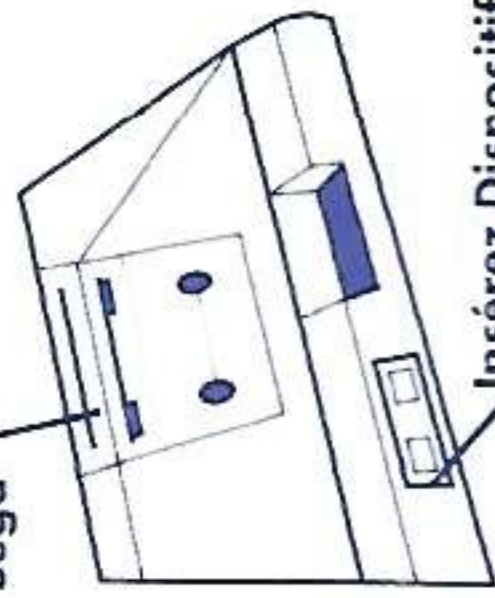
INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

POUR COMMENCER:

1. Vérifiez que l'interrupteur est sur OFF.
2. Branchez le Dispositif de Contrôle. Heroes of the Lance (Heroes de la Lance) ne peut être utilisé que par un seul joueur.
3. Insérez doucement la cartouche de jeu Heroes of the Lance (Heroes de la Lance). Une fois dans l'alignement correct, elle se mettra facilement en place.
4. Mettez la machine en marche (ON). Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez que la cartouche est correctement insérée et que votre machine est correctement branchée à votre TV.

IMPORTANT: Vérifiez toujours que votre machine est éteinte quand vous insérez ou quand vous retirez votre cartouche.

Insérez Cartouche Sega



Insérez Dispositif de Contrôle

RESUME DES CONTROLES AVEC DIAGRAMMES

BOUJON DE DIRECTION (BOUTON-D)



TIR 1 TIR 2

Dispositif de Contrôle

BOUTON-D: Contrôle les mouvements et dirige le tir

TIR 1: Tir et sélection de menu
TIR 2: Active menu.

POUR JOUER

Le Bouton-D et TIR 1 contrôlent les mouvements, tandis que TIR 2 active le menu principal. Le jeu est mis en pause pendant la sélection de menu.

GAUCHE
Vitesse Double

GAUCHE
Déplacement Normal

DEDANS



DEHORS

DROITE
Vitesse Double

DROITE
Déplacement Normal

Personnage orienté vers la gauche

TIR Haut
TIR Centre
TIR Bas



ESQUIVER

Personnage orienté vers la droite

TIR Haut
TIR Centre
TIR Bas

Les personnages se déplacent toujours de gauche à droite dans les couloirs. Une boussole met en évidence l'orientation du couloir dans lequel le personnage se déplace. Quand vous avez la possibilité de passer dans un autre couloir, les nouvelles directions dans lesquelles vous pouvez vous déplacer sont mises en valeur sur la boussole. Utilisez **DEDANS/DEHORS** sur le Bouton-D pour changer de couloir.

Quand un personnage est immobile, vous le mettez en mode de combat à distance (**RANGED**) ou en mode de Corps à corps (**CLOSE**), en appuyant sur **TIR 1** (voir ci-dessous). Quand le personnage est en train de se déplacer, **TIR 1** le fait sauter dans la même direction, lui permettant d'éviter des obstacles.

Mode de Combat à Distance

Avec **TIR 1** enfoncé, utilisez le Bouton-D pour effectuer les actions indiquées:

ESQUIVER permet au personnage d'éviter une attaque

TIR CENTRE tire parallèlement au sol à peu près à hauteur d'épaules. **TIR HAUT** et **BAS** tire en-dessus ou en-dessous de la hauteur des épaules.

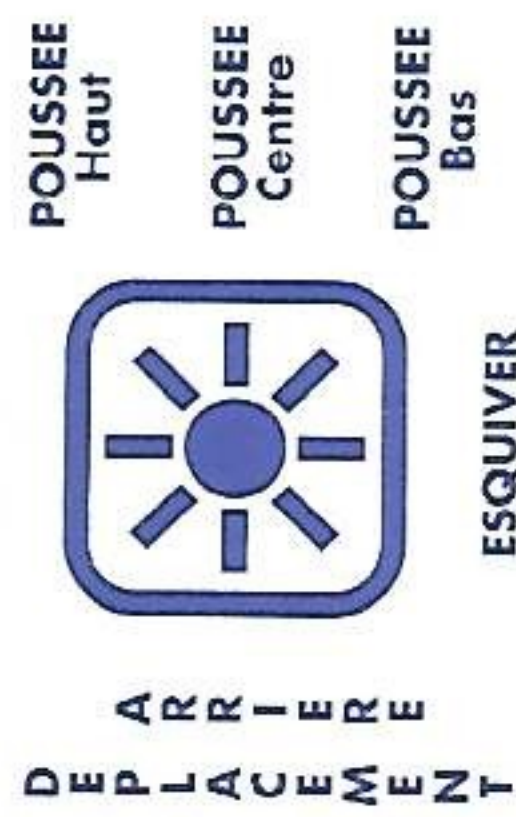
Votre arme est sélectionnée automatiquement quand vous appuyez sur **TIR 1**. L'arme continue de tirer tant que le Bouton-D est enfoncé, à moins qu'elle ne tombe à court de munitions ou que le personnage ne passe en mode de corps à corps. Relâchez le Bouton-D pour cesser le feu.

Corps à Corps

Si le personnage s'approche d'un monstre à moins d'1/4 de l'écran vous pouvez passer au mode de Combat Direct. Pour indiquer ce mode, le mot **COMBAT** apparaîtra sur la boussole. Pour passer à

ce mode, maintenez le bouton de TIR 1 enfoncé. Vous resterez dans ce mode jusqu'à ce que l'un des combattants meure, jusqu'à ce qu'ils soient séparés par plus d'1/4 de l'écran ou jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton de TIR 1.

En mode de Corps à corps, le Bouton-D fonctionne de la façon suivante:



Contrôles indiqués pour un personnage orienté vers la droite. Ils sont inversés pour un personnage orienté vers la gauche.

DEPLACEMENT ARRIERE fait marcher le personnage à reculons tout en faisant face à la direction actuelle. ESQUIVER fonctionne de la même façon que pour le Combat à Distance.

ECRANS

1. **Ecrans de Personnages.** Lors du chargement de la cartouche de jeu, un écran de présentation de chaque personnage apparaît. Appuyez sur le

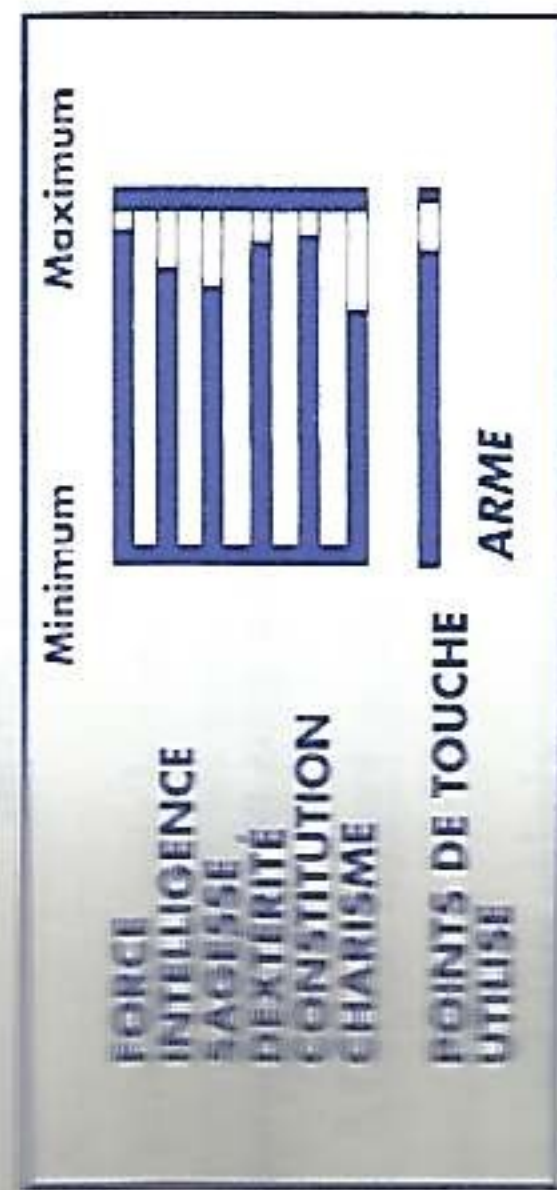
bouton de TIR 1 pour voir tous ces écrans ou sur TIR 2 pour commencer à jouer.

2. **Ecran Standard.** La section principale montre la zone en cours d'exploration. Une double rangée d'icônes de personnages apparaît en bas à droite de l'écran, indiquant la position de chaque personnage en fonction de ses Hit point (Points de Touche). Cette position est représentée par une barre verticale. L'icône en haut à gauche est celle du personnage actif à la tête du groupe. Le personnage immédiatement à sa droite est le deuxième et ainsi de suite. Le personnage en bas à droite est le dernier. Le personnage actif subit le plus de dommages pendant le combat mais ceci est le cas pour les quatre premiers. Si le personnage actif est tué, il est automatiquement remplacé par le second et tous les personnages montent d'une position. Des sortilèges peuvent être lancés si le personnage qui lance le sortilège fait partie des quatre premiers. Dans cette section, il y a également une boussole indiquant le point de vue et les sorties.

3. **Menus et Sous-Menus** La section principale comprend également un choix de sélections. Utilisez HAUT/BAS pour mettre votre choix en évidence et appuyez sur le bouton de TIR 1 pour sélectionner.

Hero Select (Sélection de Héros)

L'écran de position du personnage actif est affiché quand vous sélectionnez cette option.



Cette option de menu vous permet de changer l'ordre des personnages. Lors de la sélection, une case blanche apparaît autour de l'icône du personnage actif. Utilisez le Bouton-D pour déplacer cette case jusqu'au personnage que vous désirez changer et appuyez sur le bouton de TIR 1 pour sélectionner. Une autre case blanche apparaît alors. Déplacez-la jusqu'au prochain personnage que vous désirez changer. Quand vous appuyez sur le bouton de TIR 1 les deux personnages sélectionnés échangent leurs places. Si vous voulez changer l'ordre de plus de deux personnages, re-sélectionnez cette option de menu pour chaque échange. Cette méthode peut être utilisée pour permettre à des personnages de récupérer tout en étant protégés par des personnages plus forts.

Magic User/The Staff of Magius Spells (Utilisateur de Magie/Les Sortilèges du Bâton de Magius)

Seul Raistlin peut porter et utiliser ce bâton en toute sécurité. Il contient jusqu'à 100 charges. Les sortilèges sont lancés en utilisant le nombre de charges indiqué:

Charm (Charme) - 1
 Sleep (Sommeil) - 1
 Magic Missile (Missile Magique) - 1
 Mains Brûlantes (Mains Brûlantes) - 1

Web (Filet) - piège un adversaire provisoirement - 2

Detect Magic (Détection de Magie) - montre l'emplacement d'articles magiques - 1

Detect Invisible (Détection d'Invisible) - Montre l'emplacement des articles invisibles - 2

Final Strike (Coup Final) - détruit le bâton provoquant d'énormes dégâts. Utilisez toutes les charges restantes.

Exit (Sortie) - Retourne au Menu Principal.

Clerical Staff Spells (Sortilèges du Bâton Clérical)

Seul Goldmoon peut utiliser le bâton à moins qu'elle

n'en soit empêchée ou qu'elle soit morte. Dans ce cas Riverwind, Caramon ou Sturm peuvent l'utiliser à une capacité réduite. Le bâton contient jusqu'à 200 charges mais absorbe de l'énergie s'il est attaqué par des monstres utilisateurs d'énergie. Les sortilèges suivants peuvent être lancés en utilisant le nombre de charges indiqué:

- * Cure Light Wounds (Guérir Blessures Légères) - 1
- Protection from Evil (Protection contre le Mal) - 1
- vous aide contre les adversaires diaboliques
- * Find Traps (Trouver Pièges) - 2
- Indique l'emplacement des pièges.
- Hold Person (Arrêter Personne) - 2
- arrête un monstre sur son passage.
- Spiritual Hammer (Marteau Spirituel) - 2
- Comme un marteau de guerre mais pas de mains
- Prayer (Prière) - un peu plus d'aide des cieux
- * Cure Critical Wounds (Guérir Blessures Critiques) - Guérison plus puissante
- Raise Dead (Réveiller les Morts) - Réusscite les personnages morts dont les corps sont disponibles.
- * Deflect Dragon Breath (Détourner Souffle du Dragon) -

Très utile si vous rencontrez un dragon.
Exit (Sortie) - Retourne au Menu Principal.
* Sortilèges disponibles quand ils sont utilisés par Riverwind, Caramon ou Sturm.

Use (Utiliser)

Affiche une liste des biens acquis par le personnage actif au cours du jeu.

Take (Prendre)

Affiche tous les articles (y compris les articles magiques et invisibles) qui peuvent être ramassés directement dans la zone actuelle. Les personnages sont limités dans le nombre d'articles qu'ils peuvent porter, donc sélectionnez soigneusement celui qui devrait prendre les articles.

Give (Donner)

Affiche tous les articles qui peuvent être transférés du premier personnage à un autre. Sélectionnez cette option en mettant l'article en évidence et en appuyant sur le Bouton de TIR 1. Une case apparaîtra autour de l'icône du personnage en tête. Utilisez le Bouton-D pour mettre cette case sur le personnage auquel vous voulez donner et appuyez sur le Bouton de TIR 1 pour compléter le transfert. Vous n'aurez pas la possibilité d'excéder la limite de chargement des personnages.

Drop (Lâcher)

Affiche tous les biens d'un personnage qui peuvent être lâchés.

Score

Vous permet de voir le total des points d'expérience accumulés par tous les personnages encore en vie. Affiche également le total des monstres tués.

Exit Menu (Sortie du Menu)

Retourne au jeu.

POUR GAGNER LA PARTIE

Les points d'expérience sont obtenus en tuant des monstres, en rassemblant des trésors et en survivant jusqu'à la fin. A la fin de la partie, vous obtenez les scores finaux pour tous les personnages (vivants ou morts), pour tous les personnages encore vivants et pour chaque personnage individuel.

PERSONNAGES

Flint

Né et éduqué en tant que Nain de la Colline, Flint Forgeage est un maître forgeron, un combattant sans peur et un ami des elfes. Peu d'ennemis osent s'approcher de sa hache de combat et ils sont encore moins nombreux à échapper à son lancer de haches.

Riverwind

Exilé de la tribu des Que-Shus, il a eu la témérité de tomber amoureux de Goldmoon. Avec l'habileté d'un garde forestier, il se bat à l'arc et à l'épée longue. Avec sa fiancée, il est à la recherche du Bâton de Cristal Bleu.

Tasslehoff

Comme tous les Kender, Tasslehoff Burrfoot est d'une curiosité insatiable, surtout quand il s'agit des biens des autres. L'appeler un voleur est une terrible insulte mais il ne comprend pas vraiment pourquoi les gens se fâchent quand il s'approprie ce qui leur appartient. Combat avec le Hoopak.

Tanis

Tanthalas, mieux connu sous le nom de Tanis mi-elfe, est une fine lame et un archer d'élite. Grâce à sa parenté mixte il est devenu l'un des plus terribles combattants de l'époque. Le meneur naturel des Compagnons.

Raistlin

Le frère de Caramon. Son incroyable don pour la magie l'a mené à devenir le plus jeune Mage à réussir 'LE TEST' qui a confirmé ses talents mais a fait de lui une loque. Pendant cette épreuve il a acquis le 'Bâton de Magius'.

Caramon

L'expérience qu Caramon Majere, formé en tant que guerrier a acquise lors de ses voyages avec Flint et Tanis, fait de lui un guerrier terrible. Armé d'une

lance et d'une longue épée, il est un membre estimé des Compagnons.

Sturm

Fils d'un chevalier de Solamnia, Sturm Brightblade est un combattant humain. C'est Flint qui lui a enseigné tous ses talents et son code de l'honneur le force à dédaigner les armes à portée comme étant pour les lâches. Il se bat en corps à corps avec son

épée à deux mains.

Goldmoon

Ecclésiastique humaine, fille du Chef des Que-Shus; elle est promise à Riverwind. Goldmoon porte le Bâton de Cristal Bleu dont l'étendue de la puissance est encore inconnue et qui ne peut être utilisé que par elle.

AD&D® Statistiques de Jeu

	Tanis	Caramon Majere	Raisilin Majere	Sturm Brightblade	Goldmoon	Riverwind	Tasslehoff Burrfoot	Flint Fireforge
Majere Force Domnages	16 +1	18/63 +3	10	17 +1	12	18/35 +3	13	16 +1
Intelligence	12	12	17	14	12	13	9	7
Sagesse	13	10	14	11	16	14	12	12
Dextérité	16	11	16	12	14	16	16	10
Constitution	12	17	10	16	12	13	14	18
Charisme	15	15	10	12	17	13	11	13
Alignement	Neutre Bon	Légal Bon	Neutre	Légal Bon	Légal Bon	Légal Bon	Neutre	Neutre Bon
Points de Touche	35	36	8	29	19	34	15	42
Catégorie d'Armure	4	6	5	5	6	5	6	6

Équipement

Fonds

Armure de cuir +2; Epée Longue +2 (dommages 1-8/1-12 contre Géants); Arc et carquois de 20 flèches (dommages 1-6)

Caramon Majere

Cotte de maille; Epée Longue (dommages 1-8); Lance (dommages 1-6).

Raisilin Majere

Bâton de Magius (+3 protection/+2 pour frapper/ dommages 1-8); Corps à corps avec bâton comme arme; Combat à distance - voir liste des sortilèges.

Sturm Brightblade

Cotte de Maille; Epée double +3 (dommages 1-10); pas d'arme à distance.

Goldmoon

Armure de cuir; Bâton de Cristal Bleu (dommages 4-9, 7-12 ou 10-15); magie cléricale du Bâton (voir sous-menu)

Riverwind

Armure et Bouclier de cuir; Epée Longue +2 (dommages 1-8); Arc et carquois de 20 flèches (dommages 1-6).

Tasslehoff Burrfoot

Armure de cuir; Hoopack (moitié bâton, moitié fronde) +2 (dommages 3-8); Fronde +1 avec sac de 20 balles (dommages 2-7).

Flint Fireforge

Armure de cuir clouté et bouclier; Hache de guerre +1 (dommages 1-8); lance des haches (dommages 1-6).

MONSTRES

Tous vos adversaires sont appelés des Monstres. N'oubliez pas qu'il est toujours plus sûr de se défendre en Combat à Distance que d'attendre le Corps à corps tout comme il est plus facile de battre en retraite.

Men (Hommes)

Tous les humains qui se déplacent librement sont des soldats expérimentés employés par les Seigneurs des Dragons. Ils ont une armure de cuir et des épées.

Baaz Draconians (Draconians Baaz)

Les Draconiens les plus petits et les plus nombreux. Ils ont l'habitude des troupes au sol et des espions. Ils aiment les humains en tant que complément à leur alimentation. Ils portent un peu d'armure et se battent à l'épée. Quand ils sont tués, leurs corps se transforment en pierre et tombent en poussière.

Giant Spiders (Araignées Géantes)

Sans intelligence, elles pensent que "si ça bouge ça se mange". Adversaires coriaces, elles attaquent en mordant et ne meurent que quand elles ont subi beaucoup de blessures.

Trolls

Des gros humanoïdes lourdeaux qui ne sont pas intelligents mais qui considèrent les humains comme un agréable complément à leur alimentation. Ils sont difficiles à blesser et quand ils sont atteints ils commencent à guérir automatiquement. La blessure la plus efficace contre les trolls est la brûlure. Ils utilisent des massues et peuvent infliger de terribles blessures.

Hatchling Black Dragons (Bébés Dragons Noirs)

Des bébés dragons qui soufflent de l'acide et deviennent de vicieux petits tuteurs nourris de chair humaine. Ils peuvent endurer des punitions sans blessure sérieuse.

Spectral Minions (Serveurs Spectraux)

Les esprits de ceux qui sont morts avant de terminer leurs quêtes. Ils reconstituent les événements qui ont mené à leur mort. Toute interruption de cette routine provoque une attaque avec les armes qu'ils avaient quand ils sont morts (normalement des épées). Transparents à divers degrés, ils sont des adversaires intelligents.

Bozak Draconians (Draconians Bozak)

Plus gros et moins nombreux que les Baaz, ils sont un adversaire très intelligent et sans merci. Bien qu'ils n'aient pas d'armure, ils sont plus difficiles à endommager que les Baaz et utilisent des attaques magiques. Quand ils sont tués ils s'effondrent et explosent, endommageant quiconque se trouve trop près.

Aghar (Gully Dwarves) (Aghars (Nains des Fosses))

La catégorie de nains la plus basse. Leur instinct de survie en fait des lâches. Ils enlèveront le cadavre d'un personnage s'il n'est pas reveillé.

Wraiths (Spectres)

Le toucher de l'esprit de ces non-morts diaboliques vole la force vitale de ses victimes. Ils sont parmi les adversaires les plus dangereux que vous rencontrerez.

Khisanth

Le plus dangereux des monstres. C'est un ancien dragon immense et noir capable de souffler des bouffées d'acide mortel. Khisanth est le gardien des 'Disques de Mishakal' et le dernier obstacle que vous devez surmonter.

OBJETS DANS LES RUINES

Scrolls (Rouleaux)

Sortilèges préparés à l'avance que n'importe quel personnage peut sélectionner mais que seul Raistlin peut utiliser. Une fois sélectionné au sous-menu USE (Utiliser), il sera le premier sortilège utilisé en mode de Combat à Distance.

Swords and Weapons (Epées et Armes)

Elles ne peuvent pas être utilisées par les personnages mais donnent des points d'expérience.

Ammunition (Munitions)

Quivers of arrows (carquois de flèches) et pouches of bullets (sacs de balles) pour les frondes.

Potions

Pour la plupart cachées par magie, il y en a plusieurs sortes, chacune d'une couleur différente. La seule façon d'identifier l'effet d'une potion est de l'essayer. Cependant, certaines potions ne sont efficaces que pour certains personnages ou pour certains endroits. N'importe quel personnage peut ramasser une potion mais vous devrez peut-être la transférer à un autre personnage pour l'utiliser. Une fois dans l'inventaire d'un personnage, sélectionnez USE (Utiliser) pour boire une potion. Les sortes de potions sont les suivantes:

(i) Guérison - répare les dommages à divers degrés mais ne peut pas augmenter les Hit Points (Points de Touche) au-dessus de la valeur de départ. Guérit les blessures de façon permanente.

(ii)* Force - augmente les dommages infligés sur les monstres à divers degrés.

(iii)* Invulnérabilité - Fournit l'immunité contre les attaques non magiques et une protection limitée contre les attaques magiques.

(iv) Contrôle des Monstres - ces potions sont rares et ne sont efficaces que quand elles sont utilisées en présence des monstres cibles.

* Ne sont efficaces que quand elles sont utilisées par Fandis, Riverwind, Caramon, Sturm et Flint. Les effets sont provisoires.

Rings (Bagues)

Tout personnage peut les porter en les sélectionnant au sous-menu USE (Utiliser). En général, elles rendront leur possesseur beaucoup plus difficile à atteindre pour les monstres. Une fois mise au doigt, une bague ne peut pas être transférée à un autre personnage.

Wands (Baguettes magiques)

Elles ne peuvent être utilisées que par Raistlin. Une fois en sa possession, vous pouvez la sélectionner au sous-menu USE (Utiliser). Elle deviendra alors son arme active de 'Combat à Distance' jusqu'à ce qu'elle soit déchargée ou jusqu'à ce que vous en changiez par une autre sélection. Ses charges limitées lui permettent de lancer des sortilèges.

Plusieurs autres objets peuvent être ramassés, mais méfiez-vous à tout moment des dangers possibles que représentent les monstres.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTOUCHE MEGA est conçue exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas mouiller.
 2. Ne pas plier.
 3. Ne pas soumettre à des chocs violents.
 4. Ne pas exposer au soleil.
 5. Ne pas abîmer.
 6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
 7. Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

INDEX

DE GESCHICHTE	24
LADEANWEISUNGEN	25
VERSIEHUNG	25
HAFTUNG	26
BEFEHRKAMPF - MODE	26
BEFEHRKAMPF - MODE	27
BEFEHRERMANUELE	27
MEIN FUNDUNTERNEHMEN	27
HAFTUNG GEWINNEN	30
FIGUREN	30
ANFANGSSTATISTIKEN	32
MEISTER	33
GEFANGEN IN DEN RUINEN	34
BEHANDLUNG DER MEGA-CARTRIDGE	36
WARRANTY	36
WARRANTY	36

AD&D est une marque déposée appartenant à TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA et utilisée sous licence de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA USA.
© 1991 Strategic Simulations, Inc. © 1991 TSR, Inc. Tous droits réservés.

Heroes an der Lance (Heroes of the Lance)

DIE GESCHICHTE

Mehr als dreihundert Jahre nach der verheerenden Katastrophe, als der Zorn der Götter über Krynn hereinbrach, hat nun die Königin der Finsternis ihren Schatten über das Land geworfen. Bose Drachen sind aus ihrem Schlaf geweckt und die Draconier wurden ins Leben gerufen. Wenn es der Königin gelingt, die Herrschaft über das Land Krynn zu erlangen, so kann sie sich einen Zugang zu unserer Welt erzwingen. Nur die Gefährten der Lanze (Helden werden sie erst, wenn sie ihre Aufgabe erfolgreich abgeschlossen haben) können dies verhindern. Versagen sie bei der Erfüllung ihrer Aufgabe, so steht es der Königin frei, auf diese Welt hinaufzusteigen und Krynn der ewigen Finsternis zu überlassen.

Die einzige Bedrohung, die dem Machtanspruch der Königin noch gefährlich werden könnte, wäre ein Wiedererstarken des Glaubens an die alten Götter. In all den Jahren nach der Katastrophe haben die Bewohner von Krynn den Glauben an die alten Götter verloren. Bevor sich der Widerstand gegen die Königin sammeln kann, müssen Sie den Glauben an die alten Götter wiederherstellen, indem Sie die "Tafeln von Mishakal" (Disks of Mishakal) aus den Ruinen von Xak Tsaroth retten. Die auf den Tafeln enthaltenen Weisheiten werden die Unstimmigkeiten

più di due personaggi, risSelected questa opzione per ciascun scambio. Questo metodo può essere usato per permettere ai personaggi di riprendersi mentre sono protetti da personaggi più forti.

Magic User/ The Staff of Magius Spells (Uso della Magia/Gli Incantesimi del Bastone di Magius):

Solo Raistlin può portare e usare senza correre rischi questo bastone, il quale contiene fino a 100 cariche. Gli incantesimi vengono eseguiti usando il numero delle cariche illustrato:

- Charm (Incanto) - 1 Sleep (Sonno) - 1
- Magic Missile (Missile Magico) - 1
- Burning Hands (Mani Brucianti) - 1
- Web (Ragnatela) - avviluppa temporaneamente l'avversario - 2
- Detect Magic (Scopri Magia) - indica l'ubicazione di oggetti magici - 1
- Detect Invisible (Scopri Invisibile) - indica l'ubicazione di ogni cosa invisibile - 2
- Final Strike (Colpo Finale) - distrugge il Bastone provocando grossi danni - usa tutte le cariche rimaste.
- Exit (Uscita) - Riporta al Menu Principale.

Clerical Staff Spells (Incantesimi del Bastone Sacerdotale)

Solo Goldmoon può usare questo bastone, a meno che non sia incapacitata o morta, nel qual caso lo possono usare Riverwind, Caramon o Sturm ma con capacità ridotte. Il bastone porta fino a 200 cariche ma assorbe energia se viene attaccato da mostri che usano energia. Gli incantesimi seguenti vengono eseguiti usando il numero delle cariche illustrato:

- * Cure Light Wounds (Cura Ferite Leggere) - guarisce i guasti minori di un personaggio 1
- Protection from Evil (Protezione dal Male) - ti aiuta contro avversari malvagi 1
- * Find Traps (Trova Trappole) - indica l'ubicazione delle trappole 2
- Hold Person (Blocca Persone) - di solito blocca un mostro sul suo cammino 2
- Spiritual Hammer (Martello Spirituale) - come una mazza da guerra ma senza manico 2
- Prayer (Preghiera) - un altro piccolo aiuto dall'alto 3
- * Cure Critical Wounds (Cura Ferite Gravi) - guarigione più potente 5
- Raise Dead (Rialza Morti) - fa risorgere personaggi morti di cui ci sia il cadavere 5

Deflect Dragon Breath (Schiva Fiato del Drago) - utilissimo se incontri un drago 10

Exit (Uscita) - riporta al Menu Principale.

Incantesimi disponibili quando viene usato da Riverwind, Caramon o Sturm

Use (Usa)

Visualizza un elenco di cose possedute dal personaggio attive acquisite nel corso del gioco.

Take (Prendi)

Elenco tutti gli oggetti (compresi quelli magici e incantati) che possono essere raccolti subito nella zona attuale. I personaggi possono portare un numero limitato di oggetti, per cui seleziona attentamente quello che deve prenderli.

Give (Dai)

Elenco tutti gli oggetti che possono essere trasferiti dal personaggio di punta ad un altro. Seleziona l'oggetto dando l'oggetto e poi premi Fuoco 1. Appare quindi un riquadro bianco attorno all'icona del personaggio di punta. Utilizza la manopola D per spostare il riquadro sul personaggio a cui vuoi dare l'oggetto e poi premi Fuoco 1 per completare il trasferimento. Non ti è permesso di eccedere il limite degli oggetti consentiti al personaggio.

Drop (Lascia)

Elenca tutte le cose possedute da un personaggio che possono essere lasciate.

Score (Punti)

Visualizza il totale dei punti esperienza accumulati di tutti i personaggi ancora vivi. Viene inoltre visualizzato anche il totale corrente dei mostri uccisi.

Exit Menu (Uscita dal Menu)

Riporta al gioco.

PER VINCERE

I punti esperienza si ottengono uccidendo mostri, raccogliendo tesori e sopravvivendo fino alla fine. Al termine del gioco, vengono visualizzati i totali per tutti i personaggi (vivi o morti), per tutti i sopravvissuti e per ogni singolo personaggio.

PERSONAGGI

Flint

Nato e cresciuto come Nano delle Colline, Flint Fireforge è un mastro forgiatore, un combattente intrepido e un amico degli elfi. Sono pochi i nemici a cui piace trovarsi davanti alla ascia da guerra e ancora meno sono quelli che riescono ad evitare le sue asce da tiro.

unter den Bewohnern aus der Welt schaffen und die alten Götter zurückbringen, die nun in das Schicksal ihrer Gläubigen helfend eingreifen können und, mehr noch, sich der Königin der Finsternis direkt entgegenstellen können, um das Gleichgewicht zwischen Gut, Böse und Neutralität wiederherzustellen.

Die "Tafeln von Mishakal" stellen die letzte Hoffnung für Krynn dar, und Ihre Aufgabe besteht darin, den Gefährten bei ihrer Suche nach den verlorenen Reliquien beizustehen. Doch leider liegen die Tafeln nicht einfach so herum, sondern werden von Khisanth, einem walten, riesigen schwarzen Drachen bewacht, dem die Draconier als Diener unterstehen, die wiederum die örtlichen Aghar, eine Zwergenart, die in den Abgründen lebt, unterjocht haben.

LADENWEISUNGEN

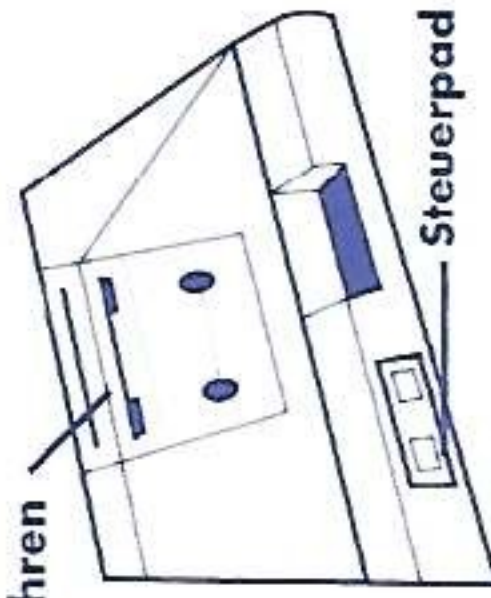
START:

1. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist.
2. Steuerpult anschließen. Heroes an der Lance (Heroes an der Lance) ist ein Spiel für einen Spieler.
3. Führen Sie das Heroes of the Lance (Heroes an der Lance) - Spielmodul vorsichtig in das Gerät ein. Wenn das Modul korrekt ausgerichtet ist, dann sollte es sich leicht in das Gerät einführen lassen.
4. Schalten Sie nun das Gerät ein. Sollte der Bildschirm leer bleiben, überprüfen Sie bitte, ob

das Modul richtig eingeführt und das Gerät korrekt an Ihr Fernsehgerät und Stromnetz angeschlossen wurde.

WICHTIG: Bevor Sie Ihr Modul in das Gerät einführen oder wieder herausnehmen, sollten Sie sich immer davon überzeugen, daß das Gerät ausgeschaltet ist.

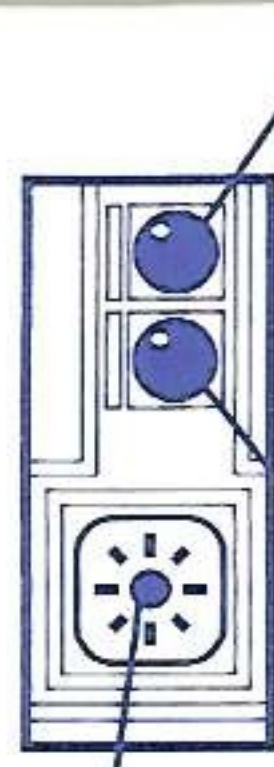
Sega-Modul einführen



— Steuerpad anschließen

STEUERUNG

RICHTUNGS-KNOPF (R-Knopf)



FEUERKNOPF 1 FEUERKNOPF 2

Steuerpult

R-Knopf: Für Richtungsänderungen und Ausrichten des Feuers
Feuerknopf 1: Feuer und Optionswahl
Feuerknopf 2: Aufrufen des Menüs

DAS SPIEL

Der R-Knopf und Feuerknopf 1 steuern die Bewegungen, während der Feuerknopf 2 das Hauptmenü aufruft. Für die Wahl von Optionen wird das Spiel angehalten.



LINKS

Doppelte Geschwindigkeit

LINKS

Normale Bewegung

HINEIN

Doppelte Geschwindigkeit

RECHTS

Normale Bewegung

HINAUS

Figuren bewegen sich auf dem Bildschirm von links nach rechts durch die Gänge. Ein Kompaß dient Ihnen dabei als Orientierungshilfe. Er zeigt Ihnen die Bewegungsrichtung, der jeweiligen Figur an, die gerade den Gang entlangläuft. Wenn ein neuer Gang sich auftut, so werden die nun zugänglichen Richtungen auf dem Kompaß hervorgehoben. Merken Sie die **HINEIN/HINAUS**-Option auf dem R-Knopf, um einen neuen Gang zu betreten. Wenn die Figur stillsteht, wird sie durch Drücken des Feuerknopfes 1 entweder in den Fernkampf-Mode oder in den Nahkampf-Mode gebracht (siehe unten). Befindet sich die Figur in Bewegung, so läßt das Drücken des Feuerknopfes 1 die Figur einen Sprung in die jeweilige Bewegungsrichtung ausführen, um somit Hindernissen ausweichen zu können.

Im Fernkampf-Mode

Bei gedrücktem Feuerknopf 1 können mit dem R-Knopf folgende Handlungen ausgeführt werden:

FIGUR BLICKT NACH LINKS

FEUERN

Nach oben

FEUERN

Mitte

FEUERN

Nach unten



DUCKEN

FIGUR BLICKT NACH RECHTS

FEUERN

Nach oben

FEUERN

Mitte

FEUERN

Nach unten

DUCKEN Diese Funktion ermöglicht der Figur ein Ausweichmanöver, wenn sie angegriffen wird.

FEUERN "Mitte" bedeutet, daß der Schuß parallel zum Boden in Schulterhöhe abgefeuert wird, während "Nach oben" und "Nach unten" Schüsse über oder unter dieser Linie abfeuert.

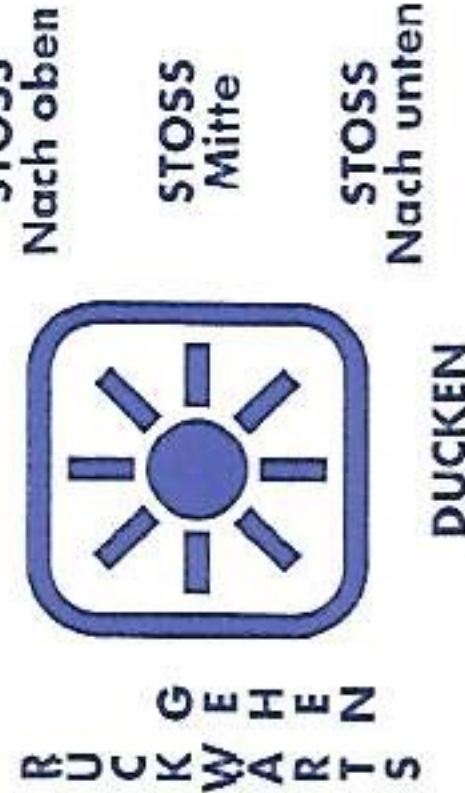
Die Waffe wird automatisch gewählt, wenn der Feuerknopf 1 gedrückt wird. Die Waffe wird so lange feuern, solange der R-Knopf gedrückt bleibt, bis die Munition ausgeht oder die Figur einen Nahkampf beginnt. Um das Feuer einzustellen, lassen Sie einfach den R-Knopf los.

Im Nahkampf-Mode

Wenn eine Figur sich auf ein Viertel des Bildschirms einem Monster nähert, so kann eine Nahkampfphase begonnen werden. Zur Verdeutlichung wird das Wort COMBAT (KAMPF) über dem Kompaß erscheinen.

Um einen Nahkampf zu beginnen, müssen Sie Feuerknopf 1 gedrückt halten. Dieser Kampfmodus wird nun beibehalten, bis einer der Kämpfenden getötet wird, außer Reichweite gerät oder der Feuerknopf 1 losgelassen wird.

Im Nahkampfmodus hat der R-Knopf folgende Funktionen:



Die gezeigte Abbildung gilt für eine Figur mit Blickrichtung nach rechts. Für eine Figur, die nach links blickt, sind die Steuerungen genau umgekehrt.

RÜCKWÄRTS GEHEN läßt die Figur, mit Beibehaltung der Blickrichtung, rückwärts gehen. DUCKEN hat die gleiche Funktion wie im Fernkampf-Modus.

BILDSCHIRMANZEIGEN

1. **Figuren-Bildschirme.** Nach dem Laden der Spielkassette wird jede der Figuren kurz vorgestellt. Drücken Sie Feuerknopf 1, um durch die einzelnen Anzeigen zu gehen. Drücken Sie Feuerknopf 2, um das Spiel zu starten.

2. **Standard-Bildschirm.** Der Großteil des Bildschirms zeigt das Gebiet an, in welchem sich die Figur gerade befindet. Am unteren rechten Rand des Bildschirms befinden sich zwei Reihen mit Figuren-Icons und den jeweiligen Hit Point (Trefferpunkten), die in einem senkrechten Balken dargestellt sind. Das erste obere Icon von links bezeichnet die momentan gewählte Figur, die die Gruppe anführt. Die Figur rechts davon ist das zweite Gruppenmitglied usw.

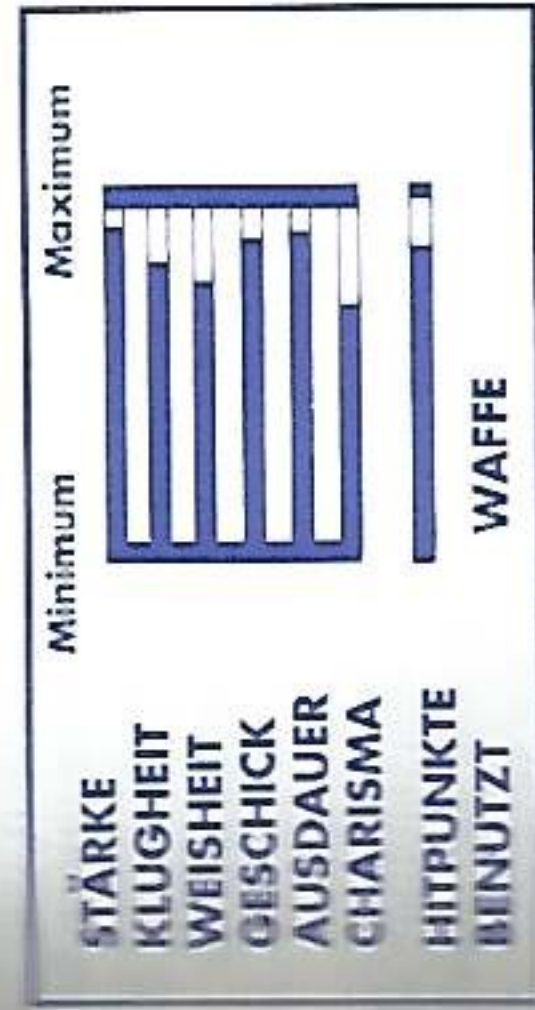
Die Figur unten rechts macht den Schluß der Gruppe aus. Die momentan gewählte Figur ist bei einem Kampf den größten Gefahren ausgesetzt, doch auch die folgenden drei Figuren sind gefährdet. Wird der Anführer der Gruppe getötet, so wird er automatisch durch die zweite Figur ersetzt und alle Gruppenmitglieder rücken einen Platz vor. Zaubersprüche können nur ausgesprochen werden, wenn die Figur sich unter den ersten vier befindet. In diesem Abschnitt des Bildschirms befindet sich auch der Kompaß, der Blickrichtung und Ausgänge anzeigt.

3. **Menüs und Untermenüs.** Auf dem Hauptteil des Bildschirms erscheint eine Reihe von

Optionen. Heben Sie die gewünschte Option mit der HOCH/RUNTER-Steuerung hervor und drücken Sie den Feuerknopf 1, um Ihre Wahl zu treffen.

Hero Select (Wahl des Anführers)

Der Statusbildschirm der momentan gewählten Figur erscheint, wenn Sie diese Option wählen.



Mit Hilfe dieses Menüs können Sie die Rangfolge der Figuren ändern. Ein weißer Rahmen wird um das Icon des momentanen Anführers aufleuchten. Mit dem R-Knopf können Sie nun diesen Rahmen auf eine andere Figur Ihrer Wahl bewegen und dann den Feuerknopf 1 drücken. Ein zweiter weißer Rahmen wird nun gezeigt, den Sie auf die zweite Figur bewegen. Wenn Sie den Feuerknopf 1 drücken, werden diese beiden Figuren ihre Plätze tauschen. Wenn Sie die Rangfolge von mehr als zwei Figuren ändern wollen, müssen Sie diese Option für jeden Furchvorgang aufrufen. Diese Option kann auch verwendet werden, um einer Figur eine Pause zu

gönnen, während andere, stärkere Figuren deren Platz einnehmen.

Magic User/The Staff of Magius Spells (Der Zauberstab von Magius)

Nur Raistlin kann diesen Zauberstab sicher mit sich führen und seine Macht gebrauchen, die aus 100 Zaubersprüchen besteht. Die einzelnen Zaubersprüche verbrauchen die nachfolgende Anzahl an Zaubersprüchen:

Charm - (Beschwörung) - 1

Sleep - (Schlaf) - 1

Magic Missile - (Magisches Geschöß) - 1

Burning Hands - (Brennende Hände) - 1

Web - (Netz) - Fesselt den Gegner kurzzeitig in einem Netz - 2

Detect Magic - (Magie zeigen) - Zeigt den Ort, an dem sich magische Gegenstände befinden - 1

Detect Invisible - (Unsichtbares zeigen) - Läßt Unsichtbares erscheinen - 2

Final Strike - (Endgültiger Schlag) - Zerstört den Zauberstab und bewirkt verheerenden Schaden. Alle restlichen Zaubersprüche werden damit aufgebraucht.

Exit - (Abbrechen) - Rückkehr zum Hauptmenü.

Riverwind

Un paria della tribù dei Que-Shu, ha avuto l'ardire di innamorarsi di Goldmoon. Con le sue abilità di esploratore, egli combatte con l'arco e la spada. Insieme alla sua promessa sposa, è alla ricerca dei segreti del Bastone di Cristallo Blu.

Tasslehoff

Come tutti i Kender, Tasslehoff Burrfoot ha una curiosità insaziabile, specie verso la roba degli altri. Chiamarlo ladro è un insulto mortale e lui proprio non capisce perché la gente si arrabbia quando si impossessa delle loro cose. Combatte con un Hoopak.

Tanis

Tanthalas, meglio conosciuto come Tani il mezzo elfo, è un maestro di spada e di arco, sfruttando al meglio il suo sangue misto per diventare uno dei più micidiali combattenti della sua epoca. Il capo naturale dei Compagni.

Raistlin

Fratello di Caramon, il suo incredibile talento per la magia lo aveva portato ad essere il più giovane Mago che abbia mai passato 'LA PROVA', che aveva confermato le sue qualità ma lo aveva lasciato col fisico stroncato. Durante questa esperienza, egli aveva ottenuto il 'Bastone di Magius'.

Caramon

Cresciuto nell'arte della guerra, Caramon Majere ha accumulato l'esperienza dei suoi viaggi con Flint e Tanis per diventare un guerriero possente. Armato di lancia e spadone, è uno dei più valenti Compagni.

Sturm

Figlio di un Cavaliere di Solamnia, Sturm Brightblade è un combattente. Apprese le sue abilità da Flint, egli obbedisce al suo codice di onore che gli fa disprezzare le armi a lunga portata come cose da vigliacchi, preferendo combattere in duelli ravvicinati con il suo spadone a due mani.

Goldmoon

Una sacerdotessa, figlia del Capo dei Que-Shu e promessa sposa di Riverwind. Goldmoon porta il Bastone di Cristallo Blu la cui potenza ancora ignota è solo a sua disposizione.

AD&D® Dati del Gioco

	Tanis	Caramon Majere	Raistlin Majere	Sturm Brightblade	Goldmoon	Riverwind	Tasslehoff Burrfoot	Flint Fire/orge
Forza Coraggio	16 +1	18/63 +3	10	17 +1	12	18/35 +3	13	16 +1
Intelligenza	12	12	17	14	12	13	9	7
Saggezza	13	10	14	11	16	14	12	12
Destrezza	16	11	16	12	14	16	16	10
Fisico	12	17	10	16	12	13	14	18
Carisma	15	15	10	12	17	13	11	13
Allineamento	Neutrale Buono	Dannoso Buono	Dannoso	Dannoso Buono	Dannoso Buono	Dannoso Buono	Neutrale	Neutrale Buono
Punti Premio	35	36	8	29	19	34	15	42
Classe Armatura	4	6	5	5	6	5	6	6

Equipaggiamento

Tanis

Corazza di cuoio +2; Spada + 2 (danni 1-8/1-12 contro i Giganti); Arco e faretra con 20 frecce (danni 1-6).

Caramon Majere

Maglia di ferro; Spada (danni 1-8); Lancia (danni 1-6).

Raistlin Majere

Bastone del Magius (protezione +3/colpire +2/danni 1-8); Combattimento Ravvicinato con il bastone come arma; Combattimento a Distanza - vedi elenco incantesimi.

Sturm Brightblade

Maglia di ferro; Spadone a due mani +3 (danni 1-10); Nessun arma da distanza.

Clerical Staff Spells

(Zauberstab des Priesters)

Nur Goldmoon kann diesen Stab verwenden; ist sie verletzt oder wird getötet, so können Riverwind, Caramon oder Sturm den Stab mit nun verminderter Zauberkraft einsetzen. Der Stab enthält bis zu 200 Zaubersprüchen, kann aber auch die Energie von bestimmten, Energie verbrauchenden, angreifenden Monstern aufnehmen. Die folgenden Zauberkfunktionen können ausgeführt werden, wobei die jeweils angegebene Anzahl an Zaubersprüchen verbraucht wird:

- * Cure Light Wounds - (leichte Verletzungen einer) Figur werden geheilt - 1
- Protection from Evil - (hilft gegen böse Gegner)-1
- * Find Traps - (Fallen entdecken) gibt die Lage von verborgenen Fallen an - 2
- Hold Person - (Person festhalten) läßt ein Monster in der Bewegung erstarren - 2
- Spiritual Hammer - (Geisterhammer) wirkt wie ein Hammer, der nicht mit der Hand geführt werden muß - 2
- Prayer - (Gebet) - ruft ein wenig Hilfe von den Göttern - 3
- * Cure Critical Wounds - (Schwere Wunden heilen) heilt schwerere Wunden - 5

Raise Dead - (Tote wiederbeleben) - wiederbelebt die Körper von getöteten Figuren - 5

- * Deflect Dragon Breath - (Drachenatem abwenden) - wendet den Feueratem eines Drachen ab - 10

Exit - (Abbrechen) - Rückkehr zum Hauptmenu

- * Bedeutet, daß diese Zauberfunktionen von Riverwind, Caramon oder Sturm angewendet werden können.

Use (Benutzen)

Diese Option gibt eine Liste aller Gegenstände an, die die momentan gewählte Figur im Laufe des Spiels erworben hat.

Take (Nehmen)

Läßt eine Auflistung aller Gegenstände erscheinen, einschließlich aller magischen und unsichtbaren Gegenstände, die in diesem Spielgebiet aufgenommen werden können. Figuren können nur eine begrenzte Anzahl von Gegenständen mit sich tragen, Sie sollten daher überlegen, wer welche Gegenstände aufnimmt.

Give (Geben)

Zeigt alle Gegenstände an, die vom Gruppenanführer auf eine andere Figur übertragen werden können. Gewünschten Gegenstand hervorheben und

Feuerknopf 1 drücken. Das Icon des

Gruppenanführers wird nun umrahmt, und mit Hilfe des R-Knopfes kann der Rahmen auf die Figur platziert werden, die den Gegenstand erhalten soll.

Feuerknopf 1 drücken, um den Vorgang abzuschließen. Der Gegenstand wird nur dann angenommen, wenn die erlaubte Anzahl an Gegenständen für eine Figur nicht überschritten wird.

Drop (Fallen lassen)

Liste aller Gegenstände einer Figur, die sie ablegen kann.

Score (Punktestand)

Liste die erworbenen Erfahrungspunkte aller überlebenden Figuren an. Darüber hinaus wird die Gesamtzahl der getöteten Monster angegeben.

Exit Menu (Menü verlassen)

Rückkehr zum eigentlichen Spiel.

DAS SPIEL GEWINNEN

Erfahrungspunkte werden für getötete Monster und gefundene Schätze vergeben, wie auch für das Überleben bis zum Ende des Spiels. Am Spielende werden die Gesamtpunktzahlen aller Figuren (tot oder lebendig), aller überlebenden Figuren, sowie für jede individuelle Figur gesondert angegeben.

FIGUREN

Flint

Flint Fireforge, ein Zwerg der Berge, ist ein Meisterschmied, ein furchtloser Kämpfer und ein Freund der Elfen. Nur wenige möchten es mit seiner Streitaxt aus der Nähe aufnehmen, da fast niemand seinen fürchterlichen Hieben widerstehen kann.

Riverwind

Ausgestoßen aus dem Stamm der Que-Shu, besaß er die Kühnheit, sich in Goldmoon zu verlieben. Ausgestattet mit den Eigenschaften eines menschlichen Rangers kämpft er am liebsten mit Bogen und Langschwert. Durch seine Braut ist er dem Geheimnis des Blauen Kristallstabs auf der Spur.

Tasslehoff

Als ein Abkömmling der Kender besitzt Tasslehoff Burrfoot deren unstillbare Neugier, insbesondere, was den Besitz anderer angeht. Ihn jedoch deshalb einen Dieb zu nennen, käme einer tödlichen

Beleidigung gleich, auch wenn er nie ganz versteht, warum Leute so ärgerlich werden, wenn er sich um deren Besitz kümmert. Kämpft mit dem Hoopack.

Tanis

Sein eigentlicher Name lautet Tanthalas, doch ist er meist als Tanis der Halb-Elfe bekannt. Er ist ein Meister der Schwertführung und des Bogens, und seine Herkunft, halb Mensch, halb Elfe, ließ ihn zum gefürchtetsten Kämpfer seiner Zeit werden. Der beste Anführer der Gefährten.

Raistlin

Caramons Bruder; seine wunderbaren Talente als Magier machten ihn zum jüngsten Zauberer, der je die Große Prüfung bestand und den Stab des Magius erwarb. Doch die Anstrengung zehrte alle sein physischen Kräfte auf.

Caramon

Seit seiner Ausbildung als Krieger hat Caramon Majere auf seinen Reisen mit Flint und Tanis viel Kampferfahrung erworben, die ihn zu einem mächtigen Gegner werden ließ. Mit Speer und Langschwert bewaffnet, ist er ein bei allen beliebter Gefährte.

Sturm

Sturm Brightblade, Sohn eines Ritter von Solamnia, ist ein Kämpfer, der aus einem menschlichen Geschlecht stammt. Er erwarb seine Fertigkeiten von

seinem Lehrer Flint; seine Kampfesohre versagt ihm den Gebrauch von Geschossen, die er als feige ablehnt. Er tritt lieber einem Nahkampf mit seinem Zweihänder an.

Goldmoon

Eine Priesterin, Tochter des Häuptlings der Que-Shu und Riverwinds Braut. Sie trägt den Blauen Kristallstab, dessen volle Macht unbekannt ist und der nur ihr gehorcht.

AD&D® Spielstatistiken

	Tanis	Caramon Majere	Raistlin Majere	Sturm Brightblade	Goldmoon	Riverwind	Taslehoff Burrfoot	Flint Fireforge
Stärke Schaden	16 +1	18/63 +3	10	17 +1	12	18/35 +3	13	16 +1
Intelligenz	12	12	17	14	12	13	9	7
Weisheit	13	10	14	11	16	14	12	12
Charisma	16	11	16	12	14	16	16	10
Ausdauer	12	17	10	16	12	13	14	18
Charisma	15	15	10	12	17	13	11	13
Fertigkeiten	Neutral wohlgesonnen	Gerecht wohlgesonnen	Neutral	Gerecht wohlgesonnen	Gerecht wohlgesonnen	Gerecht wohlgesonnen	Neutral	Neutral wohlgesonnen
Treffer	35	36	8	29	19	34	15	42
Bewehrungsstufe	4	6	5	5	6	5	6	6

Ausrüstung

Tanis

Eiderrüstung +2; Langschwert +2 (Schaden 1-8/1-12 gegen Riesen); Bogen und Köcher mit 20 Pfeilen (Schaden 1-6).

Caramon Majere

Kettenhemd; Langschwert (Schaden 1-8); Speer

(Schaden 1-6).

Raistlin Majere

Stab des Magius (+3 Schutz/ +2 um zu treffen/ Schaden 1-8); Nahkampf mit Stab als Waffe; für Fernkampf-Modus vgl. Liste der Zaubersprüche.

Sturm Brightblade

Kettenhemd; Zweihänder +3 (Schaden 1-10); nur Nahkampf-Waffe.

INDEX

ANTEFATTO	37
ISTRUZIONI DI CARICAMENTO	38
SOMMARIO DEI CONTROLLI COMPRESI I DIAGRAMMI	38
PER ESEGUIRE IL GIOCO	38
MODALITÀ DI COMBATTIMENTO A DISTANZA	39
COMBATTIMENTO RAVVICINATO	39
VISUALIZZAZIONI	40
MENU E SOTTO MENU	40
PER VINCERE	42
PERSONAGGI	42
AD&D® DATI DEL GIOCO	44
I MOSTRI	45
OGGETTI NELLE ROVINE	46
PRECAUZIONI MEGA CARTRIDGE	47
ATTENZIONE	47
GARANZIA	47

Heroes of the Lance (Gli Eroi Della Lancia)

ANTEFATTO

A più di trecento anni dal Cataclisma, quando l'ira degli dei si era abbattuta su Krynn, la Regina delle Tenebre ha esteso il suo potere su tutta la landa risvegliando i draghi malefici e creando i Draconians. Una volta in controllo di Krynn, ella sarà libera di penetrare nel mondo.

Solo i 'Compagni della Lancia' (non sono 'Eroi' fino a quando non vincono) possono impedire la sua vittoria finale. Se falliranno, la Regina delle Tenebre potrà emergere dall'Abisso ed entrare nel mondo e allora le tenebre avvolgeranno Krynn per tutta l'eternità.

L'unica minaccia al suo potere terribile è la possibilità che riviva il culto degli antichi dei. Negli anni che erano seguiti al Cataclisma, gli abitanti di Krynn hanno perso la fede nei loro dei.

Prima di unificare un'opposizione, occorre riportare la fede nei vecchi dei andando a recuperare i Dischi di Mishakal nelle rovine di Xak Tsaroth. Per mezzo della saggezza che contengono, la Vera Salvezza tornerà a Krynn e riporterà la fede negli antichi dei, che potranno così intervenire nei destini dei loro fedeli. Ma ancora più importante. E che essi potranno affrontare direttamente la Regina delle Tenebre e riportare l'equilibrio tra il Bene, il Male e la Neutralità.

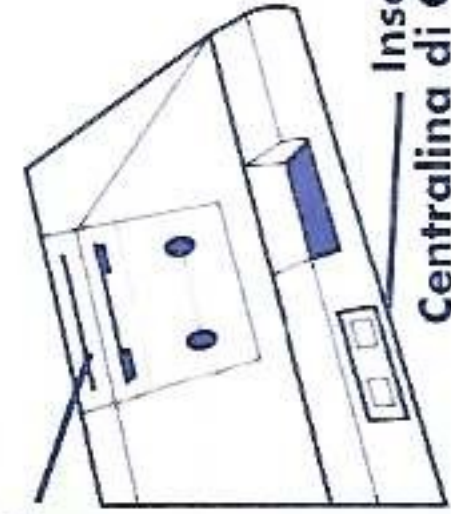
Questa potente reliquia è l'unica speranza per Krynn in dei cattare i Compagni nella loro ricerca dei Dischi. Purtroppo, i Dischi non giacciono semplicemente tra le rovine, ma sono custoditi attentamente da Khisanth, un antico, enorme drago che è tornato da Draconians che hanno soggiogato il Agbar del posto (i nomi dei crepacci).

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Controlla che l'interruttore sia SPENTO. Inserisci la Centralina di Controllo. Heroes of the Lance (Tiro della Lancia) si esegue come un gioco per un giocatore. Inserisci con delicatezza la cartuccia Heroes of the Lance (Del gioco Eroi della Lancia) nella base. Se la allini correttamente, scivola dentro con facilità. ACCENDI l'interruttore. Se sullo schermo non appare niente, controlla l'inserimento della cartuccia e i vari collegamenti al televisore e all'alimentazione.

ATTENZIONE: Controlla sempre che la Base sia FREDDA quando inserisci o togli la cartuccia.

Inserimento Cartuccia Sega



SOMMARIO DEI CONTROLLI COMPRESI I DIAGRAMMI

MANOPOLA DIREZIONALE (Manopola D)



FUOCO 1 FUOCO 2

Centralina di Controllo

MANOPOLA D: Controlla il Movimento e Dirige il Tiro
FUOCO 1: Seleziona Fuoco e il Menu
FUOCO 2: Attiva il Menu

PER ESEGUIRE IL GIOCO

La Manopola D e FUOCO 1 controllano il movimento, mentre FUOCO 2 attiva il menu principale. Durante la selezione del menu, il gioco viene sospeso.

SINISTRA
Doppia Velocità

DENTRO

DESTRA
Doppia Velocità



SINISTRA
Movimento Normale

ESTRA
Movimento Normale

FUORI

Goldmoon

Lederrüstung; Blauer Kristallstab (Schaden 4-9, 7-12 oder 10-15); magische Kräfte des Stabs (siehe Untermenü).

Riverwind

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

Tasslehoff Buryfoot

Lederrüstung; Hoopack (Kombination aus Stab und Schleuder) +2 (Schaden 3-8); Steinschleuder +1 mit 20 Steinen (Schaden 2-7).

Flint Fireforge

Beschlagene Lederrüstung mit Schild; Streitaxt +1 (Schaden 1-8); Wurfaxt (Schaden 1-6).

MONSTER

Alle Gegner der Gefährten werden als Monster bezeichnet. Denken Sie daran, daß es einfacher ist, sich aus dem Fernkampf-Mode zu entfernen als sich aus einem Nahkampf zurückzuziehen.

Men (Menschen)

Alle Menschen, die frei das Gebiet durchstreifen, sind erfahrene Soldaten im Dienste der Drachenlords. Sie sind mit Lederrüstungen und Schwertern ausgerüstet.

Baaz Draconians (Baaz Draconier)

Die kleinsten und zahlenmäßig stärksten Draconier. Sie werden als Bodentruppen und Spione eingesetzt

und ergänzen ihren Speiseplan gern mit Menschenfleisch. Sie sind mit Rüstung und Schwertern versehen; werden sie getötet, so verwandeln sich ihre Körper in Stein und zerfallen dann zu Staub.

Giant Spiders (Riesenspinnen)

Handeln nach dem Motto "Wenn es sich bewegt, muß es essbar sein". Sie greifen mit Beißen an und können einiges an Verletzungen ertragen, bevor sie sterben.

Trolls

Dies sind große, tolpatschige, menschenähnliche Wesen, die nicht über besondere hohe Intelligenz verfügen und Menschen als eine willkommene Abwechslung auf ihrem Speiseplan betrachten. Es ist schwer, ihnen Verletzungen beizubringen, da ihre Wunden sich von selbst heilen. Verbrennungen fügen ihnen den meisten Schaden zu, wie auch die Verwendung von Keulen.

Hatchling Black Dragons (Nestlinge der Schwarzen Drachen)

Nachkommen der Drachen, deren Atem Säure entläßt und daher sehr gefährlich sind. Gegen Verletzungen sind sie weitgehend immun.

Spectral Minions (Geister der Günstlinge)

Die Geister derjenigen, die vor der Vollendung ihrer Aufgabe starben, und nun ihren letzten Kampf ewig neu wiederholen müssen. Werden sie dabei unterbrochen, so greifen sie den Störenfried mit den

Waffen an, die sie bei sich tragen (meist Schwerter). Die Schwärmen sind mehr oder weniger durchsichtig und sollten als Gegner nicht unterschätzt werden.

Baaz Draconians (Baaz Draconier)

kleiner und nicht so zahlreich wie die Baaz; sie sind jedoch intelligenter und dabei gnadenlose Gegner.

Obwohl sie keine Rüstungen haben, sind sie gegen Verletzungen besser geschützt als die Baaz und können auch mit magischen Kräften angreifen.

Werden sie getötet, so fallen sie in sich zusammen und explodieren; wer zu nahe ist, kann dabei recht schwer verletzt werden.

Aghar, Gully Dwarves (Aghar, die Zwerge des Agharlands)

Die niedrigste Klasse von Zwergen; eigentlich sind sie die Feindlinge, doch ihr Überlebensinstinkt ist sehr ausgeprägt. Sie entführen den Körper der Figur, wenn diese nicht schnell genug aufsteht.

Wraiths (Geister)

Die Beherrschung durch diese untoten Geister stiehlt die Besessenen des Opfers. Sie sind die tödlichsten Feinde auf die man hier treffen kann.

Behemoth

Es ist die Stammutter aller Schwarzen Drachen, groß, riesig und durch ihren Säureatem todbringend. Es ist die Mutterin der "Tafeln von Mishakal" und stellt das letzte Hindernis auf dem Weg zum Erwerb der Tafeln dar.

Gegenstände in den Ruinen

Scrolls (Schriftrollen)

Gebrauchsfertige Zaubersprüche, die von jeder Figur gewählt, aber nur von Raistlin angewendet werden können. Ist die Rolle vom USE (Untermenü) ausgewählt worden, so wird dies der erste Zauberspruch sein, den Raistlin im Fernkampf-Mode anwenden wird.

Swords & Weapons (Schwerter und andere Waffen)

Diese können von den Gefährten nicht benutzt werden, gelten aber als Erfahrungspunkte.

Ammunition (Munition)

Quivers of Arrows (Köcher mit Pfeilen) und Pouches of Bullets (Beutel mit Steinen) für die Schleudern.

Potions (Zaubertränke)

Es gibt verschiedene Arten, jede von einer anderen Farbe und meist durch Magie verborgen. Die einzige Möglichkeit, die Wirkung eines Trankes zu erfahren, besteht darin, ihn zu trinken und zu warten, was geschieht. Doch einige Tränke wirken nur für bestimmte Figuren oder an bestimmten Orten. Jede Figur kann einen Trank aufnehmen, es kann aber sein, daß der Trank an eine andere Figur weitergereicht werden muß. Befindet sich der Trank im Besitz der entsprechenden Figur, wählen Sie USE (Untermenü), damit der Trank getrunken wird. Die folgenden Arten von Zaubertränken können gefunden werden:

- (i) Heilen - heilt alle Wunden und reduziert damit zum Teil den Schaden, der einer Figur zugefügt wurde, kann aber die Zahl der Hit Points (Hit Punkte) nicht über die der Anfangszahl erhöhen.
- (ii)* Stärke - erhöht das Schadensausmaß, das Monstern zugefügt werden kann.
- (iii)* Unverletzlichkeit - bietet völligen Schutz vor Angriffen, die nicht auf Magie beruhen, und teilweisen Schutz vor magischen Angriffen.
- (iv) Bezwingung von Monstern - diese Tränke sind selten und haben nur Wirkung, wenn sie gegen die entsprechende Monsterart angewendet werden.

* Entfalten ihre Wirkung nur, wenn sie von Tanis, Riverwind, Caramon, Sturm und Flint angewendet werden; die Wirkung ist außerdem zeitlich begrenzt.

Rings (Ringe)

Ringe können von jedem Character durch Wahl vom USE (Untermenü) getragen werden. Durch Tragen eines Ringes wird es den Monstern erschwert, den Ringträger zu treffen. Wurde ein Ring erst einmal aufgesetzt, kann dieser auf keinen anderen Character übertragen werden.

Wands (Zauberstäbe)

Nur Raistlin kann Zauberstäbe benutzen, und hat er erst einmal einen in seinem Besitz, kann dieser durch Wahl vom USE (Untermenü) aktiviert werden. Der Stab wird somit zu seiner aktiven Fernkampf-Waffe, bis diese verbraucht oder durch eine andere Wahl ausgetauscht wurde. Die begrenzte Ladung Zauberstabs ermöglicht ihm, zu zaubern.

Hier sind verschiedene andre Gegenstände, die aufgesammelt werden können. Seien Sie jedoch immer auf der Hut vor möglichen Gefahren durch lauernerde Monster.

GARANTIE

U.S. Gold behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit und ohne Vorankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

U.S. Gold gibt keine direkte oder indirekte Garantie für das Handbuch, seine Qualität, seine Verkauflichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Falls innerhalb der Garantiezeit von 90 Tagen ein Defekt am Produkt selbst auftritt (d.h. nicht am Software-Programm), bringen Sie es, so wie es ist, zu dem Geschäftszurück, wo Sie es gekauft haben.

BELIANDLUNG DER MEGA-CARTRIDGE

Die MEGA-CARTRIDGE ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen:

- 1. Vor Nase schützen!
- 2. Nicht knicken!
- 3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
- 4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
- 5. Nicht in beschädigten oder verunstalteten!
- 6. Vor Hitze schützen!
- 7. Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!

- 8. Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- 9. Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abwischen.
- 10. Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- 11. Verpassen Sie nicht, bei langem Spielen mindestens eine Pause einzulegen!

WARTUNG: Besitzer von

Cathodischenfernsehern oder Fernprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen und zur Ablagerung von Phosphor auf der Leuchtstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb die wiederholte Projektierung von Videospielen auf Cathodischschirmgeräten.

AD&D ist ein Markenzeichen von TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA und unter Lizenz von Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

© 1991 Strategic Simulations, Inc. © 1991 TSR, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Goldmoon

Corazza di cuoio; Bastone dal Cristallo Blu (danni 4-9, 7-12 o 10-15); Magia Sacra dal Bastone (vedi sottomenu).

Riverwind

Corazza di cuoio e Scudo; Spada + 2 (danni 1-8); Arco e faretra di 20 frecce (danni 1-6).

Tasslehoff Burrfoot

Corazza di cuoio; Hoopack (una combinazione di bastone e fionda) +2 (danni 3-8); Fionda +1 con sacchetto di 20 proiettili (danni 2-7).

Flint Fireforge

Corazza di cuoio chiodato e Scudo; Ascia da guerra +1 (danni 1-8); Asce da tiro (danni 1-6).

I MOSTRI

Tutti gli avversari vengono descritti come Mostri. Ricorda che è sempre meglio difendersi in Combattimento a Distanza che aspettare il Combattimento Ravvicinato, poichè resta più facile ritirarsi.

Men (Uomini)

Tutti gli uomini che girano liberamente sono esperti soldati al servizio dei Signori dei Draghi. Dotati di corazze di cuoio e spade.

Baaz Draconians (Draconians di Baaz)

Sono i più piccoli e numerosi dei Draconians, utilizzati come fanterie e spie. Amano la carne umana come aggiunta alla loro dieta. Vestono qualche

armatura e combattono con la spada. Quando vengono uccisi, i loro corpi si trasformano in pietre e si polverizzano.

Giant Spiders (Ragni Giganti)

Non proprio intelligenti, essi pensano 'Se si muove è da mangiare'. Avversari temibili, attaccano mordendo e prima di morire infliggono parecchi danni.

Trolls

Grossi e goffi umanoidi non molto intelligenti che trovano gli uomini molto appetitosi. Difficili da ferire e quando sono feriti guariscono automaticamente. Il modo migliore di colpirli è di bruciarli. Con le loro clava possono infliggere terribili ferite.

Hatchling Black Dragons (Dragoncelli Neri)

Cuccioli di drago dal fiato acido e temibili assassini, dato che gli piace la carne umana fresca. Sopportano i colpi senza riportare ferite serie.

Spectral Minions (Servi Spettrali)

Gli spiriti di quelli morti prima di compiere la missione. Ripetono continuamente le azioni che li avevano portati alla morte. Qualunque disturbo a questa liturgia ne provoca l'attacco con le armi che avevano al tempo della loro morte (di solito spade). Trasparenti in vario grado, sono avversari intelligenti.

Bozak Draconians (Draconians di Bozak)

Più grossi e meno numerosi dei Baaz, sono anche avversari molto intelligenti e spietati. Anche se privi

di armatura, sono più difficili da ferire dei Baaz e in più usano la magia. Quando vengono uccisi, si frantumano ed esplodono, danneggiando chiunque sia troppo vicino.

Aghar, Gully Dwarves (Aghar, I Nani dei Crepacchi)

La più infima classe di nani, sono dei vigliacchi con l'istinto della sopravvivenza. Portano via i corpi dei personaggi se non vengono risuscitati.

Wraiths (Spiriti)

Il tocco di questi spiriti maligni succhia la linfa vitale. Sono tra i più micidiali avversari che incontri.

Khisanth

Il mostro più pericoloso, è una vecchia draghessa nera ed enorme, capace di soffiare micidiali zaffate di acido. Come guardiano dei Dischi di Mishakal, essa è l'ultimo ostacolo da superare.

OGGETTI NELLE ROVINE

Scrolls (Pergamene)

Incantesimi preconfezionati che ogni personaggio può selezionare ma solo Raistlin può usare. Una volta selezionati dal menu USE (USA), sarà il primo incantesimo che egli userà in modalità di Combattimento a Distanza.

Swords and Weapons (Spade e Armi)

Queste non possono essere usate dai personaggi, ma si aggiungono ai punti esperienza.

Ammunition (Munizioni)

Quivers of Arrows (Faretre di frecce) e Pouches of Bullets (sacchetti di proiettili) per le fionde.

Potions (Pozioni)

Per lo più nascoste dalla magia, ci sono diversi tipi di pozioni, ognuna di colore diverso.

L'unico modo di conoscere l'effetto di una pozione è di provarla. Tuttavia, alcune pozioni hanno effetto solo con alcuni personaggi o certe località. Qualunque personaggio può raccogliere una pozione, ma può darsi che debba essere trasferita ad un altro per usarla. Una volta inserita nell'inventario di un personaggio, seleziona USE (USA) per bere la pozione. I tipi di pozione sono:

- (i) Cura - guarisce i danni in vario grado, ma non può aumentare i Hit Points (Punti Colpo) oltre il valore di partenza. Guarisce le ferite in modo permanente.
- (ii)* Forza - aumenta i danni inflitti ai mostri in quantità varie.
- (iii)* Invulnerabilità - fornisce immunità agli attacchi non magici e protezione limitata a quelli magici.
- (iv) Controllo mostri - queste pozioni sono rare e sono efficaci solo quando usate in presenza del tipo giusto di mostro.

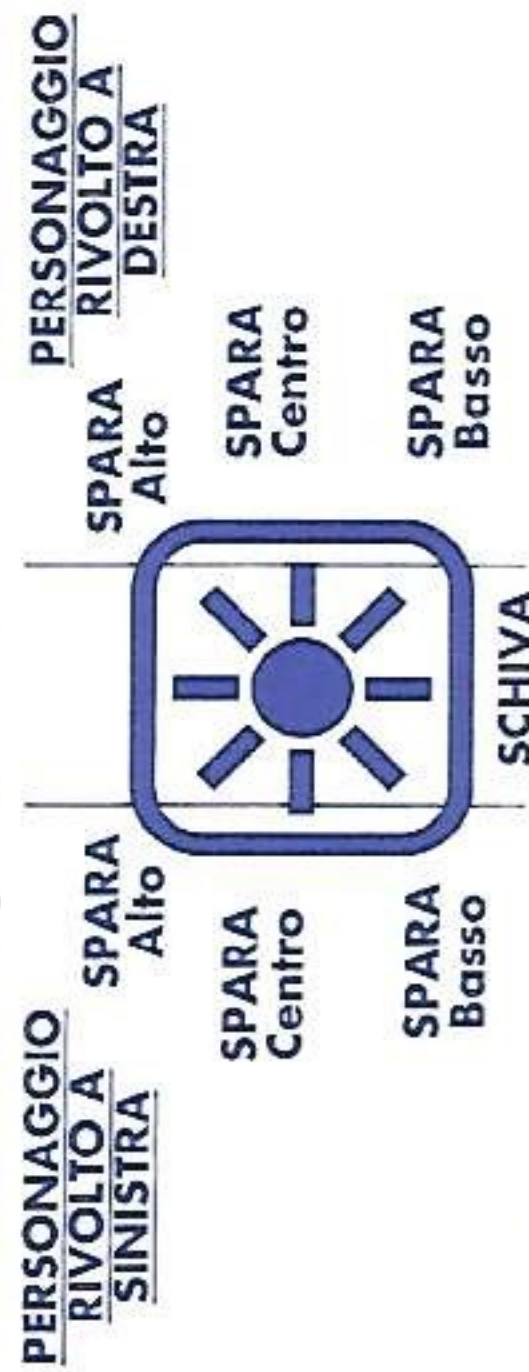
* Funzionano solo quando vengono usati da Tanis, Riverwind, Caramon, Sturm e Flint. Gli essetti sono pemoranei.

I personaggi sono sempre visualizzati in movimento nei corridoi da sinistra a destra. Compare anche una bussola per evidenziare l'orientamento del corridoio in cui si sta muovendo il personaggio. Quando sei in grado di spostarti in un altro corridoio, le nuove direzioni in cui puoi muoverti sono evidenziate sulla bussola. Per cambiare corridoio, usa le direzioni DENTRO /FUORI sulla Manopola D per cambiare corridoio.

Quando sei fermo, premendo FUOCO 1 metti il personaggio in modalità di COMBATTIMENTO a DISTANZA (RANGED) o RAVVICINATO (CLOSE) (vedi più avanti). Quando sei in movimento, questo fa effettuare dei salti al personaggio nella direzione del movimento, consentendogli di superare gli ostacoli.

Modalità di Combattimento a Distanza

Con FUOCO 1 premuto, usa la Manopola D per eseguire le azioni qui indicate:



SCHIVA permette al personaggio di shivare quando è attaccato.

SPARAI CENTRO, spara parallelo al suolo ad altezza di spalla. ALTO e BASSO spara al di sopra e al di sotto di questo livello.

La tua arma viene selezionata automaticamente quando premi FUOCO 1. L'arma continua a sparare finché la Manopola D rimane premuta, a meno che non esaurisci le munizioni o il personaggio non si sposta su un combattimento ravvicinato. Per smettere di sparare, rilascia la Manopola D.

Combattimento Ravvicinato

Se il personaggio si avvicina entro 1/4 di schermo da un mostro, entri in modalità di contatto Ravvicinato (Close Combat). Sulla bussola appare la parola COMBAT (COMBATTIMENTO) per evidenziarlo. Per entrare in questa modalità, tieni schiacciato FUOCO 1. Rimarrai in questa modalità fino a quando uno dei combattenti non muore o si allontana di più di 1/4 di schermo e se rilasci il bottone FUOCO 1.

In modalità di Combattimento Ravvicinato, la Manopola D funziona come illustrato:



I controlli illustrati sono per il personaggio rivolto a DESTRA. Vengono rovesciati, per quello rivolto a SINISTRA.

MUOVE ALL'INDIETRO fa camminare il personaggio all'indietro mantenendolo sempre rivolto nella stessa direzione. SCHIVA, funziona nello stesso modo del Combattimento Ravvicinato.

VISUALIZZAZIONI

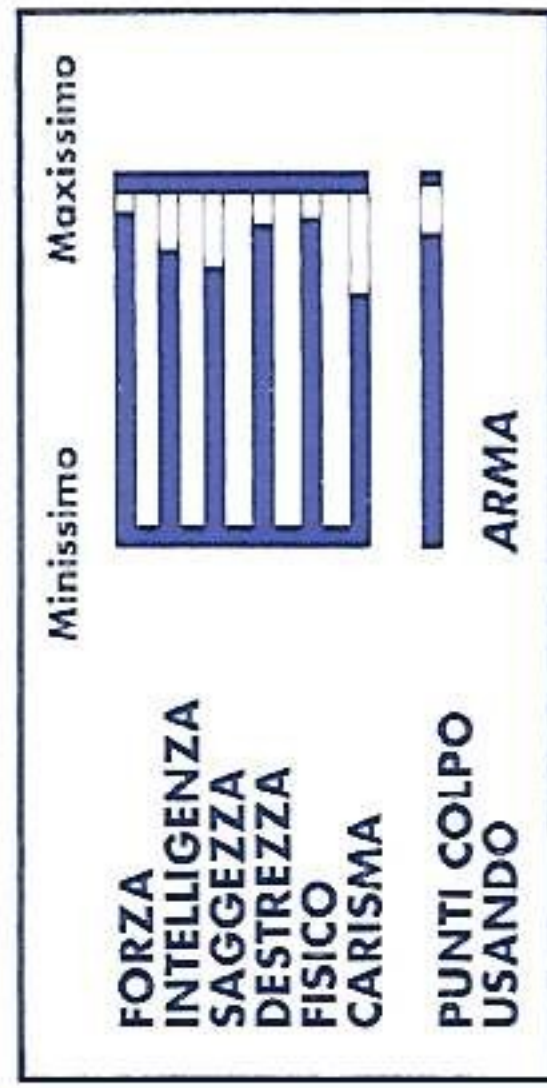
Videate Personaggio. Caricata la cartuccia, appare una videata introduttiva per ciascun personaggio. Premi FUOCO 1 per avanzare su queste videate, oppure premi FUOCO 2 per iniziare a giocare.

Schermo Normale. La sezione principale visualizza la zona che si sta esplorando. Lungo la parte destra in basso dello schermo, appare una doppia fila di icone personaggio, unitamente alla situazione di Hit Point (Punti Colpo) di ciascun personaggio rappresentata da una barra verticale.

L'icona in alto a sinistra è quella del personaggio attivo che è il primo del gruppo. Il personaggio subito a destra è il secondo e così via. Il personaggio in basso a destra è l'ultimo. Il personaggio attivo è quello che subisce i danni maggiori in combattimento, ma tutti i primi quattro subiscono qualche danno. Se il personaggio attivo viene ucciso, viene automaticamente sostituito dal secondo e tutti gli altri avanzano di una posizione. Gli incantesimi si possono lanciare solo se il personaggio che li lancia si trova tra i primi quattro. In questa sezione appare anche una bussola che indica le visuali e le uscite.

3. Menu e Sotto Menu La sezione principale è rivestita di una scelta di selezioni. Usa SU/GIU per evidenziare la tua scelta e poi premi FUOCO 1 per selezionare.

Hero Select (Selezione dell'Eroe)



La videata di situazione del personaggio attivo appare quando selezioni questa opzione del menu. Questa opzione del menu ti permette di modificare l'ordine dei personaggi. Con la selezione, appare un riquadro bianco attorno all'icona del personaggio attivo. Usa la Manopola D per spostare questo riquadro sul personaggio che vuoi cambiare e poi premi FUOCO 1 per selezionare. Appare allora un secondo riquadro bianco. Spostalo sul prossimo personaggio che vuoi cambiare. Quando adesso premi FUOCO 1, i due personaggi così selezionati si scambiano le posizioni. Se vuoi cambiare l'ordine di

Rings (Anelli)

Può essere portata da qualsiasi personaggio selezionandola dal sub-menu USE (USA). Di solito i portatori degli anelli sono, per un tempo indeterminato, molto difficili da essere colpiti dai mostri. Una volta indossata, essa non può essere trasferita su un'altro personaggio.

Wands (Bacchette Magiche)

Usabile solo da Raistlin, una volta in suo possesso, lo potrai selezionare dal sub-menu USE (USA) per farla divenire un'arma attiva "Ranged Combat" fino a che non si scarica o non viene cambiata da un'alta selezione. I suoi caricatori limitati gli permette di fare incantesimi.

Ci sono altri vari oggetti che potresti raccogliere ma rimani sempre in allerta da possibili attacchi di mostri.

GARANZIA

La U.S. Gold si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale in qualunque momento e senza obbligo di preavviso. La U.S. Gold non fornisce garanzie espresse e implicite rispetto al presente manuale, la sua qualità commerciabilità o adeguatezza per qualunque scopo particolare.

Qualora si verificassero difetti nel prodotto stesso (cioè non il programma di software, che viene fornito "come è") durante il periodo della garanzia limitata di novanta giorni, si prega di restituirlo nelle sue condizioni originali al rivenditore.

FICHAS

ANTECEDENTES	40
INSTRUCCIONES PARA CARGAR	40
RESUMEN DE LOS CONTROLES INCLUYENDO LOS DIAGRAMAS	40
DURANTE EL JUEGO	40
MODALIDAD DE COMBATE A DISTANCIA	40
COMBATE CUERPO A CUERPO	40
PRESENTACION DE LA PANTALLA	41
MENUS Y SUB-MENUS	41
GANANDO EL JUEGO	41
PERSONAJES	41
AD&D® ESTADISTICAS DE JUEGO	41
MONSTRUOS	41
OBJETOS EN LAS RUINAS	41
MANEJO EL CARTUCHO MEGA	41
ADVISO	41
GARANTIA	41

Heroes of the Lance (Los Heroes de la Lanza)

ANTECEDENTES

Ya han pasado más de trescientos años desde que ocurrió el Cataclismo y la ira de los Dioses cayó sobre Krynn, la Reina de la Oscuridad está extendiendo su poder a través de la tierra, despertando a los perversos dragones y creando a los Draconianos. Una vez en control de Krynn, ella quedará libre para forzar su entrada en el mundo. Sólo los Compañeros de la Lanza (que no serán "héroes" hasta haber triunfado), pueden detener su victoria final. Si ellos fracasan, la Reina de la Oscuridad podrá pasar desde los Abismos hasta el mundo, y las tinieblas cubrirán Krynn por toda la eternidad.

La única amenaza para su imponente poder es la posibilidad del resurgimiento de la adoración a los antiguos dioses. Desde que ocurrió el Cataclismo, los habitantes de Krynn han perdido su creencia en los dioses. Antes de poder unir a la oposición, debes establecer de nuevo la fé en ellos, hecho que lograrás al recuperar los Discos del Mishakal que se encuentra en las ruinas de Xak Tsaroth. El uso de su conocimiento traerá la "verdadera cura" de nuevo a Krynn y restablecerá la fé perdida, permitiendo que los dioses intervengan en el destino de sus adoradores. Y lo que es más importante, hará posible un enfrentamiento directo con la Reina de la Oscuridad y

el restablecimiento del balance entre el Bien, el Mal y la Neutralidad.

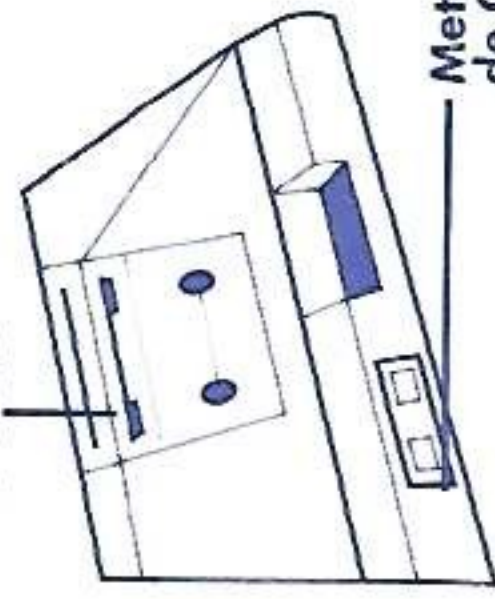
Esta poderosa reliquia es la única esperanza de Krynn, y tu debes ayudar a los Compañeros en su misión para recobrar los Discos. Desafortunadamente, los Discos no se encuentran en cualquier sitio de las ruinas, sino que están bien guardados por Khisanth, un viejo e inmenso dragón negro, servido por Draconianos que han esclavizado a los Aghar locales (enanos del barranco).

INSTRUCCIONES PARA CARGAR PARA COMENZAR:

1. Asegúrate de que el interruptor esté apagado.
2. Mete el Dispositivo de Control en la entrada. El juego de Heroes of the Lance (Los Héroes de la Lanza) se juega como los juegos para un sólo jugador.
3. Mete con suavidad el cartucho del juego de Heroes of the Lance (Los Héroes de la Lanza) en la Base de Energía. Si lo encierras adecuadamente, entrará fácilmente en su lugar.
4. Enciende la máquina. Si no aparece nada en la pantalla, mira en la inserción del cartucho y la conexión de la Bases de Energía a la televisión y a la corriente.

IMPORTANTE: Asegúrate de que la Base de Energía esté apagada antes de meter o sacar el cartucho/tarjeta.

Mete el Cartucho de SEGA



Mete el Dispositivo de Control

RESUMEN DE LOS CONTROLES, INCLUYENDO LOS DIAGRAMAS

BOTÓN DIRECCIONAL
(Botón D)



BOTÓN 1 BOTÓN 2

Dispositivo de Control

BOTÓN D: Controla los Movimientos y Direcciona el Disparo.
BOTÓN 1: Dispara y Selección del Menú.
BOTÓN 2: Activa el Menú.

DURANTE EL JUEGO

El botón D y el BOTÓN 1 controlan el movimiento, mientras que el BOTÓN 2 activa el menú principal. El juego se detiene durante la selección del menú.

IZQUIERDA
Velocidad doble

IZQUIERDA
Movimiento Normal



FUERA

DENTRO

DERECHA
Velocidad doble

DERECHA
Movimiento Normal

Personaje mirando hacia la izquierda

DISPARO ALTO

DISPARO AL CENTRO

DISPARO BAJO



ESQUIVAR

ESQUIVAR permite que el personaje tome una acción evasiva cuando está siendo atacado.

DISPARO AL CENTRO, disparo paralelo al suelo y la altura del hombro. **DISPARO ALTO** y **DISPARO BAJO** lo hace por encima o por debajo de este nivel.

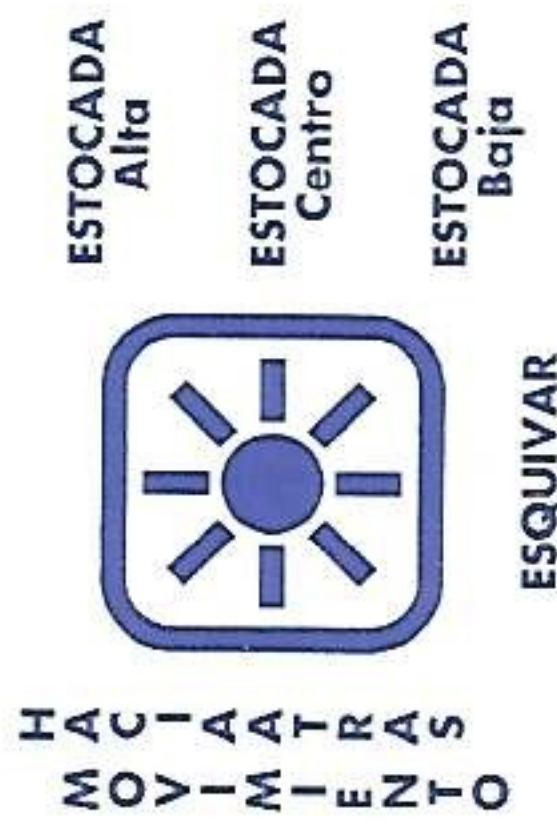
Las armas son seleccionadas automáticamente al presionar el botón 1. El arma continuará disparando mientras el botón D esté presionado, a no ser que se quite sin municiones o que el personaje se mueva hacia un combate cuerpo a cuerpo. Soltar el botón D para dejar de disparar.

Combate Cuerpo a Cuerpo

Si el personaje se acerca 1/4 de la distancia de pantalla a un monstruo, se deberá elegir la modalidad de Combate Cuerpo a Cuerpo. La palabra **COMBAT** (Combate) aparecerá atravesando la brújula para

indicar esta modalidad. Para elegir esta modalidad, mantener el botón 1 presionado. Permanecerás en esta modalidad hasta que uno de los combatientes muera; se separen más de 1/4 de pantalla; o sueltes el botón 1.

En la modalidad de Combate Cuerpo a Cuerpo, el botón D actúa de la manera siguiente:



Los Controles indicados corresponden a los personajes cuando estos están mirando hacia al la derecha. Son alrevés cuando miran hacia el otro lado.

El MOVIMIENTO HACIA ATRAS hace que el personaje camine hacia atrás, manteniendo su mirada hacia adelante. ESQUIVAR opera de la misma manera que en la modalidad de Combate a Distancia.

PRESENTACION DE LA PANTALLA

1. **Pantalla de Personajes.** Una vez cargado el cartucho del juego, aparece una pantalla de

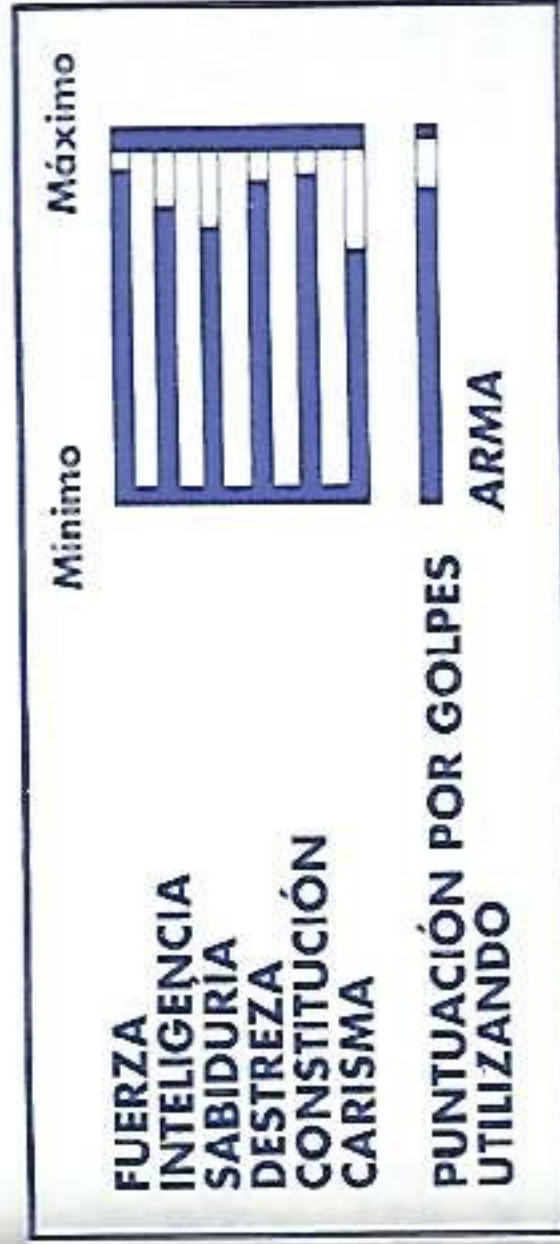
descripción para cada personaje. Presiona el botón 1 para seguir adelante a través de estas pantallas, o el botón 2 para empezar a jugar.

2. **Pantalla Modelo.** La sección principal muestra el área que está siendo explorada. A lo largo de la base derecha de la pantalla se muestra una doble fila de símbolos gráficos cada uno con su Hit Point (Puntuación por golpes) hasta el momento, indicada por una barra vertical. El primer símbolo gráfico de la izquierda pertenece al primer personaje activo del grupo, el que le sigue es el segundo y así sucesivamente. El símbolo gráfico que está situado en la parte inferior derecha de la pantalla corresponde al último personaje del grupo. El personaje activo es el que sufre más daños en combate, pero todos, de los primeros cuatro de arriba, sufrirán algún daño. Si el personaje activo es eliminado, este es reemplazado automáticamente por el segundo y todos los demás personajes se desplazan una posición hacia arriba. Sólo se pueden lanzar hechizos si el personaje que lo lleva a cabo es uno de los cuatro primeros. Además en esta sección se muestra una brújula que indica los puntos de vista y las salidas.

3. **Menús y Sub-Menús** La sección principal está cubierta por una selección de donde escoger. Utiliza ARRIBA/ABAJO para subrayar tu elección y luego presiona el botón 1 para seleccionarla.

Hero Select (Escoger al Héroe)

La pantalla de situación del personaje activo se muestra al elegir esta opción del menú.



Esta opción del menú permite cambiar el orden de los personajes. Sobre la selección aparecerá un cuadrado blanco alrededor del símbolo gráfico del personaje activo. Utiliza el botón D para mover este cuadrado hacia el personaje que deseas escoger y presiona el botón 1 para elegirlo. Otro cuadrado blanco va a aparecer ahora. Muevelo hacia el siguiente personaje que deseas cambiar. Cuando presionas el botón 1, los dos personajes escogidos intercambiarán sus posiciones. Si deseas cambiar el orden de más de dos personajes, re-elige esta opción del menú para cada intercambio. Este método puede ser utilizado para permitir que los personajes se recuperen mientras están protegidos por otros más fuertes.

Magic User/The Staff of Magius Spells (Usuario Mágico/El bastón para los Hechizos de Magius)

Solamente Raistlin puede llevar y usar este bastón con seguridad. Este bastón tiene unas 100 cargas. Los hechizos son realizados utilizando el número de cargas indicado:

Charm (Encantar) - 1 Sleep (Dormir) - 1
 Magic Missile (Misil Mágico) - 1
 Burning Hands (Manos Ardientes) - 1
 Web (Tela de Araña) - enreda temporalmente al oponente - 2

Detect Magic (Detección de Magia) - muestra la ubicación de elementos mágicos - 1

Detect Invisible (Detección Invisible) - muestra la ubicación de algo invisible - 2

Final Strike (Golpe Final)- destruye el bastón causando daños intensos - utiliza todas las cargas restantes.

Exit (Salida) - Regresa al Menú Principal.

Clerical Staff Spells (Bastón Clerical para Hechizos)

Solamente Goldmoon puede utilizar este bastón a no ser que se encuentre incapacitada o muerta, en cuyo caso Riverwind, Caramon o Sturm pueden usarlo

pero con una capacidad reducida. El bastón tiene unas 200 cargas, pero absorberá energía si es atacado por monstruos que utilizan energía. Se pueden realizar los siguientes hechizos utilizando el número de cargas indicado:

- * **Cure Light Wounds** (Curación de heridas leves) - 1 cura daños menores a un personaje
- Protection from Evil** (Protección contra el Mal) - te ayuda en contra de oponentes malos 1
- * **Find Traps** (Detector de Trampas) - 2 indica la ubicación de trampas
- Hold Person** (Coge Personas) - normalmente detiene a un monstruo en su pista 2
- Spiritual Hammer** (Martillo Espiritual) - igual que uno de guerra pero sin manos 2
- Prayer** (Oración) - una pequeña ayuda de allá arriba 3
- * **Cure Critical Wounds** (Curación de Heridas Críticas) - curación más poderosa 5
- Raise Dead** (Resucitar a los Muertos) - resucita personajes muertos cuyos cuerpos se encuentran disponibles 5
- * **Deflect Dragon Breath** (Desviar el Aliento del Dragón) - muy útil si te encuentras a un dragón 10
- Exit** (Salida) - regresa al Menú Principal.
- * Existen hechizos cuando son usados por Riverwind, Caramon o Sturm

Exit Menu (Salida del Menú)

Regresa al juego.

GANANDO EL JUEGO

Los puntos por experiencia se ganan al matar monstruos, coleccionar tesoros y lograr misiones hasta el final. Al final del juego, se muestran las puntuaciones totales de todos los personajes (vivos y muertos); todos los personajes sobrevivientes y cada personaje individualmente.

PERSONAJES

Flint

Nacido y criado como un Enano de Cobalt. Flint Reforge es un maestro en la herrería del metal. Luchador temerario y amigo de los dioses. Algunos pocos enemigos quieren enfrentarse a su hacha en combates de cerca, y pocos sobreviven a su anzamiento de hachas.

Riverwind

Es un proscrito de la tribu de Que-bhu que ganó la temeridad de enamorarse de Goldmoon. Con las destrezas de un guardabosques humano, es un arco y espada larga. Junto con su prometida, él está buscando los secretos del bastón del Cristal Azul.

Tasslehoff

Como un Kender Tasslehoff Burrfoot tiene una insaciable curiosidad, especialmente sobre las

proportiones de los demás. Llamarlo ladrón es un insulto muy serio, pero el realmente no entiende el por qué la gente se enfada cuando el adquiere lo que es de ellos. Lucha con el Hoopack.

Flint

Luchador, mejor conocido por Tanis medio-enano, es un maestro en el manejo de la espada y el arco, combinando lo mejor de su mezcla de linaje se ha convertido en uno de los luchadores más peligrosos de la época. Él es el líder natural de los Compañeros.

Flint

Es el hermano de Caramon, su gran talento para la magia lo ha convertido en el Mago más joven en pasar "EL EXAMEN" lo cual confirma sus habilidades, pero dejándolo como una ruina física. Durante esta prueba rigurosa ha adquirido el "Bastón de Magius".

Caramon

Entrenado como guerrero, Caramon Majere ha ganado experiencia en sus viajes con Flint y Tanis combatiéndose en un poderoso guerrero. Armado con hacha y larga espada, él es un miembro valioso del grupo de Compañeros.

Sturm

El hijo del Caballero de Solamnia, Sturm Brightblade es un luchador humano. Sus habilidades en el desierto son producto de las enseñanzas de Flint. Obligado por

SKÄRM VISNING

1. **Figur Skärmar.** När du laddar spel kassetten så är det en introduktions skärm för varje figur. Tryck på FIRE 1 för att fortsätta igenom dessa eller tryck på FIRE 2 för att fortsätta spelet.

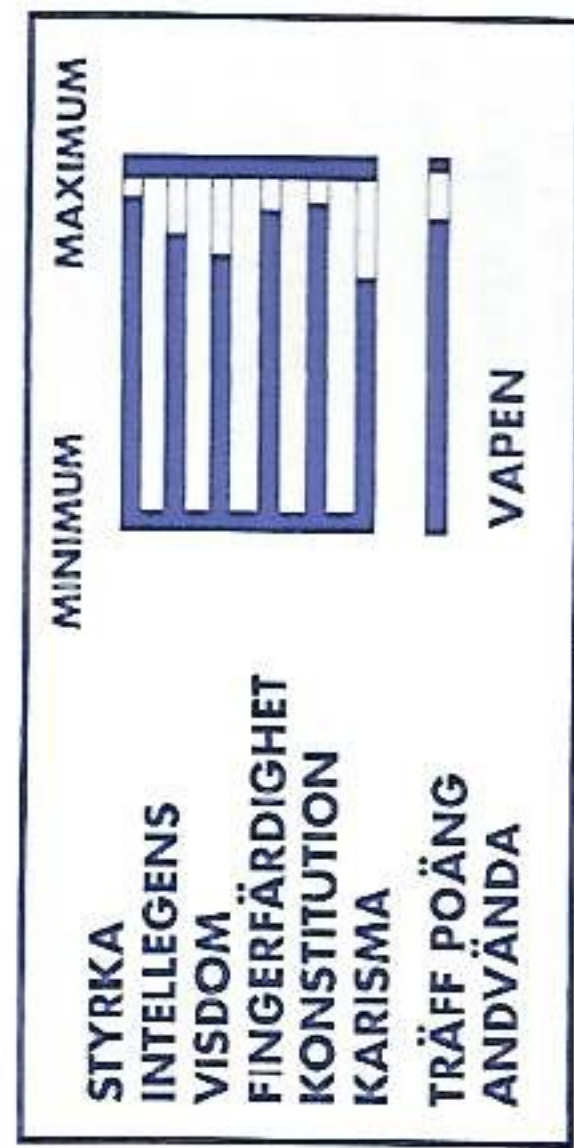
2. **Standard skärmen.** Den huvudsakliga sektionen visar den undersökta arean. Längs med det nedersta högra hörnet av skärmen så visas en dubbel rad av figur ikoner tillsammans med varje figurs Hit Point (poäng) status, representerad av en lodrätt stapeldiagram.

Den högsta vänstra ikonen är den aktiva figuren som är först i gruppen. Figuren näst intill honom till höger är nummer två osv. Figuren längst ned till höger är sista. Den aktiva figuren kommer att lida mest skada i strid, men alla på den översta raden kommer att lida som slags skada. Om den aktiva ledaren är dödad, så är den automatiskt ersatt av den andra och alla figurer flyttar upp ett steg. En förtrollning kan bara bli tilldelad om figuren som förtrollar är en av de fyra första figurerna. I denna sektion så visas också ett kompass som anger ståndpunkt och utgångar.

3. **Menyer.** Den huvudsakliga paragrafen täcker med ett val av uttagningar. Använd UPP/NED för att framhäva ditt val tryck sedan ner FIRE 1.

Hero Select (Val av hjälte).

Status skärmen av den aktiva figuren visas när du väljer detta meny val.



Detta meny val tillåter dig att ändra figurernas ordning. Vid val så kommer en liten vit ruta att visa sig runt den aktiva figurens ikon. Använd D - Knappen för att flytta denna ruta till de figurer som du vill ändra och tryck på FIRE 1 för val. En andra vit ruta kommer nu att visa sig. Flytta denna till nästa figur som du vill flytta. När du trycker ned FIRE 1 så kommer de två utvalda figurerna att byta plats. Om du önskar att byta plats på flera figurer än två, så välj denna meny igen och upprepa igen. Du måste om välja denna meny efter varje byte. Denna metod kan användas för att tillåta figurerna att återhämta sig medans dom är beskyddade av starkare figurer.

Magic User/The Staff of Mautus (The Magic Andvändare/Den Magiska Trollstaven)

Bara Raistlin kan säkert bära denna stav som har ett till hundra olika krafter, förtrollningar eller andra att använda nummrerna nedan.

Charm (Charm) - 1 Sleep (Sov) - 1
Magic Missile (Magisk Mist) - 1
Burning Hands (Brinnande Händer) - 1

Web (Spindel Väv) - Trasslar tillfälligt
in en fiende - 2

Detect Magic (Magi Finnare) - Visar var de magiska föremålen finns - 1

Detect Invisible (Osynlighets Finnare) - Visar alla osynligt - 2

Final Strike (Det slutliga slaget) - Förstör trollstaven och orsakar otrolig förstörelse - använder alla trolldommar som finns kvar. - 5

Exit (Utgång) - Återvänder till huvud meny

Clerical Staff Spells (Prästliga Fortrollningar)

Bara Gooldmoon kan använda staven om inte arbetsför eller död. I sådana fall Riverwind, Caramon

Den staven kan användas den med minskad kapacitet. Den har tillräckligt upp till 200 laddningar men absorberar en del av strålenergin av en energi användande magiker. Dessa förtrollningar kan användas genom att använda nummrerna nedan:

Light Wounds (Låga Lätta Skador) - 1
Låga små skador på en figur.
Protection from Evil (Skydda Från Fiender) - 1
Hjälper dig mot onda fiender.

Find Traps (Hitta Fallor) - 2
Visar var fallorna finns.

Hold Person (Stoppa Person) - 2
Stoppar vanligtvis ett monster på väg.

Spiritual Hammer (Andlig Hammare) - 2
Förstör som en krigs hammare, utan händer.

Prayer (Böjare) - Lite hjälp från ovan. 3
Critical Cure Wounds (Låga alvarliga skador) - 5
Kraftfullare läkningar.

Raise Dead (Återupväck de döda) - 5
Återuppväcka döda figurer.

Deflect Dragon Breath (Avböja drak andedräkt) - 10
Bra att ha om du träffar en drake.

Exit (Utgång) - Återvänder till huvud meny

*Fortrollningar finns när använda av Riverwind, Caramon eller Sturm

su código de honor, desdénala las armas de combate a distancia como cobardes, peleando con una espada de dos manos en combates cuerpo a cuerpo.

Goldmoon

Es un clérigo humano, hija del Cacique Que-Shu, ella

es la prometida de Riverwind. Goldmoon lleva el bastón del Cristal Azul, con un potencial desconocido y sólo disponibles para ella.

AD&D® ESTADÍSTICAS DE JUEGO

	Tanis	Caramon Majere	Raistlin Majere	Sturm Brightblade	Goldmoon	Riverwind	Tasslehoff Burrfoot	Flint Fireforge
Daños de Fuerza	16 +1	18/63 +3	10	17 +1	12	18/35 +3	13	16 +1
Inteligencia	12	12	17	14	12	13	9	7
Sabiduría	13	10	14	11	16	14	12	12
Destreza	16	11	16	12	14	16	16	10
Constitución	12	17	10	16	12	13	14	18
Carisma	15	15	10	12	17	13	11	13
Alineación	Neuro Bueno	Honesto Bueno	Neuro	Honesto Bueno	Honesto Bueno	Honesto Bueno	Neuro	Neuro Bueno
Puntuación por golpes	35	36	8	29	19	34	15	42
Clase de Armadura	4	6	5	5	6	5	6	6

Equipo

Tanis

Armadura de cuero +2; Espada larga +2 (daño 1-8/1-12 vs Gigantes); Arco y carcaj de 20 flechas (daño 1-6).

Caramon Majere

Malla de anillos; espada larga (daño 1-8); Lanza (daño 1-6).

Raistlin Majere

Bastón del Magius (+3 protección/+2 para golpear daño 1-8); Combate Cuerpo a Cuerpo con el bastón como arma; Combate a Distancia - mirar en la lista de hechizos.

Sturm Brightblade

Malla de cadenas; Espada de dos cabezas +3 (daño 1-10); Sin armas de distancia.

Goldmoon

Armadura de cuero; Bastón del Cristal Azul (daño 4-9, 7-12 o 10-15); Magia clerical proveniente del Bastón (mirar el sub-menú).

Riverwind

Armadura de cuero y Escudo; Espada larga +2 (daño 1-8); Arco y carcaj de 20 flechas (daño 1-6).

Tasslehoff Burrfoot

Armadura de cuero; Hoopack (una combinación de bastón y honda) +2 (daño 3-8); Honda +1 con mermal de 20 balas (daño 2-7).

Flint Fireforge

Armadura de cuero con tachaduras y Escudo; Hacha de combate +1 (daño 1-8); Lanzamiento de hachas (daño 1-6).

MONSTRUOS

Toda la oposición ha sido descrita como Monstruos. Recuerda que es siempre más seguro defenderse en Combate a Distancia que esperar para el Combate Cuerpo a Cuerpo, y es también más fácil la retirada.

Men (Hombres)

Todos los humanos que se mueven libremente alrededor son soldados experimentados, empleados por el Dragón Highlords. Ellos tienen una armadura de cuero y espadas.

Baaz Draconians (Baaz Draconianos)

Son los Draconianos más pequeños y numerosos, son utilizados como tropas de tierra y como espías. Aficionados a los humanos como complemento de su dieta. Usan alguna armadura y pelean con espadas. Cuando mueren, sus cuerpos se convierten en piedra y se deshacen en polvo.

Giant Spiders (Arañas Gigantes)

Sin inteligencia, piensan "Si se mueve es comida". Oponentes duros, ellas atacan mordiendo y producen grandes daños antes de morir.

Trolls (Gnomos)

Humanoides grandes que se arrastran y no son nada inteligentes, pero que encuentran a los humanos como un agradable suplemento alimenticio. Es muy difícil herirlos y cuando lo logras empiezan a curarse automáticamente. La herida más eficiente es la quemadura. Cuando usan palos producen heridas terribles.

Hatchling Black Dragons (Dragones Negros salidos del Cascarón)

Bebés dragones que respiran ácido y son pequeños asesinos viciosos, ya que les encanta la carne fresca humana. Pueden recibir castigo sin producir heridas serias.

Spectral Minions (Espectros Secuaces)

Son los espíritus de aquellos que mueren sin completar sus misiones, continuamente re-hacen las acciones que los llevaron a la muerte. Cualquier interrupción a esta rutina produce un ataque con las armas que tenían en el momento de morir (armas normales). Transparentes en varios grados, constituyen oponentes inteligentes.

Bozak Draconians (Draconianos Bozak)

Son mayores y más escasos que los Baaz, son muy inteligentes y constituyen una oposición inclemente. Aunque no tienen armadura, son más difíciles de dañar que los Baaz y usan ataques mágicos. Cuando mueren se deshacen y explotan, hiriendo a cualquiera que se encuentre muy cerca.

Aghar, Gully Dwarves (Aghar, Enanos del Barranco)
Pertenece a la clase más baja de enanos, son cobardes con un gran instinto de supervivencia. Ellos moverán el cuerpo de un personaje si no se mueve.

Wraiths (Fantasmas)

El toque de estos espíritus malignos no muertos roba la fuerza de vida. Se encuentran entre los oponentes más mortales que te encontrarás.

Khisanth

Es el monstruo más mortífero. Ella es vieja y enorme, un dragón negro capaz de producir un soplo letal de aliento ácido. Como guardian de los "Discos de Mishakal", constituye el obstáculo final a vencer.

OBJETOS EN LAS RUINAS

Scrolls (Rollos de Escritura)

Hechizos pre-preparados que cualquier personaje puede elegir, pero que sólo Raistlin debe usar. Una vez elegido desde el sub-menú de USE, será el primer hechizo que él usará en la modalidad de Combate a Distancia.

Swords and Weapons (Espadas y Armas)

Estas a lo mejor no son utilizados por los personajes, pero dan puntos de experiencia.

Ammunition (Municiones)

Quivers of Arrows (Carcaj de flechas) y Pouches of Bullets (morrales de balas) para los que utilicen la honda.

Potions (Pociones)

Generalmente ocultas por magia, hay varios tipos de pociones, cada uno de un color distinto. La única manera de identificar su efecto es probarlo. Pero algunas pociones sólo son efectivas para determinados personajes o lugares. Cualquier personaje puede coque una poción, pero a lo mejor no todas. Una vez tome parte otro personaje para poder usarla. Una vez tome parte del inventario del personaje, elige USE para haber la poción. Los tipos de pociones son:

- i) Curación - restaura daños de distintos grados, pero no puede aumentar la Hit Points (Puntuación de Golpe) por encima del valor inicial. Cura heridas permanentemente.
- ii)* Fuerza - aumenta el daño producido sobre los monstruos cambiando las cantidades.
- iii)* Invulnerabilidad - provee inmunidad en contra de ataques no mágicos, y una protección limitada en contra de los mágicos.
- iv) Controla Monstruos - Estas pociones son raras y sólo son efectivas cuando se utilizan en presencia del monstruo que es el objetivo.

* Sólo efectivas cuando son empleadas por Fandis, Riverwind, Caramon, Sturm y Flint. Sus efectos son sólo temporales.

Rings (Sortijas)

Cualquiera de los personajes puede usarlas mediante su selección en el submenú USE (USE). En general, éstas tornan a quien las lleva mucho más difícil de ser atacado por los monstruos. Una vez colocadas, las sortijas no pueden transferirse a otro personaje.

Wands (Varilla Mágica)

Solo pueden ser utilizada por Raistlin. Una vez en su poder, se la puede seleccionar en el submenú USE, momento en que se tornará su 'arma de combate con alcance' hasta que se la descargue o cargue mediante otra selección. Sus cargas limitadas le permiten 'disparar' hechizos.

Estos son otros objetos varios que se pueden recoger, pero en todo momento se deberá estar alerta respecto de posibles ataques de los monstruos.

Use (Andväning)

Visar en lista av äodelar som behövs av den aktiva figuren under spelets gång.

Take (Ta)

En förteckning över alla saker (inkluderar magiska & osynliga föremål) som kan plockas up i den aktuella arean. Figurerna är begränsade i de antal föremål de kan bära, så välj försiktigt vem som ska bära föremål.

Give (Ge)

En förteckning över alla saker som kan flyttas från den ledande figuren till en annan. Välj genom att framhäva föremålet och tryck sedan på FIRE 1. En ruta kommer nu upp på rutan runt den ledande figurens ikon. Andvänd D - knappen för att flytta denna ruta till figuren som du önskar att ge till, och tryck sedan ned FIRE 1 för att avsluta flyttningen. du blir inte tillåten att överskrida figurernas lastnings gräns.

Drop (Fall)

En förteckning över alla figurers äodelar som kan släppas.

Score (Poäng)

Visar den totala ihopsamlade erfarenhets poäng av alla figurer fortfarande vid liv. Visar också det totala antalet monster som blivit dödade.

Exit Menu (Utgångs menyn)

Återvänder till spelet spelat.

ATT VINNA SPELET

Erfarenhets poäng erhålles av dödande monster, som samlar skatter och överlever till slutet. vid spelets slut så är det totala poängen för alla figurer (levande eller döda); alla överlevande figurer och för varje individuella figur.

FIGURUER

Flint

Född Bergs dvärg, Flint Fireforge är en mästertlig metallsmed, modig slagskämpe och älvvän, få fiender bryr sig om att möta hans stridsyx på nära håll, de som möter honom överlever sällan.

Riverwind

Är en utslagen föredetta Que - Shu medlem, han var dumdristig nog att bli kär i Goldmoon. Med samma skicklighet som en mänsklig kronjägare, slåss han med spjut och långt svärd. Med sin trolovade så söker han hemligheten av den Blå Kristall staven.

Tasslehoff

Eftersom en Kender Tasslehoff Burrfoot har sin omätliga nyfikenhet, speciellt om andra människors äodelar. Att kalla honom en tjuv är en dödlig

förolämpning men han förtår inte riktigt varför människor blir arga när han tar deras äodelar. Slåss med Hoopak.

Tanis

Tanthalas, bättre känd som Tanis halv - tolv, han är svärdets härskare och skalmskt, vilket gör det bästa av hans blandras och en av de dödligaste slagskämpar av sin tid. Den själv givna ledaren av sina följeslagare.

Raistlin

Carmons bror, hans otroliga talang för magi ledde honom till att bli den yngsta någonsin som klarat "PROVET" som bevisade hans talanger men lämnade honom ett totalt fysiskt vrak. Under detta ordeal så blev han belönad med "den magiska staven".

Caramon

Tränad som en krigare, Caramon Majere skaffade sig erfarenheten för att göra honom till en stor krigare, på sina resor med Flint & Tanis. Beväpnad med spjut och långt svärd, han är en viktig medlem av sina följeslagare.

Sturm

Son av en Riddare av Bolannda, Sturm Brightblade är en mänsklig slagskämpe. I ord sina vildmarks trix av Flint, han är bunden av sin egen kod att förakta vidräckta vapen fögt, slås med sitt två handssvärd i närstrid.

Goldmoon

En mänsklig präst, dotter till Que - Shu's hövding, hon är trolovad till Riverwind. Goldmoon bär den Blå Kristall staven, des fulla kraft är okänd men bara tillåten till henne.

MANEJO EL CARTUCHO MEGA

El cartucho MEGA está diseñado únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

Para un mejor uso:

1. No mojarlo!
 2. No doblarlo!
 3. No darle golpes violentos!
 4. No exponerlo a la luz directa del sol!
 5. No dañarlo ni rayarlo!
 6. No exponerlo a altas temperaturas!
 7. No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.
 - Durante un juego prologado, tome algún tiempo de descanso.

ADVISOR: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fosforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

GARANTIA

U.S. Gold se reserva el derecho de efectuar mejoras al producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso.

U.S. Gold no otorga ninguna, ya sea expresa o implícita, respecto de este manual, su calidad, comerciabilidad o adecuación para un fin en particular. Si surge algún desperfecto en el producto en sí (o sea, no en el programa de software, el cual se suministra tal como está) durante el período limitado de garantía de noventa días, favor de devolverlo en sus condiciones originales al lugar de compra.

AD&D es una marca de TSR, Inc. Lake Geneva, WI, EE.UU. y se utiliza bajo licencia de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, EE.UU.

© Strategic Simulations, Inc. © 1991 TSR, Inc. Se reservan todos los derechos.

INDEX

BAKGRUND	60
LADDNING'S INSTRUKTIONER	61
KORTEATTAD BESKRIVNING AV HUR DU BEHÖR ATT SPELA	61
SPELA SPELET	61
AVSTANDS STRID MODE	61
NARSTRID	61
SKÄRM VISNING	61
MENYER	61
ATT VINNA SPELET	61
FIGURUER	63
AD&D® SPEL STATISTIK	67
MONSTER	68
FÖREMÅL I RUINERNA	69
HUR DU SKÖTER KASSETTEN	70
VARNING	70
GARANTIE	70

Heroes of the Lance (Svärdets Hjältar)

BAKGRUND

Det är mer än tre hundra år sedan Naturkatastrofen, när gudarnas vrede överföll Krynn, Mörkrets Drottning sprider hennes makt över landet genom att väcka de onda drakarna och skapa Draconianer.

En gång i kontroll av Krynn, så blir hon fri att tvinga sig in i världen. Bara "Svärdets vapenbröder" (dom är inte hjältar fören dom lyckats) kan stoppa hennes sista seger. Om dom misslyckas, så är Mörkrets Drottning fri att komma igenom avgrunden in till Världen och mörker kommer att täcka Krynn för all evighet.

Det ända som kan hota hennes otroliga styrka är möjligheten av återuppvaknandet av tillbedjan till de gamla gudarna. Efter åren sedan naturkatastrofen, så har invånarna i Krynn förlorat sin tro i gudarna.

Innan motståndarna kan förenas så måste du återställa tron i dom gamla gudarna genom att återställa plattorna av Mishakal från ruinerna av Xak Tsaorth. Användning av deras vetskåp bringar äkta helande tillbaka till Krynn och återfår tron i de gamla gudarna, och låter dem komma emellan i tron av deras tillbedjande. Det viktiga är att det tillåter dom att konfrontera med Mörkrets Drottning direkt och återfå balansen emellan det goda, det onda, och neutralitet.

Den omåttrodda relik är den enda chanssen för Krymm och du måste hjälpa vapenbröderna i deras uppdrag att återfå plattformarna. Tyvärr så ligger inte bara plattformarna där i ruinen utan är aktivt vaktade av Khisanth, en gammal, stor, svart drake, betjänad av Draconianer som har förslavat den lokala Aghar.

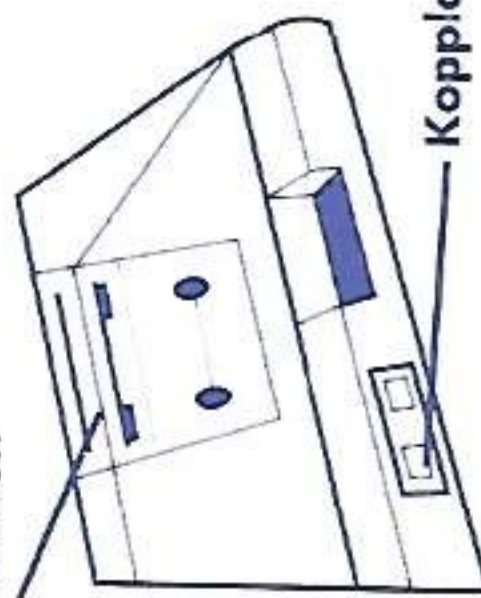
LADDNINGS INSTRUKTIONER

ATT STARTA;

1. Se till att ström knappen är avstängd. (OFF)
2. Koppla in kontroll dynan i intaget Heroes of the Lance (Svärdets Hjälter) är ett en mans spel.
3. Stoppa försiktigt in Heroes of the Lance (Svärdets Hjälter) spelet kassetten in i "Power Base". När ordentligt instoppad så glider den lätt in på plats.
4. Tryck nu på ström knappen. (ON) Om ingenting visar sig på skärmen så kontrollera att kassetten är ordentligt isatt och att alla kontakter är på plats.

VIKTIGT: Se alltid till att "Power Base" är avstängd (OFF) när du sätter in eller tar ut din spel kassette.

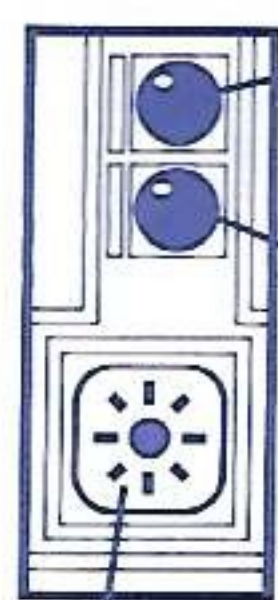
Stoppa in spelkassetten



Koppla in spel dynan

KORTEATTAD BESKRIVNING AV KONTROLLDYNAN

Riktnings knapp
(D - knappen)



Fire 1 Fire 2

Kontrolldynan

D- knappen : Kontrollerar rörelse och riktar elden
Fire-1 : Eld och meny väljare.
Fire-2 : Activerar Meny.

SPELA SPELET

D - Knappen och FIRE 1 kontrollerar rörelse, medan FIRE 2 aktiverar Huvud Meny. Spelet är på pause under menyval.

VÄNSTER
Dubbel fart

IN

HÖGER
Dubbel fart



VÄNSTER
NORMAL
RORELSE

HÖGER
NORMAL
RORELSE

UT

Figurerna visas alltid genom att röra sig höger - vänster genom korridorerna. En kompass visar var din figur är i korridoren som du rörelse. När du kan flytta till en ny korridor, så visar sig din nya position på kompasset. Använd IN/UT på D-knappen för att flytta till en ny korridor.

När stilla stående, om du trycker på FIRE 1 så ställa figuren in till avstånd eller nära strid mode (se nedan). Vid rörelse, så kommer figuren att hoppa i direction av rörelsen, vilket gör det möjligt att passera hindrena.

Avstånd strid mode

När FIRE 1 är nedtryckt, använd D - Knappen för att utföra de angivna aktionerna.

FIGUREN MOT VÄNSTER

ELD HÖGT

ELD MITTEN

ELD LÅGT



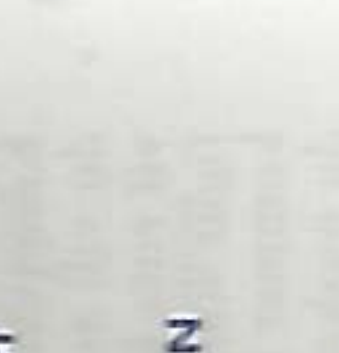
VIKA UN DAN

FIGUREN MOT HÖGER

ELD HÖGT

ELD MITTEN

ELD LÅGT



VIKA UN DAN

DODGE Tillåter figuren att ta undvikande aktion under attack.

FIRE CENTRE sjuer parallellt med marken i axelhöjd. **FIRE HÖGT** och **LÅGT** sjuer över och under denna nivå.

Dina vapen väljs automatiskt när du trycker på FIRE 1. Vapnet kommer att fortsätta att sjuta medans D - Knappen, om inte ammunitionen tar slut eller figuren flyttar in till nära strid. Slapp D - Knappen för att sluta avfyringen.

Närstrid

Om figuren kommer inom 1/4 av skärmen till ett monster, så är du tillåten att komma in i Närstrid. Ordet **COMBAT** kommer då upp över kompassen för att upplysa detta. För att komma in i detta, håll FIRE 1 ned tryckt. Du stannar här tills en av figurerna är död; avståndet mellan figurerna är längre ifrån varandra än 1/4 av skärmen; eller om du släpper FIRE 1 knappen. I närstrid så är D - Knappen som nedan.

Kontrollen visar för en figur med ansiktet åt höger. De är omvända för figuren med ansiktet åt vänster.



STICKA HÖGT

STICKA MITTEN

STICKA LÅGT

F
L
Y
T
T
A

B
A
K
A
T

VIKA UN DAN

Kontroller visade för figuren mot höger. De är omvända för figurer vända mot vänster.

Rörelse bakåt gör så att figuren rör sig baklänges medans han håller samma hastighet. Undvikningar fungerar på samma sätt som vid utytträcht strid.

richtingtoets, om jouw keuze te doen verlichten en druk dan op toets 1, om dit te kiezen.

Hero Select (Helden keuze)

Het Status scherm van het actieve figuur verschijnt, als je deze menukeuze maakt.

<p>STYRKA INTELLIGENTS VISDOM FINGERFÄRDIGHET UTGORÄNDE BOVENNATUURLIJKE PUNTEN TREFFEN DOOR TE GEBRUIKEN WAPEN</p>		<p>MINIMUM / MAXIMUM</p>
---	--	--------------------------

Deze menukeuze geeft je de mogelijkheid, om de volgorde van de figuren te veranderen. Als je dit kiest verschijnt er een wit vierkant om de actieve figuur. Gebruik de R-TOETS om dat vierkant te verplaatsen, naar de figuur die jij als actieve wilt hebben, en druk op TOETS 1. Er verschijnt nu een tweede wit vierkant. Verplaats dit naar het volgende figuur, dat jij wilt kiezen. Als je nu nog een keer op TOETS 1 drukt zullen de twee figuren van plaats ruilen. Als je nog meer veranderingen wilt maken, moet je nog een keer deze menukeuze kiezen. Dit geeft je de mogelijkheid om weer te herstellen, terwijl je beschermd wordt door sterkere figuren.

Magic User/The staff of Magius Spells (Het magische toverstafje)

Alleen Raistlin kan dit toverstafje, dat 100 ladingen bevat veilig dragen en gebruiken. Je hebt de volgende aantallen ladingen nodig voor de dingen die hieronder staan:

- Charm (Betovering -1) Sleep(Slaap -1)
- Magic Missile (Magische Rakiet -1)
- Burning Hands (Brandende Handen -1)

Web - Verstrikt de tegenstander -2

Detect Magic (Toverkunst ontdekken) - Laat zien waar magische voorwerpen liggen -1

Detect Invisible (Het onzichtbare waarnemen) - Laat alle onzichtbare dingen zien -2

Final Strike - Vernietigd de staf en bezorgd op die manier enorme schade- alle overgebleven ladingen.
Exit - Terug naar het hoofdmenu

Clerical Staff Spells (De Geestelijke toverstaf)

Alleen Goldmoon kan deze toverstaf gebruiken, tenzij zij dood is. Als dat het geval is, kunnen Riverwind, Caramon of Sturm de staf gebruiken, alleen is hij dan veel minder krachtig. De staf heeft 200 ladingen, maar zal energie verliezen als het wordt aangevallen

door energie etende monsters. De volgende toverkrachten kan je uithalen met de staf en erachter staat hoeveel ladingen dit je kost:

- * Cure Light Wounds (Lichte wonden gengen) - 1
heel kleine verwondingen -
- Protection from Evil (Bescherming van het kwade) - 1
- beschermt je tegen vijandige tegenstanders
- * Find Traps (Valstrikken vinden) - geeft aan waar valkuilen zitten - 2
- Hold Person (Iemand vasthouden) - stopt een monster voor enige tijd af - 2
- Spiritual Hammer (Bovennatuurlijke) - als oorlogshamer maar zonder handen- 2
- Prayer (Gebed) - een smeekbede voor een beetje hulp van boven- 3
- * Cure Critical Wounds (Ernstige wonden genezen) - 5
- krachtiger geneezing-
- Raise Dead (De doden opwekken) - maakt dat figuren weer opstaan uit dood - 5
- * Deflect Dragon Breath (De adem van de draak doen afbuigen)- handig als je draak ontmoet
kaatst adem terug- 10
EXIT (Uitgang) - Terug naar het hoofdmenu

De met een sterretje (*) aangeduide toverkrachten zijn ook te gebruiken door Riverwind, Caramon of Sturm.

Use (Gebruik)

Laat de lijst met voorwerpen zien die het actieve figuur tijdens het spel heeft verzameld.

Take (Neem)

Laat je alle voorwerpen zien (inclusief magische en onzichtbare dingen) die je in de directe omgeving kunt pakken. Figuren kunnen maar een bepaald aantal voorwerpen bezitten, dus kies zorgvuldig wie welk voorwerp krijgt.

Give (Geef)

Laat alle voorwerpen zien, die je kunt overgeven van het leidende figuur naar een ander. Kies door het voorwerp op te lichten en druk daarna op toets 1. Er verschijnt een vierkant om de leidende figuur.

Gebruik de R-toets om dit vierkant te verplaatsen, naar het figuur dat jij dat voorwerp wilt geven en weer op toets 1 om de ruil te bevestigen. Je mag niet teveel voorwerpen overgeven.

Drop (Laat vallen)

Laat alle bezittingen van de figuren zien, die je kunt laten vallen.

Score (Aantal punten)

Laat het totale bij elkaar opgetelde ervaringspunten zien van alle figuren die nog in leven zijn. Ook zie je het aantal monsters dat jij hebt gedood.

Exit Menu (Verlaat het menu)

Om weer terug te gaan naar het spel.

AD&D® Spel Statistik

	Tanis	Caramon Majere	Raistlin Majere	Sturm Brightblade	Goldmoon	Riverwind	Taslehoff Burrfoot	Flint Fireforge
Voimakkuus <i>Vaurio</i>	16 +1	18/63 +3	10	17 +1	12	18/35 +3	13	16 +1
Älykkyys	12	12	17	14	12	13	9	7
Viisaus	13	10	14	11	16	14	12	12
Näppäryys	16	11	16	12	14	16	16	10
Iuonteenlujuus	12	17	10	16	12	13	14	18
Viehätysvoima	15	15	10	12	17	13	11	13
Asenne	Neutraali Hyvä	Laillinen Hyvä	Neutraali	Laillinen Hyvä	Laillinen Hyvä	Laillinen Hyvä	Neutraali	Neutraali Hyvä
Osumapisteeet	35	36	8	29	19	34	15	42
Varustusluokka	4	6	5	5	6	5	6	6

Material

Tanis

Läderrustning + 2; Långt svärd + 2; (förstörelse 1-8 vs jättar); Båge & koger med 20 pilar (förstörelse 1-6).

Raistlin Majere

Den magiska trollstaven (+3 skydda/ +2 slå/skada 1-8); Närstrid med trollstaven som vapen; vidsträckt strid - se förtrollningslistan.

Caramon Majere

Stålrings rustning; Långt svärd (förstörelse 1-8); Spjut (förstörelse 1-6).

Sturm Brightblade

Kedje rustning; två huvat svärd +3 (förstörelse 1-10) inga vidsträckta vapen.

Goldmoon

Läder rustning; Blå kristall stav (förstörelse 4-9, 7-12 eller 10-15); andlig kraft från staven.(se meny)

Riverwind

Läder rustning och sköld; Långt svärd +2 (förstörelse 1-8); Båge och koger med 20 pilar (förstörelse 1-6)

Taslehoff Burrfoot

Läder rustning; Hoopack (kombinerad stav och slunga) +2 (förstörelse 1-8); Slunga +1 med påse med 20 kulor (förstörelse 1-7)

Flint Fireforge

Nitad läder rustning och sköld; stridsyx +1 (förstörelse 1-8) Kast yxor (förstörelse 1-6).

MONSTER

Alla Motståndare är beskrivna som Monster. Kom ihåg att det är alltid säkrare att försvara i avståndsstrid än att vänta till närtroll.

Men

Alla Människor som du ser röra sig fritt är erfarna soldater, anställda av Dragon Highlords. De har läder rustning och svärd.

Baaz Draconians (Baaz Draconians)

De flesta och minsta Draconians, de är använda som mark trupper och spioner. Tycker om människor som

måltid. De bär lite rustning och slåss med svärd. När de dödas så förvandlas de till sten och smulas upp och försvinner.

Giant Spiders (Jätte Spindlar)

Ointelegenta, de tror att allting som rör sig är mat. DE attackerar genom att bitas och ser till att skada så mycket som möjligt innan de dör.

Troll

Stora luffande saker som inte är speciellt intelligenta men som gillar människor som middag då och då. De är svåra att skada, eftersom skadan läker genast automatiskt. De skadas mest effektivt genom bränning. De använder klubbor och är väldigt bra på att skada andra.

Hatchling Black Dragons (Kläckta Svarta Drakar)

Bebis drakar med syra andedräkt och de är ilska små mördare eftersom de tycker om människokött. de kan klara en strid utan speciell skada.

Spectral Minions (Spöklika Andar)

Andar av de som dog innan de utförde sin uppdrag, de återutspelar constant aktionerna som ledde till deras död. Minsta storming till denna rutin leder till attack med de vapen de hade när de dog (vanligtvis svärd). Genomskinliga till olika grader, de är intelligenta motståndare.

Bozak Draconians (Bozak Draconians)

Större och farre än Baaz, de är mycket intelligenta

Swords & Weapons (Svärd och Vapen)
Dessa kan inte användas av figurerna som till-lagg till erfarenhets poäng.

Ammunition (Ammunition)
Quivers of arrows (Pilkoger) och Pouches of bullets (påsar med kulor) får att kasta.

Potions (Positioner)
För det mesta gömda av magi, så finns det flera typer, varje olika färg. Det ända sättet att identifiera effecten av en dryck är att prova den. Hur som helst så är en del drycker bara effektiva på en del figurer eller ställen. Vilken figur som helst kan hämta en dryck men du kan behöva att föra över den till en annan figur för att använda den. När den är i figurens inventarieförteckning, välj USE (menyn) för att dricka drycken. De olika dryckerna är;

- (i) Läkande - återstår skada till olika grader men kan inte höja Hit Points (Slag Poängen) över start positionen. Låker sären permanent.
- (ii)* Styrka - Höjer skadan vållad på monster av olika styrka.
- (iii)* Osårbarhet - Ger imunitet från omagiska attacker och begränsat skydd mot magiska attacker.
- (iv) Kontrollera Monster - Dessa drycker är o vanliga och bara effektiva när de används i sällskap av monstret.

och obarmhärtiga motståndare. Dock utan vapen, så är de hårdare att skada än Baaz och de använder sig av trollformler och magi. När dödade smulas de upp och exploderar. Explosionen skadar alla som är för när.

Aghar, Gully Dwarves (Rännstens Dvärgar)
Den lägsta klass av dvärgar, de är mycket feiga med en instinkt för att överleva. De flyttar en figurs kropp om inte upp rest.

Wraiths (Gengångare)
Enliten berörning av dessa odöda onda andar själ livs viljan. De är en av de mest dödliga och otroligt farliga fiender du kan stöta på.

Khisanth
Det mest dödligaste monster, hon är en väldigt gammal, enorm svart drake kapabel av dödlig tryckväg av syra. Som övervakare till "Disks of Mishakal" så är hon det sista hindret du måste överkomma.

FÖREMÅL I RUINERNA

Scrolls (Skrift Rullar)
Förberedda förtrollningar som alla figurer kan välja men som bara Raistlin kan använda. När vald från USE (menyn) så är det den första förtrollningen som han använder i vidsträckt strid.

* Bara effektivt när använd av Tanis, Riverwind, Caramon, Sturm och Flint. Effecterna är inte permanenta.

Rings
Dessa kan bäras av vilka karaktärer som helst genom val från USE sub-menyn. Vanligtvis gör dessa ringar det mycket svårare för monstren att träffa bäraren av ringen. När ringen väl är påtagen så kan den ej föras över till en annan karaktär.

Wands (Trollspön)
Kan endast användas av Raistlin, väl i hans position så kan du välja från USE sub-menyn. Det kommer sedan att vara hans aktiva "Distans Vapen" tills urladdat eller ändrad av en annan sektion. Hans begränsade styrka gör så att han kan förtrolla.

Dessa är andra föremål som kan plockas upp, men var medveten om andra möjliga faror från monster vid alla tider!

GARANTI

U.S. Gold förbehåller sig rätten att utföra förbättringar av den i handboken beskrivna produkten, vid valfri tidpunkt och utan varsel.
U.S. Gold lämnar ingen garanti, antingen direkt eller indirekt, befräffande denna handbok, dess kvalitet, säljbarhet och lämplighet för ett särskilt ändamål. Om en bristfällighet uppstår i själva produkten (dvs inte i programvaran, som förses "as is") under de 90 dagar som utgör perioden för den begränsade garantin, returnera den till inköpstallet i ursprungligt skick.

AD&D är ett varumärke ägt av TSR, INC Lake Geneva, WI, USA och använt under licens från Strategic Simulations, Inc, Sunnysvale, CA, USA.

© 1991 Strategic Simulations, Inc. © 1991 TSR, Inc. Alle rättigheter reserverade.

HUR DU SKÖTER KASSETTEN

Kassetten är endast avsedd att användas tillsammans med SEGA MASTER SYSTEM.

Försikighetsåtgärder:

- 1. Aktas för fukt och vatten!
- 2. Får ej vikas!
- 3. Får ej utsättas för stötar!
- 4. Utsätt dem ej för starkt solljus!
- 5. Öppna dem ej eller skada dem!
- 6. Får inte utsättas för värme!
- 7. Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig - torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
- Efter användandet så lägg tillbaka kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

WARNING: Gäller projektiionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildroret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när bilden visas på detta slags tv-bildskärmar.

HET WINNEN VAN HET SPEL

Je krijgt ervaringspunten door het doodmaken van monsters en het overleven aan het einde van het spel. Aan het eind van het spel, krijg je de totale score te zien voor elke figuur (dood of levend); alle overlevende figuren; en voor ieder individueel figuur.

DE FIGUREN

Flint

Flint Fireforge is geboren en opgevoed als een heuveldwerg. Hij is één van de beste ijzersmeden en een vechter die geen angst kent. Weinig vijanden durven zijn strijdbijl van dichtbij te bekijken, en nog minder komen langs zijn werpbijltjes.

Riverwind

Een buitenbeentje van de Que-Shu stam. Hij had het lief om verliefd te worden op Goldmoon. Met de vaardigheden van een jager vecht hij met zijn boog en lange zwaard. Met zijn verloofde is hij op zoek naar de geheimen van de blauwe kristallen toverstaf.

Tasslehoff

Hij heeft een eigenaardigheid, een echte dief mag je hem niet noemen, want dat zou het einde van je leven kunnen betekenen. Hij begrijpt niet waarom mensen kwaad worden, als hij hun bezittingen afpakt. Hij vecht met een 'Hoopak' (een soort katapult).

Tanis

Tanthalas, beter bekend als Tanis half-elf, is een enorme goede zwaardvechter en hoogschutter. Als je deze twee vaardigheden samenvoegt, heb je één van de meest gevaarlijke vechters die er bestaat. Hij is de geboren leider in het gezelschap.

Raistlin

De broer van Caramon, zijn ongelofelijke magische kracht, heeft hem de jongste tovenaar gemaakt, die ooit 'De Test' mocht afleggen. Dit bevestigde zijn talent, maar maakte hem geestelijk tot een wrak.

Caramon

Caramon Majere is getraind als krijger. Hij heeft heel veel ervaring opgedaan tijdens de reizen, die hij samen met Flint en Tanis maakte. Gewapend met een speer en zijn lange zwaard is hij een waardevolle kameraad. Tijdens zijn proef kreeg hij de magische toverstaf.

Sturm

De zoon van een ridder uit Solamnia. Hij leerde zijn vaardigheden in de wildernis van Flint. Hij is erg gehecht aan zijn erecode, en vindt het gebruik van lange afstandwapens erg l af. Hij vecht het liefst met zijn zwaard, dat zwaard is zo zwaar dat hij daar twee handen voor nodig heeft.

Goldmoon

Een geestelijke, zij is de dochter van het opperhoofd van de Que-Shu's. Goldmoon is verloofd met Riverwind, en ze heeft een blauwe kristallen toverstafje vol krachten die nog onbekend zijn, en alleen door haar gebruikt kunnen worden.

AD&D® Spel statistieken

	Tanis	Caramon Majere	Raistlin Majere	Sturm Brightblade	Goldmoon	Riverwind	Tasslehoff Burrfoot	Flint Fireforge
Kracht <i>Schade</i>	16 +1	18/63 +3	10	17 +1	12	18/35 +3	13	16 +1
Intelligenti	12	12	17	14	12	13	9	7
Wijsheid	13	10	14	11	16	14	12	12
Handigheid	16	11	16	12	14	16	16	10
Samenstelling	12	17	10	16	12	13	14	18
Charisma	15	15	10	12	17	13	11	13
Richten	Neutraal Goed	Rechtthig Goed	Neutraal	Rechtthig Goed	Rechtthig Goed	Rechtthig Goed	Neutraal	Neutraal Goed
Raakpunten	35	36	8	29	19	34	15	42
Pariserklasse	4	6	5	5	6	5	6	6

Uitrusting

Tanis

Een lederen harnas +2; een lang zwaar +2(schade 1-8/1-12 tegen reus); boog en pijlenkoker met 20 pijlen (schade 1-6).

Caramon Majere

Een malienkolder; een lang zwaard (schade 1-8); een speer (schade 1-6).

Raistlin Majere

Een magische toverstaf (+3 bescherming/+2 raken/schade 1-8); Gevecht van dichtbij met staf als wapen, veraf zie lijst.

Sturm Brightblade

Een malienkolder; een twee koppig zwaard+3 (schade 1-10); geen afstands wapen.

INDEX

ACHTERGROND	71
OPSTART INSTRUKTIES	72
KORT OVERZICHT VAN DE CONTROLLER	72
SPELEN VAN HET SPEL	73
GEVECHT OP AFSTAND	73
GEVECHT VAN DICHTBIJ	74
BEELDSCHERMEN	74
MENUS EN SUB MENUS	74
HET WINNEN VAN HET SPEL	77
DE FIGUREN	77
AD&D® SPEL STATISTIEKEN	78
MONSTERS	79
VOORWERPEN IN DE RUINES	80
HUR DU SKOTER KASSETTEN	82
VARNING	82
GARANTI	81

Heroes of the Lance (Heroes of de Lance)

ACHTERGROND

Het is al meer dan 300 jaar geleden, sinds de aardbeving in het stadje Krynn. Er wordt gezegd dat dit de toorn der Goden is. Nu probeert de Koningin van de Duister het hele land in haar macht te krijgen, door het wakker maken van kwade draken, en door het creëren van draakachtigen. Als zij de macht over Krynn krijgt, kan zij zich een weg banen over de gehele wereld. Alleen de Kameraden van de Lans (zij zijn pas Helden, als zij hun missie met succes hebben volbracht!), kunnen haar van een uiteindelijke overwinning afhouden. Als de Kameraden van de Lans falen, staat de Koningin van de Duister niets meer in de weg, om via de onderwereld in de gewone wereld te komen, en dan zal Krynn voor eeuwig in het duister liggen.

Het enige dat een einde kan maken aan haar verschrikkelijke kracht, is het wakker maken van de oude Goden, zodat deze weer samen kunnen werken met de bewoners van Krynn. Maar vanwege de aardbeving, hebben de bewoners van Krynn hun geloof in de Goden verloren. Als je weer wilt samenwerken met de Goden, zal je eerst weer het vertrouwen moeten winnen bij de inwoners van Krynn. Dit doe je door het terugvinden van de 'Schijven van Mishakal', die in de ruïnes van 'Xak

Tsaroth' liggen. Als je gebruik maakt van hun kennis, zal Krynn weer genezen, en het volle vertrouwen in de Goden hervinden. Veel belangrijker is de directe confrontatie tussen de Goden en de Koningin van de Duister, zodat de Goden de balans tussen goed en kwaad weer kunnen herstellen.

Deze machtige overblijfselen zijn de enige hoop voor Krynn, en jij moet de Kameraden helpen in hun zoektocht naar de schijven. Helaas liggen de schijven niet gewoon voor het oprapen in de ruïnes. Ze worden bewaakt door Khisanth, een oude, grote zwarte draak, die geholpen wordt door draakachtigen, die de oorspronkelijke bewoners, de Aghars (onnozele dwergen) tot slaven hebben gemaakt.

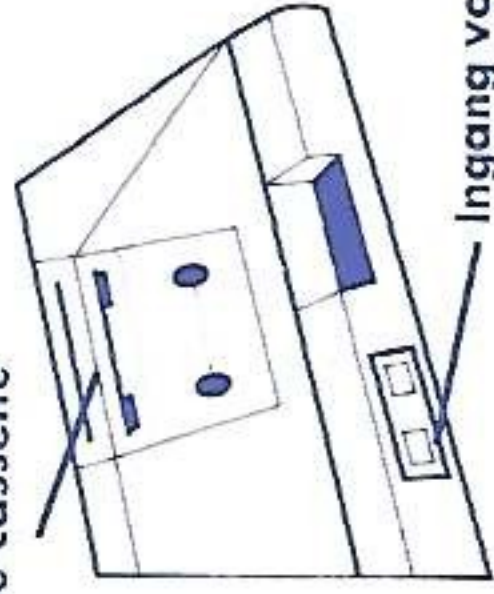
OPSTART INSTRUKTIES

STARTEN

- 1) Zorg ervoor dat de schakelaar op OFF staat.
- 2) Steek de controller in INPUT, als je met 1 speler speelt.
- 3) Doe voorzichtig de cassette in de cassette ingang. Als je dit op de juiste manier doet, moet dat het soepel gaan.
- 4) Zet de schakelaar op ON. Als er niets op het beeldscherm verschijnt, moet je controleren of de cassette wel goed zit, of kijken naar de verbinding met de TV.

BELANGRIJK: Let goed op dat de schakelaar op OFF staat als je een cassette in de spelcomputer steekt, of hem er juist uithaalt.

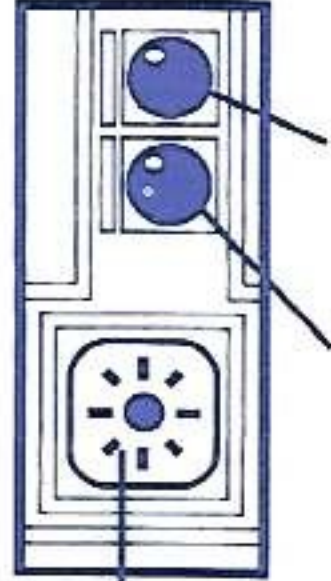
Ingang voor de cassette



Ingang voor de controller

KORT OVERZICHT VAN DE CONTROLLER

RICHTING-TOETS (R-TOETS)



Toets 1

Toets 2

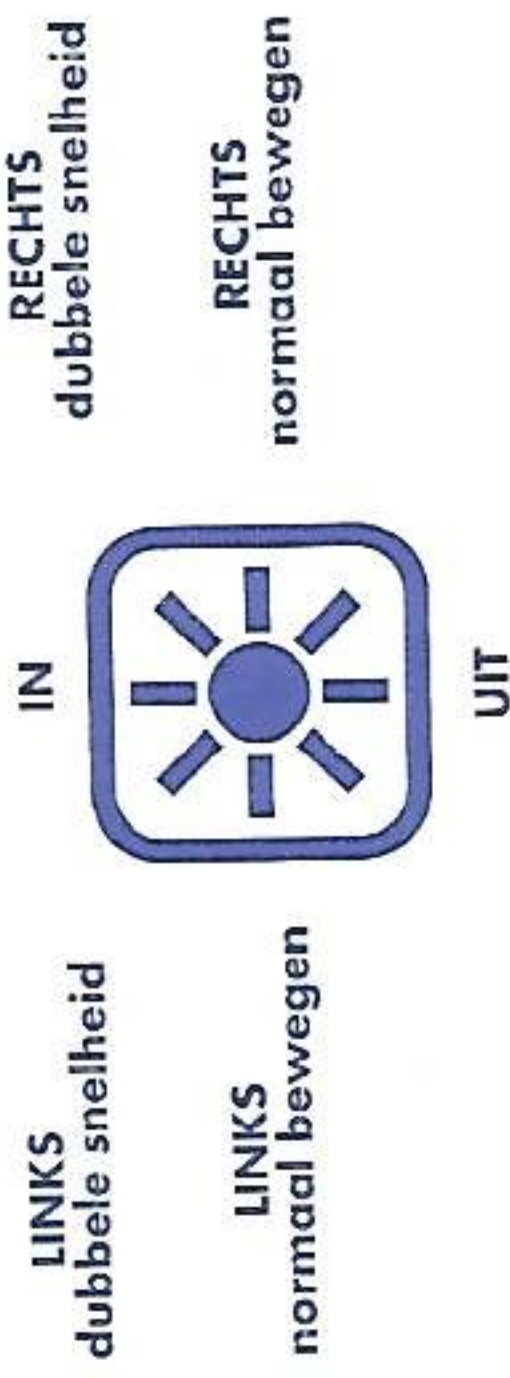
Richtingtoets : Om te bewegen en om de schietrichting mee te bepalen.

Toets 1 : Om te vuren en om keuzes in het menu te maken.

Toets 2 : Om het menu te activeren.

SPELEN VAN HET SPEL

De R-toets en toets 1 zijn nodig om te bewegen, terwijl je met toets 2 het menu op kunt vragen. Je kunt het spel stilzetten, door het menu op te vragen.



Je krijgt de figuren altijd te zien, als ze naar links of naar rechts door de gangen bewegen. Je krijgt ook een kompas te zien, zodat je weet in welke richting je door de gangen reist. Als je bij op een punt komt waar je een nieuwe gang in kunt gaan, zal je op je kompas te zien krijgen welke richtingen mogelijk zijn. Gebruik de Richtingtoets (naar boven of naar beneden) om in een nieuwe gang te komen.

Als je op de juiste plaats staat, moet je op toets 1 drukken, om in een gevecht te belanden. Er zijn twee soorten gevechten, namelijk het gevecht op afstand en het gevecht van dichtbij. Als je beweegt, zal je moeten springen om bepaalde obstakels te ontwijken.

Gevecht van dichtbij

Als je figuur een monster nadert tot een kwart van het scherm, beland je in een dichtbij gevecht. Het woord 'COMBAT' zal nu naast het kompas verschijnen, om dit duidelijk te maken. Om hier ook echt gebruik van te maken, moet je toets 1 indrukken. Je blijft in deze zone totdat één van de vijanden is gedood, of als je op meer dan een kwart afstand van het scherm komt, of als je toets 1 loslaat.

Bij een gevecht van dichtbij, werkt de R-toets als volgt:



Dit is voor een figuur, die met zijn gezicht naar rechts staat. Voor een figuur die naar links kijkt werkt het net andersom.

Terugtrekkende beweging, geeft het figuur de mogelijkheid om naar achteren te lopen, terwijl hij toch zijn tegenstander blijft aankijken. Ontwijken werkt hetzelfde als in het gevecht op afstand.

BELDSCHERMEN

1) **Figuur scherm:** Na het opstarten van de spelcassette, is er een introductiescherm voor elk figuur. Druk op toets 1 om verder te bladeren in deze schermen, of druk op toets 2 om te beginnen met het spel.

2) **Standaard scherm:** Het grootste gedeelte van het scherm, wordt in beslag genomen door plaats die jij al onderzocht hebt. Rechts onderaan het scherm, zie je een dubbele rij met afbeeldingen van jouw figuren, samen met het aantal hit point (raakpunten) van de figuur die wordt aangegeven door een verticale balk. De meest linkse afbeelding, is het figuur dat je op dat moment gebruikt. Het figuur er meteen naast is de tweede enz. Het meest rechtse figuur is de laatste.

Het figuur dat je op dat moment gebruikt, zal het meest beschadigd raken in een gevecht, en de eerste vier afbeeldingen zullen een beetje schade lijden. Als het actieve figuur dood gaat, wordt hij automatisch vervangen door nummer twee, en alle figuren schuiven nu een plaatsje op. Een betovering kan alleen worden uitgevoerd door één van de eerste vier figuren. Op dit scherm zie je ook een kompas, die jouw gezichtspunt en de uitgangen laat zien.

3) **Menu's en Sub Menu's:** Het hoofd gedeelte is weer overladen met een heleboel keuzes. Gebruik naar boven en naar beneden op de

Goldmoon
Een lederen harnas; blauwe kristallen staf (schade 4-9, 7-12, of 10-15); geestelijke magie van staf (zie sub menu).

Riverwind
Een lederen harnas en schild extra stevig; een vechtbijl+1 (schade 1-8); Boog en koker met 20 pijlen (schade 1-6).

Tasslehoff Bufffoot
Een lederen harnas; Hoopak(combinitie tussen staf en katapult) +2 (schade 3-8); Katapult+1 met buidelzak met 20 kogels (schade 2-7).

Flint Fireforge
Een lederen harnas en een extra stevig schild; een vechtbijl+1 (schade 1-8); werpbijltjes (schade 1-6).

MONSTERS

Alle tegenstanders worden beschreven als monsters. Onthoud dat het altijd makkelijker is om ze op afstand te verslaan dan van dichtbij omdat je dan sneller weg kunt komen.

Men (Manschappen)
Alle mensen in dienst van de draken, die vrij rondlopen. Zij hebben zwaarden en lederen harnassen.

Spectral Minions (Spookachtige dienaars)
De geesten van hen, die gestorven zijn, voordat ze hun missie konden beëindigen. Ze herhalen af en toe de acties, die hen de dood in deed gaan, stoor ze niet hierbij, anders vallen ze je weer aan. Het zijn erg slimme tegenstanders.

Bozak Draconians (Bozak draakachtigen)
Groter maar minder in aantal dan de Baaz, ze zijn redelijk slim en een meedogenloze tegenstander. Ze bezitten geen harnas, maar zijn nog moeilijker te beschadigen dan de Baaz. Bovendien maken ze gebruik van magische aanvallen. Als ze sterven exploderen ze dus zorg dat je dan niet te dicht in hun buurt staat.

Aghar, Gully Dwarves (Onnozele Dwergen)
De laagste klasse dwergen, het zijn angsthazen met een instinct om te overleven. Zij zullen het lichaam van jouw figuur meenemen, als jij het niet snel weer tot leven brengt.

Wraiths (Spookgestaltes)
Als deze je aanraken, stelen ze iets van je levenskracht. Zij behoren tot de meest dodelijke tegenstanders die je op jouw reis zult ontmoeten.

Khisanth
Het meest dodelijke monster. Khisanth is een hele grote, oude, zwarte Draak met een heel erg giftige adem. Als bewaakster van de 'Schijven van

Mishakal', is zij het laatste obstakel dat jij moet overwinnen.

VOORWERPEN IN DE RUINES

Scrolls (Perkamentrollen)
Op de perkamentrollen staan toverspreuken, die iedere figuur kan kiezen, maar alleen Raistlin kan ze gebruiken. Eenmaal gekozen uit het 'USE' sub menu, zal het de eerste formule zijn, die je gebruikt in een afstands gevecht.

Swords & Weapons (Zwaarden en wapens)
Deze kunnen niet gebruikt worden door de figuren, maar voegen meer punten toe aan je ervaringspunten totaal.

Ammunition (Munitie)
Quivers of Arrows & Pouches of Bullets (Kokers met pijlen, of zakken met kogels die je kunt gebruiken voor een katapult).

Potions (Drankjes)
De drankjes zijn meestal op magische wijze verborgen. Er zijn verschillende soorten, elk aangeduid met een andere kleur. De enige manier om achter het effect van een drankje te komen, is door het drankje uit te proberen. Sommige drankjes zijn slechts bij een paar figuren, en op een paar plaatsen effectief. Ieder figuur kan een drankje oppakken, maar het zou kunnen dat je het eerst aan een andere figuur moet doorgeven, wil het werken. Als het éénmaal in het bezit van die

figuur is, moet je op 'USE' drukken om het op te drinken. Er zijn de volgende soorten drankjes:

- (i) **Geneesdrankje:** Herstelt schade tot verschillende gradaties, maar kan het aantal raakpunten niet hoger maken dan het aantal punten waar je mee begonnen bent. Het geneest permanent je wonden.
- (ii)* **Krachtsdrankje:** Vergroot de schade, die je aanricht op de monsters.
- (iii)* **Onkwetsbaarheid drankje:** Maakt je immuun voor niet- magische aanvallen en beschermt een beetje bij magische aanvallen.
- (iv) **Beheers de monsters:** Deze drankjes zijn zelden te vinden, en alleen effectief als ze gebruikt worden in de buurt van speciale monsters.

* **Sturm, Tanis, Riverwind en Caramon** kunnen deze ook gebruiken.

Rings (Ringen)

Deze kunnen door alle figuren gedragen worden (kies 'USE'). Over het algemeen zal de drager moeilijker te raken zijn door de monsters. Als de ring gedragen wordt kan hij niet meer aan een ander figuur worden doorgegeven.

Wands (Toverstaffjes)

Alleen te gebruiken door Raistlin, éénmaal in zijn bezit kan je het kiezen uit het 'USE' sub menu. Het zal dan zijn actieve wapen worden totdat de ladingen

op zijn of hij een ander wapen kiest. Zijn gelimiteerde aantal ladingen geeft hem de mogelijkheid om toverspreuken te vuren.

Er zijn verscheidene andere voorwerpen, die je op kunt pakken, maar blijf altijd opletten voor het gevaar van de monsters!

GARANTIE

U.S. Gold behoudt zich het recht voor om, wanneer dan ook, zonder voorafgaande kennisgeving, verbeteringen aan te brengen aan het produkt dat in deze handleiding beschreven wordt. U.S. Gold geeft uitdrukkelijk geen garantie wat betreft de kwaliteit van deze handleiding, de verkoopbaarheid of de geschiktheid voor bepaalde doeleinden. Als er gedurende de garantieperiode van negentig dagen op het produkt zelf (dat wil zeggen niet de software van het programma, daar die geleverd wordt zoals die is), een mankement optreedt, stuur het produkt dan in de oorspronkelijke staat terug naar de plaats van aankoop.

BEHANDELEN VAN DE MEGA CARTRIDGE

De MEGA CARTRIDGE is alleen bedoeld voor het SEGA MASTER SYSTEEM.

Voor een juist gebruik:

1. Niet onderdompelen in water!
 2. Niet buigen!
 3. Niet blootstellen aan harde schokken!
 4. Niet blootstellen aan direkt zonlicht!
 5. Niet beschadigen of vervormen!
 6. Niet in de buurt van een hittebron plaatsen!
 7. Niet blootstellen aan verdunner, benzine, enz.!
- Wanneer hij nat is, geheel drogen voor gebruik.
 - Wanneer hij vuil wordt, voorzichtig afvegen met een zachte doek die in zeepwater werd gedompeld.
 - Na gebruik terug in verpakking opbergen.
 - Zorg dat u bij langdurig spelen zo nu en dan een pauze inlast.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

AD&D is een handelsmerk, eigendom van TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA en wordt gebruikt onder licentie van Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.
© 1991 Strategic Simulations, Inc. © 1991 TSR, Inc. Alle rechten voorbehouden.

SISÄLLYSLUETTELO

TAUSTA	83
LATAUSOHJEET	84
SAATIMET	84
PELIN PELAAMINEN	84
ETAISYYS-ASESTUS - TILA	85
LÄHTÄSESTUS - TILA	85
NÄYTTÖRUUDUT	86
VALIKOIMAT JA ALIVALIKOIMAT	86
PELIN VOITTAMINEN	88
LUHENKILOT	89
AD&D® PELIN TILASTOT	90
HIRVIÖT	91
RAUNIOISSA OLEVAT TAVARAT	92
MEGA CARTRIDGEN KASSITELY	93
VAROITUS	93
TAKUU	93

Heroes of the Lance (Peitsen Sankarit)

Tausta

Yli kolmesataa vuotta valtavasta vedenpaisuksesta, joilloin jumalien viha laskeutui Krynnin päälle, Pimeyden Kuningatar levittää valtaansa yli maan herättämällä pahat lohikäärmeet ja luomalla Draconit. Kun Krynn on hänen hallinnassaan, mikään ei estä häntä väkivalloita tulemast maailmaan. Vain 'Companions of the Lance' ('Peitsen Kumppanukset') voivat estää hänen lopullisen voittonsa (he eivät ole 'Sankareita' ['Heroes'] ennenkuin he onnistuvat). Jos he epäonnistuvat, Pimeyden Kuningatar voi vapaasti tulla Hornasta maailmaan ja pimeys peittää Krynnin ikuisiksi ajoiksi.

Ainoa uhka hänen kunnioitusta ja pelkoa herättävälle yhdelle on vanhojen jumalien palvonnan henkiin herättäminen. Valtavan vedenpaisumuksen jälkeisinä vuosina Krynnin asukkaat menettivät uskonsajumalain. Yhdistääksesi heidät, sinun täytyy entistää usko vanhoihin jumalain hakemalla takaisin Mishakalin Laatat Xak Tsarothin ramioista.

Käyttäen niissä olevaa tietoa tosi parantuminen tulee takaisin Krynniin ja entistää uskon vanhoihin jumalain, sallien heidän puuttua palvojensa kohtaloon. Vielä tärkeämpää on se, että se sallii heidän käydä Pimeyden Kuningataria vastaan

suoraa ja palauttaa taapainon hyvän, pahan ja puolueettomuuden välille.

Tämä mahtava pyhäinjäännös on Krynnin ainoa toivo ja sinun täytyy auttaa kumppanuksia heidän etsimässään saada Laatat takaisin. Välttämättä Laatat eivät pelkästään spantse ramioissa, vaan niitä vartioi tehokkaasti Khisarath, Ikivamha, suunnattoman suuri, musta lohikäärme, jota Draconit palvelevat. He puolestaan ovat tehneet orjiksi paikalliset Agharit (rotkokodotit).

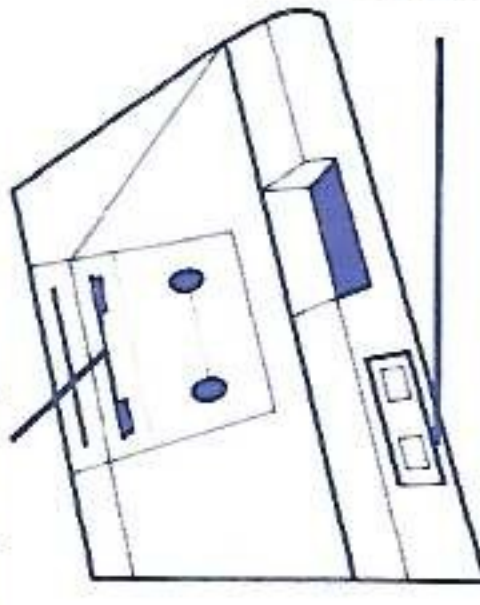
LATAUSOHJEET

ALOITUS:

- Varmista, että virta ei ole kytketty.
- Laita säätotyyny paikoilleen. 'Heroes of the Lance' (Peitsen Sankarit) -peliä pelaa yksi pelaaja kerrallaan.
- Varovaisesti aseta 'Heroes of the Lance' (Peitsen Sankarit) -pelipanos laitteeseen. Kun se on suorassa, se sujahtaa helposti paikoilleen.
- Kytke virta. Jos näyttöruudussa ei näy mitään, tarkista, että pelipanos on oikein paikoillaan ja laite on liitetty televisioon ja virtalähteeseen.

TÄRKEÄÄ: Varmista aina, että virta ei ole kytketty, kun panet peli-panoksen sisään tai otat sen pois.

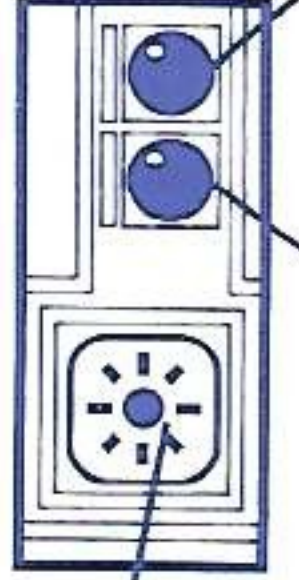
Aseta Sega pelipanos paikoilleen.



Aseta säätotyyny paikoilleen.

SAATIMET

SUNTA PAINIKE (S-painike)



Tulituspainike 1 Tulituspainike 2

Säätotyyny

S-PAINIKE: Säätää liikkumista & suuntaa tulituksen.

TULITUSPAINIKE 1: Tulittaminen & valinta.

TULITUSPAINIKE 2: Aktivoi valikoiman.

PELIN PELAAMINEN

S-painike ja tulituspainike 1 säätävät liikkumista, kun taas tulitus-painike 2 aktivoi päävalikoiman. Peli on pysähdyksissä valinnan aikana.



OIKEALLE
Kaksoisnopeus

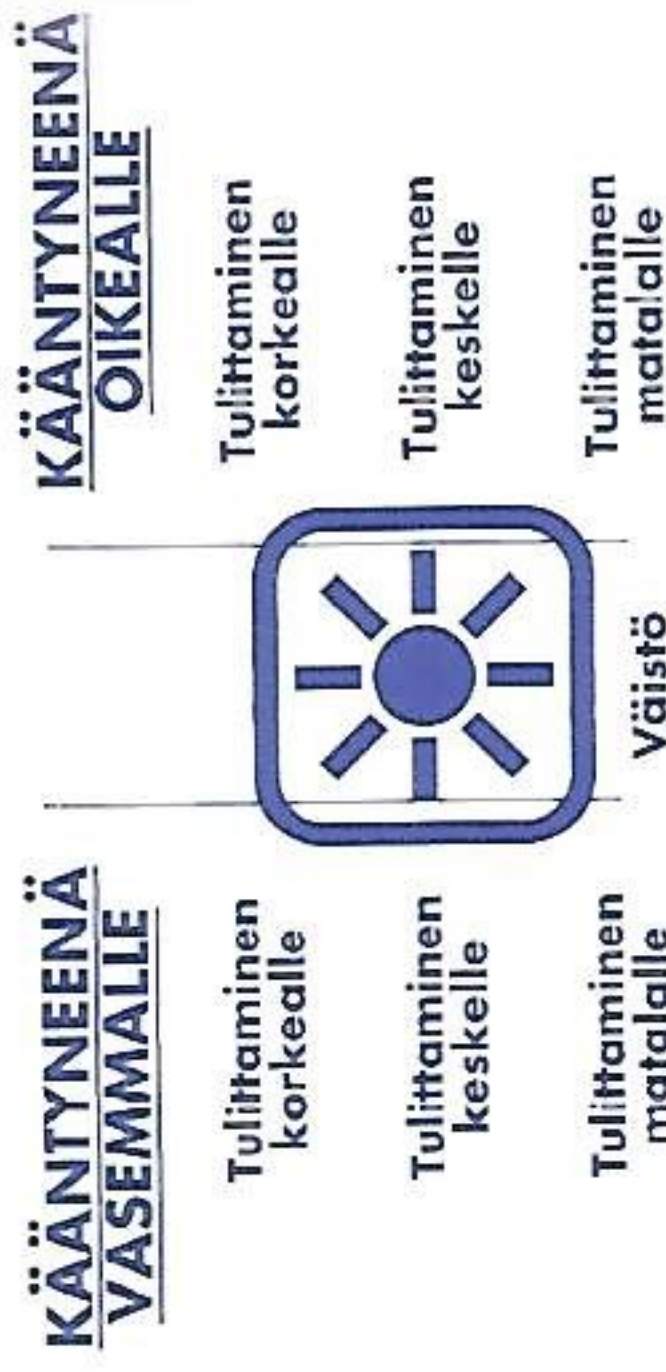
OIKEALLE
Normaali liike

Henkilöt liikkuvat aina näyttöruudussa vasemmalta oikealle käytävien läpi. Kompassista näkyy henkilön kulkeman käytävän suuntautuminen. Kun voit siirtyä eri käytävään, kompassista näkyvät uudet suunnat, joihin voit kulkea. Käytä S-painikkeen SISÄÄN/ULOŠ-painiketta vaihtaaksesi käytävää.

Tulituspainike 1:tä painamalla henkilön liikkumatta ollessa panet henkilön ETAISYYS- tai LÄHITAISTELU-tilaan (katso alle). Henkilön liikkuesssa se saa henkilön hyppäämään liikkeen suuntaan, mahdollistaen esteiden ohitusaasyn.

Etäisyystaistelu~tila

Tulituspainike 1 painettuna alas voit suorittaa seuraavat toiminnot S-painikkeella:



VÄISTÖ sallii hyökkäyksen alaisena olevan henkilön ryhtyä vältteleviin toimenpiteisiin.

TULITTAMINEN KESKELLE ampuu yhdensuuntaisesti maanpinnan kanssa noin olkapään tasolta. Tulittaminen **KORKEALLE** ja **MATALALLE** ampuu tämän tason ylä- ja alapuolelle.

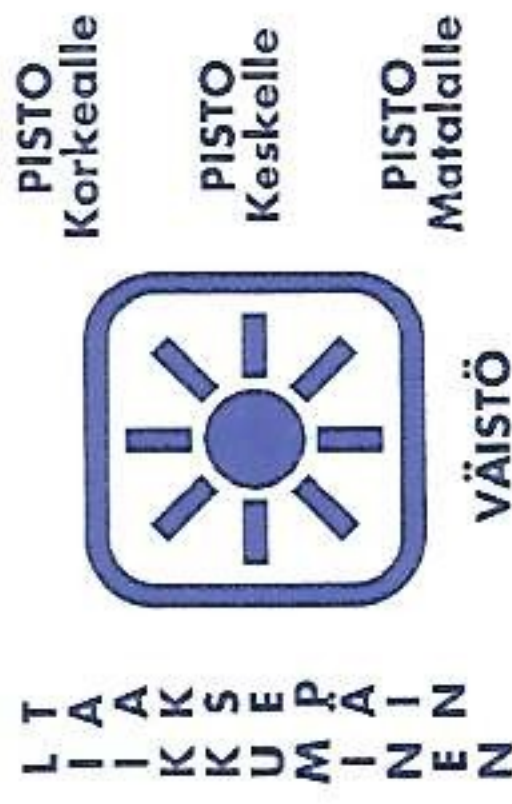
Ase valitaan sinulle automaattisesti, kun painat tulituspainike 1:tä. Ase tulittaa jatkuvasti S-painiketta painettaessa, kunnes ammukset loppuvat tai henkilö siirtyy lähitaisteluun. Vapauta S-painike tulituksen lopettamiseksi.

Lähitaistelu~tila

Jos henkilö tulee 1/4 näyttöruudun päähän hirviöstä, voit ryhtyä lähitaisteluun. Sana **COMBAT** (taistelu) on tähdennetty keskellä kompassia. Päästäksesi tähän tilaan, pidä tulituspainike 1 painettuna alas.

Pysyt tässä tilassa, kunnes yksi taistelijoista on kuollut; heitä erottaa enemmän kuin 1/4 näyttöruutua; tai sinä vapautat tulituspainike 1:en.

Lähitaistelu-tilassa S-painike toimii seuraavasti:



Kääntyneenä oikealle.

Päinvastoin kääntyneenä vasemmalle.

LIKKUMINEN TAAKSEPÄIN saa henkilön kävelemään taaksepäin pysyen samalle päin kääntyneenä. **VAISTO** toimii samoin kuin etäisyystaistelussa.

NÄYTTÖRUUDUT

1. **Henkilönäytöt.** Ohjelman latausta seuraa johdantonäyttö kullekin henkilölle.

Tulituspainike 1:tä painamalla käyt nämä läpi **TAI** painamalla tulituspainike 2:ta voit aloittaa pelin.

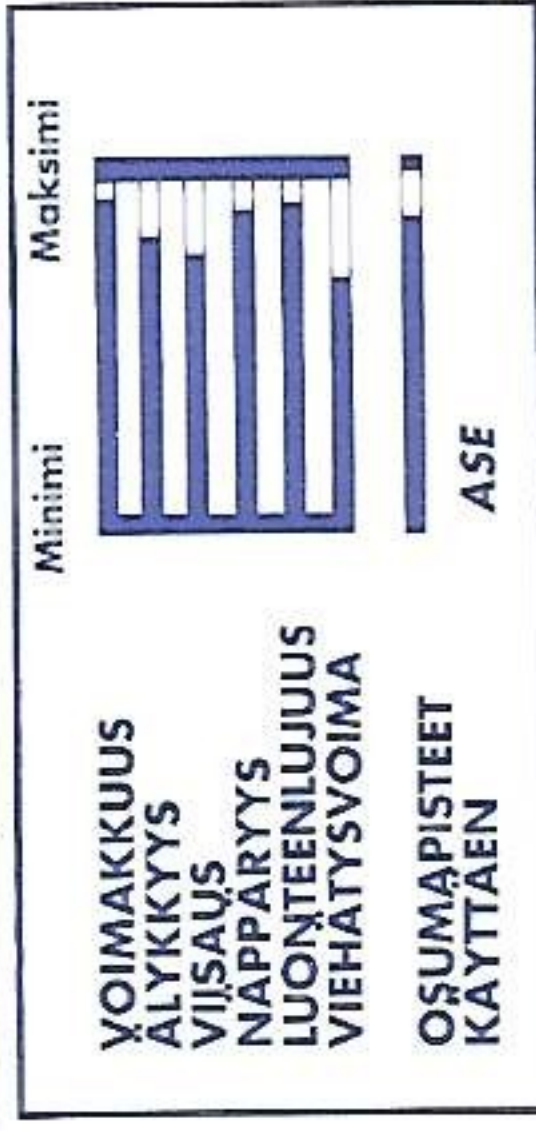
2. **Vakionäyttö.** Pääalueella näkyy seudun tutkiminen. Kuvaruudun oikeassa alareunassa näkyy kaksinkertainen rivi henkilökuvakeita sekä kunkin henkilön Hit Point status

(osumapistetilanne), pystysuoran osoittimen esittämänä. Ylärivissä vasemmalla oleva kuvake edustaa joukkueen ensimmäisenä olevaa aktiivista henkilöä. Tämän oikealla oleva henkilö on toisena ja niin edespäin. Alhaalla oikealla oleva henkilö on viimeinen. Aktiivi henkilö vahingoittuu eniten taistelussa, mutta kaikki neljä ylhäällä olevaa henkilöä saattavat vahingoittua jonkin verran. Jos aktiivi henkilö kuolee, toisena oleva henkilö automaattisesti tulee tämän tilalle ja kaikki henkilöt siirtyvät eteenpäin yhden paikan verran. Vain neljä ensimmäistä henkilöä voivat luoda loitsuja. Tässä osassa näkyvät myös kompassista näkökulmat ja ulostiet.

3. **Valikoimat ja alivalikoimat**

Valikoima muodostuu päällekkäin olevista vaihtoehdoista. Tähdennä valintasi **YLOS/ALAS** painikkeella ja valitse se painamalla tulituspainike 1:tä.

Hero Select (Sankarin Valinta)



Aktiivin henkilön statusnäyttö näkyy silloin, kun valitset tämän vaihtoehdon. Tällä vaihtoehdolla voit muuttaa henkilöiden järjestystä. Tehtyäsi valinnan aktiivisia henkilökuvaketta ympäröi valkoinen kehys. S-painikkeella voit siirtää tämän kehyksen siihen henkilöön, jonka haluat vaihtaa ja valitse se painamalla tulituspainike 1:tä. Toinen valkoinen kehys nyt ilmestyy. Siirrä tämä seuraavaan henkilöön, jonka haluat vaihtaa. Painamalla tulituspainike 1:tä nyt, kaksi valitsemaasi henkilöä vaihtavat paikkaa. Jos haluat vaihtaa useamman kuin kahden henkilön järjestystä, valitse tämä vaihtoehto uudelleen joka vaihdolle. Tällä menetelmällä henkilöt voivat olla toipumassa voimakkaampien heitä suojelella.

Magic User/The Staff of Magius Spells (Taikavoiman käyttäjä / Loitsusauva)

Vain Raistlin voi turvallisesti kantaa ja käyttää tätä sauva, jossa on 100 panosta. Loitsut tehdään käyttämällä seuraava määrä panoksia:

Charm (Lumous) - 1	Sleep (Uni) - 1
Magic Missile (Taikaohjus) - 1	
Burning Hands (Palavat kädet) - 1	
Web (Verkko) - väliaikaisesti kietoo vastustajan - 2	
Detect Magic (Paljasta taikavoima) - näyttää taikakesineiden sijainnin - 1	
Detect Invisible (Paljasta näkymätön) - näyttää minkätähansa näkymättömän sijainnin - 2	

Final Strike (lopullinen isku) - tuhoaa sauvan aiheuttaen vakavaa vahinkoa - käyttää kaikki jäljellä olevat panokset.

Exit (pois) - paluu päävalikoimaan.

Clerical Staff Spells (Kirjurisauvan Loitsut)

Vain Goldmoon saa käyttää tätä sauva paitsi jos hän on kykenemätön tai kuollut, missä tapauksessa Riverwind, Caramon tai Sturm voi käyttää sitä pienentyneellä teholla. Sauvassa on 200 panosta, mutta energiaa-käyttävien hirviöiden hyökätessä se imee energiaa. Seuraavat loitsut voi tehdä käyttämällä alla näkyviä panoksia:

- * Cure Light Wounds - (Pienen haavojen parantaminen) parantaa henkilön pieniä vaurioita 1
- Protection From Evil - (Pahalta suojeleminen) suojelee sinua pahoilta vastustajilta 1
- * Find Traps - (Ansojen löytäminen) ilmoittaa ansojen sijainnin 2
- Hold Person - (Henkilön pysäyttäminen) tavallisesti pysäyttää hirviön 2
- Spiritual Hammer- (Henkinen moukari) aivan kuin sotamoukari mutta käsiä ei käytetä 2

- Prayer - (Rukous) tulotonta ylläpidon ylläpitäjä 3
- * Cure Critical Wounds - (Kritillisten haavojen parantaminen) vähentää vaurioita parantautusta 5
- Raise Dead - (Kuolleita herättäminen) herättää ylös kuolleet 5
- * Deflect Dragon Breath - (Lohikäärmeen henityksen vaimentaminen) ohjaa vaurion lohikäärmeen henityksen pois ja hyödyttömään jos kohtaaat lohikäärmeen 10
- Exit - (Poistuminen) Paluu päävalikoimaan.

- * Nämä loitsut ovat Heikkouksia, Luovutuksia ja Sturmin käytettävissä.

Use (Käytä)

Siiinä näkyy aktiivien henkilöiden pelin kuluun hankkimien tarvikkeiden lista.

Take (Ota)

Luetteloi kaikki k.o. alueella painettavissa olevat tavarat (myös taika- ja näkymättömät tavarat). Henkilöt voivat kantaa vain rajoitettua määrän tarvikkeita, joten valitse huolellisesti, kuka voi ottaa.

Give (Anna)

Luetteloi kaikki johtohenkilöitä toiselle siirettävissä olevat tavarat. Tähdennä valitut ja valitse se painamalla tulitus- painike 1:ta. Kehys ilmestyy nyt

johtohenkilökuvakkeen ympärille, S-painikkeella siirretä tämän kehyksen siihen henkilöön, jolle haluat antaa valitsemasi tavarat, ja tulituspainike 1:tä painamalla vahvistat siirron. Sinä et saa kuitenkaan ylittää henkilöiden kantokykyä.

Drop (Pudota)

Luetteloi kaikki henkilön pudotettavissa olevat tavarat.

Score (Tulokset)

Siiinä näkyy kaikkien yhä elossa olevien henkilöiden siihen mennessä kertynyt kokemuspistemäärä. Siiinä näkyy myös tapettujen hirviöiden kokonaisuäärä.

Exit Menu

Paluu peliin.

PELIN VOITTAMINEN

Kokemuspisteitä saa hirviöitä tappamalla, aarteita keräämällä ja pysymällä elossa loppuun asti. Pelin lopussa näkyvät kaikkien henkilöiden (elossa tai kuollut) yhteinen pistemäärä; kaikkien elossa olevien henkilöiden yhteinen pistemäärä; ja kunkin yksittäisen henkilön pistemäärä.

*Tehoavat vain Tanis, Riverwind, Caramon, Sturm ja Flint käyttäessä niitä. Vaikutus on väliaikainen.

Rings (Sormukset)

Kenellä tahansa henkilöllä voi olla sormus sormessaan valttuasi sen USE, (käytä) allvalikoimasta. Yleensä hirviöiden on vaikeampi osua jonkin aikaa henkilöön, jolla on sormus. Kun sormus on päikollaan, sitä ei voi slirtää henkilöltä toiselle.

Wands (Sauvat)

Vain Raistlinin käytettävissä. Kun se on hänen hallussaan, volt valita sen USE (käytä) allvalikoimasta. Sillion siitä tulee hänen aktiivi 'etäisyystaistelu'ase, kunnes se on tyhjennetty tai muutettu toisella valikolmalla. Sen rajoitetulla panosmäärällä hän voi ampus loitsuja.

Poimittavana on myös esineltä, mutta varo koko ajan hirviUolden taholta tulevaia mahdollisia vaaaroja!

TAKUU

U. S. Gold pidättää oikeuden parantaa tässä käsikirjassa kuvattua tuotetta, milloin tahansa ja limoittamatta.

U.S. Gold ei anna mitään takuita tulee tähän käsikirjaan, sen laatuun, kaupallisuuteen tai sopivuuteen mihinkään erityiseen. Jos jotain vikaa ilmenee 90-päivän rajoitetun takuun aikana itse tuotteessa (tämä ei slis tarkoita ohjelmaa, mikä tarjotaan "nykyisällään ollen"), palauta se alkuperäessä kunnossa ostapaikkaan.

MEGA CARTRIDGEN KÄSITELY

MEGA CARTRIDGE ('Mega pelipanos') on tarkoitettu yksinomaan SEGA MASTER SYSTEEMIA varten.

Käytä sitä oikein:

1. Älä upota sitä veteen!
2. Älä taivuta!
3. Älä iske rajusti!
4. Älä jätä sitä välittömään auringonvaloon!
5. Älä pane lähelle kuumaa paikkaa!
7. Älä jätä sitä bentsiinen, ohentimien, yms, vaikutukseen!

- Jos se kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
- Jos se ryöttyy, pyyhi se varovaisesti saippuaveteen kostutetulla pehmeällä kankaalla.
- Käytön jälkeen pane se omaan säilytyslaatikkoon.
- Pidä tauko silloin tällöin, jos pelaat jatkuvasti

VAROITUS: Projektitelevioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkänaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuissa projektitelevioissa.

AD&D on TSR, Inc., yhtiön, Lake Geneva, WI, USA, omistama tuotemerkki, ja sen käyttö on lisenssilla Strategic Simulations, Inc., yhtiöltä, Sunnyvale, CA, USA.
© 1991 Strategic Simulations, Inc. © 1991 TSR, Inc, Kaikki oikeudet pidätetään.

ALSO AVAILABLE FROM SEGA AND U.S. GOLD

INDIANA JONES™ & THE LAST CRUSADE

GAUNTLET™

PAPERBOY™

OUT RUN EUROPA™

© 1991 Sega Enterprises Ltd.

SUPER KICK OFF

WORLD CLASS™
LEADERBOARD™

IMPOSSIBLE MISSION™

TENGEN

EPYX™



SEGA™

LUCASFILM
G A M E S

ACCESS™

Notes

Notes