

LA ILUMINACION (Druid II)

<u>TECLAS DE CONTROL</u>	<u>C-64</u>	<u>SPECTRUM</u>	<u>AMSTRAD</u>
Selecciona conjuro	P @ * ^	U I O P	1 2 3 4
	L : ; =	H J K L	5 6 7 8
Acepta conjuro	+	CAPS SHIFT	CLEAR
Invoca conjuro	SPACE	SPACE	SPACE
Anula conjuro	← Izqda.	SYMBOL SHIFT	DELETE
Comando elemental	C=	A	A
Pausa/continuar	Run/Stop	ENTER	ESCAPE

MOVIMIENTOS DEL DRUIDA: En todos los ordenadores se pueden utilizar el Joystick. En Spectrum y Amstrad <Z, X, P, L).

COMO CONTROLAR LOS ELEMENTOS: Siempre que invoques a las fuerzas de la naturaleza en tu ayuda, hazlo con las teclas "Comand Elemental" y escoge entre Espera (wait), Sigue (follow), y Lanza (send). Alternativamente un segundo jugador puede controlar tu elemento usando los controles inferiores. Puedes elegir Modo Elemental automático o manual. Haz una pausa en el juego, pulsa la tecla "Comand Elemental" y reanuda el juego.

EL LIBRO DE LOS ENCANTAMIENTOS

- Conjurar las fuerzas de la tierra. Tipo: Protección. Duración: Especial. Alcance: Cercano. Si lo invocas a campo abierto, un Golem surge de la tierra y se convertirá en servidor del Druida hasta que su fuerza se agote. Sólo obedece ordenes sencillas: Espera, Sigue y Lanza.
- Conjura las fuerzas del aire. Tipo: Protección. Duración: Especial. Alcance: Cercano. Es como el anterior pero más rápido y débil.
- Conjura el fuego. Protege. Duración especial. Alcance cercano. Surge un Fénix de fuego pero pierde su poder cuando se encuentra en zonas húmedas.
- Conjura el agua. Protege. Duración especial y alcance cercano. Brota de las aguas un Kraken, pero pierde fuerza en zonas áridas.
- Muro de Fuego. Tipo: obstrucción. Duración semipermanente. Grandes muros de llamas.
- Pared de Agua. Obstrucción. Semipermanente.
- Toque Mortal. Tipo: Ofensivo. Duración: Corta. Cualquier criatura tocada por el Druida muere.
- Destello Mortífero. Destructivo. Corta. Destruye todo en un radio de 40 pies.
- Tierra de Muerte. Destructiva. Media duración. Lo mismo, pero dura más.
- Dedo Luminoso. Ofensivo. Corto. Al que le da, muere en el acto.
- Hechizo de recarga. Recarga de energía mística.
- Letargo. Obstructivo. Corta. Alcance medio. Atonta enemigos.
- Escudo Ígneo. Protector. Corta. Escudo de llamas.
- Invisibilidad. Duración corta.
- Armadura. Protección. Corta.
- El ojo que todo lo ve. Tipo: Visionario. Duración corta. El Druida ve todo lo que tiene delante en un alcance medio.
- Fortalecer. Abastecimiento de energía mística y fortalece al Druida.
- El Vino. Abastecimiento curativo. Efecto inmediato.

- El crucifijo. Tipo: Repelente. Duración corta. Aparece una Santa Cruz en la mano del Druida, haciendo huir a todas las criaturas.
- Tele transporte: Viaje etéreo. Duración: Inmediata. El Brujo se puede transportar a otro plano (el plano se elige mediante el símbolo mágico).
- El Antídoto. Curación inmediata al Druida.
- El Cuerno de Baeon. Viaje místico. Duración: desconocida. Alcance: Desconocido.
- La Moneda de Charon. Viaje Místico. Duración y Alcance: Desconocidos.
- La Orbita Blanca. Tipo: Destructivo / Iluminador. Duración: Eterna. Cuando un Druida se encuentra bajo este hechizo se le reconoce como Iluminado, y se le permite la entrada al Círculo de los Grandes Druidas.

Los príncipes Demoniacos.

Acamantor ha convocado a los Príncipes del Demonio y ellos colaboran aumentar el dominio de Acamantor en las tierras de Belorn. Se les puede encontrar en las tierras de fuego, en los desiertos, en las nieves y en el fondo de las mazmorras de la torre de Acamantor. Para destruir un Demonio, tendrás que dispararle muchas veces mientras conjuras el "Destello Mortífero" y "Tierra de Muerte". Cuando un demonio empieza a debilitarse, su color, cambia y con unos pocos disparos más será destruido. Pero ten cuidado: el demonio seguirá escupiendo bolas de fuego mientras algo amenace destruirlo.

INSTRUCCIONES DE CARGA: Para cargar mira en la Etiqueta.

Edita y distribuye DRO SOFT
Francisco Remiro, 5-7 28028 ■ Madrid — Teléf. (91) 246 38 02

Offset AIG. S.A. / San Raimundo, 31 / 28039 Madrid