# HEROES OF THE LANCE

### BACKGROUND

BACKGROUND
It is now more than three hundred years since the Cataclysm when the wrath of the gods descended upon Krynn. With the only direct access portal denied her. The Queen of Darkness spreads her power across the land by awakening the evil dragons and creating the Draconians. Once in control of Krynn, she will be free to force entry to the world. Goly the 'Companions of The Lance' (they aren't 'Heroes' until they succeed) can sho the first of the direct access the land by awakening the evil dragons and creating the Draconians. Once in control of Krynn, she will be free to force entry to the world. Goly the 'Companions of The Lance' (they aren't 'Heroes' until they succeed) can sho the first of a darkness will control the lance' (they aren't Parceonians will control the largest, most evil empire ever created.
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 Krynn have lost their belief in the gods. Before opposition to Takhisis can be united, you must restore faith in the old gods by recovering the Diks of Mishakal from the old gods, allowing them to intervene in the fate of their worshippers. More importantly, it allows them to confront the Disks of Arkness directly and restore the balance between Good, Evil and Neutrality.
This mighty relic is the only hope for Krynn and you must aid the Companions in their quest to retrieve the Disks. Infortunately, the Disks are in 'usit 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).

Inder, black dragon, served by Diaconians with nave ensured the local Agnar (gun) dwarves). PREPARING FOR PLAY: Copying your disks - Before beginning to play the game, you MUST make a copy of your game disks. Set aside the original disks and play off the copies, The original disks do not have any physical copy protection on them. ST users will have to use a special format command, contained on Disk B (2). Insert that disk and steriodically write to disk, our shou DRMATES and follow the prompts on screen. Because all versions will saving Your Game - Before beginning to play, you will also need to format a blank disk to use as a saved game disk. You can save your game during play by selecting SAVE from the Main Menu and then following the screen prompts. These prompts will instruct you to insert the formatted disk at the proper time. Copy Protection - After you load the game but before any action starts, you will be asked a question. This question can be answered by referring to the Character Game Statistics. Enter the correct answer to the question and you will be able to proceed. Contrast - Due to the wide variety of monitors available, some adjustments may be necessary to the contrast and brightness controls of your monitor in order to get the best picture.

### B. LOADING THE GAME:

B. ICADING THE GAME: AMIGA - Plug over joystick into Port 2. Turn on your system and boot with Kickstart 1.2 or greater (either built in as ROM or by disk. depending on model number). When the computer asks for the Workbench disk, interpret the state of the state the state of the state

set-up. SPECTRUM 48K/128K & +2 Cassette - Connect joystick interfaces before switching on. 128K or +2 use Tape Loader option. 48K type LOAD "" and press ENTER then PLAY on the cassette recorder. Follow the

### **IBM VERSION DIFFERENCES:**

The IBM PC and Compatibles version can be played using either a joystick or the numeric keypad. If you play with the joystick, follow the general joystick directions given. If you play using the numeric keypad you will control your character using the numbers on the keypad and the letters on the keyboard. Read the rules so as to understand how the commands work. A section at the end of the rules details the keyboard commands which you should read thoroughly before beginning to play.

# CASSETTE/DISK VERSION DIFFERENCES The major differences between cassette and disk come

The major differences between cassette and disk concern the availability of a variety of monsters, disk access is needed during a game, for additional information. This is not possible with cassette so, although the game has the same variety of monsters, in any given location the number of different types is limited. It requires additional loads as you go deeper into the ruins but, whilst different monsters are added, it is at the expense of creature types already met.

### PLAYING THE GAME

PLAYING THE GAME
This game has been designed to give you the feel of adventuring in the world of Krynn, a strange and dangerous place full of monsters and treasure. There are many things you can do during the course of the game, from movement and lighting to casting magic and collecting potions.
To enable you to engage it all of these things, we have set up methods to control everything as simply as possible. Movement and highting to casting magic and collecting potions.
To enable you to engage it all of these things, we have set up methods to control everything as simply as possible. Movement and physical combat are entirely controlled from the joystick (or keypad on the 1 BM rC and compatible, and everything of to selast with to an inclusion to flow of the game (selast with the your make your selection, and then restart when you guit the menus. The satest way to get to the menus is press the space bar with the side of your hand as you hold the joystick. The menus can be accessed at any time during the game.
The two methods of controlling actions are:
1. Joystick (and fire button) for movement, Close Combat (sword, staff etc.) and Ranged Combat (bow and arrows, spears etc.). Close Combat is possible when a character and monster approach each other within a quarter of the screem with.
2. Menu selection is for spell choice, character selection, picking objects up etc. and you can use it at any time by pressing the space bar to activate the Main Menu. Use the Joystick to select an option which will either give you further choices from a sub-menu or carry out the specified action.

### MOVEMENT

All movement on screen is controlled by the joystick as shown here, including movement towards or away from the player - into or out from the screen. Moving the joystick in the various directions will move your character accordingly (e.g. if you are walking left at normal speed and you move the joystick to the upper right diagonal then your character turns around and starts running at double speed. The IN (joystick pushed forward) and OUT (joystick pulled back) directions are active only at certain times. Whenever a corridor crosses or joins the corridor you're in, the compass direction, that your character can travel down that corridor, is highlighted. You will notice that if you choose to go down a cross-corridor, the compass direction will change. The Joystick screen always shows your character moving left and right.



OUT On the other hand, the compass is oriented to maintain the same absolute direction, just as a real compass. As an example, if your character were to be travelling along an east west corridor, the compass would show north as being up. If the character then entered a corridor that went north, the compass would change. North would then be on the right of the compass since that is the direction the character is facing. This is not as complicated as it sounds and is easily mastered when you play the game. Pressing the fire button will cause one of two options to be available, depending on whether your character is running or stationary when the button is actually pressed: STATIONARY-Pressing and holding the fire button puts the character is more than a quarter of a character will enter Ranged Combat Mode (see details below) if the character is more than a quarter of a the word COMBAT displayed below the compass when your character to JUMP in the durater screen width. RUNNING - Pressing the fire button while you are running causes the character to JUMP in the direction of movement. This allows the character to pass over certain types of obstacles.

### RANGED COMBAT/DODGE



This mode is used for two purposes: dodging and using a ranged weapon (one that fires over a distance such as a bow and arrows or a throwing axe). It can only be used by a stationary character and requires pressing the fire button to begin operating. With the fire button depressed, moving the joystick in the appropriate direction will cause your character to perform the indicated action. The character's weapon is automatically selected when you move the joystick into a firing position. For the bows and the hoopak, you must first select the Use command from the Main Menu and choose either a pouch or a quiver before the ranged weapon can be used. The moves are reversed depending on the screen facing of the character (see diagrams). As long as the joystick is held in position, the weapon will continue to fire until it runs out of ammunition or until a Low monster moves within Close Fire CENTRE. It is you shoot parallel to the ground at about shoulder height and is the most likely choice to use when firing at monsters. Fire LOW and fire HIGH allow your character to fire below or above the centre line. DODGE allows the character to take avoiding action from an attack and is also available in Close Combat.

time. DODOE anows the Character and a Combat. All Ranged Combat selections are cancelled, changing to Close Combat, if the player's character and a monster move within the 1/4 screen trigger distance. At the same time, the character's weapon changes to the Close Combat weapon.



Character facing right Character labors of the same as in Ranged Combat, with the ability to avoid things.

DODOL is examined and the section of the menu if required and the computer will pause the game, making the Vingen still marke selections from the menu if required and the computer will pause the game, making the necessary combat adjustments while any changes and selections are made. The menus allow you to change necessary combat the lead character

### SCREEN DISPLAYS.

creen displays used during the course of play:

1-STANDARD SCREEN-The main section of the screen shows the actual view of the area being explored with a double row of character icons along the right-bottom of the screen and a compass indicating viewpoint and exits. Next to the second display - the Main Menu.
2. MAIN MENU - The main section is overlayed with a scroll of selections with the top selection highlighted and the lower section of the screen continuing to hold the same information. Selection is either by moving the highlight with the joystick or the Up/Down cursor keys. When the required selection has been made, pressing the fire button or the Return/Enter key (Insert on the ST) will activate the selection. An error message is displayed if you attempt a selection that is not available.
There is a third type of screen - The animation sequence. Return to normal game action by pressing the space

bar. Choosing the Main Menu can also be used as a pause during gameplay should you require a short break a not wish to quit the game.



MENUS & SUB-MENUS. Strength Intelligence Wisdow Dexterity Constitution Charisma Weapon Hit Points Hit

Should Goldmoon's hit points fall to a low level and she is the active character, Riverwind will switch positions with her in order to protect her. Once she is revitalised, she can once again assume the lea

2. Magic User/The Staff of Magius Spells: The number in parentheses (brackets) is the number of charges used per spell when Raistlin uses the staff of Magius. This staff holds up to 100 charges. Using scrolls and potions does not take charges. Wands use these charges.

charges. Charge each use takes I charge (1). Sleep - uses one charge (1). Mapic Missille - each use takes one charge (1). Web - entangles an opponent for a limited amount of time (2). Detect Magic - shows location of anything invisible (2). Final Strike - shows location of anything invisible (2). Final Strike - destroys staff & causes intense damage when it e selected by mistake (uses all remaining charges). Burning Hands - each use takes one charge (1). Exit - return to Main Menu. en it explodes; provides option to cancel in case

. Clerical Staff Spells: his selects one of two sub-menus depending on who is using the staff. Only Goldmoon can use the staff neess she is incapacitated or dead. In that case, Riverwind, Caramon or Sturm can use it at a reduced acity

capacity. The number in parentheses (brackets) is the number of charges used per spell when using the clerical staff. This staff holds up to 200 charges but will absorb energy if attacked by energy-using monsters. When you select Clerical Staff Spells, a different sub-memu is displayed depending on whether Goldmoon is alive and conscious or one of the other characters is controlling the staff.

3a) Clerical Staff Spells (for Goldmoon): Cure Light Wounds - heals minor damage to a character (1). Protection from Evil - helps you against evil opponents (1). Find Traps - indicates the location of a trap (2). Hold Person - stops a monster in its tracks (most of the time) (2). Spiritual Hammer - just like a warhammer but no hands (2). Prayer - a little extra help from on high (3). Cure Critical Wounds - more powerful healing (5). Raise Dead - resurrects dead characters whose bodies are available (5). Raise Dead - resurrects dead characters whose bodies are available (5). Exit - return to main menu.

3b) Clerical Staff Spells for Riverwind, Caramon or Sturm: Cure Light Wounds - heals minor damage to a character (1). Find Traps - indicates the location of a trap (2). Cure Critical Wounds - more powerful healing (5). Deflect Dragon Breath - very useful if you meet a dragon (10). Exit - return to Main Menu.

4. USE: This displays a list of the active character's possessions with the exception of his/her initial equipment (i.e. personal weapons and items won). It includes anything acquired during the course of play such as potions, scrolls, rings etc. Any weapons, in excess of the two usable by the character are listed here. Excess weapons can't be used by the character although they will contribute towards the experience points total at the end of the game. A character's carry limit is affected by quivers of arrows and pouches of bullets.

5. TAKE: This command applies to the currently occupied area and lists any item that can be readily picked up as well as any magic or invisible items that have been found. Due to the limited number of items that any one character can carry, it may be necessary to select a different character to pick up an item or have the current is reselected. Shull this list include one of the staffs (due to the death of the site mill appear under this command when it Shull this list include one of the staffs (due to the death of the site).

character drop or give away an item Itrst. Note that a utopped sector of coldmoon) there are restrictions on is reselected. Should this list include one of the staffs (due to the death of Raistlin or Goldmoon) there are restrictions on picking them up and using them: The Staff of Magins - Nobody can pick it up apart from Raistlin as they are all of the wrong alignment and u take damage if they attempt it. Goldmoon, Riverviah, Caramon and Sturm, anyhody else will take damage from this clerical staff. Only Goldmoon can use the staff unless she is dead or incapacitated, in which case one of the others may use the staff.

6. GIVE: This lists all of the items owned by the lead character which can be transferred to another character. It does not include personal weapons or (for Goldmoon and Raistlin) the staffs but does include items such as

This lists all of the items owned by the lead character which can be transferred to another character. It does not include personal weapons or (for Goldmoon and Raistlin) the staffs but does include items such as potions, arrows etc. To GVE an item, choose it on this sub-menu and press the fire button (or equivalent) to initiate the transfer The highlight will then appear on the character icons. Move it to the character you wish to receive the item and press the fire button to complete the transfer. A character synu wish to receive the item and press the fire button to complete the transfer. A character's carry limit cannot be exceeded by this procedure and the game will not allow the transfer to be completed. If you attempt it, you will return to the start of the GIVE menu.

DROP: Drop shows all of a character's possessions which can be dropped to the floor. As with the other sub-me this option does not list personal weapons (including Raistlin's and Goldmoon's staffs).

# 6. SAVE: Choosing Save allows you to save a game for completion at a later date. Before you perform this operation you must have a blank cassette or an already formatted disk as mentioned earlier, depending upon which machine you are using. Once Save is selected follow the prompts provided to complete the save procedure

RESTORE: Use of this selection allows you to restart a previously saved game at any time. If you are already playing a game, it will be cancelled and replaced by the saved game which you reload. If you select it by mistake, you have the option to return to the Main Menu before any damage is done. If you proceed then you will be asked for the disk or cassette containing the saved game and prompted as to the correct procedure.

10. SCORE: 10. SCORE: You can view your accumulated experience points during play by choosing this option. The number shown as a total is a summary of all points accumulated by characters that are still alive. The number of monsters killed is a running total of all monsters of the given type killed to that point in the game.

11. EXIT MENU: This selection provides the means of returning to the main game display and continuing the game

WINNING THE GAME.

WINNING THE OAME. You accumulate experience points during the play of the game. You get experience points for killing monsters, for gathering treasures or for surviving to the end of the game. The current total score for the party can be viewed at any time from the Main Menu. Detailed scores (character by character as well as total) are provided at the end of a game. At this time, scores are listed for each character and two party scores are given. One score is the total number of points of all surviving characters and the second is the total of all characters whether dead or alive at the end. These scores allow you to compare games as well as giving a numerical value as a measure of success in any one game.

IBM PC & COMPATIBLES VERSION: USING THE KEYBOARD Introduction -As mentioned earlier in the rules, the IBM PC and Compatibles version can also be played using the numeric keypad and the keyboard. This section describes how playing this way differs from playing with a

the numeric keypaa and the keypoard. This section account of the section of the section. You may also select an option by using the cursor keys to move the highlight bar to the option and then pressing Enter. You can exit any menu either by using the Exit Menu option or by pressing the Escape key. Selecting Heroes - To move a character to a different position, use the cursor keys to select the character you wish to move and press Enter. Use the cursor keys again to move the character to the desired position and press Enter.

A NOTE TO ST HARD DISK USERS. Heroes of the Lance can be alread to Heroes of the Lance can be played from a hard disk provided your machine has at least 1 megabyte of RAM. Copy all of the files over to the hard disk, and then remove the EXEC.PRG file from the AUTO 'older. Double click on EXEC.PRG and the game will beein.

### CHARACTER CONTROL USING THE KEYPAD:

The following diagrams illustrate how the numeric keypad is used to control your character during Movement, Close Combat and Ranged Combat. Use the Return key in place of the fire button.



DODGE LEFT - CHARACTER FACING - RIGHT DODGE

### CLOSE COMBAT



CHARACTERS



Tanis: AD&D & Game Statistics: Strength 16 (Damage +1): Intelligence 12: Wisdom 13; Dexterity 16; Constitution 12; Charisma 15; Constitution 12; Charisma 15 Alignment -Neutral Good; Hit Points 35; Armour Class 4.

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



Brightblade Game Sta Sturm AD&D Statistics AD&D Game Statistics: Strength 17 (Damage +1): Intelligence 14; Wisdom 11; Dexterity 12; Constitution 16; Charisma 12; Alignment - Lawful Good; Hit Points 29; Armour Class 5.

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



Caramon Majere AD&D® Game Statistics Strength 18/63 (Damag AD&D<sup>®</sup> Game Statistics: Strength 18/63 (Damage +3); Intelligence 12; Wisdom 10; Dexterity 11; Constitution 17; Charisma 15; Alignment - Lawful Good: Good: Hit Points 36; Armour Class 6.

Raistlin Majere: AD&D® Game St

AD&D@ Game Statistics: Strength 10; Intelligence 17; Wisdom 14; Dexterity 16; Constitution 10; Charisma 10; Alignment - Neutral; Hit Points 8; Armour Class 5.

EQUIPMENT: Staff of the Magius

-3 protection; 2 to hit - damage 1-8); lose combat with Staff as

weapon; Ranged combat - see spell list.

Riverwind: AD&D & Game Statistics: Strength 18/35 (Damäge +3); Intelligence 13; Wisdom 14; Dexterity 16; Constitution 13; Charisma 13; Alignment - Lawful

EQUIPMENT: Ring mail arm our Ring mail armour; Longsword (damage 1-8); Spear (damage 1-6).



Goldmoon, Chieftain's Daughter: AD&D<sup>®</sup> Game Statistics: AD&D<sup>®</sup> Game Statistics: Strength 12; Intelligence 12; Wisdom 16; Dexterity 14; Constitution 12; Charisma 17; Alignment - Lawful Good; Hit Points 19; Armour Class 6.

Good; Hit Points 34; Armour Class 5. EQUIPMENT: Leather armour & Shield; Longsword +2 (damage 1-8); Bow & quiver of 20 arrows (damage 1-6). Leather armour; Blue Crystal Staff (damage 4-9,7-12 or 10-15), Clerical magic from Staff, see



Tassichoff Burrfoot: AD&D\* Game Statistics: Streegth 13: Intelligence 9: Wisdom 12; Dexterity 16; Constitution 14; Charisma 11; Alignment - Neutral; Hit Foints 15; Armour Class 6

EOUPMENT.

Leatler armour: Hoojak +2 (damage 3-8); Sling +1 with a pouch of 20 bullets (damage 2-7)

During your travels through the ruins of Xak Tsaroth, you will meet many different beings, from ferocious animals to the evil and intelligent followers of Takhisis. The best response you can expect is indifference but the most usual is active hostility because you are enemies or look like food. All opposition is described as monsters.

If you meet anything, remember that it is safer to defend yourself by Ranged Combat than to wait until within Close Combat range. You can more easily retreat from Ranged Combat than from Close Combat. MEN-

Any humans whom you meet, if they are moving around freely, are going to be in the employ of the Dragon Highiords.

BAAZ DRACONIANS: These Draconians are the smallest and most plentiful kind. Used as common ground troops, they are at the bottom of the social order.

### GIANT SPIDERS:

Not being intelligent, giant spiders conclude "If it moves then it must be food." They arc tough opponents and will take a large amount of damage before dying. They attack by biting.

# TROLLS: They make very tough opponents as they are difficult to injure and, when finally wounded, their injuries start healing automatically.

HATCHLING BLACK DRAGONS: They will breathe acid whenever you come across them. Like all young dragons, they can take punishment without serious injury and, although newly hatched, make vicious little killers since they aren't averse to a little fresh human now and then.

SPECTRAL MINIONS: The spirits of humans or demihumans who died before they could complete powerful quests or vows. They use the weapons they died with, usually swords and are intelligent opponents not to be taken lightly.

### BOZAK DRACONIANS:

BOCAR DIRACOMANS: These Dracomians are slightly larger and less plentiful than their lesser Baaz kin. They are the magic users of the dragonmen, dedicated to the purposes of the Dragonlords. When killed, the flesh dries and crumbles from their bones which will then explode causing injury to anyone too close.

### AGHAR (GULLY DWARVES):

the lowest class of dwarf. Their strongest instinct is survival and they see cowardice as a virtue and raise ovelling to the status of an art form.

### WRAITHS: The spirits of evil beings, condemned or determined to stay in our world, these undead are amongst the most deadly opponents you could ever meet.

KHISANTH: The guardian of the 'Disks of Mishakal' is probably the only thing deadlier than the wraiths. She is the final obstacle for be overcome before completing your task in the ruins of Xak Tsaroth.

### LOST & FOUND - OBJECTS IN THE RUINS:

While the more obvious items have been looted over the centuries, there remain many useful things simply overlooked, lost or abandoned by looters or later inhabitants of the ruins. While you have the ability to find magic items, remember that even detect spells use energy which may be more useful elsewhere. Using too many detect spells may attract magic-sensitive monsters. Also, searching for things takes time and may allow you to be found by things you'd rather not meet. You must balance your actions accordingly.

These items contain pre-prepared spells that are ready for instant use by Raistlin. Any character may pick up a scroll but only Raistlin can use it. You must select the required scroll from the USE sub-menu and, the next time Raistlin enters Ranged Combat Mode, it will be the first spell used. Although the characters cannot ment ment to the select the required scroll select the s

Swords. Although the characters cannot use weapons found within the ruins, they can gain experience points from picking up such items to improve their standing at the end of the game. Acquired weapons cannot be used as they are unfamiliar to the characters who would lose their skill bonuses for their

OTHER WEAPONS & AMMUNITION. There are some other items around such as bows and daggers but they are subject to the same usage limitation as swords. Ammunition available includes quivers of arrows and pouches of bullets for the sling users. These should be picked up whenever they are found as combat uses up large quantities of such things. Where possible, try to use single shots in Ranged Combat rather than rapid fire as it will considerably reduce the expenditure of arrows and bullets. A bullet is a small lead pellet that can inflict severe damage when fired by an experienced sling user.

### POTIONS.

POTIONS.
There are many potions to be found in the ruins. Mostly concealed by magic. Many date back to the time of her dataform as few people took the time to recover concealed them mayic. Many date back to the time of the dataform as few people took the time to recover concealed them while flexing to their layer. They are not and can help in a variety of ways. The only way to find out the effect of a potion is to try it. While they are different colour, search type is the same colour. If you try one and discover its effect them and there can pick up a potion but you may have to transfer it to another character to use it. To drink a may tharcter can pick up a potion but you may have to transfer it to another character to use it. To drink a may tharcter can pick up as onchangent, the potion may be unsuitable for that character or you may be in the but on the sub-menn listing usable items. The potion is drink and its effect applied to the character. If you are not change taken but can't increase a character's 'fill Points beyond the starting value. These potions cause a permanent change by healing wounds. They are not all of the same strength and their diverse potions can be drunk by anyone.
Strength and Invulnerability potions both last for a certain amount of time (variable) and only affect Tanis, fivewind, Caramon, Strum and Flint. While their effects last, they can be very useful in dangerous situations. Strength potions increase the damage inflicted by the character every time a successful hit is influeted on any increase resistance to the effects of a magical thr. The minimum length of time for both to be effective is the arms through potions and potions and their typical and their potions increase the damage inflicted by the character every time as short time or unit invulnerability potions are proved to a magical thr. The minimum length of time for both to be effective is the arms through the potions in the apple of a strength and their potions increase the damage inflicted by the character every time as

### RINGS.

KINSS. Then are several magic rings which may be used by any character. Selecting a ring from the USE sub-menu means it will then be worn and confer its benefit on the wearer. Rings can have many effects but the types you are likely to find will make the wearer more difficult for monsters to hit. Some are more effective than othes and once put on, all work indefinitely. Until selected as above, they do nothing and are regarded as bein conicd around in a pouch or pocket rather than being worn. Once put on, a ring is permanently associated with a character, vanishing from the game in the event of the character's permanent death.

WAVDS. Only usable by Raistlin, wands provide a device to fire a spell, Each one has a limited number of charges and, when used up, the wand crumbles to dust. If you are lucky enough to find a wand, once it is in Raistlin's possession, if can be used by selecting from the USE sub-menu and it will stay as the active 'Ranged Combat' weapon until discharged or changed by another selection.

MISCELLANEOUS. Then are various other items such as jewellery or other treasure but these, like much of the above, are not just ying around unguarded. They may have monsters with them or your efforts to search for things may attreat their at attentions. Another possibility is the trap - some items and areas are protected by traps which you nay trigger. There may be some indication of a trap, either something obvious or maybe a situation too temting to be true. Such traps can be triggered from a distance or avoided if a suitable character finds them. You still learn about these, and many other things as you experience the world of the 'Heroes of The Lance.' Good luck... you'll need it!

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE and the TSR logo are trademarks owned by TSR lnc., Lake Geneva, WI, USA and used under licence from Strategic Simulations, lnc., Sunnyvale, CA, USA  $\approx 1981$ , 1991 TSR, lnc.  $\approx 1988$ , 1991 TSR, lnc.



Flint Fireforge: AD&D® Game Statistics: Strength 16 (Damage +1); Intelligence 7; Wisdom 12; Dexterity 10; Constitution Intelligence 7; Wisdom 12; Dexterity 10; Constitution 18; Charisma 13; Alignment - Neutral Goo Hit Points 42; Armour Class 6.

EQUIPMENT: Studded leather armour & Shield; Battle-axe +1 (damage 1-8); Throwing axes (damage 1-6).

MONSTERS:

# HEROES OF THE LANCE

### ANTEFATTO E STORIA

ANILEFATTO E STORIA Sono ormai passati trecento anni dal Cataclisma, quando la rabbia degli dei si abbatté su Krynn. Non potndo accedere all'unico ingresso diretto la Regina delle Tenebre fa sentire altora il suo potere risvegliando i draghi infernali e creando i Draconiani. Impadronenciosi di Krynn in questo modo essa sarà in grado di penetrare nel mondo. Solo i 'Compagni della Lancia' (ono sono ancora 'Eroi' fino a che non vincono) possono impedirledi vincere. Se falliscono la Regina delle Tenebre sarà in grado di entrare nel mondo sorgendo dall'Abisso, avvolgendo per sempre nelle tenebre trynn. controllando con i suoi Draconiani il più grande e malefico impero mal esistito. dei. Negli anni che seguirono il Cataclisma gli abitanti di Krynn simistro di credere negli dei. Ma, pina di edi. Negli ani che seguirono il Cataclisma gli abitanti di Krynn simistro di credere negli dei. Ma, pina di poter organizzare una resistenza contro Takhisis, occorre far rinascere la fede antica, recuperanto il di di Mishakal dalle rovine di Xak Tsaroth. Con la sapienza che contengono la Vera Salvezza tomera a Krynn. riportando la fede negli dei, che potranno così intervenire sui destino dei fedeli . Ma, soprattutto, essi potrano affrontare direttamente la Regina delle Tenebre, ristalilendo l'equilibrio tra il Bene, il Male e la Questa potente reliquia è l'unica speranza di Krynn e tu devi ativera l'Oronaria direttamente al Regina delle Cato

Neutralità. Questa potente reliquia é l'unica speranza di Krynn e tu devi aiutare i Compagni della Lancia a recuperare i dischi. Purtroppo, questi non giacciono soltanto nelle rovine, ma sono custoditi attivamente da Khisanth, ur antico ed enorme drago nero, servito dal Draconiani che hanno fatto schiavi gli Aghar del posto (nani guly), PREPARAZIONE PER IL GIOCO:

PREPARAZIONE PER IL GIOCO: Copiatura dei dischetti - Prima di iniziare a giocare BISOGNA fare una copia dei dischetti del programma poi metti via gli originali e giocar oli e concele. Gli originali non sono protetti. Gli utenti di ST devono usare uno speciale comandoni formatticione contenuto nel dischetto C (3), inserendolo e avviando il computer. Pol fare orienti via gli originali e giocare oli concele e indicazioni sullo schemo. Poiche titute le versioni scrivono Salvare II Gioco - Prima di iniziare a giocare occorre anche formattare un dischetto voto da usare per salvare II Gioco - Prima di iniziare a giocare occorre anche formattare un dischetto voto da usare per salvare II Gioco - Prima di iniziare a giocare occorre anche formattare un dischetto voto da usare per salvare II Gioco - Prima di iniziare a giocare occorre anche formattare un dischetto voto da usare per salvare II Gioco - Prima di iniziare a giocare occorre anche formattare un dischetto voto da usare per salvare II Gioco - A causa della grande varietta di monitor disponibili potra essere necessario regolare il contrasio e la luminosità, in modo da ottenere l'immagine migliore. AMIGA - Inserire II Joystik nella Porta 2. Accendere II sistema e inizializzare con I Kickstart 1.2 o anche maggiore (sia che sia integrale come ROM oppure con dischetto, a seconda del numero di serie del modello) -Quando il computer chiede il Workbench inserire il disco A (1) nel drive. II gioco si autoinizializza e si carica sul computer. Seguire le indicazioni sullo schermo che diranno quando scambiare tra disco A (1) e disco B (2) e viccureza.

e viceversa. ATARI ST - Inserire il joystick nella Porta 2. Inserire il dischetto A (I) nel drive. Accendere il computer. Il gioco si carica e gira automaticamente. Seguire le indicazioni sullo schermo per sapere quando scambiare i

ATARI ST - Insertie a portanea providence automaticamente. Seguire le indicazioni sullo schermo per sapere quanto automaticamente. Seguire le indicazioni sullo schermo per sapere quanto automaticamente. Seguire le indicazioni sullo schermo. C64/128 Cassetta - Inserire il joystick nella Porta 2 (Per entrare in C64 vedere sopra). Premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP, poi RETURN. Premere PLAY sul registratore. Seguire le indicazioni sullo schermo. IBM PC e Compatibili - Far partire il computer con DOS 2. O o maggiore. Se non appare l'indicazione A (A>), battere R.: e premere ENTER. Rimovere il dischetto DOS e inserire il dischetto A (I) nel dirive A. Ses gloca per la prima volta o se si desidera cambiare un impostazione precedente, battere HINSTALL e premere ENTER. Viene, quindi, data una serie di schette par adeguare il gioco alla macchina. Queste scelte comprendono grafica, controlli (Joystick o tastierina numerica IBM) e installazione disco figido. Terminat: ed accettata la scelta, questa viene messa su disco. Dopo questa installazione disco figido. Terminat: ed accettata la selderi cambiario su disco cono questa installazione disco tigido. Terminat: ed henore in desideri cambiare l'impostazione corrente.

DIFFENENCE VERSION EDM: Le versioni IBM PC e Compatibili possono essere eseguite sia con il joystick che con la tastierina numerica . Se si gioca con il joystick, seguire le istruzioni generali del joystick. Se si usa la tastierina numerica, il controllo dei personaggi avviene mediante i numeri su il numerico e le lettere sulla tastiera. Leggere le istruzioni per capire come funzionano i comandi. Una sezione, alla fine delle istruzioni, riporta i dettagli dei comandi tastiera. Questi vanno letti attentamente prima di iniziare a giocare.

### DIFFERENZE NELLE VERSIONI DISCHETTO/CASSETTA

Le maggiori differenze tra le versioni Dischetto e Cassetta riguardano la disponibilità di una varietà di mo per cui durante il gioco occorre accedere al disco per ulteriori informazioni. Questo non è possibile con la cassetta per cui, anche se il gioco dispone della stessa varietà di mostri, il numero dei vari tipi presenti in data locazione risulta limitato. Questo richiede caricamenti aggiuntivi mentre si procede nelle rovine ma, come si aggiungono altri tipi di mostri, questo avvine a scapito di quelli già presenti. ostri.

### GIOCO

GIOCO Questo gioco è stato disegnato per darti la sensazione dell'avventura nel mondo di Krynn, uno strano e pericoloso mondo pieno di mostri e di tesori. Molte sono le cose da lare durante il corso del gioco, dai movimenti e dagli scontri al lanciare incantesimi e raccogliere pozioni . Per metterti in grado di eseguire tutto questo abbiamo stabilito dei metodi di controllo semplicissimi . I movimenti e combattimenti sono tutti controllati dal joystich (o tasterina numerica su IBM PCe Compatibili) mentre tutto il resto viene controllati da loystich (o tasterina numerica su IBM PCe Compatibili) mentre tutto il resto viene controllato con selezioni da Menu e lcone. Questi metodi sono stati disegnati per minimizzare l'interferenza sullo scorrere del programma, non richidendo in nessun modo di lasciare il joystick durante il gioco. Premendo semplicemente la barra spaziatrice durante il gioco appare il Menu Principale e avvine una pausa per permettere la selezione. Quando abbandoni li menu il gioco riprende. Il modo più semplice per accedere ai menu è di premere la barra spaziatrice con il taglio della mano mentre tieni il joystick. I menu possono essere chianati in oggi momento

spazi del gi

I due metodi di controllo dell'azione sono: 1. Con joystick (e bottone di fuoco) per il movimento, il Combattimento Ravvicinato (spada, bastone, ecc.) e il Combattimento in Linea (archi e frecce, lance, ecc.). Il Combattimento Ravvicinato avviene quando un personaggio e un mostro si avvicinano all'interno di un quarto di schermo.

2. La selezione da menu avviene per le scelte di incantesimi, per la selezione di personaggi, per raccogliere oggetti, ecc. e puoi ricorrervi in ogni momento premendo la barra per attivare il Menu Principale. Utilizza il joystick per selezionare un 'opzione che ti porta altre scelte da un sub-menu, oppure esegui l'azione specificata.

### MOVIMENTI



Tutti i movimenti sullo schermo sono controllati dal joystick, come mostrato qui, compresi i movimenti ver o via dal giocatore - dentro o fuori lo schermo. Muovendo il joystick nelle varie direzioni, il personaggio i sposta di conseguenza (p. es. se cammini a sinistra a velocità normale e muovi il joystick sulla diagonale destra in alto, il personaggio I.Si gira e inizia a correre a velocità normale e muovi il joystick sulla diagonale Le direzioni IN (Entra) fuostick spinto avanti) e OUT (Esce) (joystick brato indiretto sono attive solo in ser momenti. Ogni volta che un corridoio attraversa o si congiunge con il corridoio in cui it trovi la direzione: corridoio che incrocia, la direzione bussola cambia. 11 personaggio sullo schermo va sempre a sinistra e a destra.

corridoio che incrocia, la direzione bussola cambia. 11 personaggio sullo schermo va sempre a sinistra e a destra. D'altra parte, la bussola è orientata in modo da mantenere la stessa direzione assoluta, esattamente come una bussola viene indicato in su. Se il personaggio andasse per un corridoio che va a nord, la bussola cambia ancora. Il nord verreb a desso a trovars si ulla destra della bussola, dato che quella è la direzione verso cui è rivolto il personaggio. Tutto questo è molto meno complicato di quello che sembra e, una volte in gioco, è facile gestirlo. Premendo il bottone di fuoco si ottiene la disponibilita di una delle due opzioni, a seconda che il tuo personaggio stia correndo o sia fermo quando pimi il ottores eggio in una delle due modalità di Combattimento. Se il personaggio si trova a più di un quarto di schermo da un mostro, vi in modalità di Combattimento in Linea (vedere dettagli più sotto). Se, invece, si trova entro questa distanza, il personaggio va in modalità di Combattimento Ravvicinato. Quando il personaggio arriva entro un quarto di schermo appare la parola "COMBAT" (Combattimento) sotto la bussola. IN CORSA - Premendo il bottone di fuoco mentre sei in corsa fai SALTARE il personaggio nella direzione del movimento. Questo permette di far pasare il personaggio corrita certi tipi di ostacoli.

### COMBATTIMENTO IN LINEA/SCHIVARE



Questa modalità viene utilizzata per due scopi: per schivare e per usare un'arma di posizione (un'arma che colpisce da lontano, come un arco con frecce o un'ascia da lancio). Può essere usata solo da un personaggio fermo e per l'essecuzione occorre premere il bottone di fuoco, Tenendo premuto ilmoni di un personaggio fermo e per l'essecuzione occorre premere il bottone di fuoco, Tenendo premuto ilmoni di posizione (un'arma che opvicha nella direzione appropriata e il personaggio conta automaticamente. Per gli archi e hoopak devi perma selezionare il comando Use (Usa) dal Menu Principale e scegliere o una cartucciera o una faretra prima di usare un'arma di posizione. I movimenti vengono inveriti a seconda della direzione verso cui e rivolto i personaggio sullo schermo (vedere diagrammi)Fintanto che il joystick nella posizione di tiro o no si avvicina alla posizione di Combattimento Ravvicinato. Se spingi il joystick nella posizione di tiro e poi lo lasci andare l'arma fa fuocio solo una volta. Se miri al CENTRO (Centre), il tiro è parallelo al terreno ad altezza d'uomo ed e la scelta più comune quado si spara mostri. Mirare BASSO (Lov) e ALTO (High) permette al personaggio di sparare sopra o sotto la linea mediana. SCHIVA (Dodge) permette al personaggio di schivare un assalto ed e anche disponibile nel Combattimento Ravvicinato. Se il personaggio e il mostro si spostano entro un quarto dello schermo tutte le selezioni di Combattimento in Linea vengono cancellate cambiandosi in Combattimento Ravvicinato. Contemporaneamente, anche l'arma viene cambiata con una da Combattimento Ravvicinato.

### COMBATTIMENTO RAVVICINATO



Il computer permette di accedere alla modalità di Combattimento Ravvicinato tutte le volte che un mostro e un personaggio si portano ad un quarto di schermo di distanza l'uno dall'altro. Quando questo si verifica appare la parola COMBAT sotto la bussola ad indicare che puoi accedere alla modalità Combattimento Ravvicinato. Per eseguire tieni premuto il bottone di fuoco. Questa modalità rimane fino a quando uno dei contendenti muore o quando i due si allontanano ponendosi a più di un quarto di schermo, oppure quando rilasci il bottone di fuoco. Nel Combattimento Ravvicinato i movimenti joystick cambiano in quelli illustrati qui accanto e il personaggio usa automaticamente la sua arma. Il giocatore, inolfre, seleziona le mosse indicate per la lotta (mischia) muovendo il joystick nella direzione appropriata. La terminologia ustat si riferisce alla lotta con la spada ma i movimenti fisici si applicano a qualsiasi tipo di arma ustat dal personaggio, spada. Dastone, ascia, ecc.

arma tusata dai personaggio, spadio, vastone, vastone et MUOVE INDETRO (Move Backwards) significa che il personaggio indietreggia mantenendosi rivolto nella direzione corrente. Il personaggio indietreggia (sempre tenendo l'arma) muovendosi verso il bordo dello schermo o fino a quando non trova un ostacolo insormontabile. Se questo porta il personaggio fuori tiro (quarto di schermo) il movimento ritorna alla normale modalità joystick.

SCHIVA (Dodge) è disponibile e il personaggio si comporta come nel Combattimento in Linea, capace cioè di schivare. Puoi sempre fare selezioni dal menu, se necessario, e il computer sospende il gioco, eseguendo i necessari aggiustamenti mentre fai i cambiamenti e le selezioni. Il menu ti permette anche di cambiare il personaggio principale.

VIDEATE

VIDEATE Durante il gioco vi sono due videate principali: 1. VIDEATA STANDARD - La sezione principale dello schermo visualizza l'area che si sta esplorando, con una doppia fila di come - personaggio in basso a destra dello schermo e una bussola che indica vedute ed uscite. Vicino ad ogni personaggio vi e la situazione di Punteggio (fili Point) indicata da unna barra verticale. Premendo la BARRA SPAZIATRICE appare le seconda videata, il Menu Principale.

spaziatrice. La scelta del Menu Principale può essere usata anche per fare una pausa nel gioco, quando hai bisogno di una piccola sospensione e non vuoi abbandonare.

MENU E SUB-MENU



Selezione Eroe - visualizza videata Status: L'ordine in cui i personaggi appaiono sullo schermo condiziona il gioco. Il personaggio in alto a sinistra è il primo della serie ed è il personaggio attivo. Quello immediatamente alla sua destra è il secondo e così via. Il personaggio in fondo a destra è l'ultimo. L'icona del primo personaggio appare sullo schermo e rappresenta tutto il gruppo. Gli incantesimi possono essere fatti solo se ilpersonaggio della fila di fondo non possono. Il personaggio della fila di fondo non possono. Il personaggio attivo è quello che subisce più danni in combattimento, anche se tutti i primi 4 subiscono qualche tipo di danno.

Puoi cambiare l'ordine dei personaggi nel gruppo mediante Selezione Eroe (Hero Select) dal Menu Principale Quando lo fai, appare una casella bianca intorno al personaggi oattivo. Puoi usare il joystick o i tasti cursore per muovere questa casella su uno dei personaggi che vuoi spostare. Quando la casella si trova sul personaggio prescelto premi il bottone di fuoco o il tasto Return/Enter (Insert con -ST). Ottieni, quindi, una seconda casella bianca. Muovi questa seconda casella sul personaggio con cui vuoi scambiare il primo. Premi di nuovo il tasto Return/Enter (Insert con ST), oppure il bottone di fuoco. I personaggi si scambiano di posizione. Se vuoi cambiare l'ordine di più di un paio di personaggi seleziona questa opzione per ogni scambio che vuoi eseguire.

Se il punteggio di Goldmoon scende ad un livello basso e lei è il personaggio attivo Riverwind scambia con lei per proteggerla. Una volta rivitalizzata, può tornare ad assumere il comando. 2. Uso della Magia/Gli Incantesimi del Bastone di Magius:

Il numero tra parentesi rappresenta le cariche usate per ogni incantesimo, quando Raistlin usa il bastone Magius , Questo bastone contiene fino a 100 cariche , L'uso di pergamene e di pozioni non fa impiego di cariche. E bacchette magiche usano le seguenti cariche:

cariche. Le bacchette magiche usano le seguenti cariche: Charm (Amuleti) - ognuno usa 1 carica (1). Sleep (.Sonno-- usa una carica (1). Magic Missile (Missile Magico) - una carica ciascuno (1). Web (Ragnatela) - avviluppa un avversario per poco tempo (2). Detect Invisibili (Scopri Indejle) - localizza auto Tinvisibile (2). Final Strike (Colpo Finale) - distrugge il bastone e provoca danni intensi quando esplode; contiene opzione di cancellazione nel caso sia selezionato per sbaglio (usa tutte le cariche rimanenti) . Burning Hand (Mani Brucianti) - ognuna usa una carica (1). Exit (Uscita) ritorna al Menu Principale. 3. Incasteriari del Bactene Scendettel. Ovante aeliorine mer dei due cub neuro a carenda di dia una il

Burning mand (Mani Brucianti) - ognuna usa una carica (1). Exit (Uscita) ritorna al Menu Principale. 3. Incantesimi del Bastone Sacerdotale. Questo seleziona uno dei due sub-menu, a seconda di chi usa il bastone. Solo Goldmoor può usando, a meno che non sia impedita o morta. In questo caso lo possono usare Riverwind , Caramon o Sturm, ma con capacità ridotte. Il numero tra parentesi rappresenta la cariche usate per ogni incantesimo. Questo bastone contiene fino a 200 cariche ma può assorbire energia se viene attaccato da mostri che usano energia. Quando scegi gli Incantesimi con il Bastone Sacerdotale appare un diverso sub-menu, a seconda che Goldmoon sia viva e cosciente, oppure uno degli altri personaggi sia in controllo del bastone.

3a) Incantesimi del Bastone. Sacerdotale (per Goldmoon): Cure Light Wounds (Cura Ferrite Leggere) - guarisce i danni minori di un personaggio (1). Protection from Evil (Protezione dal Male) - 1i aiuta contro avversari malefici (1). Find Traps (Trova Trappole) - locaizza le trappole (2). Hold Person (Ferma Persone) - blocca un mostro (quasi sempre) (2). Spiritual Hammer (Martello Spirituale) - come una mazza da guerra ma senza manico (2). Prayer (Preghiera) - un piccolo aiuto supplementare dall'alto (3). Cure Critical Woodhs (Cura Ferrite (Gravi) - quarisce con maggiore potenza (5) Raise Dead (Risuscita Morti) - risuscita personaggi morti il cui corpo sia disponibile (5). Deflect Dragon Breath (Devia Respiro di Drago) - molto utile quando incontri un drago (10). Exit (Uscita) - ritorna al menu principale.

Son Costano Priorina ai menu principale. Sob Incantesimi con Bastone Sacerdotale per Riverwind, Caramon o Sturm: Cure Light Wounds (Cura Ferite Leggere) - guarisce danni minori (I) Find Traps (Trova Trappole) - localizza trappole (2). Cure Critical Wounds (Cura Ferite Gravi) - guarisce con maggiore potenza (5). Deflect Dragon Breath (Devia Respiro di Drago) - molto utile quando incontri un drago Exit (Uscita) - ritorna al Menu Principale.

4. USA: Visualizza una lista di cose in possesso del personaggio attivo, escluso l'equipaggiamento iniziale (p. es. armi personali e oggetti indossati). Comprende tutto quello che si acquisice durante il gioco, come pozioni, pergamene, anelli, ecc. Tutte le armi, oltre le due utilizzabili dal personaggio, sono elencate qui. Le armi eccedenti non possono essere usate dal personaggio, anche se contribuiscono al punteggio totale esperienza alla fine del gioco. Quello che può portare un personaggio viene influenzato dalle faretre di frecce e dalle entrettere.

5. PRENDI:

5. PREVDI: Questo comando si adopera nell'area attualmente occupata ed elenca tutti gli oggetti che possono essere raccolti subito, come pure tutti gli oggetti magici o invisibili che sono-, stati trovati. Dato il limitato num di oggetti che un personaggio può portare può essere necessario selezionare un diverso personaggio per raccogliere un oggetto, oppure far lasciare prima un oggetto al personaggio in corso. Da notare che un oggetto lasciato apparria sotto questo comando quando lo si riselezionar.

Se l'elenco include uno dei bastoni (per la morte di Raistlin o di Goldmoon) vi sono delle restrizioni nel raccoglierli e nell'usarli:

raccoguerti e neti usari: Il Bastone di Magius - Nessuno può raccoglierlo, eccetto Raistlin, dato che tutti sono in allineamento sbagliato e se ci provano, subiscono danni. Il Bastone di Cristallo Azzurro - A parte Goldmoon, Riverwind, Caramon e Sturm chiunque altro subisce danni da questo bastone sacerdotale. Solo Goldmoon può usarlo, a meno che non sia morta o impedita, nel qual caso può essere usato da uno degli altri.

Questo elenca tutti gli oggetti posseduti dal personaggio di testa e che possono essere trasferiti ad un altre personaggio. Non comprende armi personali (per Goldmoon e Raistlin), i bastoni ma include le pozioni, le

Per DARE un oggetto sceplilo in questo sub-menu e premi il bottone di fuoco (o l'equivalente) per iniziare il trasferimento. Appare quindi, l'evidenziatore sulle icone dei personaggi. Muovilo sul personaggio su cui vuoi trasferire l'oggetto e premi il bottone di fuoco per eseguirto. Il limiti di trasporto di un personaggio non possono essere superati con questa procedura e il gioco non permette il trasferimento . Se ci provi, ritorni all'inizio.

7. LASCIARE: Visualizza tutto quello che un personaggio possiede e che può essere gettato sul pavimento. Come negli altri sub-menu questa opzione non elenca le armi personali (compresi i bastoni di Raistlin e di Goldmoon)

.8 . SALVARE: Scegliendo Salvare, ti permette di salvare un gioco da completare in un secondo tempo. Prima di compiere questa operazione, devi disporre di una cassetta vuota o di un dischetto già formattato, come detto prima, a seconda della macchina che usi. Una volta selezionato Salvare, segui le indicazioni fornite per completare la procedura.

RIPRISTINA: L'uso di questa selezione ti permette di ricominciare un gioco salvato in precedenza in qualsiasi momento. Se stai già eseguendo un gioco questo viene cancellato e sostituito dal gioco salvato che stai ricaricando. Se lo



10. PUNTEGGIO: Puoi visionare i tuoi punti esperienza accumulati durante il gioco mediante questa opzione. Il numero indicato come totale rappresenta un riassunto di tutti i punti accumulati dai personaggi che sono ancora vivi. Il numero dei mostri uccisi rappresenta il totale corrente di tutti i mostri di un dato tipo uccisi fino a quel momento.

MENU USCITA: Questa selezione fornisce i mezzi per tornare alla videata principale e per continuare a giocare.

### PER VINCERE

Durante il gioco accumuli punti esperienza. I punti esperienza li ottieni uccidendo mostri, ammassando tesori o sopravivendo fino alla fine dci gioco. Il punteggio totale del gruppo può essere visionato in ogni momento dal Menu Principale. Punteggi dettagliati (personaggio per personaggio- oltre che in totale) vengono forniti alla fine di un gioco. A questo punto, vengono elencati i punteggi ger ogni personaggi o evengono dati due punteggi di gruppo. Uno rappresenta il totale dci punti di tutti i personaggi sopravvissuti, il secondo è il totale di tutti i personaggi, sia morti che vid. Questi punteggi ti permettono di fare paragoni tra i giochi, oltre che a dare un valore numerico come misura del tuo successo.

## VERSIONE IBM PC E COMPATIBILI: USA DELLA TASTIERA

ione- Come accennato prima, nelle istruzioni la versione IBM PC e Compatibili può essere giocata sando la tastierina numerica e la tastiera. Questa sezione descrive le differenze dal gioco con il

anche usando la tastierina numerica e la tastiera. Questa sezione descrive le differenze dal gioco con il joystick. Uso dei Menu - Per accedere al Menu Principale premi Insert. Per selezionare un'opzione da un menu premi la prima lettera o numero di quella opzione. Puoi anche selezionare un'opzione con i tasti Corsero per muovere l'evidenziatore sull'opzione e poi premere Enter. Puoi uscire da ogni menu usando sia l'opzione Uscita Menu oppure premendo il tasto Escape . Selezione degli Eroi - Per muovere un personaggio in una diversa posizione, usa i tasti cursore per selezione di personaggio da spostare e premi Enter. Usa di nuovo i tasti cursore per spostare il personaggio nella posizione prescelta e premi Enter.

# NOTA PER UTENTI ST A DISCHETTO RIGIDO

Gli Eroi della Lancia può essere giocato da un disco rigido a patto che la tua macchina disponga almeno di 1 megabyte di RAM. Copia tutti i file sul disco rigido, poi rimuvoi il file EXEC.PRG dal classificatore AUTOMATICO. Fai doppio clic su EXEC.PRG e il gioco ha inizio.

Controllo personaggi con Tastierina Numerica: I diagrammi seguenti illustrano l'uso della tastierina numerica per il controllo del tuo personaggio durante i Movimenti, il Combattimento Ravvicinato e il Combattimento in Linea. Al posto del bottone di fuoco usa il tasto Return.

### MOVIMENTI



COMBATTIMENTO RAVVICINATO



Sinistra - Personaggio rivolto - Destra

### PERSONAGGI



Tanis Statistiche: Statistiche: 16 Comni +0; Fintelligenza 12; Saggezza 13; Destrezza 16; Costituzione 12; Carisma 15; Tendenza Neutrale per il Bene: Punti Bersaglio 35; Classe Armatura 4.

EQUIPAGGIAMENTO: Armatura di cuoio +2 Spada +2 (danni 1 - 8/1 - 12 contro Giganti): Arco e faretra di 20 frecce (danni 1 - 6).



Sturm Brightblade Statistiche: Forza 17 (Danni +I); Intelligenza 14: Saggezza 11; Destrezza 12; Costituzione 16; Carisma 12; Tendenza Per il Giusto Bene: Giusto Bene; Punti Bersaglio 29; Classe Armatura 5

EQUIPAGGIAMENTO: Maglia di ferro; Maglia di ferro; Spadone +3 (danni 1 - 10); Nessuna arma da gittata.



Caramon Majere Forza 18/63 (Danni +3).; Intelligenza 12; Saggezza 10; Destrezza 11; Costituzione 17; Carisma 15; Tendenza Per il Giusto Bene; Punti Bersaglio 36; Classe Armatura 6.

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



Goldmoon, la Figlia del Capo Statistiche: Forza 12; Statistiche: Forza 12: Intelligenza 12: Saggezza 16; Destrezza 14, Costituzione 12; Carisma 17; Tendenza Per il Giusto Bene: Punti Bersaglio 19; Classe Armatura 6.

EQUIPAGGIAMENTO: Armatura di cuoio; Bastone di Cristallo Azzurro (danni 4 - 9, 7 - 12, o IO - 15); Magia sacerdotale del Bastone, vedi al sub-menu.



Tasslehoff Burrfoot Statistiche

Tasslema... Statistiche : Forza 13; Intelligenza 9; Saggezza 12; Intelligenza 9; Saggezza 12; Carisma 11; - Tendenza - Neutrale; Carisma 11; - Tendenza - Neutrale; muit Bersaglio 15; Classe Armatura 6.

EQUIPAGGIAMENTO: Armatura di cuoio; Hoopak +2 (danni 3 - 8) Armatura di cuoio: Hoopak +2 (danni 3 - 8); Fionda + 1 con una sacca di 20 projettili (danni 2 - 7).

MOSTRI

Flint Fireforge: Statistiche: Statistiche: Forza 16 (danni +1); Intelligenza 7; Saggezza 12; Destrezza 10, Costituzione 18; Carisma 13; Tendenza Neutrale per il Bene; Punti Bersaglio 15; Classe Armatura 6.

EQUIPAGGIAMENTO: Armatura in cuoio bullonato e 5 Ascia da guerra 1 (danni 1 - 8); Asce da tiro (danni 1 - 6). Scudo:

MUOSTIKI Nel corso delle tue esplorazioni tra le rovine di Xak Tsaroth incontrerai parecchi esseri diversi, dagli animali feroci ai furbi e malvagi seguaci di Takhisis. Il meglio che ti puoi aspettare da questi e' l'indifferenza, ma di solito troverai aperta ostilità, o perche sei visto come un emico o perché sei visto come cibo ambulante. Tutti questi nemici vengono descritti come mostri. Qualunque cosa tu incontri, ricordati che è sempre meglio difenderti con il Combattimento in Linea che aspettare di arrivare al Combattimento Ravvicinato. Questo perché è più facile battere in ritirata dal primo che non dals secondo.

LIOMINI

cori i ni che incontri e che girano liberamente sono servi dei Signori del Drago.

uesti Draconiani sono del tipo più piccolo e numeroso. Usati come fanterie comuni, si trovano all' ultimo adino della scala sociale. DRACONIANI BAAZ:

**RAGNI GIGANTI:** RAGNI GIDANTI: Non essendo molto intelligenti i ragni giganti seguono un ragionamento molto semplice: "se si muove, vuol dire che è cibo". Sono avversari molto duri e occorre colpirli molte volte prima di ucciderli. Quando attaccano, lo fanno a morsi. TROLLS

sono degli avversari piuttosto duri e difficili da colpire, e quando sono feriti guariscono automaticamente. Per colpirli bene occorre bruciarli. Con le loro clave sono capaci di infliggere danni terribili.

CUCCIOLI DE DRAGO NERO: Quendo gli vi vicino, ti soffano acidi addosso . Come tutti i giovani draghi, riescono ad assorbire i colpi senza risentirne e, anche se sono appena nati, sono dei feroci assassini, anche perché non disdegnano la carne umana.

## SERVI SPETTRALL

Servi of E i Tranza. Sono gli spiriti di umani o semi-umani morti prima di portare a termine i loro voti o missioni portentose. Le armi che usano sono quelle che avevano morendo, di solito spade, e sono avversari intelligenti e da non prendere sottagamba. DRACONIANI BOZAK

DICACOMIAMI DOZAN: Sono un po' più grossi e meno numerosi degli altri, i Baaz. Usano le magie degli uomini-drago e sono devoti alla causa dei Signori del Drago. Quando vengono uccisi, la loro carne si secca e si stacca dalle ossa che esplodono ferendo chiunque stia nelle vicinanze.

AGHAR (NANI GULLY): La classe più infima dei nani. Il loro istinto predominante è quello della sopravvivenza e per loro la vigliaccheria è una virti, lo strisciare un'arte.

viguaccheria e una vinto, o accontino de la segunda de Sono gli spiriti dei malvagi, condannati o decisi a rimanere nel nostro mondo. Questi non morti sono tra i più micidiali avversari che puoi incontrare.

KHISANTH: RTITSANTER: Il guardiano dei 'Dischi di Mishakal' è probabilmente l'unica cosa più letale ancora degli spinti. Questo è l'ostacolo ultimo da superare per portare a termine la missione nelle rovine di Xak Tsaroth.

### **OGGETTI SMARRITI E TROVATI NELLE ROVINE:**

Menire all'oggetti più ovvii sono stati saccheggiati durante i secoli, molte altre cose utili sono rimaste, o percite sluggite, o perse o abbandonate dal ladri e da altri abitanti delle rovine. Anche se dispori della caspeciti di trovare oggetti magici, ricordati che anche gli scopri-incantesimi usano energia, che potrabbe essere più utile altrove. Usare troppi scopri-incantesimi attira anche mostri sensibili alla magia. Inoltre, la ricerca degli oggetti richiede tempo e può farti scoprire cose che faresti a meno di incontrare. Dovrai darti un

### PERGAMENE:

Queste contengono incantesimi già pronti per l'uso da parte di Raistlin. Chiunque può raccogliere una pergamena ma solo Raistlin la può usare. Dovrai selezionare la pergamena richiesta dal sub-menu USA e, quardo Raistlin si trova in Combattimento in Linea, questo sarà il primo incantesimo ad essere usato., SPADE:

Sobbene i personaggi non possano utilizzare le armi trovate nelle rovine possono però ottenere punti-esperienza raccogliendone, migliorando così la propria posizione alla fine del gioco. Le armi acquisite non possono essere usate perché sono sconosciute ai personaggi, i quali perderebbero anche in premi capacità per le loro armi normali.

### ALTRE ARMI E MUNIZIONI:

ALTIKE AKMI E MUNIZIONI: Vi sono altri oggetti ni giro, quali archi e pugnali, ma sono tutti soggetti alle stesse limitazioni delle spade. Le munizioni disponibili comprendono faretre di frecce e sacche di proiettili per le fionde. Queste munizioni devono essere raccolte ogni volta che le trovi, dato che nei combattimenti se ne usano in grande quantità. Durante il Combattimento in Linea cerca di usare colpi singoli tutte le volte che è possibile, piuttosto che il fuoco rapido, Questo il fara risparmiare etti con sura colo a fera di piombo, che pio infliggere seri danni quando viene lanciata da un fromboliere esperto.

puo inniggere sen danni quando viene tanciata da un fromoonere esperio. POZIONI. Tra le rovine ci sono molte pozioni, in genere nascoste dalla magia. Molte di queste risalgono ai tempi del Cataclisma, quando pochi persero tempo a cercare le cose nascoste prima di fuggire. Non tutte sono uguali e possono essere di aiuto in vari modi. L'unico mezzo per scoprire l'effetto di una pozione è di berla. Anche se sono diversamente colorate, ogni tipo porta lo stesso colore. Se ne provi una scoprendone gli effetti un'altra dello stesso colore avrà lo stesso effetto.

dello stesso colore avra lo sesso erreto. Chinque può raccoglere una pozione ma per usarla occorre trasferirla ad un altro personaggio. Per essere bevia la pozione deve trovarsi nell'inventario del personaggio che la deve bere. In questo caso, seleziona USA dal menu principale e la pozione dal sub-menu che elenca le cose usabili. Quando la pozione viene bevita, i suoi effetti si applicano a quel personaggio. Se non vi sono cambiamenti la pozione può essere no adatta a quel personaggio, oppure sei nella locazione sbagliata per quegli effetti. Le pozioni guaritrici generano un cambiamento permanente guarendo le ferite . Non tutte sono della stessa potenza e anche gli effetti variano. Inoltre esse possono solo riparare i danni subito ma non possono aumentare i "Punti Bersaglio" di un personaggio oltre i valori iniziali. Questo tipo di pozione può essere hurito de nutili.

Le pozioni di Forza e Invulnerabilità durano entrambe per un certo periodo (variabile) ed hanno effetto solo su Tanis, Riverwind, Caramon, Sturm e Flint. Sono utilissime in situazioni pericolose. Le pozioni de Forza aumentano i danni infitti dal personaggio tutte le volte che colpis cono un avversario. L'entità di danni varia, dato che alcune pozioni sono più forti di altre.

Le pozioni di Invulnerabilità rendono immuni da attacchi non magici, rendono difficile essere colpiti dalla magia e aumentano la resistenza agli effetti di colpi magici. Il periodo minimo di efficacia è uguale per le due pozioni, ma quella di Invulnerabilità dura più a lungo.

Se sei proprio fortunato, puoi anche trovare pozioni che ti permettono di controllare i mostri per un breve tempo o fino a quando non li uccidi. Purtroppo è difficile scoprire gli effetti di questo tipo di pozione, poiché non succede niente a meno che il personaggio non sia in presenza del tipo di mostro adatto. Comunque, quando scopri gli effetti di questa pozione, potrai di solito portarti vicino al mostro e attaccarlo senza che lui si difenda, fino a che non viene colpito.

si dienda, ino a che non viene colpito. ANELLI. Vi sono diversi anelli magici che possono essere usati da qualsiasi personaggio. Quando selziona un anello dal sub-menu USA, significa che questo viene infilato e conferisce i suoi poteri al possessore. Gli anelli hanno diversi poteri, ma i tipi che troverai più comunemente rendono chi I porta molto difficile da colpire. Alcuni sono più efficaci di altri e una volta infilati funzionano per sempre. Fino a che non vengono selezionati, però, non hanno alcun effetto e vengono considerati come portati in tasca o in borsa, invece che infilati al dito. Una volta infilato, I anello viene associato per sempre a personaggio che lo porta, e se questo muore, svanisce dal

gloca. BACCHETTE MAGICHE. Utilizzabili solo da Raistlin le bacchette magiche sono congegni per mandare incantesimi . Ognuna di esse dispone di un limitato numero di cariche e, quando queste si esauriscono, la bacchetta si sigretola polverizzandosi. Se sei cosi fortunato da trovare unna bacchetta magica, una volta messa a disposizione di Raistlin, può essere usata selezionando dal sub-menu USE (USA) e rimane attiva come arma nel Combattimento in Linea fino a che si scarica o viene cambiata da un'altra selezione. sizione di

MISCELLANEA. Vi sono anche altri oggetti vari, quali gioielli e tesori ma questi, come quasi tutto, non giacciono li indifesi. Possono esserci mostri a guardia, oppure i tuoi sforzi per prenderli attirano la loro attenzione. Altra possibilità sono le trappole – alcuni oggetti ed aree sono protetti da trappole pronte a scattare. Queste trappole possono essere identificate, o perché sono ovvie, o perché la situazione si presenta troppo allettante per essere vera. Queste trappole possono essere fatte scattare a distanza, oppure evitate se un personaggio adatto le trova. In ogni modo, imparerai parecchio su queste ed altre cose, facendo la tua esperienza nel mondo degli 'Eroi della Lancia'. Buona fortuna... ne avrai bisogno!

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D e DRAGONLANCE, sono marchi registrati della TSR Inc., Lake Geneva, WI, USA, utilizzati su licenza dalla Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA, © 1988, 1991 della Strategic Simulations Inc. Tutti i diritti riservati. © 1988, 1991 della TSR Inc. Tutti i diritti riservati.



Raistlin Majere

Statistiche Forza 10; Intelligenz Intelligenza 17; Saggezza 14; Destrezza 16' Costituzione 10; Carisma 10; Tendenza - Neutra Punti Bersaglio 8; Classe

EQUIPAGGIAMENTO: Bastone del Mago (protezione+3; colpire +2 · danni 1 · 8) Combattimento Ravvicinato con il Bastone come arma; Combattimento in Linea - vedi elenco incantesimi.



**Riverwind** Statistiche

Statistiche: Forza 18/35 (danni +3); Intelligenza 13; Saggezza 14; Destrezza 16; Costituzione 13; Carisma 13; Tendenza Per il Giusto Bene; Punti Bersaglio 34; Armour Class 5.

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