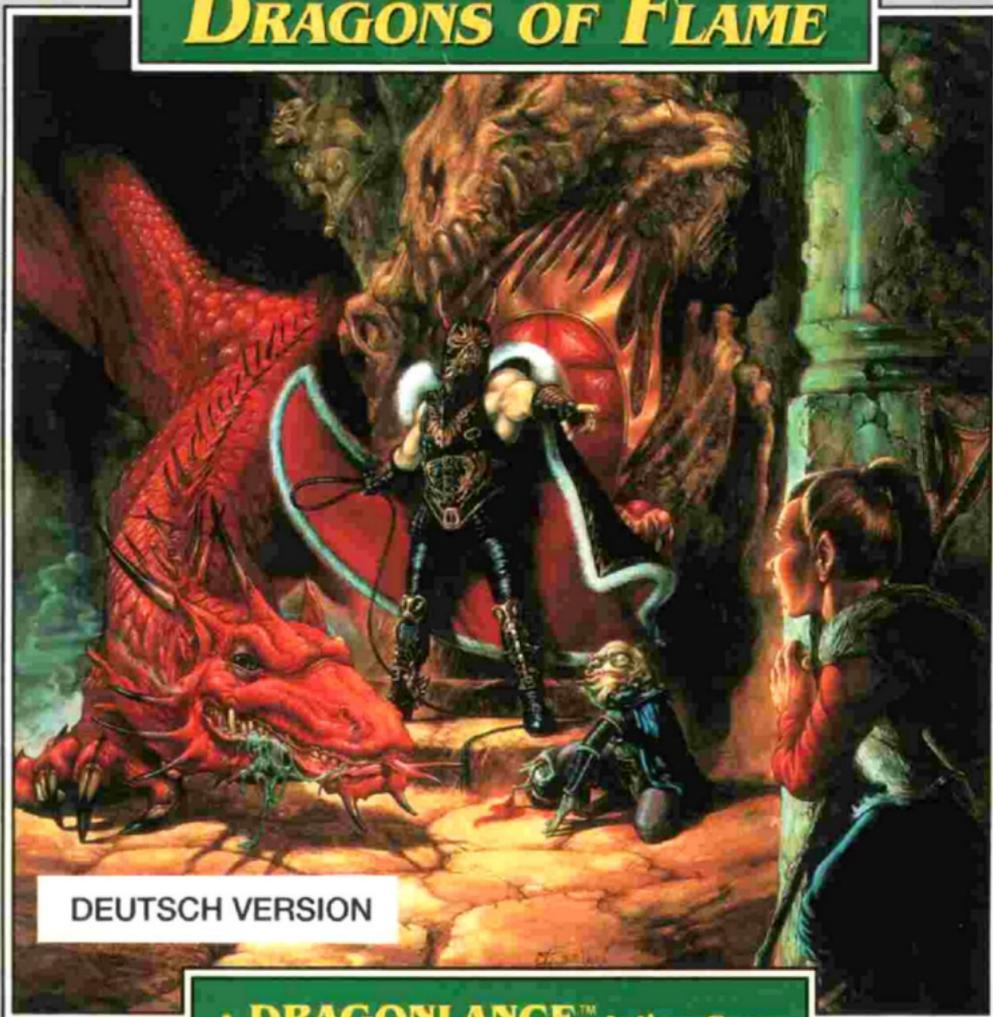


OFFICIAL
**Advanced
Dungeons & Dragons[®]**

COMPUTER PRODUCT

DRAGONS OF FLAME



DEUTSCH VERSION

A DRAGONLANCE[™] Action Game



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



TSR, Inc.

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.[®]

INHALT

I. Einleitung	1
Das Abenteuer beginnt	1
Die Situation.....	1
Das Spiel ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®	1
Die Legende der DRAGONLANCE®	1
II. Mitspielende Charaktere.....	2
Goldmoon	2
Riverwind.....	3
Raistlin Majere	4
Caramon Majere	5
Tanis Half-Eleven	6
Sturm Brightblade	7
Tasselhoff Burrfoot	8
Flint Fireforge	9
III. Nicht mitspielende Charaktere.....	10
Eben Shatterstone.....	10
Gilthanas	10
Laurana	10
Menschen.	10
Nomaden	10
IV. Monsters.....	10
V. Gegenstände	12
VI. Anmerkungen zum Spiel.....	13
Beim Umherziehen.....	13
Kampfhinweise.....	13
Wo bin ich	13

INFORMATIONEN FÜR DEN APPLE II UND IBM-KOMPATIBLE COMPUTER

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

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

I. EINLEITUNG

DAS ABENTEUER BEGINNT

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

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

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

DIE SITUATION

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

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

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

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

DAS SPIEL ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®

DRAGONS OF FLAME (Flammenspeiende Drachen) und die gesamte

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

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

DIE DRAGONLANCE® LEGENDE

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

II. MITSPIELENDE PERSONEN

GOLDMOON, TOCHTER DES HÄUPTLINGS



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Hope"

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

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

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

AD&D® Spielstatistik:

Stärke 12;
Intelligenz 12; Weisheit 16;
Geschicklichkeit 14; Verfassung 12;
Charisma 17; Eigenschaft gut und gesetzestreu -
Trefferpunkte 24; Bewaffnungsklasse 6

AUSRÜSTUNG:

Lederschutz, Viertelstab +2;
Medallion des Glaubens;
Priesterzauber siehe Untermenü.



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Mystery"

RIVERWIND:



By Larry Elmore, from
"Dragons of Hope"

Born into a family of virtual tribal outcasts, no-one in the Que-Shu tribe had a lower social position. His family refused to believe in the divinity of the tribal chieftain and were the last believers in the old gods. Tolerated for his skills, Riverwind would probably have been left alone to live his life had he not asked permission of the tribal chief to marry Goldmoon.

The chief ordered Riverwind to search for proof that the old gods still existed and not to return without a powerful magic item to convince the tribe. In reality, he never expected to see Riverwind again. As time passed, it seemed this wish would be fulfilled, but Goldmoon never gave up hope and her faith was eventually rewarded.

The Riverwind that returned wasn't the same man who left. He was harder, changed by things he'd seen and unable to remember exactly where he had been. And he returned with an artifact, the Blue Crystal Staff. However, he was unable to demonstrate its powers, and was condemned to be stoned to death. As Goldmoon joined him in the hail of stones, the Staff flared with blue light and teleported both of them out of the tribal village.

Later, when the Companions made their way to Xak Tsaroth, Riverwind realized that the ruined city was the place from where he had retrieved the Staff. After his adventures with the Companions, he has seen the magnitude of the destruction wrought by the Draconians. Riverwind's aim in life is now the protection of Goldmoon and the destruction of the Draconians.

AD&D® Game Statistics:

Strength 18/35 (Damage +3);
Intelligence 13; Wisdom 14;
Dexterity 16; Constitution 13;
Charisma 13; Alignment - Lawful Good;
Hit Points 36; Armor Class 5.

EQUIPMENT:

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



By Larry Elmore, from
"Dragons of Mystery"

RAISTLIN MAJERE:



By Larry Elmore, from
"Dragons of Hope"

So weak when he was born that he wasn't expected to live, Raistlin survived through his sister's efforts and the protection of his twin brother Caramon. Just before their fifth birthday, the twins were taken to a fair where a conjurer performed tricks and illusions. Caramon watched for a while and wandered off, but Raistlin stayed all day and then astonished his family by reproducing every trick he'd seen.

Shortly after Raistlin's sixth birthday, the family took him to a Master Mage. The mage took Raistlin as a pupil after he was found in the mage's library reading a spellbook, thought to be impossible without years of study. Never popular and often bored, his studies continued despite his contempt for both fellow students and instructors. This period reinforced Caramon's protectiveness towards his brother, providing the root for Raistlin's general dislike of humanity at large, together with a deep and lasting sympathy for the weak.

Raistlin supplemented the family income by public performances of illusions and tricks, often bringing him into conflict with his school. One of these public disagreements led to meeting Tasselhoff and subsequently Flint. Raistlin was the youngest mage to take (and pass) the Test which confirmed his future power and gained him his Staff, while leaving him a physical wreck.

Unknown to the other Companions, Raistlin gained personally from the descent into Xak Tsaroth. He recovered the spellbook of an ancient mage, helping him become even more powerful.

AD&D® Game Statistics:

Strength 10;
Intelligence 17; Wisdom 14;
Dexterity 16; Constitution 10;
Charisma 10; Alignment - Neutral;
Hit Points 11; Armor Class 5.

EQUIPMENT:

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



By Larry Elmore, from
"Dragons of Mystery"

CARAMON MAJERE:



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Hope"

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

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

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

AD&D® Spielstatistik:

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

AUSRÜSTUNG:

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



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Mystery"

TANIS HALB ELVEN:



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Hope"

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

Seine Reisen zusammen mit dem frühen Training bei den Elfen von Qualinesti, machten aus ihm einen Meister des Schwerts. Es gab nur wenige Kämpfer, die es mit ihm aufnehmen konnten. Ein Feind mußte ihn erst einmal erreichen, denn er besaß eine natürliche Fähigkeit, mit dem Pfeil und Bogen umzugehen. Nur wenige fest entschlossene Gegner schafften es, bis in die Reichweite seines schwertragenden Armes zu gelangen. Abgesehen von seinen hervorragenden Fähigkeiten, machten

ihn seine Erfahrungen in der zerstörten Stadt zu einem tödlichen Krieger, dessen Möglichkeiten den Gefährten gut zustatten kommt, gleichgültig was die Zukunft bringen mag.

AD&D® Spielstatistik:

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

AUSRÜSTUNG:

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



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Mystery"

STURM BRIGHTBLADE:



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Hope"

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

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

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

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

AD&D® Spielstatistik:

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

AUSRÜSTUNG:

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



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Mystery"



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Hope"

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

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

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

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

AD&D® Spielstatistik:

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

AUSRÜSTUNG:

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



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Mystery"

FLINT FIREFORGE:



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Hope"

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

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

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

AD&D® Spielstatistik:

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

AUSRÜSTUNG:

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



Von Larry Elmore aus
"Dragons of Mystery"

III. NICHT MITSPIELLENDE CHARAKTERE

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

EBEN SHATTERSTONE:

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

GILTHANAS:

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

LAURANA:

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

MENSCHEN:

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

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

NOMADEN

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

IV. MONSTERS

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

AGHAR (GULLY ZWERGE)

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

BAAZ DRACONIANIS:

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

BOZAK DRACONIANIS:

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

SCHRECKLICHE WÖLFE:

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

DRACHEN:

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

RIESENWESPEN:

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

GOBLINS:

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

GREIFE:

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

HOBBGLINS:

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

KAPAK DRACONIANS:

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

MENSCHEN:

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

STIRGES:

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

TROLLS

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

KAMPFHUNDE:

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

WILDE HUNDE:

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

WIGHTS

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

WRAITH (Gespenster):

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

WYVERN

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

ZOMBIES

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

V. GEGENSTÄNDE

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

RÜSTUNG UND SCHILDER:

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

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

GELD:

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

RINGE:

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

ZAUBERTRANK:

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

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

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

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

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

ANMERKUNGEN ZU DEN HERAUSGEBERN UND MITARBEITERN

Programmwurf:

U.S.Gold Ltd.

Produktmanager:

Mike Wilding

Entwicklung:

George MacDonald, Graeme Bayless

16 Bit Programmierung:

Graham Lilley

16 Bit Grafiken:

Kevin Balmer

8 Bit Programmierung und Grafiken:

Mr. Micro

Entwurf und Koordination:

Laurence H. Miller

Spieltest:

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

Grundeinheit:

DL2, Dragons of Flame, von Douglas Niles

Titelillustration:

Jeff Easley

Dokumentation:

Laurence H. Miller, George MacDonald

Bild- und Grafikentürfe:

LOUIS SAEKOW DESIGN: Peter Gascoyne & David Boudreau

Desktop Publishing:

LOUIS SAEKOW DESIGN: Peter Gascoyne

Produktion bis zum Druck (Europäische Version)

Bob Malin, David H. Brown

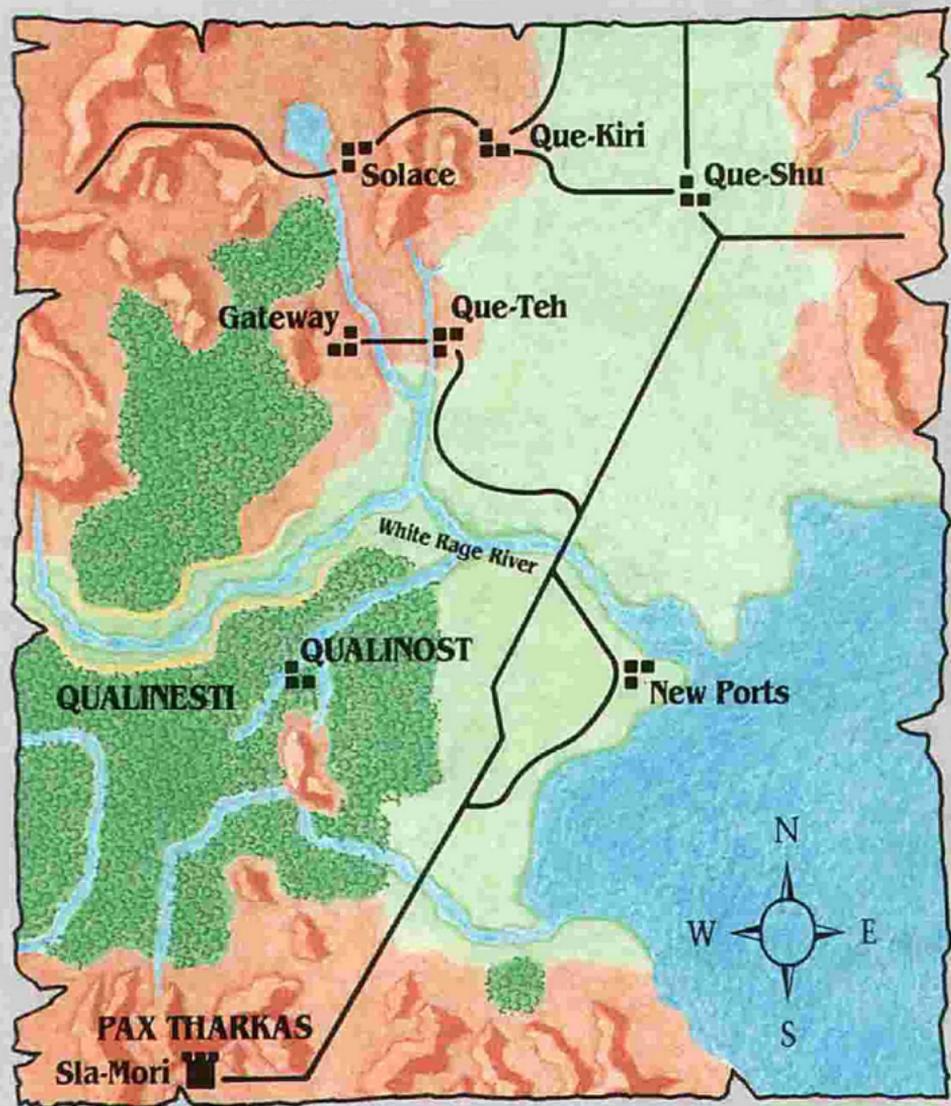
Druck:

Beshara Press Ltd.

Fragen und Probleme?

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

DRAGONS OF FLAME QUEST MAP



Road



Town



Mountain
Clear



Mountain



Pax
Tharkas



River



Water



Forest



Cliff



Clear



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

675 Almanor Avenue
Sunnyvale, CA 94086