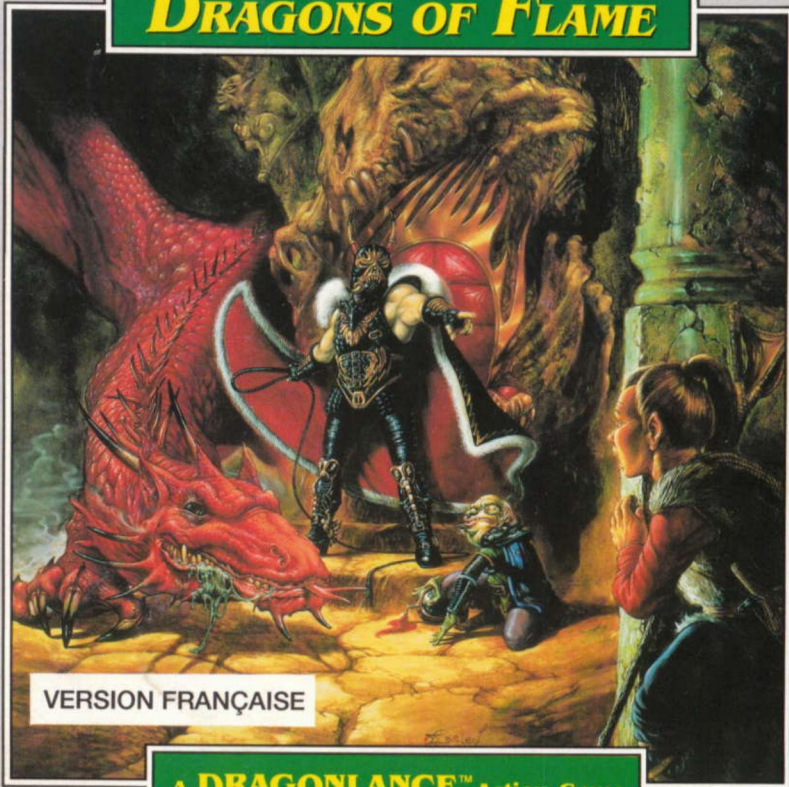


OFFICIAL
**Advanced
Dungeons & Dragons®**
COMPUTER PRODUCT

DRAGONS OF FLAME



VERSION FRANÇAISE

A DRAGONLANCE™ Action Game



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



TSR, Inc.

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

TABLE DES MATIERES

I. Introduction	1
L'action démarre	1
La situation	1
Le jeu ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®	1
La saga de DRAGONLANCE®	1
II. Les personnages	2
Goldmoon.....	2
Riverwind	3
Raistlin Majere	4
Caramon Majere	5
Tanis Half-Elven	6
Sturm Brightblade	7
Tasselhoff Burrfoot.....	8
Flint Fireforge.....	9
III. Les personnages qui ne participent au jeu	10
Eben Shatterstone	10
Gilthanas.....	10
Laurana	10
Les hommes.....	10
Les nomades	10
IV. Les monstres	10
V. Les accessoires	12
VI. Conseils sur la façon de jouer	13
Comment vous déplacer.....	13
Conseils pour le combat.....	13
Où suis-je?.....	13

INFORMATION POUR APPLE II ET ORDINATEURS COMPATIBLES IBM

Un grand nombre de nos jeux peuvent être utilisés sur des ordinateurs Apple II et compatibles IBM. La plupart de nos jeux peuvent être utilisés sur Apple II GS en mode d'émulation Apple II.

Si vous possédez un ordinateur Apple II GS, compatible Apple ou IBM nous vous suggérons d'appeler notre Support Technique au (408) 737-6810 et de parler à un de nos conseillers n'importe quel jour de la semaine entre 11 h. et 17 h., Heure Pacifique, pour savoir si le jeu SSI que vous désirez acheter est compatible avec votre ordinateur. Si nous ne possédons pas suffisamment de données pour déterminer sa compatibilité, vous pouvez acheter le jeu pour tester vous-même sa compatibilité. S'il s'avère que le jeu n'est pas compatible, vous pouvez nous le renvoyer sous 14 jours avec votre reçu daté et nous vous rembourserons. Ou encore, si vous nous renvoyez le jeu sous 30 jours, vous pourrez l'échanger contre un autre.

1. INTRODUCTION

L'ACTION DEMARRE

Plus de trois cents ans se sont écoulés depuis le "Cataclysm", le jour où les anciens dieux ont abandonné le peuple de Krynn. Maintenant que les anciens dieux n'interviennent plus, Takhisis, "Queen of Darkness" (Reine des Ténèbres), exerce son pouvoir depuis l'"Abyss" en réveillant des dragons maléfiques et en créant des armées de "Draconians". Lorsque ses armées auront été victorieuses, elle pourra quitter l'"Abyss" pour habiter Krynn. La seule chose qui menace le pouvoir terrifiant de la Reine, c'est le regain de foi pour les anciens dieux et l'unité qui se forme pour résister aux armées de "Draconians".

Déjà on a assisté aux premières offensives contre la Reine. On a retrouvé les "Disks of Miskahal" et Goldmoon est devenue la première "True Cleric" depuis le "Cataclysm". Mais, alors qu'ils rentraient de leur combat victorieux contre Xak Tsaroth, Goldmoon et les autres "Companions of the Lance" (Compagnons de la Lance) ont été capturés par une armée de "Draconians". Alors que tout semblait perdu, les "Companions" sont délivrés au cours d'une attaque des elfs contre les "Draconians".

Maintenant, les "Companions" doivent s'allier avec les "NPC" (Non Playing Characters, les personnages qui ne participent au jeu) bienveillants, se battre contre les hordes de "Draconians" et se faufiler au travers des grottes de Sla-Mori jusqu'à la forteresse de Pax Tharkas. Une fois là, ils doivent s'emparer de l'épée "Wyrm Slayer" et délivrer les esclaves qui y sont prisonniers, pour cimenter les forces de la résistance.

LA SITUATION

Au départ de la quête, les armées de "Draconians" déferlent depuis le nord vers les terres des elfs de Qualinost. Ils ont déjà investi l'ancienne forteresse du sud, Pax Tharkas. Les "Draconians" cherchent à écraser les Qualinosti entre leurs armées et la forteresse de la montagne.

Les terres qui s'étendent devant les envahisseurs sont dans le chaos le plus total. La campagne regorge de vagabonds, certains bienveillants d'autres malveillants. Les braves elfs et nomades guerriers cherchent à repousser les forces du mal. D'innocentes victimes fuient devant les hordes de conquérants. Des créatures maléfiques de toutes

sortes profitent du chaos pour piller les restes de civilisation.

Durant votre quête, vous allez rencontrer bien d'autres personnages dans ces lieux sauvages. Certains se joindront à vous; il vous faudra vous faire des alliés pour mener à bien votre quête. D'autres vous offriront des accessoires pour vous aider dans votre quête. D'autres encore vous attaqueront avec leur épée ou leurs griffes. La seule façon de savoir si vous venez de rencontrer un ami ou un ennemi est de vous en approcher et de rester vigilant. Mais vous pouvez être sûr que ceux qui vous attaquent sont alliés aux forces du mal.

Vous trouverez des accessoires importants dans de nombreux endroits au cours de vos déplacements. Certains vous seront offerts gracieusement par des amis, d'autres auront été abandonnés par ceux qui fuient devant l'ennemi, dans les ruines de villes abandonnées, ou jalousement gardées par les forces de Takhisis. Traitez vos alliés et ces accessoires avec soin, ce sont les clés de votre quête.

LE JEU ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®

DRAGONS OF FLAME et toute la saga de DRAGONLANCE® sont basés sur le jeu ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® de TSR Inc. AD&D® est le jeu interactif le plus populaire au monde. Dans un jeu interactif, vous contrôlez un ou plusieurs personnages qui sont les héros d'une histoire à rebondissement.

DRAGONS OF FLAME est un jeu d'action comportant un grand nombre des éléments d'un jeu interactif. L'ordinateur sert à totaliser les lancers de dés habituels "pour frapper", "blessure" ou "lancer sauveur" à l'arrière plan afin que vous puissiez vous concentrer sur ce qui est effectivement visible - le "Draconian" qui charge, l'épée pointée sur vous.

LA SAGA DE DRAGONLANCE®

La saga de DRAGONLANCE® a été mise au point par les concepteurs de TSR et animée par les dessinateurs de TSR. Elle est apparue dans des romans, des nouvelles, des aventures interactives de ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® et des jeux pour ordinateurs. DRAGONS OF FLAME vous offre la possibilité de participer à la quête des "Companions of the Lance" alors qu'ils continuent à se battre pour sauver Krynn de Takhisis, "Queen of Darkness".

II. LES PERSONNAGES

GOLDMOON, LA FILLE DU CHEF DE CLAN



Par Larry Elmore d'après
"Dragons of Hope"

Fille du chef de clan de la tribu Que-Shu, l'avenir de Goldmoon semblait tracé dès sa naissance; celui qu'elle épouserait deviendrait le chef des Que-Shu. Personne ne s'en doutait, mais les dieux avaient d'autres projets pour elle. Le premier signe apparut lorsque Goldmoon tomba amoureuse de Riverwind, plutôt que d'un des autres jeunes gens qui auraient mieux fait l'affaire.

Lorsque Riverwind rentra de la quête qu'il avait entreprise pour montrer qu'il était digne d'elle, les choses commencèrent vraiment à changer. Le "Staff" (Bâton) qu'il rapporta ne semblait servir à rien et le père de Goldmoon le condamna à mort. Alors que la tribu commençait à lapider Riverwind, Goldmoon se jeta dans ses bras. Soudain, le "Staff" émit une brillante lumière bleue et Goldmoon et Riverwind se retrouvèrent à des lieues du village, toutes leurs blessures guéries.

Rejetés par leur tribu, Goldmoon et Riverwind se mirent en route pour découvrir la véritable nature du "Staff". Au cours de leurs voyages, ils se retrouvèrent au milieu d'un combat à l'"Inn of the Last Refuge" (Auberge du Dernier Secours) et furent sauvés par les autres "Companions". Après avoir quitté l'"Inn", les aventures des "Companions" les conduisirent à Xak Tsaroth. Au milieu de ces terribles ruines, le "Blue Crystal Staff" (Bâton de Cristal Bleu) fut détruit, mais les "Disks of Mishakal" furent retrouvés et Goldmoon devint la première "True Cleric" (Vrai Clerc) depuis le "Cataclysm". Goldmoon possède maintenant les pouvoirs magiques personnels des clercs et commande les effrayants pouvoirs des "Disks of Mishakal".

Statistiques du jeu AD&D®:

Force 12;
Intelligence 12; Sagesse 16;
Dextérité 14; Constitution 12;
Charisme 17; Appartenance-Bons et justes
Points marqués 24; Classe d'armure 6.

EQUIPEMENT:

Armure en cuir; Bâton à deux bouts +2;
Médailon de la Foi;
Magie des clercs; voir menu auxiliaire.



Par Larry Elmore d'après
"Dragons of Mystery"

RIVERWIND:



Par Larry Elmore d'après
"Dragons of Hope"

Né au sein d'une famille pratiquement rejetée par la tribu, personne chez les Que-Shu n'était plus bas que lui dans l'échelle sociale. Sa famille refusait d'admettre la divinité du chef de la tribu et ils étaient les derniers à croire encore aux anciens dieux. Le tolérant à cause de son habileté, la tribu aurait probablement laissé Riverwind vivre sa vie tranquille s'il n'avait pas demandé au chef de la tribu la permission d'épouser Goldmoon.

Le chef ordonna à Riverwind de rapporter une preuve que les anciens dieux existaient encore et de ne revenir que lorsqu'il aurait trouvé un puissant pouvoir magique pour convaincre la tribu. En réalité, il espérait ne plus jamais revoir Riverwind. A mesure que le temps passait, il semblait que son voeu avait été exaucé, mais Goldmoon ne cessa jamais d'espérer et sa foi fut éventuellement récompensée.

Quand Riverwind revint, il n'était plus le même homme que celui qui était parti. Il était plus dur, changé par les choses qu'il avait vues et incapable de se rappeler exactement où il avait été. Et il rapportait un objet, le "Blue Crystal Staff". Malheureusement, il était incapable d'en démontrer le pouvoir et il fut condamné à être lapidé. Alors que Goldmoon le rejoignait sous la pluie de pierres, le "Staff" lança un éclair bleu et les transporta tous les deux loin du village de la tribu.

Plus tard, lorsque les "Companions" se retrouvèrent à Xak Tsaroth, Riverwind se rendit compte que c'était dans cette cité en ruines qu'il avait trouvé le "Staff". A la suite de ses aventures avec les "Companions", Riverwind a vu l'étendue des destructions causées par les Draconians. Riverwind a maintenant un but dans la vie, protéger Goldmoon et détruire les "Draconians".

Statistiques du jeu AD&D®:

Force 18/35 (Blessure +3)
Intelligence 13; Sagesse 14;
Dextérité 16; Constitution 13;
Charisme 13; Appartenance-Bons et justes;
Points marqués 36; Classe d'armure 5.

EQUIPEMENT:

Armure en cuir et bouclier;
Epée +2 (blessure 1-8)
Arc et carquois avec 20 flèches
(blessure 1-6)



Par Larry Elmore d'après
"Dragons of Mystery"

RAISTLIN MAJERE:



Par Larry Elmore d'après
"Dragons of Hope"

Il était si faible à sa naissance qu'on ne pensait pas qu'il survivrait, mais Raistlin a survécu grâce aux efforts de ses sœurs et à la protection de son frère jumeau Caramon. A la veille de leur cinquième anniversaire, on a emmené les jumeaux à la foire et là ils ont vu un magicien réaliser des tours et des illusions. Caramon regarda un moment puis il s'en alla, mais Raistlin resta toute la journée et étonna sa famille en reproduisant plus tard tous les tours qu'il avait vus.

Peu après son sixième anniversaire, sa famille l'emmena chez un "Master Mage" (Grand Mage). Le mage prit Raistlin sous son égide après qu'on l'ait découvert dans la bibliothèque du mage en train de lire un livre de magie, une chose qu'on pensait impossible sans avoir fait des années d'études. Bien que n'étant jamais beaucoup aimé et s'ennuyant souvent, il continua néanmoins ses études malgré son mépris pour les autres étudiants et pour ses maîtres. Cette période renforça l'instinct de

protection de Caramon envers son frère et se trouve à la racine du dégoût général qu'éprouve Raistlin pour l'humanité dans son ensemble, ainsi que de sa sympathie profonde et durable pour les faibles.

Raistlin contribuait aux ressources de sa famille en réalisant des tours et des illusions en public, ce qui le mit souvent en conflit avec son école. C'est une de ces disputes qui l'amena à rencontrer Tasselhoff et, par la suite, Flint. Raistlin fut le plus jeune mage à tenter (et à réussir) le "Test" qui confirma son pouvoir à venir et lui fit gagner son "Staff", tout en le laissant brisé sur le plan physique.

Bien que les autres "Companions" l'ignorent, sa descente à Xak Tsaroth lui a apporté quelque chose sur le plan personnel. Il y a retrouvé le livre de magie d'un ancien mage, ce qui l'a aidé à devenir encore plus puissant.

Statistiques du jeu AD&D®:

Force 10;
Intelligence 17; Sagesse 14;
Dextérité 16; Constitution 10;
Charisme 10; Appartenance-Neutre;
Points marqués 11; Classe d'armure 5.

EQUIPEMENT:

"Staff" de mage (protection +3;
+2 pour frapper - blessure 1-8)
Combat de près avec le "Staff" comme arme;
Combat rangé - voir liste des sorts.



Par Larry Elmore d'après
"Dragons of Mystery"

CARAMON MAJERE:



Par Larry Elmore d'après
"Dragons of Hope"

C'est le frère jumeau de Raistlin et on peut le considérer comme l'exact opposé de son frère. Depuis sa plus tendre enfance, Caramon s'est fait le protecteur de son frère plus faible, le délivrant maintes et maintes fois des mains de ses tortionnaires. Sa formation de guerrier a été commencée par sa sœur, Kitiara, qui devint plus tard un "Dragon Highlord" (Maître des Dragons) au service de Takhisis.

Inséparable de son frère, sauf lorsque Raistlin recevait son instruction de magicien, Caramon a vécu toute sa vie à Solace. C'est là qu'il a rencontré Sturm et plus tard Tasselhoff et Flint Fireforge. Ce sont ces amitiés qui ont conduit à la formation des "Companions of the Lance", lorsqu'ils se sont retrouvés à l' "Inn of the Last Home" de Solace la nuit fatale où ils ont rencontré Riverwind et Goldmoon.

Après leurs aventures à Xak Tsaroth avec Riverwind et Goldmoon, Caramon a hâte de rentrer à Solace. Il craint pour la sécurité de sa ville dans un monde devenu soudain hostile, peuplé de créatures de légende revenues à la vie, et exposé à l'implacable hostilité des "Draconians". Il va bientôt se rendre compte que la destinée l'attend, au cours de nouvelles aventures avec les "Companions".

Statistiques du jeu AD&D®:

Force 18/63 (blessure +3);
Intelligence 12; Sagesse 10;
Dextérité 11; Constitution 17;
Charisme 15; Appartenance - Bons et justes;
Points marqués 44; Classe d'armure 6.

EQUIPEMENT:

Cotte de mailles;
Epée (blessure 1-8)
Lance
(blessure 1-6)



Par Larry Elmore d'après
"Dragons of Mystery"

TANIS HALF ELVEN:



Par Larry Elmore d'après
"Dragons of Hope"

Rendu orphelin par la mort de sa mère elf, Tanthalas, plus connu sous le nom de Tanis, a été élevé parmi les elfs. Etant à moitié humain, Tanis s'est toujours senti un peu rejeté. De nature impatiente, il a fini par quitter Qualinesti pour aller à Solace rejoindre le seul "étranger" qu'il connaisse, son ami Flint. Au moment où il a rejoint les "Companions" il était devenu un combattant moitié-elf expérimenté parcourant le monde de Krynn à la recherche du "True Healing" (Vrai Pouvoir de Guérir) et des clercs.

Ses voyages et ses jeunes années d'apprentissage parmi les elfs ont fait de Tanis un combattant à l'épée de premier ordre. Il existe peu de combattants qui possèdent les talents nécessaires pour l'égaliser au combat, en supposant qu'ils arrivent à l'atteindre. Sest talents naturels d'archer lui permettent généralement d'arrêter tous ses adversaires, à l'exception des plus redoutables, avant qu'ils n'arrivent à portée de son épée. Malgré ses formidables qualités, ses expériences dans la cité en ruines ont fait de lui un guerrier encore plus redoutable, dont les qualités vont bien servir aux "Companions", quoique l'avenir leur réserve.

Statistiques du jeu AD&D®:

Force 16 (blessure +1);
Intelligence 12; Sagesse 13;
Dextérité 16; Constitution 12;
Charisme 15; Appartenance - Bon et neutre
Points marqués 45; Classe d'armure 4.

EQUIPEMENT:

Armure en cuir +2;
Epée +2 (blessure 1-8);
Arc et carquois avec 20 flèches (blessure 1-6)



Par Larry Elmore d'après
"Dragons of Mystery"

STURM BRIGHTBLADE:



Par Larry Elmore d'après
"Dragons of Hope"

Fils d'un vrai Chevalier de Solamnia, Sturm fut envoyé dans le sud du pays avec sa mère lorsque son père ne s'est plus senti capable de garantir la sécurité de son foyer. Son père devait les faire revenir une fois que les choses se seraient calmées - il ne l'a jamais fait. A cette époque, les chevaliers étaient méprisés par la population, qui leur reprochait de n'avoir pas rempli leurs devoirs en n'empêchant pas le "Cataclysm".

Conscient de la position et des devoirs qu'il avait hérités, Sturm dédia sa vie à la "Knighthood" (Chevalerie), devenant un combattant bien entraîné mais inexpérimenté. Il respecte les idéaux élevés de son père et des chevaliers malgré l'état actuel du monde.

Il a été attiré vers Caramon du fait de leur intérêt partagé pour les arts martiaux et tous deux sont rapidement devenus de grands amis. Pour faire plaisir à Caramon, Sturm est même presque arrivé à aimer Raistlin.

Après avoir rencontré Tasselhoff, Flint et Tanis, le groupe a voyagé ensemble, formant une bande d'aventuriers formidables, jusqu'au moment où, lorsque Flint s'est retiré, ils se sont séparés. Ils ont tous décidé de se revoir cinq ans plus tard à l' "Inn of the Last Home".

Ayant entre temps touché son héritage, Sturm était devenu "Knight" de Solamnia, et cette rencontre marqua le début de la participation des "Companions" à la "War of the Lance" (Guerre des Lances), lorsqu'ils sauvèrent Riverwind et Goldmoon. De retour des ruines, Sturm est rempli de pessimisme par l'avance des forces des "Draconians", mais déterminé à essayer d'aider à combattre leurs maléfices, bien qu'il pense que les "Companions" ne sont pas assez nombreux pour que cela fasse une grande différence.

Statistiques du jeu AD&D®:

Force 17 (blessure +1)
Intelligence 14; Sagesse 11;
Dextérité 12; Constitution 16;
Charisme 12; Appartenance - Bon et juste;
Points marqués 40; Classe d'armure 5.

EQUIPEMENT:

Cotte de maille;
Glaive +3 (blessure 1-10)
Pas d'arme rangée.



Par Larry Elmore d'après
"Dragons of Mystery"

TASSELHOFF BURRFOOT:



Par Larry Elmore d'après
"Dragons of Hope"

Non seulement la plupart des gens ne comprennent pas les Kender, mais ils ne veulent même pas les connaître. Ceci est souvent dû aux traits de base de leur personnalité: ils n'éprouvent aucune peur, sont d'une curiosité incroyable, d'une agilité irrépressible, d'une indépendance totale et ils éprouvent un besoin irrésistible de ramasser tout ce qui n'est pas soigneusement vissé (à moins qu'ils aient un tournevis, auquel cas ...).

Mais les Kender ne se considèrent pas comme des voleurs. Ils ne volent pas pour l'argent, mais parce qu'ils ont une curiosité intense de toute chose. Même pris "la main dans le sac", ils ont une gamme incroyable d'excuses, allant de "Vous l'avez laissé tomber" à "Je m'en occupais seulement au cas où on vous l'aurait volé. En ce qui les concerne, il s'agit seulement d'un "emprunt" et ils se sentent gravement insultés si vous les traitez de voleurs.

En dehors de leur petite taille, il est facile de reconnaître les Kender au nombre de poches et de goussets qui tapissent leurs vêtements. On peut aussi les reconnaître à leur arme favorite, le "Hoopak". Utilisé uniquement par les Kender, il s'agit d'une association entre un bâton (avec embout de fer) et une fronde; c'est une arme redoutable.

La rencontre entre Tasselhoff et Flint fut du genre classique pour un Kender - une surprise absolue d'être accusé du vol d'un bracelet, alors qu'il s'éloignait de l'étal de Flint avec l'objet en main. Tanis arriva pour calmer les esprits et il ne fallut pas longtemps pour qu'ils deviennent tous amis. Plus tard, Tasselhoff organisa la rencontre avec Caramon, Raistlin et Sturm. Les dangers de Xak Tsaroth ne semblent pas avoir impressionné Tasselhoff et il attend la suite des événements avec impatience.

Statistiques du jeu AD&D®:

Force 13;
Intelligence 9; Sagesse 12;
Dextérité 16; constitution 14;
Charisme 11; Appartenance - Neutre;
Points marqués 20; Classe d'armure 6.

EQUIPEMENT:

Armure en cuir;
"Hoopak" +2 (blessure 3-8)
Fronde +1 avec une besace contenant 20 pierres (blessure 2-7)



Par Larry Elmore d'après
"Dragons of Mystery"

FLINT FIREFORGE:



Par Larry Elmore d'après
"Dragons of Hope"

Flint est un pauvre nain, né et élevé dans les collines, et il quitta sa maison dès qu'il fut en âge de gagner sa vie. A mesure que les années passaient et que ses qualités s'amélioraient, ses moyens lui permirent de s'acheter une maison à Solace, et celle-ci devint sa base.

De là, il entreprit de nombreux voyages, ses qualités étant très demandées. A mesure qu'il devenait plus célèbre, son travail attirait l'attention du patriarche des elfs de Qualinesti, ce qui fit de lui l'un des rares nains non seulement à visiter le royaume des elfs mais à y être le bienvenu. C'est là que Flint rencontra Tanis et devint son ami. Lorsque, finalement, Tanis quitta Qualinesti, son point de chute naturel fut chez son vieil ami Flint à Solace. Tanis se révéla bientôt si utile que Flint en fit son associé. Plus tard, il rencontra les jumeaux, Tasselhoff et Sturm, et tous les six formèrent un groupe d'aventuriers formidable. Flint se retira ensuite à Solace, mais accepta de revoir ses compagnons d'aventure à l'"Inn of the Last Home" au bout de cinq années.

Ce jour fatidique, cinq ans plus tard, nos aventuriers sauvèrent Goldmoon et Riverwind et formèrent les "Companions of the Lance". Après les aventures qui sont arrivées aux "Companions". Flint est devenu un ennemi implacable des "Draconians" et il a vu se confirmer tous les préjugés qu'il avait contre les Aghar.

Statistiques du jeu AD&D®:

Force 16 (blessure +1);
Intelligence 7; Sagesse 12;
Dextérité 10; Constitution 18;
Charisme 13; Appartenance - Bon et neutre;
Points marqués 52; Classe d'armure 6.

EQUIPEMENT:

Armure en cuir cloutée et bouclier;
Hache d'armes +1 (blessure 1-8);
Haches de lancer (blessure 1-6).



Par Larry Elmore d'après
"Dragons of Mystery"

III. PERSONNAGES QUI NE PARTICIPENT PAS AU JEU (NPC)

Au cours de vos voyages, vous rencontrerez des personnages qui peuvent vous accompagner dans votre quête. Ces NPC sont nécessaires pour terminer la quête, mais ils ne se joindront pas à votre groupe si vous les attaquez. Vous devez vous approcher d'un NPC et courir le risque d'être attaqué pour que l'un d'eux se joigne à vous.

EBEN SHATTERSTONE

Eben est un mercenaire et, en tant que tel, il ne pense qu'à soi et ne s'occupe que de ses propres intérêts. Il n'est pas maléfique et il semble toujours se retrouver du côté des gagnants dans un combat. Bien qu'Eben ne soit pas lâche, il n'est pas stupide et il trouvera toujours une bonne raison pour ne pas se mettre en danger. Il porte une cotte de maille et se bat avec un bouclier et une épée.

GILTHANAS

Gilthanas est un elf guerrier et magicien dont les connaissances peuvent s'avérer d'une grande valeur pour votre groupe. Il est second en ligne dans la succession au trône de Qualinesti et connaît un grand nombre des endroits secrets des anciens. Au combat, il porte une cotte de maille et se sert d'une épée +1, d'un arc ainsi que de certains sorts du premier et du deuxième degré.

LAURANA

Laurana est la Princesse de Qualinesti. Elle a été capturée par les "Draconians" et elle est emprisonnée à Pax Tharkas. Elle porte normalement une cotte de maille +1 et se bat bien à l'épée. Si les personnages la rencontrent, ils feraient bien de l'aider à s'évader. Les elfs l'aiment beaucoup et elle est indispensable à la victoire finale sur les "Draconians".

LES HOMMES (Men)

Les divers villageois que vous rencontrerez sont soit des réfugiés fuyant les "Draconians", soit leurs alliés. Les réfugiés peuvent se joindre à votre groupe et se battre aux côtés des personnages. Ils se servent généralement d'une épée et ne portent que peu ou pas d'armure.

LES NOMADES (Nomads)

Des groupes de nomades habitent les plaines et parcourent les régions sud de Qualinesti. Certains de ces nomades peuvent être prêts à aider votre groupe en se joignant à vous ou en vous fournissant des accessoires importants.

IV. LES MONSTRES

Ce terme désigne toute créature qui veut vous tuer. Certains monstres sont les alliés des "Draconians", d'autres considèrent simplement le groupe comme un bon repas.

AGHAR (Les Nains des Vallées)

La forme la plus basse de nains, les Aghar ne sont pas reconnus comme faisant partie des leurs par les autres nains et sont considérés comme des personnages fâcheux et plutôt comiques par les humains. Leur instinct le plus fort est celui de la survie. Ils considèrent la lâcheté comme une vertu et ils ont fait du lèche-bottes un art. Dans un combat, soit ils s'enfuient, soit ils courent dans tous les sens pour éviter d'être touchés, tout en distribuant des coups de pieds dans les chevilles des personnages qui passent à leur portée.

DRAONIANS BAAZ

Ce sont les "Draconians" les plus petits et les plus communs. Dans l'armée, les Baaz forment l'infanterie. Ils aiment bien les humains, en supplément à leur régime habituel; ils aiment donc bien se rapprocher et se battre. Ils portent une forme d'armure, se servent d'épées et tombent en poussière lorsqu'on les tue.

DRAONIANS BOZAK

Ces "Draconians" sont plus grands et moins nombreux que les Baaz. Ils pratiquent la magie et sont entièrement dévoués aux objectifs de Takhisis. Ils ne portent pas d'armure mais ils sont moins faciles à blesser que les Baaz qui portent une armure. Ils se servent d'attaques magiques, telles que le "Magic Missile". Quand on les tue, leur chair se dessèche et leur os explosent, blessant tous ceux qui se trouvent trop près.

DIRE WOLVES (Les Loups Féroces)

Ces gros loups ont tendance à chasser en gros bande. Ils attaquent quand ils ont faim (c'est-à-dire la plupart du temps). Les loups sont malins et rapides, et quand ils attaquent, leur morsure est féroce.

DRAGONS

Il y a deux vieux dragons expérimentés et meurtriers à Pax Tharkas: Flamestrike et Ember. Flamestrike garde les enfants retenus en esclavage dans la forteress. Elle est un peu folle et aime les enfants comme si c'étaient les siens. Ceci pourrait jouer en faveur de votre groupe, car Flamestrike ne se servira pas de son souffle meurtrier si les enfants sont à proximité. Par contre, Ember se servira sans hésitation de son souffle enflammé, de ses sorts et de ses griffes pour combattre tout ennemi passant à sa portée. Ces deux vieux dragons rouges sont des adversaires terribles et ils risquent plus de tuer un personnage que d'être tués eux-mêmes.

GIANT WASPS (Les Guepes Géantes)

Ces monstres sans aucune intelligence sont suffisamment gros pour vous poser des problèmes ainsi qu'à votre groupe puisque "Si ça bouge, ça se mange ou c'est bon pour y pondre des oeufs". Ces guêpes géantes sont coriaces et elles peuvent recevoir de nombreuses blessures avant de mourir. Elles préfèrent attaquer en vol, par une morsure ou une piqûre de leur dard empoisonné.

GOBLINS

Ces humanoïdes d'1,20 mètre de hauteur sont mauvais par nature et adorent les passe-temps cruels tels que la torture et l'esclavage. Ils ont tendance à utiliser tout ce qu'ils ramassent comme arme et comme armure.

GRIFFONS

Moitié aigle et moitié lion, ces monstres ont un appétit insatiable pour la viande de cheval, mais ils sont prêts à se contenter de chair humaine. Bien qu'ils puissent voler, ils attaquent au sol et ce sont des carnivores doués d'une certaine intelligence et extrêmement agressifs.

HOBGOBLINS

Ces gros humanoïdes sont nés méchants et adorent tuer. Leurs qualités se reflètent dans le

soin qu'ils prennent à s'occuper de leurs armes bien polies et de leur armure à écailles. Leur témérité se reflète dans les couleurs vives et sanguinaires de leurs vêtements.

DRAONIANS KAPAK

Ces "Draconians" sont plus gros que les Baaz et adorent persécuter leurs frères plus petits. Ils diffèrent des autres "Draconians" par leurs attaques empoisonnées. Lorsqu'on les tue, leurs cadavres se dissolvent.

LES HOMMES (Men)

Les humains hostiles sont normalement employés par les "Draconians" ou ce sont des bandits de grands chemins profitant du chaos qui règne. Dans un cas comme dans l'autre, ils peuvent avoir des armes, des armures et ils sont dangereux.

STIRGES

Ces horribles petits suceurs de sang volants n'aiment rien tant que le bon sang chaud. Qu'est-ce que vous croyez que les humains représentent pour les Stirges? Ils continuent à vous attaquer jusqu'à ce qu'ils soient tués ou repus.

TROLLS

Ces gros humanoïdes maladroits ne sont pas très intelligents mais, comme tant d'autres, ils traitent les humains comme un agréable supplément à leur menu habituel. Ce sont des adversaires très coriaces, ils sont très difficiles à blesser et, quand on y arrive enfin, leurs plaies commencent à se cicatriser immédiatement. Avec leurs griffes ou leurs gourdins, il peuvent infliger de terribles blessures.

WAR DOGS (Les Chiens de Guerre)

Ces gros chiens dressés à l'attaque portent généralement une armure légère en cuir et un collier à pointes de fer. Ils ont tendance à attaquer à vue et leur morsure est horrible.

WILD DOGS (Les Chiens Sauvages)

Ces chiens domestiques de taille moyenne sont retournés à l'état sauvage dans le chaos qui a suivi l'invasion. Ils n'attaquent que quand ils ont faim.

WIGHTS

On trouve souvent ces morts-vivants dans les

catacombes où ils essaient de détruire toute créature vivante qui croise leur chemin. Pour infliger une blessure, il suffit qu'un "Wight" touche sa victime. Il se peut qu'ils résistent à certains sorts et ne peuvent être touchés que par des armes magiques ou en argent.

WRAITHS

Ces morts-vivants sont les esprits de personnes maléfiqes, condamnées ou déterminées à rester sur cette terre, et ce sont les adversaires les plus redoutables de votre groupe. Pour infliger une blessure, il suffit qu'un "Wraith" touche sa victime. Il se peut qu'ils résistent à certains sorts et ne peuvent être touchés que par des armes magiques.

WYVERNS

Ces monstres volants sont des cousins éloignés et plutôt stupides des dragons. Ils n'ont pas le souffle meurtrier du dragon ni les sorts, mais ils peuvent attaquer avec leurs griffes et leur dard empoisonné.

ZOMBIES

Ces cadavres animés par magie sont souvent utilisés comme gardiens infatigables qui se battent jusqu'à ce qu'ils soient détruits. Il se peut qu'ils résistent à certains sorts.

V. LES ACCESSOIRES

Il existe dans ce jeu un grand nombre d'accessoires qui peuvent être utiles à votre groupe. Ces accessoires peuvent augmenter les capacités d'un personnage au cours d'un combat ou servir à marquer des points d'expérience. Pour ramasser un accessoire, placez un personnage dessus et choisissez "Take" dans le menu. Pour utiliser un accessoire, choisissez "Use" puis choisissez l'accessoire.

ARMURES ET BOUCLIERS

L'utilité d'une armure ou d'un bouclier dépend du personnage qui s'en sert. Il est inutile à Tanis (qui possède une armure en cuir +2) de se servir d'une armure en cuir à +1, mais Goldmoor (qui démarre avec une simple armure en cuir) en bénéficierait. Pour vérifier l'utilité d'un accessoire, servez-vous en et observez les statistiques du personnage.

L'ARGENT

Dans l'univers de Krynn, l'or est un joli métal, mais pour payer on se sert de pièces en acier.

Les monstres intelligents peuvent avoir de l'argent qu'ils perdent quand ils meurent.

LES BAGUES

Celles-ci se présentent sous différentes formes pour divers types de personnages. Bien que n'importe quel personnage puisse gagner de l'expérience en trouvant une bague, certaines d'entre elles ne peuvent être utilisées que par certains types de personnages. Une bague de Protection peut être utilisée par n'importe qui, mais seuls ceux qui utilisent la magie peuvent se servir d'une bague Détentrice de Sorts.

LES POTIONS

Il existe de nombreux types de potions. Toutes les potions du même type sont de la même couleur. La seule façon de savoir quel effet produit une potion est de l'essayer.

Des potions différentes peuvent avoir des effets différents sur différents types de personnages. Si vous vous servez d'une potion et qu'elle ne produit aucun changement chez ce personnage, cette potion ne convient pas à ce personnage, ou bien vous vous trouvez au mauvais endroit pour que la potion fasse son effet.

Les potions qui guérissent ne sont pas toutes de même force et leurs effets varient. Elles guérissent les blessures mais elles ne peuvent pas augmenter le nombre de "Points Marqués" d'un personnage au-delà de la valeur de départ. Ces potions peuvent servir à tous les personnages.

La durée d'efficacité des potions qui rendent fort et invulnérable est variable et elles n'affectent que Tanis, Riverwind, Caramon, Sturm et Flint. Tant que leur effet dure, elles peuvent être très utiles dans les situations dangereuses.

Les potions qui rendent fort augmentent les dommages causés par le personnage. Ceux-ci varient car certaines potions sont plus fortes que d'autres.

Les potions qui rendent invulnérable protègent complètement des attaques non-magiques, il devient plus difficile d'être atteint par des attaques magiques et le personnage devient plus résistant aux effets des attaques magiques.

LA CORDE MAGIQUE

Elle peut s'avérer très utile si vous trouvez quelque chose à grimper.

SCROLLS (Parchemins)

Ceux contiennent des sorts magiques ou des sorts de clercs. Lorsqu'un parchemin a été utilisé, les sorts qui suivent sont jetés par le parchemin et ne sortent pas de la mémoire du personnage. Les parchemins ne peuvent être utilisés que par des personnages du type approprié.

WANDS (Baguettes Magiques)

Celles-ci constituent une source supplémentaire pour jeter des sorts, mais chacune est limitée à un certain nombre de charges qui ne peuvent pas être remplacées.

LES ARMES

Votre groupe pourra trouver des armes de toutes sortes, y compris la fameuse épée Wyrmslayer elle-même, qui est indispensable pour terminer le jeu. Assurez-vous bien que lorsque vous utilisez une arme que vous avez trouvée elle améliore effectivement les chances du personnage qui combat - ne remplace pas une épée à +3 par une épée à +1!

DIVERS

Votre groupe peut aussi trouver d'autres objets, y compris des munitions pour les armes de tir, des bijoux et des pierres précieuses. Tous ces objets marquent des points d'expérience, mais il pourra s'avérer nécessaire de vous débarrasser de certains objets si les personnages sont trop chargés.

VI. CONSEILS SUR LA FAÇON DE JOUER

COMMENT VOUS DEPLACER

Surveillez attentivement l'avance des armées de "Draconians" qui est représentée sur la "Quest Map" (Carte de la Quête). Si les personnages ne se rendent pas dans le nord vers le début de la partie, l'ennemi les empêchera de s'y rendre par la suite. Une fois que les armées de "Draconians" arrivent quelque part, tout personnage ou tout objet qui s'y trouve devient inutilisable pour tout le reste de la partie.

Examinez les secteurs habités (ou qui étaient habités auparavant) pour voir si vous y trouvez

quelque chose. Au début, ne vous préoccupez pas trop des limites imposées quant aux nombres d'objets que vous pouvez transporter.

Dans votre impatience de vous battre, n'allez pas vous mettre à tuer tout ce qui bouge. Il y a des NPC bienveillants qui peuvent se joindre à votre groupe ou qui ont en leur possession des objets essentiels pour le jeu.

Ne perdez pas de vue vos objectifs - trouver l'épée Wyrmslayer, sauver Laurana et délivrer les femmes et les enfants emprisonnés dans la forteresse Pax Tharkas. Ensuite, sortez-vous de là vivant.

CONSEILS POUR LE COMBAT

Certains personnages sont meilleurs que d'autres pour les combats, mettez-les donc en première ligne. N'oubliez pas de placer à l'arrière les personnages qui ont subi des dommages importants. Il est plus facile de laisser des personnages se remettre de leurs blessures que de les ressusciter (chose qui ne peut se faire qu'un certain nombre de fois - regardez la constitution de Raistlin).

Pratiquez le combat à distance le plus possible, car il vaut mieux blesser votre ennemi avant qu'il ne s'approche de trop. Attaquez de la façon appropriée, certains monstres ne peuvent être touchés que par une forte attaque, d'autres avec une attaque faible. Si vous tirez bas sur un monstre volant, vous ne faites de bien qu'au monstre. Il faut aussi noter que les personnages qui ont recours à la magie n'ont pas besoin de se trouver en première ligne pour lancer des sorts, à condition de se trouver dans les quatre premiers.

OU SUIS-JE?

Sachez où vous vous trouvez pendant toute la durée de la partie. Dans les endroits sauvages, consultez régulièrement la "Quest Map" pour vérifier la position des personnages et la position des armées de "Draconians" qui avancent. Si vous prenez la mauvaise direction et que vous vous retrouvez au beau milieu des armées de "Draconians", c'en est fait de vous.

Une fois sous terre, rappelez-vous où vous êtes allés. Observez les endroits particuliers afin de vous rappeler où vous êtes allés. Il y a des portes secrètes dans certains endroits et des trappes dans d'autres - Ouvrez bien les yeux et soyez prudents.

GENERIQUE

Création du programme
U.S. Gold Ltd

Directeur produit
Mike Wilding

Mise au point
George MacDonald, Graeme Bayless

Programmation 16 bits
Graham Lilley

Graphisme 16 bits
Kelvin Bulmer

Programmation et graphisme 8 bits
Mr Micro

Coordinateur conception
Laurence H Miller

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

Basé sur le module
DL2, Dragons of Flame de Douglas Niles

Dessin original de couverture
Jeff Easley

Documentation
Laurence H. Miller, George MacDonald

Conception graphique et dessins
LOUIS SAEKOW DESIGN: Peter Gascoyne & David Boudreau

Publication pupitre
LOUIS SAEKOW DESIGN: Peter Gascoyne

Production (Version européenne)
Bob Malin, David H. Brown

Imprimeur
Beshara Press Ltd.

QUESTIONS OU PROBLEMES?

Si vous avez des problèmes concernant le chargement ou le jeu de "DRAGONS OF FLAME" appelez-nous au 48 98 99 00 du lundi au vendredi et demandez notre Support Technique que se fera un plaisir de vous aider.

LIMITE DE LA GARANTIE

Strategic Systems Inc (SSI) garantit que la (les) diskette(s) sur lesquelles le programme ci-joint a été enregistré est (sont) dépourvue(s) de tout défaut d'ordre matériel ou de fabrication pour une durée de 30 jours après l'achat. Si, dans les 30 jours suivant l'achat, la (les) diskette(s) s'avère(nt) défectueuses pour quelque raison que ce soit, vous pouvez la (les) retourner à l'adresse suivante : 1, voie Félix Eboué, 94000 - Créteil, FRANCE, et nous la (les) remplaceront gratuitement.

SSI N'OFFRE AUCUNE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, QUANT AU LOGICIEL ENREGISTRE SUR LA DISKETTE OU AU JEU DECRIT DANS CETTE BROCHURE, SA QUALITE, PERFORMANCE, VALEUR COMMERCIALE OU CONVENANCE A QUELQUE FIN QUE CE SOIT. LE PROGRAMME ET LE JEU SONT VENDUS "TELS QUELS". TOUS LES RISQUES QUANT A LEUR QUALITE ET LEUR PERFORMANCE SONT A LA CHARGE DE L'ACHETEUR. SSI NE PEUT EN AUCUN CAS ETRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS OU DERIVES RESULTANT D'UN DEFECTUEL QUELCONQUE DU PROGRAMME OU DU JEU MEME SI SSI A ETE INFORME DE DOMMAGES POSSIBLES (CERTAINS ETATS N'ACCEPTENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES GARANTIES OU RESPONSABILITES IMPLICITES CONCERNANT LES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS, CES LIMITATIONS OU EXCLUSIONS PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS).

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

Copyright © 1989 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés. Copyright © 1989 TSR, Inc. Tous droits réservés.

Cette brochure et tout autre document imprimé ainsi que le programme d'ordinateur sur les diskettes ou les cassettes qui l'accompagne sont sous copyright et contiennent des informations qui appartiennent à SSI, Inc et TSR, Inc. Personne n'a le droit de donner ou de vendre des copies de cette brochure, de tout autre document imprimé l'accompagnant et les programmes d'ordinateur enregistrés sur les diskettes ou les cassettes qui l'accompagnent ou les listes des programmes figurant sur les diskettes ou les cassettes, à quelque personne ou toute institution que ce soit sans le consentement écrit de TSR, Inc.

Il est interdit de copier, photocopier, traduire ou de transposer sous forme lisible par une machine cette brochure ou tout autre document imprimé l'accompagnant, en tout ou en partie, sans le consentement écrit préalable de TSR, Inc.

Toute personne qui reproduira une portion quelconque de ce programme, pour quelque raison que ce soit, dans un média quelconque se rendra coupable d'une violation des copyrights et fera l'objet de poursuites devant les tribunaux criminels ou commerciaux à la discrétion du (des) détenteur(s) des copyrights.

QUE FAIRE SI VOTRE DISKETTE EST DEFECTUEUX

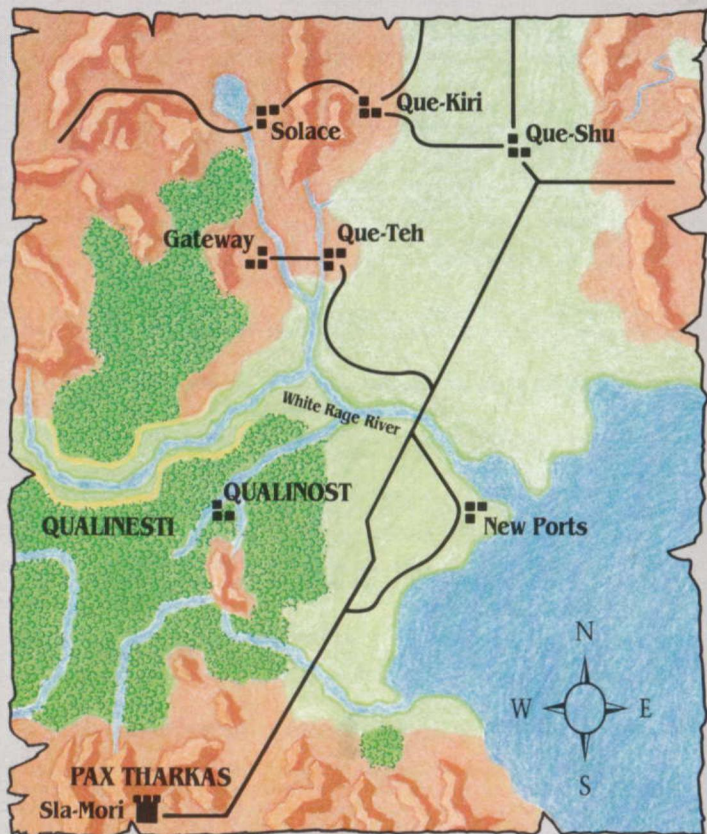
Tous nos jeux font l'objet de tests très poussés avant leur publication. Grâce à ce procédé, nous espérons découvrir et corriger toute erreur de programmation. Toutefois, du fait de la complexité de nos simulations, il se peut que certaines erreurs de programmations nous échappent et ne soient découvertes qu'après la publication. En plus des erreurs de programme, certains problèmes sont parfois causés par la diskette elle-même. Les normes d'erreurs industrielles que nous avons constatées sont de l'ordre de 3 à 5% des diskettes recopiées. Avant de conclure qu'une diskette est défectueuse, vérifiez votre entraîneur de disques. Jusqu'à 9% des diskettes qui nous sont renvoyées sous prétexte qu'elles sont défectueuses fonctionnent parfaitement bien sur nos ordinateurs. Souvent, le problème est causé par l'entraîneur de disques qui présente des défauts d'alignement, de vitesse ou a besoin d'être nettoyé.

Si vous avez une diskette défectueuse, retournez celle-ci seulement (conservez toutes les autres parties du jeu) à notre Support Technique accompagnée d'une note décrivant le problème que vous avez rencontré. Nous vous enverrons une nouvelle diskette dès réception de la diskette défectueuse.

Si vous découvrez une erreur dans le programme, renvoyez votre diskette et tout autre diskette ayant servi au jeu à notre Support Technique. Joignez-y une description de ce qui s'est passé au cours du jeu lorsque l'erreur s'est produite. Lorsque le programme aura été corrigé, nous vous enverrons une diskette mise à jour.

N'oubliez pas de joindre à votre envoi votre nom, votre adresse et un numéro de téléphone où nous pouvons vous joindre pendant les heures de bureau. Nous ferons de notre mieux pour rectifier vos problèmes le plus rapidement possible.

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