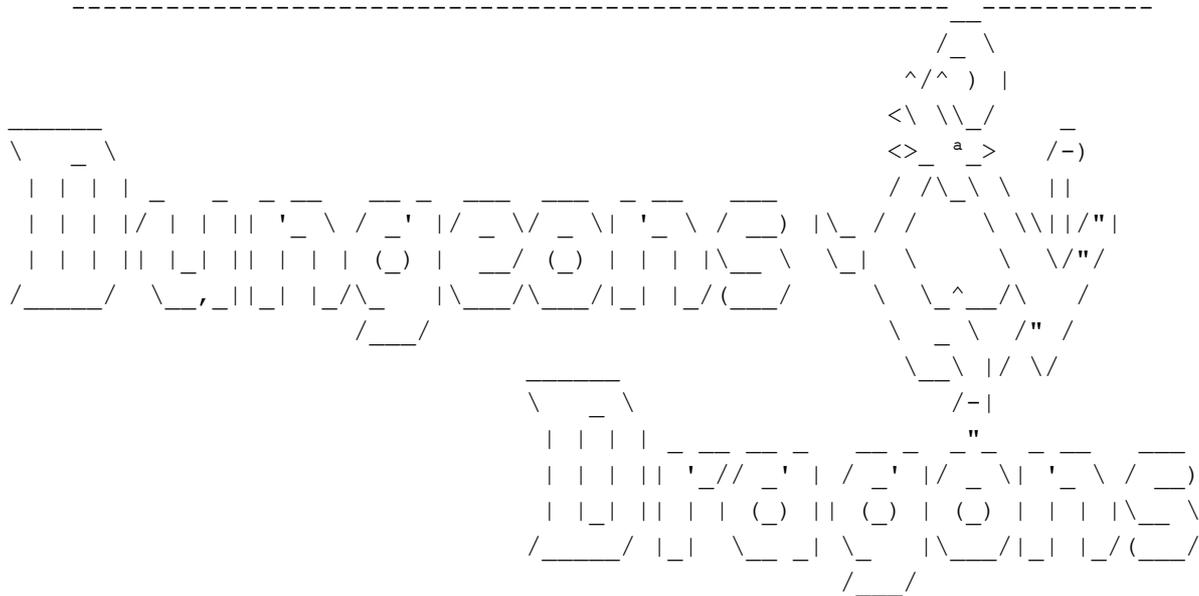


# Dungeons & Dragons: Warriors of the Eternal Sun FAQ/Walkthrough (Spanish)

by NightStalker2099

Updated to v0.1 on Apr 9, 2009



- W A R R I O R S   O F   T H E   E T E R N A L   S U N -

FAQ/Walkthrough  
Original de Night stalker.  
(carta\_detrampa@hotmail.com)

Version 0.1

---

## SUMARIO

---

	-----	
	. Carta del autor .....1	
	. Historial del archivo .....2	
	. Acerca del Juego .....3	
	.....	
	. Teoria basica del juego .....4	
	. ° Puntuacion de habilidad .....A	
	. ° Razas o Clases .....B	
	. ° Como crear un grupo .....C	
	.....	
	. El control y Menus .....5	
	. Algunos consejos .....6	
	.....	
	. Caminata por Valle del Sol.....7	
	. ° El Castillo .....A	
	. ° Campamento de los Beastmen.....B	
	. ° Las Cuevas de los Beastman.....C	
	. ° Tribu de los Troglodytes.....D	
	. ° Las Cuevas de Azcan .....E	

. ° Piramide de Azcan	.....F	
. ° Cueva de los Elfos Oscuros.....	G	
. ° Ciudad de los Elfos	.....H	
. ° La Cueva de Burrower	.....I	
.....		
. Conjuros arcanos y Divinos	.....8	
. Inventario	.....9	
. Faq y buzón de comentarios.....	10	
. Agradecimientos especiales.....	11	
. Cuestiones Legales	.....12	
_ ----- _		_

---

## 1. CARTA DEL AUTOR

---

Bienvenidos, ahora por fin despues de andar dando intereses a varios titulos, regreso a lo que se considera "mi linea de juegos favorita", los dedicados a la segunda edicion de D&D, en este caso, el unico que salio para la SEGA Genesis (mega drive) y un verdadero titulo lleno de recorridos y batallas al mas puro estilo del Eye of the beholder (PC) o pool of radiance (NES), ok creo que me emocione mucho

Como en algunos casos detallo (en otros no), usar un editor de texto para formato ASCII que sea un tanto "basico", como el note pad o el text edit, a una resolución mínima de 800 x 600 (en 1024 x 768 se ve genial)... por que si ocupan word abra horribles y desagradables cambios que haran terminar este archivo en algun basurero, pero bien bien bien, ya sabran que hacer.

Recuerda darle el copy-paste al Bloc de notas para que te aparesca todo el arte de un forma "correcta" por si tienes algunos problemas para verlo, revisa tu fuente, yo ocupo el "Lucida Console" que no he revisado pero creo que es el estandar.

Esta guia tratara de ser lo mas grafica posible, asi que espero que les guste (y entiendan) todo el arte que desarrollo.

Esta guia esta disponible en:

-----  
<http://www.gamefaqs.com/>  
 -----

<http://Neoseeker.com/>  
 -----

Si deseas revisar mas sobre los fines legales se localizan hasta el final de este archivo.

---

## 2. HISTORIAL DEL ARCHIVO

---

version 0.1 --- 28/03/09 05:25 pm --- 00/00/09 12:52 pm

Empece a constas de que ya son vacaciones, viva viva, mucho tiempo libre (y despues el regresar a la monotonia ¬\_¬)

Tamaño del archivo: 90.4 KB.

Se realiza:

- Las plantillas en general.
- El Historial que estas leyendo en este instante.
- El arte ASCII del nombre del juego y control.
- Buscar informacion sobre el juego.
- Comence el a repasar el recorrido (y otras tres veces mas).
- Mas Arte ASCII.
- Revision de algunas otras opciones y consejillos.
- Mas del recorrido (por fin termine)
- Copy-paste de los conjuros.
- Al igual que los inventarios.
- Algo de revision ortografica.
- Completada las partes finales (agradecimientos y cuestiones).
- Mi logotipo para finalizar.

Acabe aun con tiempo de sobra, si es que estas en vacaciones que las disfrutes, solo recuerda en ahorrar agua y cuidar las plantas y evitar las fogatas en lugares con pastizales (ù\_ú) (creo que esto cuenta como parte de mi trabajo comunitario (n\_c) pero ya ni que).

---

### 3. ACERCA DEL JUEGO

---

Warriors of the eternal sun fue desarrollado en 1992 POR y PARA la entonces popular Sega genesis (Mega drive), este juego como muchos lanzados antes, fueron reconocidos por ser basado en la segunda edicion del D&D, es decir, toda su teoria (clases, razas, exp's) fueron adaptadas de esa publicacion, de alli el gran exito que tomaron algunos otros juegos que por ahora no tengo la intension de mencionar (:D).

El juego nos presento una exquisita conbinacion de los dos sistemas que se habian ocupado en otros titulos, es decir, las batallas en tiempo real (ocupada en Eye of the beholder, PC) y batallas tacticas (en Pool of radiance, NES), un manejo muy sutil como el de primera persona que se llega a ocupar solo en las mazmorras, cuevas o pequeñas fortificaciones y la perspectiva en vista aerea, "la vieja escuela", visible al manejar a nuestro grupo por las extensiones abiertas al rededor de todo el mapa, en verdad esto fue algo muy aceptado por mi parte, ya que te ayuda a no serten dependiente de un solo sistema y ofrece mas expectativas a la hora de ir a machacar algunos enemigos.

Por otra parte, las elecciones de personajes no dejo nada que desear, es muy aceptable el tener ya previsto a las clases - razas disponibles o crearlos a nuestras propias costillas, elegir claramente el nombre, especie, tirada de atributos (fuerza, destreza, AC, etc) e incluso el color de nuestros fieles acompañantes.

Gracias a los 16 bits que ofrecia Sega, el juego no tubo nada que desear en ese aspecto, tiene graficos buenos, musiquilla muy medieval y jugabilidad muy superior a cualquier version ochentera que quiza pudo ofrecer nintendo, tal vez su gran rival en ese aspecto seria "Eye of the beholder" del cual se toma algo parecido en los muros para la vista en primera persona, por lo que a mi respecta fue una buena idea adoptar las masmorras.

La historia nos relata: La guerra entre Goblins y humanos se habia extendido ya por 13 lunas, el duque Hector Barrik fue obligado a una retirada hacia su castillo ante la gran desventaja que tenia, los goblins por su parte esperaban

ya dar el ataque final... el plan era huir al caer la noche, "los bardos elogiaron el gran corage en aquella afrenta". Pero de pronto... cuando los goblins se preparaban para atacar.... Un gran terremoto dio lugar y el cielo fue rasgado... ante el asombro de todos, humanos y goblins fueron succionados dentro de un vortice...

El castillo fue transportado a un valle con un alto resplandor, las rojas y ardientes llamas del sol circulan sobre el continente flotante y hacia el horizonte solo se observa mas de aquel inmenso infierno.

Lo bueno: OK, creo que ya elogie mucho este juego, pero se me paso decir la gran variedad de enemigos que podemos enfrentar, incluso a los raramente invitados; "Dragones" haaa, claro y la opcion de salvar casi en cualquier momento (aunque no sea muy oportuno).

Lo malo: Tal vez el poco espacio que se da para los items, no hay una seccion especial para acomodar armaduras, espadas, accesorios, por desgracia todo esto esta revuelto en una sola parte y en realidad que se puede volver muy molesto al ya no tener espacio.

---

#### 4. TEORIA BASICA DEL JUEGO

---

La siguiente teoria como ya lo habia comentado, esta basada en general para cualquier juego de la segunda edicion del D&D, ok lo admito es solo un copy-paste, pero ahore trate de "explicarlo mejor".

---

##### A.- PUNTUACION DE HABILIDAD

---

La base para esta puntuacion es una numero entre 3 y 18.

La puntuacion es coeficiente a un numero automatico de la computadora, él número máximo a factorizar es 19.

-----

```
      _____
     _/| FUERZA |\_
    <|_|| (STR)  ||_||>
     \|_____||/
```

Medicion física de poder, musculos, y energía.

Character de tipo guerrero pueden tener una excepcional fuerza colosal de 18. Excepcional fuerza es medida con un porcentaje valuado, (01,02, 03... 98, 99, 00) siguiendo la base de fuerza (18/23). (Emm, en realidad en este juego, el maximo a factorizar es 18 :D).

La alta fuerza permite a los personajes pelear mejor, con armas de mano, como mazas y espadas, golpean más fuerte y obtienen mas bono de daño

-----

```
      _____
     _/|AGILIDAD|\_
    <|_|| (DEX)  ||_||>
     \|_____||/
```

Medición de la agilidad, coordinación de ojos a manos y velocidad de reflejo. Caracteres con alta agilidad, tienen bonificación con clases de armadura (AC) y tiene la capacidad de aun apuntando con dificultad obtienen un golpe. Buena agilidad también da bonos cuando usan armas de misiles como arcos u ondas, destreza de 16 o mayor, cancelan algunos puntos en guerreros que sufren cuando usan armas en ambas manos.

---

\_\_\_\_\_  
\_ / | FORMACIÓN | \ \_  
< | \_ | | (CON) | | \_ | >  
  \ | \_\_\_\_\_ | /

Mide aptitud, salud y dureza física. Alta constitucion incrementa él numero de golpes que consiguen los caracteres, puntos de golpe miden con que dificultad un carácter es incapacitado de morir.

---

\_\_\_\_\_  
\_ / | INTELIGENCIA | \ \_  
< | \_ | | (INT) | | \_ | >  
  \ | \_\_\_\_\_ | /

Mide memoria, razonamiento y habilidad de aprender, requisito principal para magos, donde su habilidad y buena supervivencia se vinculan a aprender y usar el conocimiento (es decir, entre mas inteligencia, mas aprenden).

---

\_\_\_\_\_  
\_ / | SABIDURIA | \ \_  
< | \_ | | (WIS) | | \_ | >  
  \ | \_\_\_\_\_ | /

Mide una mezcla de buen juicio, iluminacion con poder e institucion. Caracteres con sabiduría de 7 o menores son más susceptibles a ataques magicos, y de 15 o mayor dan más resistencia. Clerigos de sabiduría de 13 o más ganan conjuros extra.

---

\_\_\_\_\_  
\_ / | CARISMA | \ \_  
< | \_ | | (CHA) | | \_ | >  
  \ | \_\_\_\_\_ | /

Mide magnetismo personal, persuasión y habilidad de asumir autoridad. Caracteres con alto carisma son útiles como portavoces cuando negocian con alguien que puedes correr durante tu aventura.

---

\_\_\_\_\_  
\_ / | CLASE DE ARMADURA | \ \_  
< | \_ | | (CA) | | \_ | >  
  \ | \_\_\_\_\_ | /

Esta puede cambiar a lo largo del juego, mide que difícil un objetivo da golpe y daño. Alto valor de la CA el objetivo es golpeado fuerte. Bajo CA puede indicar diferentes cosas. Un carácter fuerte es dificultado a un golpe, por que es equipado con armadura magica, cuando un monstruo fuerte tiene el mismo CA no es afectado

por que este es pequeño y rapido. CA cambia únicamente cuando encuentran y usan nuevas armaduras y escudos, alta agilidad mejoran caracteres de CA.

---

```

      _____
    _/| THACØ | \_
<|_| Y DAÑO ||_|>
  \|_____|/

```

El THACØ representa la habilidad de un caracter para golpear a un enemigo, se representa por To Hit Armor Class Ø.

Un caracter requiere "balancear" un numero igual a el daño del objetivo con una clase de armadura de Ø.

El THACØ esta basado en la clase y nivel.

Un ataque es exitoso si el balance es mayor o igual con el THACØ del atacante, menos el AC del objetivo.

Ejemplo: Un Guerrero con THACØ de 15, ataca un enemigo con AC de 3, entonces el balance seria de (THACØ 15)-(AC 3)= +12, pero si el AC del enemigo es -2, el balance seria de (THACØ 15)-(AC -2)= +17.

El daño son los puntos que un atacante inflige a un oponente, la cantidad de daño inflingido depende de la fuerza de atacante y el tipo de arma.

Algunos monstruos solo toman alguna parte de los daños realizado por cierto tipo de arma, por ejemplo los skeleton's, toman la mitad de daño con armas afiladas.

---

```

      _____
    _/| PUNTOS DE | \_
<|_| EXPERIENCIA ||_|>
  \|_____|/

```

Mide como mucho un carácter tiene logros, experiencia se aprende por matar monstruos, descubrir tesoros y completar parte de la aventura, considerando que el requisito primo de puntuacion de 16 o mayor, incrementa la experiencia aprendida por 10%, el avance de experiencia depende de las clases y razas.

---

```

      _____
    _/| PUNTOS DE GOLPE (HP) | \_
<|_| Y NIVEL ||_|>
  \|_____|/

```

El HP indica la dificultad con la que el caracter u oponente puede morir, los altos niveles son mejores.

Cuando un ataque pasa la armadura y defensa y es substraído por el objetivo, si el HP llega a cero, el caracter queda inconsciente, pero cuando llega a -10 o menos el caracter muere.

El nivel mide como un caracter tiene un avance en su clase.

Cuando un caracter tiene suficientes puntos de experiencia avanza de nivel. Estos ganan puntos de golpe, habilidad de combates y resistencia a los efectos de envenenamiento y ataques magicos.

Magos, clerigos y paladines obtienen la habilidad de memorizar un gran numero de conjuros y lanzar nuevos niveles de conjuros.

Los avances de nivel pasan automaticamente cuando un caracter avanza en puntos de experiencia.

---

B.- CLASES O RAZAS

En el caso de este juego, las razas y clases estan mezcladas a dos opciones, humanos o semi humanos, es decir, los humanos cuentan con ciertas razas y los semi humanos ya no incluyen tales, solo estan representados con ciertas características "especiales", de igual forma, aqui esta la tabla.

CLASE	DESCRIPCION	REQUISITO	ESPECIAL	ARMAS ACEPTABLES
Clerigo (Cleric)	Guerreros abates que luchan por medio de la Fé, utilizando armas no filosofas y conjuros divinos	Sabiduria (wis)	*Auyenta no vivos (muertos vivientes)	*Maza *Martillo *Baston *Hondas
Guerrero (Warrior)	Combatientes expertos en el uso de diversas armas y armaduras	Fuerza (str)	*Atacan con mayor frecuencia que otros	*Todas
Mago Magic-user	Individuos entrenados en el uso de magia y armas limitadas	Inteli- gencia (int)	*Capacidad para utilizar los conjuros arca arcanos	*Bastones *Dagas
Ladron (Thief)	Grupo de guerreros caracterizados por su agilidad y destreza	Agilidad (dex)	*Capacidad en desarmar las trampas *Ocultar	*Espadas *Mazas *Dagas *Bastones *Lanzas
Halfling	Tiene alta agilidad y resistencia a constitucion magica	Agilidad (dex)	*Puede ocultar *Bonificacion con hondas	*Hondas *Espadas *Dagas
Elf	Son resistentes a varias clases de hechizos de atraccion y sueño	Fuerza (str) Agilidad (dex)	*Uso de magia ligera *Bonificacion con los arcos	*Todas
Dwarf	Guerreros por naturaleza con alta constitucion y resistencia.	Fuerza (str) Constituc (con)	*Resistencia a varias clases de hechizos y venenos	*Espadas, *Mazas *Dagas *Hachas

\* Los niveles y experiencias varían según cada personaje, luego esta lo que se conoce como "habilidades" estas ocupan el lugar de la magia, en el caso de los tipo "Guerreros" no cuentan con nada de eso.

---

---

### C.- COMO CREAR UN GRUPO

---

---

1. Entra a la pantalla principal en: "CREATE A NEW PARTY".  
En primer lugar se selecciona una de las cuatro cajas libres para crear un personaje.
2. Selección del personaje:  
Esta es cualquiera de las ya mencionadas en la sección de teoría, además de poder elegir entre hembra y varón.
3. Selección del color y nombre:  
Rojo, azul, verde, amarillo, tu eliges :) a y no te olvides de dar un buen nombre a tus representantes, cuentas con 17 caracteres disponibles, así que no hay pretextos para dar nombres largos.
4. Tirada de dados (Roll again):  
Puedes dar otras tiradas automáticas a los valores que te muestran en fuerza, inteligencia, Sabiduría, etc. estas varían en base a la computadora (es decir el juego). Por lo general los valores altos (de 18) tienden a reducir otros valores, por ejemplo si tienes 18 de fuerza, tu HP será bajado a 08 o tu oro, DEX, etc. Elige sabiamente dependiendo de tus clases.
5. Detalles finales:  
Termina de crear todos los personajes (cambia de caja con "C") y así estaremos listos para comenzar la aventura...
6. Consejos de grupos:  
Bien, siempre es costumbre dar mi opinión de como podrías armar un grupo algo "equilibrado", posiblemente te interese como formar un grupo simple:

#### Night Stalker Team:

- Guerrero : necesario para los enfrentamientos mano a mano.
- Clerigo : Util para restaurar el HP.
- Mago : Con algo de paciencia puede ser muy util.
- Dwarf : Mas fuerza (y eso que no conocian los esteroides).

Si es apenas estas comenzando a adaptarte al grupo, lo que necesitas es mucha fuerza bruta, con el guerrero y Dwarf te pueden cubrir bien las espaldas, el clerigo es muy necesario para sanar a todos y el mago, bueee lo que pasa es que abundan algunos articulos (llamase pergaminos) que solo son utiles con estas clases, así que seria un desperdicio el no hacerles caso, jejeje.

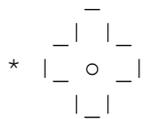
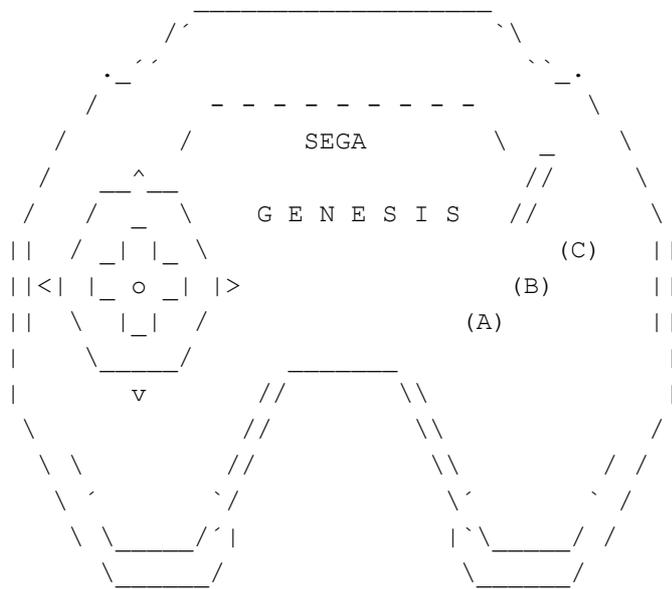
O BIEN... si no te interesa crear ningun grupo, puedes empezar desde el menu principal con la opción de "USE DEFAULT PARTY" y la computadora se encargara de todo y todo.

---

## 5. EL CONTROL Y MENUS

---

La configuración de los controles iniciales es la siguiente:



\* : Pad de movimiento por los menus y al rededor del mapa.

\* (A) : Ataque principal/cancelar opciones/desaser acciones.

\* (B) : Ataque Secundario/aceptar diversas acciones.

\* (C) : Cambio de personaje.

\* [START] : Accede al CAMP (menu principal o de opciones).

Al acceder al menu principal, podemos encontrar algunas opciones, como son:

- \*Inventory : Accedemos a ver los valores de nuestros personajes, seguir los puntos de experiencia y el oro, ademas de todos los objetos que acarreamos.
- \*Leave Camp : Regresamos al mapa o masmorra en donde nos encontremos.
- \*Rest Party : Util para restaurarnos de heridas o re-memorizar los conjuros (clerigo-mago) ya ocupados, el tiempo en si es de 8 horas (lo recomendado) pero puedes dejar a que los dañados se curen por completo.
- \*Save/Load Game : Es posible salvar la partida en uno de los 4 slots que se dispone, de igual forma para rescatarlos, esta opcion no se dispone en cuevas o masmorras (salvar).
- \*Transfer an Item : Podemos intercalar los objetos entrs los espacios que manejan las maletas de los aventureros.
- \*View Map : Se ve el mapa de la region en su totalidad, en el caso de masmorras, este sera creado conforme a los pasos que se dan y no son gravados al salir de tal lugar.
- \*Options : Algunos otros pequeños cambios que podemos hacer.
  - Return to camp : Regresa al menu anterior.
  - Drop item : Arroja un objeto que no te sea util.
  - Change Roster : Elige el orden de los personajes.
  - Music is on/off : Ya sabes, tiene que ver con la muuusica :D
  - Bar Graph are on/off: Elige si tu HP es representado por barra o numeracion.

Y como siempre, nunca pueden faltar mis gratos consejos como viajero, o bien por si te interesa hacer esto a tus propias cuentas, que venga los consejos:

> BATALLAS EN PRIMERA PERSONA

Estas toman lugar al entrar a cuevas, cavernas o mazmorras, se ve la imagen del oponente en nuestra persepectiva y para los ataques contamos con los de la barra a nuestra derecha, bien para estos casos puede ser de utilidad las siguientes recomendaciones (tomado de mi guia de EOB):

- Ataque estandar:

Cuando encuentres a un enemigo en espacios grandes, comienza a dar vueltas alrededor de el y atacar, asi evitaras los golpes.

```

- - -
|5 4 3| 1. Enemigo
|6 1 2| 2. Grupo ataca
|_ _ _| 3. Cuando el grupo este aqui, el enemigo estara en 2 y podras
        atacar
- - -
|6 1 2| 4. Cuando estes en este punto, el enemigo pasara a 3 y podras
|5 4 3|   atacar, avanza a 1 de nuevo, para que el enemigo avance a 4
|_ _ _|   y repite el ataque en circulos, tambien puedes tomar el
          cuadro 5 o 6, siempre formando un ataque en 4 cuadros.
    
```

Nota: Cuando gires siempre tienes que quedar viendo al enemigo. si no le entiendes al ejemplo 2, ya ni modos.

- Ataque lateral:

Cuando encuentres a un enemigo en espacios laterales libres, atacalo y muevete a la izquierda, cuando se pare frente a ti atacalo y muevete a la derecha, asi evitaras los golpes.

```

- - - -
| 1 4 | 1. Enemigo
| 2 3 | 2. Grupo ataca
|_ _ _| 3. El grupo se mueve, viendo hacia el frente (o sea 4).
        4. El enemigo avanza a este punto, lo puedes atacar y regresar
          al punto 2, siguiendo siempre el 2-3-2-3.
    
```

Nota: Cuando te muevas siempre tienes que quedar viendo hacia el frente.

- Ataque retroceso:

Cuando encuentres a un enemigo en espacios reducidos, atacalo y retrocede, ten cuidado de no quedar adelante de muros al retroceder.

```

-
|7| 1. Enemigo
|6| 2. Grupo ataca
|5| 3. Avanza aqui, mirando al frente, cuando el enemigo este
|4|   en el punto 2, atacalo.
_|3| 4. Puedes atacar al enemigo cuando este en el punto 3 y
[1_2] sigue los mismo pasos de retroceder, siempre mirando
      al enemigo.
    
```

---

## > BATALLA EN PERSPECTIVA AEREA

---

Estas toman lugar al vagabundear por todo el mapa posible, tus vas caminando y un enemigo aparece de la nada, puedes avanzar y perderlos o ser valiente y patearles el trasero (este sistema de batalla es considerada la "vieja escuela de los juegos D&D"), tambien tengo algunos consejos.

### - Ataque con armas arrojadizas:

Lo que considero la mejor tecnica a nivel cancha (y que quede escrito que yo la digo), consta de que en la mano secundaria de todos los personajes lleves un arma arrojadiza (arcos u hondas), por ejemplo vas caminando cerca del castillo y presionas la "mano secundaria" notaras entonces que unas bestias estan a cierta distancia lejana y gracias a las armas arrojadizas contamos con hasta "2" turnos extra de ventaja para ataques.

### - Huir como un valiente:

En caso de encontrar a desagradables criaturas molestas, la forma mas eficaz es evitarlos, para eso puedes entrar a "edificios o cuevas" y al salir de nuevo ya no estaran, jejeje no tengo mas que decir.

---

## > OTROS CONSEJOS

---

Y bien no queda mas que otras pequeñas cositas que comentar, si es que ya te sientes preparado para el recorrido.

### - inventarios a tope:

Es comun al avanzar el recorrido que el poco espacio en las maletas de los personajes obligue a desasernos de algunos, entre mi recomendacion seria el arrojar los pergamino clerigos (bless o cure wound's) que generalmete abundan y para que los necesitas si traes a un clerigo (¬\_¬), por otro lado el guardas armas despues nos seran utiles para venderlas y comprar mejores, lo mismo sucede con las armaduras.

### - Guardar partidas:

Como ya habia comentado, cuentas con 4 slots de salvar, se cauteloso y no llegues a la mania de salvar-restaurar por cada golpe que te den, ademas recuerda que no es posible guardar dentro de cuevas.

### - El mejor aliado:

Claro, a los chicos programadores se les ocurrio agregar un mapa (valgame, lo que hubiera ocasionado tener uno en EOB u\_u), este es quiza tu mejor aliado en todo el juego, siempre puedes consultarlo al notar las direcciones y/o evitar el dar vueltas en circulos por muchos minutos.

En el caso de las cuevas o lugares cerrados, los mapas no son guardados, asi que trata de colocar piezas claves (algun item no util) para que a la hora de regresar ya tengas una idea de la ruta.

---

El Duque, viendo la nueva situacion a la que nos encontramos, decide que para poder sobrevivir es necesario encontrar aliados, hay nuevos enemigos en todas partes asi que los guardias no pueden realizar esa busqueda su deber es proteger el castillo, vuestro grupo es elegido para realizar tal mision, servir fielmente y abra una jugaza recompensa de por medio. (Ok! ya me convencio :D).

---

---

#### A.- EL CASTILLO

---

---

Ahora para hacer mas placentero este recorrido, primero hay que revisar a fondo con que cuenta el castillo, es necesario revisar y obtener todas las cosas necesarias con un solo viaje (maximo 3) de lo contrario se conocera la cara fea del Duque, soldados, vendedores y aldeanos que se pondran muy, pero muy molestos al no ver resultados en la busqueda, bueno no he visto que tanta es la magnitud de estos actos pero no es placentero el recibir insultos de todas las personas, bien ahora comenzamos.

##### - Recinto del Duque:

Aqui nos explicara amablemente nuestra mision, notaras que hay cuatro columnas a lo largo de esta sala (son columnas de vigilancia con soldados en lo alto), primero hablaremos con el sujeto que esta hacia arriba (norte) de donde el vigilante, no te dira mucho pero solo recuerda que hablamos con el. Luego podemos revisar la columna a derecha de donde este sujeto (busca la entrada disponible).

##### - Prision (calabozo):

Este lugar esta lleno de entradas, en una de ellas hay un Warrior (Flind) y un Giant Rat, por si les quieres dar cuello, luego en la sala mas amplia (el cofesionario) busca un muro falso en direccion [W] para encontrar unos utiles guantes de poder de ogro (Guantlets of Ogre Power), luego sal del recinto del duque y vamos a revisar otros lugares.

##### - Tienda de Armaduras:

Por ahora solo cuentan con un Leather Armor pero ya con mas vueltas en este lugar (y experiencia, en eso se basa para que te vendan mas objetos) podemos tener mas objetos disponibles, la armadura de cuero te sale en 20 monedas de oro.

##### - Tienda Armamento:

Este lugar esta algo desolado y bajo de inventario debido a la reciente guerra (contra goblins) de todas formas puedes comprar algunas cosillas.

##### °Armas:

*Staff	:	05
*Dagger	:	03
*Spear	:	03
*Sling	:	02

##### - Caravanas:

En esta opcion el sujeto nos vende por modicas cantidades la opcion de llevar al grupo a un lugar antes recorrido, por ejemplo cerca de una cueva, por el momento como no hemos salido del castillo no hay rutas disponibles.

- Cafeteria:

Aqui hay varios individuos hechándose unos tacos (:D), bueno como notarás a plena vista, aquí también hay un puesto de vigilancia al cual podemos entrar y revisar, revisa el muro en dirección [E] y encontrarás una sección falsa a un Axe +1, luego sal de este lugar.

- Laboratorio Magico:

Este lugar está cerca de la cafetería, puedes comprar el conjuro mágico de "Shield" por 500 monedas de oro, luego en dirección donde los libros hay una entrada secreta, aquí solo está el conjuro de "Sleep", regresa.

- Cripta:

En dirección al cementerio, del lado sur se localiza otro puesto vigilante, dentro hay muchas puertas, pero si revisas el muro [N] estará una sección falsa a un +1 chain mail, de nuevo sal de aquí.

- Capilla.

Los clérigos de aquí amablemente te restaurarán de cualquier daño, pero hay de igual forma un área accesible del lado izquierdo (donde unos arbustos), si revisas encontrarás 2 potion's of healing y un Staff of healing al revisar el muro [E].

- Torre de Guardia.

Por último en la esquina superior a lo más alto de la derecha se encuentra la torre, revisa el muro meridional en [S] para obtener un +1 sword, hecho esto abremos revisado por completo el castillo y ya estamos listos para el paseo.

---

---

B.- CAMPAMENTO DE LOS  
BEASTMAN

---

---

Un sujeto de los que andan en el castillo comentó sobre un "campamento" que poseen las criaturas "beastman", revisamos ahora el panorama por medio del mapa disponible, notando que hay una pequeña fogata en dirección "Norte", de camino para allá, en este lugar hay algunos enemigos:

- 
- Giant Racer: La primera pequeña serpiente, su mordedura no es muy letal y su HP oscila entre los 4.
  - Flying Viper's: un poco más complejos que sus primos, solo tienen un poco, más de HP (es decir, también es de 4).
  - Boar's: El HP es de 5, estos pequeños cachorros tienen algo más de fuerza que a que te muerda una serpiente.
  - Beast man: Sujetos con apariencia animal y pequeños rasgos de humano, se les encuentra con espadas, escudos y armaduras similares a cualquier aventurero, aunque en algunos casos utilizan arcos, su hp es entre 5 y 10.
  - Young Beast man: Pertenecientes a la misma tribu, son reconocidos por ser un poco más débiles y bajos de recursos que un adulto (small beast man), algunas como premio dejan espadas +1.
-

Lo recomendable es si tienes la oportunidad de subir un nivel, para que no se te haga muy pesado lo demas o si tu grupo esta a base de guerreros y todos tienen fuerza de 18, eso seria mejor :)

Ahora vamos por la fogata, abra una jugasa carnada de carne, pero al pasar por esa instancia, 7 Beastman llegaran a tirara mala leche, bien aqui una de las estrategias mas comunes es cubrir a tu mago (que si no me fallan algunos calculos, son demasiados bajos), el personaje que cuente con el guante de la fuerza de ogro y la espada +1, facilmente puede causar un daño igual a 10, esto ayudara en gran manera, si tienes suerte algun de ellos puede dejar una espada como premio.

Revisa de nuevo el mapa y ahora en direccion izquierda se localiza un puente, hay que ir hacia esa direccion...

---

---

#### B.- CUEVAS DE LOS BEASTMAN

---

---

(Pasando el puente sobre el rio :D), aqui rapidamente algunos integrantes se daran cuenta de que ya son otros territorios, lo manejado en estos casos es estar alertas, aqui nuestro objetivo es ir en direccion norte a donde se note el "siguiente" puente, mas o menos en esa direccion, pero la travesia no sera tan facil, encontrando enemigos;

- 
- Dire Wolf: Con apariencia a lobos o perros color gris y de grande tamaño, tienen como arma principal sus garras y colmillos, su hp esta entre
  - Hill Giant: Seres parecidos a los cabernicolas, sus armas principales son las rocas gigantes, su hp esta entre los 15 y siempre se le encuentra con algunos dire wolf's.
  - Boar's: El HP es de 5, estos pequeños cachorros tienen algo mas de fuerza que a que te muerda una serpiente.
  - Huge Beast man: Gigantes bobos y torpes, son de color verde y tienen la capacidad de golpear con sus cachiporras hasta tres veces, su HP esta entre los 20.
  - Tiger: Enormes Felinos sin ningun rasgo NO conocido por cualquier persona, lo mas caracteristico es su fuerza contra sus presas, su Hp esta entre los 15.
  - Grizzly Bear: Tambien en la categoria del "reyno animal", feroces osos con tremenda fuerza en sus sarpazos y mordiscos su hp esta ente 16.
  - Big Beastman: Los (Aun) mas gigantes de esta clase, es color grisaseo, con ropa estilo cavernicola, entre sus ataques esta el golpear con su garrote, su hp esta alrededor de 14.
  - Panther: Otro felino con terrible fuerza y resistencia, ataca con sus garras y mordiscos, su barra de HP esta entre los 15, ademas que puede lanzar tres golpes consecutivamente.
-

Lo recomendable, ya estar en nivel 3 de Guerrero, algo así como 25 de hp, mi técnica infalible en estos casos es contar con un arco, vas avanzando y presionando el "botón" que se basa a este arco, cuando notes a un enemigo tendrás la ventaja de atacar a distancia, también puedes equipar a un clérigo con una Honda y el mago con Magic missile.

En dirección norte aparecerán varias cuevas, hay que ir primero por las dos de la "planta baja" (antes de subir las escaleras).

- Cueva 1 (planta baja):

(Es la que está más al norte) Hay un warrior (chance y te deja un Axe) que cuida solo un pergamino mágico de "Shield", sal de aquí.

- Cueva 2 (planta baja):

Es la primera al sur (osea de donde vienes), hay dos Warrior (en Eye of the beholder se conocen como Flind's con 13 hp), hay una entrada en dirección [W], de nuevo dos warrior's, y otra entrada a [S], que nos lleva a la segunda planta de este lugar.

- Cueva 3 (segunda planta):

Bueno ya vez que se conecta con la cueva de la planta 1, ahora que recuerdo comentar que aquí es buen momento para equipar a tu mago con una daga y obtener experiencia, por si no lo habías notado (claro, ya lo habías notado) es algo difícil en el método táctico.

- Cueva 4 (segunda planta):

En esta primera fase hay varios Warrior's, luego sigue por [E], encontrando otros del mismo tipo y un pergamino mágico de "Darkness", ahora sal de aquí.

Sube la escalera hacia la siguiente planta y entra a la cueva más cercana.

- Cueva 5 (tercera planta):

En dirección [N]-[E] encontrarás una Warrior Woman llamada "Kacantizu" esta armada por una maza y tiene 35 de HP, en esta misma parte hacia [E] al caminar estarán 300 monedas de oro (el texto te marcará), entre otras cosas, aquí hayarás en [S]-[W] una trampa de rocas y una daga (siempre que entre y bayas por ese punto estará la daga, pero en realidad necesitas muchas? su precio a vender no es muy bueno) ahora sal de este lugar.

- Cueva 7 (tercera planta):

Bien nos saltamos la cueva de medio y vamos primero por la última hacia el norte - derecha... De entrada serás atacado por la maleza (por defecto), se puede ir por [S], hay un "Giant Rat" con 7 de hp, o en dirección [N] con un "Grupal" con 18 de hp, en esta parte, revisa el muro en [N], donde las rocas hay un pasaje secreto que conduce a un pergamino de protection from evil y una espada +1, ahora sal de este lugar.

Bien, ahora solo resta un camino a seguir...

- Cueva 6 (tercera planta):

Ve por dirección [E], abra varios "Lieutenant" (son Warrior's), si sigues por línea recta en [E], encontrará un sujeto llamado "Uklangor" con 35 de hp, en la posición donde se encuentra el invisil, también encontrarás objetos; 2 spear +1, pergamino de Sntiangle y detect magic, como sea que revises, al final en el muro [N] abra una sección con el mensaje "TAL VEZ MARMILLIAN NOS PODRA AYUDAR" y te preguntaras quien es? claro, el sujeto en la torre del castillo, así que si no es mucha molestia, es hora de regresar, sal de la cueva...

luego sigue toda la ruta hacia el castillo evito la fatiga (:D)...

- Castillo:

Vamos al trono del rey, en direccion derecha, habla con Marmillian, esta en la torre, contara que la gente se esta volviendo algo tenza, estan asustadas por el inmenso sol y esperan encontrar aliados, cuenta con un objeto de una antigua civilizacion "Los Azcan", que influyeron hacia la cultura de los beast man (o sea que sirve para los dos), la Whitered vine, que repele las vid's normales, hay que apuraros no queda mucho tiempo, jolines (ja, que frace :D), obtendremos la

- Tienda Armamento y equipos:

Antes de marcharnos podemos comprar algunos objetos que nos pueden ser muy utiles.

°Armas:

*Staff	:	05
*Dagger	:	03
*Spear	:	03
*War hammer	:	06
*Sword	:	12
*Axe	:	08
*Mace	:	06
*Sling	:	02
*Bow	:	31
*+1 Spear	:	562
*+1 Dagger	:	187
*+1 Sword	:	3750

°Armaduras:

*Leahter armor	:	25
*Chain Mail	:	50
*Plate Mail	:	75
*Shield	:	12
*+1 Leather armor	:	1666

Curate en la capilla y Listo, regresamos a donde las cuevas...

- Cueva 6 (tercera planta):

De nueva cuenta revisamos en direccion [N] (en donde el mensaje) aqui ya con el baston que nos dio Marmillian atravesaremos el muro.

ahora encontraremos enemigos; Giant Racer, Young Racer,

-----  
- Carrio Crawler: Pequeños insecto cienpies que lanza varios ataques al mismo tiempo y tiene la facultad de paralizar (algo como "Stuck"), su hp esta entre los 45 hp.

- Tuatara: Lagarto con capacidad de varios ataques simultaneos, es muy fuerte y en contra de personajes con poco HP al borde de mortal, su HP es de 40.

- Black Widow: O "Giant Spider" es un depredador que caza a sus presas al confundirlas con sus telarañas y juega el rol de mantener un equilibrio en las plagas, tiene la capacidad de envenenar a sus objetivos, aunque su Hp solo esta entre los 27.

- Owlbear: O Oso cabeza de Buho :) es similar a un oso normal, con las mismas capacidades de los multi ataques, de color cafe y con unas poderosas garras, su hp esta entre los 30, los Young Owlbear solo llegan a los 15.

- Giant Rat: Mamiferos que por razones magicas sufrieron mutaciones a enormes seres, cuentan con las características típicas de una rata, pero su HP no sobrepasa los 10.

- Giant Toad:

Ranas gigantes con capacidad de ocupar su lengua como arma, no tiene algun otra capacidad especial, su HP es de 15.

- Troglodytes: Seres con apariencia a reptiles y humanos, desendientes del plano acuatico, se les ve armados con lanzas y realizan ataques multiples, su hp esta entre los 15.
- Pobosuchus: Cocodrilo de grandes dimensiones que ronda en lugares secos tras victicas, sus poderosas mandibulas son las principal causa de tal temor a esas criaturas, su hp esta en 45.

-----

Vamos en direccion [E], (un paso a [N] y notarás la telaraña), de nuevo [E], uno a [S] y luego [E] (otra vez), hay un Owlbear, en donde esta revisa el muro [N] (las rocas) y obtendremos un pasaje secreto, ok hay un dos Young Owlbear (que son algo mas deviles) y con objetos; potion of healing (x2), 80 monedas de oro y pergamino de "Dispel magic," regresa a donde entramos, ahora sigue a pie de letra mis indicaciones;

Sigue al final por [W]-[S]-[W]-[S], un paso a [E] y de nuevo a [S], ahora notarás dos rutas, a [E] (esta algo compuesta pero es en "teoria" ir por esta direccion), encontrando Giant Racer, Young Racer, Giant Rat y Giant Toad, si revisas tu mapa notarás que no hay camino por esta direccion, asi que constinuaremos por la ruta (al final) de [W]-[S]-[E] encondo Tuaratas y Troglodites, ve por [W]-[S]-[E]-un paso a [S]-[E]-[S], sigue por la ruta de [E]-[N] encontrando varios Troglodites mas, sigue por [S]-[E]-[N], etc.

Sigue por [E] hasta que en [N] (al final) localices mas troglodites, de aqui hay que ir por [E] y algunos pasos a [N] (el area es libre), espera unos segundos y toda una tibu de Troglodytes comenzara a emerger, aqui es conveniente manetener una distancia con armas arrojadizas y esperara a aniquilar a todos, luego continuamos otra vez por [N], ten cuidado con el Tuatara hambriento que ronda por aqui y un Pobosuchus, (por [E] hay un pergamino de "haste", terminando con todas las criatuas, la salida la encontraras en direccion [W]-[N] rapidamente, el lugar es extenso pero con la ayuda de tu mapa notarás facilmente las rutas por si te quedo algo pendiente.

---

C.- TRIBU DE LOS  
TOGLODYTES

---

De nuevo regresamos a la vista aerea, no cuentas con mapa para esta region, aunque de momento no es muy necesario, solo es cuestion de tomar la ruta por el norte... varios pasos, cuando notes dos caminos (este u oeste), sigue por la derecha y de aqui de nuevo es cuestion de ir por el norte, el recorrido es algo largo pero no hay de que preocuparse.

De enemigos encontraras:

- 
- Lizard man: Similares a los troglodytes pero con un cuerpo mas rechoncho, y no cuentan con ningun arma, su Hp osila entre los 5 o 10, ademas que con algo de suerte te dejan un Sword.
  - Auroch: Similar a un oso normal, tosudo y de capacidades conocidas, su hp cuenta con 20.
  - Robber fly: Extraña criatura voladora, que ataca lanzandose contra sus enemigos, su hp es de 15.
-

ok, muy al norte, localizaremos la tribu, el jefe gritara; "muerte a los humanossss" y es tiempo de presionar el boton de ataque con armas arrojadas (es decir, necesitas tener a todos con arrojadas), para ganarles las partidas, comenzaran a llegar varios aldeanos reptiles y con una limitada dificultad podremos demoler a los 12 lizard man, heee que sueño, luego se tienen que revisar las casuchas, revisalas bien para que no se te quede nada, es algo asi como "encontrar" gemas, ademas del mapa, ok.

Tambien hay una opcion de enfrentar a la criatura mas terrible hasta ese punto, si no la quieres enfrentar, huye rapido de la aldea, a lo contrario, les presento a...

-----  
- Hydra:

Un gran dragon amarillo, de gran tamaño y poderosos ataques (hasta 4 de forma consecutiva) aunque su hp esta entre 35, lo peligroso mas bien es recibir sus mordidas, antes de que aparesca, presiona los botones de armas arrojadas, si en algun momento cae, tendras la gran ventaja de un doble ataque a distancia a medida que se baya acercando, se le puede atacar en mano a mano y listo, sera pan comido.

-----  
Antes de regresar a la cueva por donde entramos, revisa en tu mapa y notarás un "lago" en direccion norte, aqui puedes revivir a un personaje caido o a alguien, ok regresamos por donde llegamos (al sur)...

Bueno, no tengo muchos comentarios, solo es ir por donde llegamos, jejeje que cosas tan interesantes (\_↪)...

Y bien, ahora podemos ir de nuevo a nuestro querido castillo.

- Castillo (opcional):

Ahora la gente no esta muy contenta por los resultados del grupo, lo que se nota en sus tontas frases, si gustas puedes comprar algunas armas o pedir que te cure el clerigo.

Nuestro siguiente objetivo se situa en la cueva en direccion norte-este, en lo mas alto se nota una cueva, vamos hacia ella...

=====  
D.- LAS CUEVAS DE AZCAN  
=====

De inicio nos atacara un Rock Statua con 20 hp y lanza algunos fireball's, en direccion [E] hay una ruta a un muro falso...

Ok! el siguiente lugar si esta muy revuelto, asi que solo detallo una pequeña descripcion de la fauna y objetos disponibles, es algo asi como una lista para buscar, si es que te interesan aquellos objetos.

Los enemigos a encontrar: Cave Bear, owl bear

-----  
- Rock Statua: Seres residentes en las cuevas, similares a los giant beastman en cuanto a forma fisica, acompañados de una cachiporra, tambien tienen la cualidad magica de arrojar bolas de fuego, su hp es 30.

- Giant Ant: Insectos carnivoros, pobladores de grandes enjambres en las









*+2 Dagger	:525
*+2 Sword	:10500
*+2 Mace	:2625
*+2 Axe	:7350
*+2 War Hammer	:4375
*+3 Spear	:2361

Listo estas compras, podemos partir en direccion noroeste (norte a izquierda), en el plano de fuego, como ya contamos con los anillos de proteccion no hay de que cuidarse, mas de los enemigos que son:

- 
- Hellhound: Seres similares a lobos, pertenecientes al plano de fuego, con la grandiosa capacidad de arrojar "Fireball's" o aliento de llamas, su hp esta entre 30.
  - Tiger: Animal con características iguales a su especie, con fuerza colosal, va tras sus presas atacando con sus garras, su hp es de 30.
  - Red Dragon: De los dragones, la criatura mas temida, por ser perteneciente al plano de fuego cuenta con características de esa naturaleza, con su mortal ataque de fuego o con sus mandibulas hasta en tres ocasiones, su hp es de 45.
  - Fire Giant: Gigantes crueles que habitan en lugares calurosos, con la forma bipeda de los humanos, conbinada con criaturas de fuego, ataca con arrojando grandes rocas, su hp es de 35.
  - Salamander: Criatura con forma reptilesca que aparece en lugares cercanos al fuego, como otras de este tipo su principal arma es el fuego o modiscos hasta en tres ocasiones el hp de 30.
  - Fire Elemental: Seres formados magicamente a base del fuego, como nubes voladoras atraen a los viajeros hacia su muerte, hp de 35.

---

con algo de camino lograras encontrar la cueva...

---

#### F.- LA CUEVA DEL DRAGON

---

Que tenia que ver el nombre? asi claro, por el dragon que esta aqui, es de la misma naturaleza al que te abras enfrentado en la vista aerea, solo que aqui es aun mas sencillo, solo atacarlo y da giros sobre el, no tendras muchas molestias, luego podemos revisar este lugar.

Entre los enemigos estan el conocido Fire giant, Hell hound, Giant Ant, troll, rock statue

- 
- Gargoyle: Seres animados magicamente con temible fuerza de ataque, por lo general la unica forma de vencerlos es ocupando un arma magica, su hp es 25.
  - Skeleton: Cadaveres en descomposicion animados magicamente por alto magos para fines macabros, la forma mas comoda de derrotarlos es ocupar la "habilidad" de los clerigos de "regresar muertos-vivientes", como bono te pueden dejar una espada +1.





la unica solucion posible es ir a destruirlo(s) (ù\_ú), hay que ir a la carverna de los Elfos oscuros para darles una leccion, nos dara un pergamino que hay que leer al momento de encontra al "Burrower" (o sea el o los desgraciados que ocasionaron todo esto), con esto se convocara a "KA el inmortal" para patearle el trasero.

Antes de partir puedes revisar el cementerio, hay un nuevo pasaje en una de las tumbas, que nos llevan a (entre muchas vueltas) algo de gemas, estas estan en un area oculta y buee no si te interese mucho, hay Tiger bettle, Zombie's, cave bear's y giant stone bien es el momento de partir, en direccion a la cueva, checa tu mapa y es la que esta a lado sur...

---

---

G.- CUEVA DE LOS ELFOS  
OBSCUROS

---

---

Antes de entrar a la cueva, en esta area es comun de aparecer el Black Dragon, por si te interesa eliminarlo, solo cuenta con 30? de hp, yo le arrojé un Fireball con un mago de nivel 6 y salio disparado, ayuda con algo de exp. Tambien el fantastico Giant Leech (sarcasmo en 30 hp), largue cocodrile (35). A claro y como olvidar a Hydra (el dragon amarillo) con 40 hp.

Ya en la cueva, el lugar en algo regular con enemigos y recorrido, no es un laberinto en total, pero si te ayudas del mapa encontraras rapidamente la salida.

Entre los enemigos encontramos: Tiger Bettle, cave bear, Gelatinuos cube, Stone giant,

- 
- Giant Bat: Criaturas recidentes en lugares oscuros y humedos, atacan desde su perspectiva aerea, su hp esta entre los 20.
  - Elf Warrior: Guardines oscuros en el recinto de la ciudad, atacan con sus espadas y algunas limitadas tacticas de magia, su hp es de 35. Como bono se puede obtener una espada normal.
  - Elf Wizard: Mago en totalidad con antiguos conocimientos arcanos, lanza una variedad de ataques magicos, pero su hp es muy bajo, a 25 hp.
  - Basilsc: Reptiles carnivoros que atacan de forma comun, deteniendo a sus presas al momento de una mordida, luego continuan atacando con sus fuertes mandibulas, su hp esta entre 40.
  - Flapsail: Pequeño dragon con capacidades similares, lanzando bolas de fuego o repetidas mordidas, su hp esta entre los 45 a 50.

-----

Estoy trabajando en el mapa :)

pero solo hay tres objetos disponibles:

1. pergamino de Curreal (x2)
  2. pergaminos cure serious wounds (x4)
  3. Pegamino desintegrate
- 
-

## H.- CIUDAD DE LOS ELFOS

---

---

Este lugar es completamente una ciudad, poner un mapa seria una exageracion, mas por que hay infinidad de salas vacias u ocupadas, de enemigos siguen los Elf Warrior's, wizard's, Magic-user y Lieutenant, entre sus premios esta el +1 Chain mail y +1 plate mail (por decir resaltados) y una que otra espada, el unico objeto disponible es el pergamino de "flesh to stone" (que haya visto), el punto de este lugar es encontrar una escalera, hay varias pero todas llevan a lo mismo, nos lleva a un muro meridional, para asi ser transportados a una gran cueva.

---

---

## I.- LA CUEVA DE BURROWER

---

---

El lugar es graaaaande, pero es probable que no necesites leer nada de esto para salir adelante, no hay objetos que encontrar, solo una mision.

Entre los enemigos a encontrar resaltan:

- 
- Efreeti: Es similar a un titan, pero perteneciente al plano de fuego, atacando con fuertes bolas de fuego, su hp esta entre los 60.
  - Medusa: Ser mitologico, segun detallado podia convertir en piedra a los que se la miraran a los ojos, en este caso su cualidad es de envenenar por medio de su arco y flechas, su hp osila entre los 35.
  - Mummy: Enemigo a muerte de santo el enmascara de plata :) jejeje broma, no se que hace aqui, el tipo se ve muy egipcio en lugar de parecer un esqueleto, sus ataques son muy vanos y su hp es de 30.
  - Chimera's: De origenes no conocidos, son seres magicos con la apariencia de tres especies, cuenta con tres cabezas; dragon, leon y cabra (chivo), lo que le permite atacar variadamente con sarpasos de tigre, mordidas o bolas de fuego, no estoy muy seguro de su hp pero si que es alto.
  - Vampire: Poseedores de grandes cualidades fisicas, con apariencia de humanos, su objetivo es succionar la vida mediante la sangre de sus victimas, en este caso mas bien parece un Dracula Holliwoudense de pelicula de los 50's.
  - Piro Hydra: La hydra a evolucionado y ahora es capaz de lanzar enormes masas de fuego, golpear con mas intensidad y machacar a todo lo que este en su camino.
- 

Del punto donde iniciaste, el objetivo se localiza en direccion izquierda (oeste), asi que ve con cuidado, tomate tu tiempo y corre si es necesario.

Y quien es??? Burrower (cof cof alguien recuerda a Cthulhu cof cof), el gran ente causante de la destruccion del castillo...  
Los heroes leeran el papiro y "KA" (que viene siendo algo como un T-Rex) vendra a ayudaros, abra mordidas, piquetes de ojos y cosas de esas entre estos

dos monstruos, bien bien bien, disfruta el final.

---

## 8. CONJUROS ARCANOS Y DIVINOS

---

Por lo general acostumbro el "poner mucha teoria", pero hoy he desidido ser mas practico, asi que las los conjuros no seran tan manchados como siempre:

---

### 1 . C O N J U R O S   D E   M A G O S

---

- Primer nivel:

-----

- Detect Magic -

Muestra cualquier objeto acarreado que tenga propiedades magicas, como armas, equipos u otros varios.

- Light -

Una variante del conocido "hold person", bloquea a un enemigo, evitando cualquier tipo de movimiento o lanzamiento de conjuro, esta limitado para ciertos enemigos, algunos otros son inmunes.

- Darkness \_

Es la contraparte de "light", lanzado para las criaturas que son inmunes a este conujuro y viseversa.

- Magic Missile -

Son saetas magicas lanzadas desde la mano de los magos, inicialmente el daño es bajo pero a medida de los niveles puede llegar a ser mortal.

- Protection from the evil-

Este conjuro es lanzado como proteccion contra ataques mentales o bueno eso decia en la version de EOB, ejeje, es decir, el personaje es menos suseptible a ser paralizado o entrar en miedo.

- Shield -

Lanza el efecto de un objeto "escudo" en nuestro mago, es decir, toma la el valor o propiedad de AC9, por un determinado periodo de tiempo.

- Sleep -

Algunas criaturas deviles de mente caen en un profundo sueño (lo que en la imagen parece que estan detenidas y no atacan).

-----

- Segundo nivel

-----

- Continual Light -

La segunda face del conjuro Light, el enemigo es detenido e incapacitado para realizar un ataque o lanzamiento, estos van enfocados a enemigos un poco mas fuertes.

- Continual Darkness -

La contraparte del conjuro anterior y del sistema de primer nivel ya mencionado, el cual cubre criatua que el otro conjuro no hace.

- Web -

Otro de detencion, una gran telaraña es lanzado frente al oponente y evita que

avance en esa direccion, el efecto pasa despues de un rato.

- Entrangle -

Cuenta como un ataque, pero solo se puede realizar a enemigos de bajo nivel, estos son ahorcados hasta morir o en su defecto, son dañados.

-----

- Tercer nivel

-----

- Dispel Magic -

El conjuro es lanzado hacia cualquier tipo de efecto magico (por ejemplo inhibe el detect magic o conjuros de esa naturaleza).

- Fireball -

Una potente bola de fuego golpea a un objetivo en un area de gran alcance, el objetivo recibe un daño moderado en niveles bajos del lanzador o casi nulos dependiendo de la clase a la que pertenece (planos de fuego).

- Haste -

Conjuro de velocidad que aumenta la cantidad de movimientos en batalla en un 50% de eficacia para los combates.

- Slow -

La contraparte del anterior, el objetivo reduce sus movimientos a la mitad y son mas suseptibles a ser golpeados.

- Lightning Bolt -

Este conjuro lanza una centella en linea recta sobre los enemigos, los cuales pueden ser dañados en gran manera, por subjerencia es mejor ocuparlos en lugares algo despejados.

- Protection from evil 10° -

Con las mismas características del conjuro del primer nivel, ayuda en la defenza de ataques mentales.

-----

- Cuarto nivel

-----

- Confusion -

Este conjuro ayuda a que un objetivo sea mas "atarantao" y evite conectar golpes o los aga hacia su propia persona.

- Ice Storm -

Una fuerte tormenta de granizo es lanzada sobre el adversario, el daño es grande pero hay el riesgo de recibir un remanente si el que lo lanza se encuentra muy pegado del objetivo, lo recomendable es ocuparlo en lugares muy despejado.

-----

- Quinto nivel

-----

- Cloudkill -

Una nube venenosa es lanzada contra la muchedumbre que caen como abejas en insectida, algunos enemigos mayores no son afectados por este conjuro.

-----

- Sexto nivel

-----

- Death Spell

Enemigos de bajo y medio nivel son eliminados por medio de este conjuro.

- Anti-Magic Shell

El lanzador toma bono de defenza contra algun ataque magico realizado hacia su persona.

- Desintegrate

Una rafaga sentellante es lanzada hacia un objetivo, si es exitoso el golpe este desaparece sin dejar rastro.

- Stone to Flesh

Un objetivo es convertido en piedra (o en su defecto se muere ô\_ô).

-----

---

## 2 . C O N J U R O S     D E     C L E R I G O

---

- Primer nivel:

-----

- Cure Ligh Wounds -

Un aliado es resturado de su HP en un menor grado, por ejemplo entre 5 puntos.

- Cause Light Wounds -

El mismo nivel en que se restaura en menor grado, puede ser inflingido hacia un objetivo (algunos no son suseptibles).

- Detect Magic - Light - Darkness - Protection from evil -

Los mismos comentados una lineas arriba.

- Remove Fear -

El efecto de terror ocasionado hacia un obejetivo es desvanecido-

- Cause Fear -

Ocasiona un ataque de miedo hacia un objetivo de nivel menor, este puede huir o es mas suseptible a decaer, los enemigos no vivos no caen en este efecto.

- Resist Cold -

Se Obtiene un bono de resistencia contra ataques de base fria.

-----

- Segundo nivel:

-----

- Bless -

Un aliado obtiene un pequeño bono de ataque por un corto tiempo.

- Blight -

Lo contrario a Bless, un objetivo es reducido en su nivel ataque en un pequeño grado.

- Resist Fire -

Similar a la proteccion contra frio, tiene mas ventajas contra ataques de base fuego o similares.

- Silence 15° -

Bloquea el habla de un objetivo, lo que causa que nadie puede utilizar conjuros de ningun tipo.

-----

- Tercer nivel:

-----

- Continual light - Continual Dark-

Me remito a lo escrito unas lineas arriba en la seccion de magos.

- Cure Disease -

Cura la "enfermedad" en algun aliado, el efecto es desvanecido en instantes.

- Cause Disease -

Lanza un efecto de "enfermedad" hacia un objetivo, este por lo regular tiende a ocupar mas tiempo de lo debido en restaurar su HP.

- Strinking -

Un bono de daño es lanzado hacia el arma de un aliado, este bono se desvanece despues de unos instantes.

-----  
- Cuarto nivel:

-----  
- Cure serious wounds

Un aliado es restaurado de su HP en un grado mayor al conjuro del primer nivle (varia entre 10).

- Cause serious Wounds

A la inversa del "cure" este es un efecto lanzado contra un oponente, restando en grado medio algo de HP.

- Dispel Magic -

El mismo efecto en el conjuro de mago, cualquier tipo de actividad magica es desintegrada.

- Neutralize poison

El efecto de envenenado causado por algun monstruo es contrarrestado.

- Create Poison -

Un efecto magico es lanzado a un oponente, el cual puede quedar con veneno o muerto en instantes.

- Protection from evil 10° -

Con las mismas caracteristicas del conjuro del primer nivel, ayuda en la defenza de ataques mentales.

-----  
- Quinto nivel:

-----  
- Cure critical Wounds -

Similar al conjuro de primer nivel, esta surte efecto para restarura en gran parte el daño (al rededor de 20 hp).

- Cause Critical Wounds -

Un efecto magico es lanzado, si conecta el oponente recibe la misma cantidad a la que se podria curar un aliado.

-----  
- Quinto nivel:

-----  
- Cureall -

Tambien es conocido como "Heal", Este conjuro cura completamente a un objetivo de algun daño, paralisis, miedo o envenenamiento.

---

## 9. INVENTARIO

---

Y para finalizar, una pequeña lista de objetos y precios, me faltan la las armas en nivel 3, pero como termine todo rapido, no tuve tiempo de checar todo muy bien que digamos. Los rangos son contados al enfrentar a enemigos pequeños o grandes, para los bonos de Armas (+1,etc) no creo tener nada de que explicar. (Aunque nada de esto es preciso, recordando que la fuerza del personaje es un factor muy importante).

°Armas:		°Rango de ataque:
*Staff	: 05	- 1- 6 o 1- 6
*Dagger	: 03	- 1- 4 o 1- 3
*Spear	: 03	- 1- 6 o 1- 8
*War hammer	: 06	- 1- 8 o 1- 8
*Sword	: 12	- 1- 8 o 1- 8
*Axe	: 08	- 1- 8 o 1- 8
*Mace	: 06	- 1- 6 o 1- 6
*Sling	: 02	- 1- 4 o 1- 4
*Bow	: 31	- 1- 6 o 1- 6
*+1 Spear	: 786	
*+1 Dagger	: 261	
*+1 Sword	: 5250	
*+1 Mace	: 1311	
*+1 Axe	: 3675	
*+1 War Hammer	: 2186	
*+1 Sling	: 350	
*+1 Bow	: 4375	
*+2 Spear	: 1575	
*+2 Dagger	: 525	
*+2 Sword	:10500	
*+2 Mace	: 2625	
*+2 Axe	: 7350	
*+2 War Hammer	: 4375	
*+3 Spear	: 2361	

°Armduras:		°Armor Class (AC)
*Leahter armor	: 25	* 8
*Chain Mail	: 50	* 5
*Plate Mail	: 75	* 3
*Shield	: 12	* 9
*+1 Leather Armor	: 2332	
*+1 Chain mail	: 9332	
*+1 Plate mail	:17500	
*+1 Shield	: 582	
*+2 Leahter Armor	: 4665	
*+2 Chain Mail	:18665	
*+2 Shield	: 1165	

°Otros:	
*Gauntlets of Ogre Power	: Aumenta al fuerza den 18.
*Staff of Healing	: Efecto de restauracion menor.
*Withered Vine	: Ayuda a destruir las viñas.
*Potion of Healing	: Reaura algo de HP (bajo)
*Potion of cure poison	: Desvanece el efecto de envenenado.
*Ring of fire Resisntace	: Proteccion al caminar en el fuego.
*Ring of regeneration	: Reaura un HP por partes.

- \*Wand of Lightning : Lanza el conjuro de cinturón de luz.
- \*Medallion : Ayuda a cruzar la cueva de elfos.
- \*Scroll's : Efectos mágicos que son absorbidos por magos o lanzados por clérigos.

---

## 10. FAQ Y BUZÓN DE COMENTARIOS

---

Aun no he tenido tiempo de revisar algunas propuestas, de todas formas allí va el mensaje que siempre doy.

Tu opinión es importante, si tienes dudas, comentarios, información, chistes, críticas o cosas por el estilo, mi correo está disponible para cualquiera de estos casos, lo único que te pido es que el título del correo sea: "WARRIORS FAQ", esto debido a que recibo muchas cartas de cadena, spam y ese tipo de basura y siempre borro los mensajes sin leerlos, otra cosa más es que no adjunten archivos, si es algo muy importante para mostrar como una imagen o algún edicto, se me informe antes para estar prevenido de recibir el archivo.

Si es un truco válido o alguna corrección respecto a esta guía (excepto las ortográficas, de eso me encargo yo), te mostraré como colaborador especial.

---

## 11. AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

---

Ya para terminar este documento, quiero agradecer a algunas personas o cosas por la colaboración especial, ya que por muy pequeña que sea, fue muy indispensable para terminar este FAQ...

Para finalizar me gustaría mucho dar los siguientes agradecimientos:

- SSI, TSR y Dungeons & Dragons por ser los responsables de las licencias.
- SEGA, baya que no solo fue gráficos, se sacaron un 10.
- Gamefaqs.com (La mejor página sobre FAQs) por recibir mis trabajos y Neoseeker.com que también tiene buenas guías
- Google.Com Que haría el mundo sin esta página :)
- A TI, gracias público, por leer este archivo (o disque leer).
- A MI nueva uE9, vamos 6 y contando.
- Supongo que a MI, ya saben no, hago lo que puedo.

Este archivo "también" nació en mi antigua 233 que ya quedó para la historia, hojojo (ú\_ù) como la extraño, pero a decir verdad esta nueva PC es más rápida, huu viva la rapidez, nos vemos.

---

## 12. CUESTIONES LEGALES

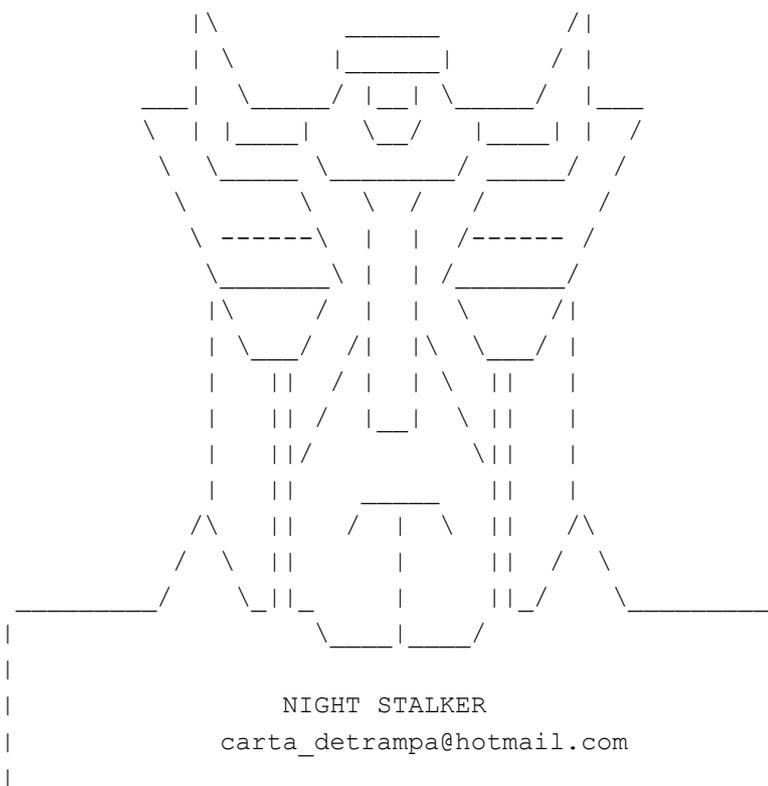
---

Este archivo es propiedad de Night Stalker (carta\_detrampa@hotmail.com)

Puedes ocupar esta guia libremente, leer, criticar, mostrar, imprimir, siempre y cuando quede resaltado que es de mi propiedad, esta prohibido su uso para fines de lucro y editar cualquier parte de esta guia, si deseas publicarla en algún sitio, te pido que me informes y muestres el url. Cualquier parte no mencionada, error u omision me lo puedes comunicar por correo. (excepto las ortograficas, esas no cuentan) :D

Las marcas, personajes, logotipo, etc. son propiedad de sus respectivos dueños y no se violo ningún copyright de estas marcas al realizar este archivo.

All trademarks, talent names, images, likenesses, slogans, logos and copyrights are the property of their respective owners.



-----  
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS COPYRIGHT 2009 (Night Stalker)  
LA ULTIMA VERSION SIEMPRE DISPONIBLE EN GameFAQS.COM

This document is copyright NightStalker2099 and hosted by VGM with permission.