

Eye of the Beholder FAQ/Walkthrough (Spanish)

by NightStalker2099

Updated to v0.5 on Mar 29, 2008

```
=====
Advanced Dungeons & Dragons: Eye of the Beholder.
FAQ/Walkthrough (EN ESPAÑOL)
SNES - PC
Guia original de Night stalker.
(carta_detrapa@hotmail.com)
Version 0.5
=====
```

```
=====
-- SUMARIO --
=====
```

. Carta del autor	1
. Historial del archivo	2
. Introduccion	3
. Teoria basica del juego	4
. Bienvenido al grupo	5
. Personajes	6
. Viajeros perdidos	7
. Acerca de los portales	8
. Tacticas de combate	9
. Guia de Enemigos	10
. Guia y Mapas del Juego	11
. Recorrido Corto	12
. Inventario	13
. Conjuros arcanos y divinos	14
. Apendice A: Cartas	15
. Apendice B: Tablas	16
. Bugs y curiosidades	17
. Faqs y comentarios	18
. Agradecimientos especiales	19
. Cuestiones legales	20

```
=====
1. CARTA DEL AUTOR
=====
```

Este documento se ve mejor presentado con una resolucio de pantalla de 800 x 600 y en Note pad o un editor de texto basico para formato ASCII, por lo general recomiendo el note pad, pero tambien existen una infinidad de editores de texto, esto lo declaro a peticion del publico, aunque recomiendo que eviten usar word (o en su defecto word mac ^_^).

Bienvenidos a mi guia de Eye of the beholder, espero no haberlos hecho esperar mucho en esta actualizacion, como siempre digo, es mejor esperar para darle emocion al tema, tambien como dice un conocido refran, "dime con quien andas y si esta buena me la mandas"... bueno esto no tenia nada que ver (je),

respecto a la actualizacion anterior, estoy un tanto feliz al no haber recibido muchas quejas, bueno hasta cierto punto, claro... siempre hay uno que no esta conforme, por el tipo de fuente (segun me explico, baya error, yo tengo toda la culpa >_>), bueno como ya lo habia comentado, la version anterior fue un rotundo exito, en especial la seccion de bugs, algunos se sorprendieron segun me comentaron, ya que estos datos no aparecen en ninguna pagina, ni en los sueños de los jugadores. Para esta nueva version, no son muchos los cambios realizados, solo una manita de gato a algunas secciones, corregir errores, aumentar algo de informacion y algunas preguntas, bueno espero que me haya quedado muy bien y ya saben, para cualquier cosa, mi correo estan disponibles todo el tiempo, menos en dias festivos (ya saben, por lo del chupe y las fiestas! es broma ^_^).

Como ya lo habia comentado antes, para la informacion de este archivo, se unieron las guias de Sneg - PC, detallando las diferencias (muy pequeñas) y agregando el maximo de información disponible, teniendo como base los 24 (ahora 25) viajes que llevo realizando en total por EOB 1 (humildemente como siempre).

Las similitudes de las diferentes versiones en que se podrían utilizar esta guia no es responsabilidad del autor.

Puden encontrar esta guia en:

www.Gamefaqs.com

www.Neoseeker.com

2. HISTORIAL DEL ARCHIVO

version 0.1 --- 25/02/06 --- 20/06/06 Tamaño del archivo (72 hojas y 3 plumas ^-^) fue culpa del servicio social que no avanzara.

version 0.2a --- 12/09/06 --- 20/10/06 Tamaño del archivo (7.10 mb Mi obra maestra, absolutamente todo resuelto,imagenes,mapas, items, enemigos, spells,lamentablemente es mucho espacio).

version 0.2b --- 16/08/07 (1:45 am) --- 18/08/03 (4:23am) Tamaño del archivo (155 kb) Renove la version 2a.

CAMBIOS:

- Pequeños cambios generales (tipo de fuente,aumento de detalles expresivos, cambio del tipo de formato, etc).
- Historial de versiones renovada.
- Se creo la seccion de apartado 2.
- Eliminacion del sistemas de mapas*.
- Pequeño ajuste en la introduccion.
- Se cambiaron algunas tablas.
- Se creo el aparta 9. tacticas de combate.
- Eliminacion de algunas preguntas (referentes a los mapas).
- Cambios en los agradecimientos especiales.
- Ya tengo un logotipo personal.

version 0.3 --- 04/09/07 --- 05/09/07 Tamaño del archivo 153 kb, esta version fue creada para PC, tambien encontrada como 0.1.

CAMBIOS:

- Pequeños cambios generales (Correccion de ORRORES de ortografia, un 70% aproximadamente, unas lineas mas, otras menos, etc).
- Pequeño ajuste en la introduccion.
- Se cambiaron algunas tablas.
- Cambios respecto a nombres de personajes, colores de pantallas, de conjuros, etc.
- Eliminacion de algunas preguntas (referentes al Snés).
- Cambios en los agradecimientos especiales.

version 0.4 --- 09/11/07 (6:00 pm) --- 05/12/07 (18:47) Tamaño del archivo 269 kb.

CAMBIOS:

- Cambios en el sumario.
- Cambios generales en el formato y errores ortograficos.
- Se mejoraron las secciones: carta del autor, historial, teoria basica, tacticas de combate, enemigos, guia del juego en general, conjuros.
- Se crearon el Apendice B y la seccion de Bugs.
- Aumente algunas preguntas y corriji mis dedicatorias (hay que saber olvidar).
- La guia del juego cuenta ahora con mapas de acciones.
- El inventario esta en remodelacion, pero hey... tienen un pretexto para que actualice el archivo.

Nota: Practicamente esta todo resuelto (todo), aunque no quiero ponerle punto final a este trabajo, uno nunca sabe si hay algun otro truquillo escondido o algun dato interesante, bueno ya es hora de dormir y ... (ronquidos)...

Nota especial: Feliz navidad, posadas, noche buena, año nuevo, etc... recuerden consumir mas pavo que chupe, nadie quiere despertar con una resaca de perro, a mi en lo personal no me gusta este ultimo mes... pero eso no quiere decir que no tenga fiesta (he!!) sean felices, hasta la proxima version y... (ronquidos)...

Version 0.5 --- 12/03/08 (9:16 am) --- 29/03/08 (02:42 am) Tamaño del archivo 320 kb.

CAMBIOS:

- Cambios en la introduccion.
- Cambios generales en el formato y errores ortograficos.
- Se modificaron algunas cosillas (que por lo general, nadie toma importancia)
- Se agregaron y quitaron algunos super chistes, no es broma, por lo general me gustan estos chistes medievales, pero no recuedo donde los encuentre.
- Se incorpora la seccion 12: recorrido corto.
- Mis famosos comentarios para algunos conjuros, pa' ke le entiendan pues.
- Aumente algunas preguntas y contribuciones de importancia, por fin algo de apoyo (he!!)
- Corregi algunos errores de mi logotipo personal.

Nota: aunque esto esta un poco fuera de lugar y a nadie le interesa... ya sali de vacaciones, me las tengo merecidas, bien por mi, a proposito, agregue algunas imagenes de EOB1 en la pagina de Gamefaqs.com, en la ovia seccion de imagenes, en una le estoy pateando el trasero a Xanathar y no recuerdo que

hay de la otra, pero creo que sirve para que vean el rostro de mi equipo y la alineacion que llevo en batalla, eso es todo por el momento, nos vemos en la proxima.

3. INTRODUCCION

Welcome to the world of Eye of the beholder, aunque se escucha un poco presuncioso, este titulo es perfecto para iniciar con el faq, si, como ya se abran dado cuenta, estan visitando la unica guia en español para EOB, esta guia fue hecha pensando en las personas a las que les encanta el juego, pero por razones desconocidas (no queriendo juzgar a nadie, claro), tienen dificultades para avanzar en "ciertos" niveles, pero para eso existen los faqs (que rayos, ese es mi trabajo ^_^).

El juego Advanced Dungeons & Dragons: Eye of the Beholder fue creado en el año de 1990 por la compañía ssi (strategic simulations inc). Basado en el magico mundo de calabozos y dragones, este no fue el primer juego de esta compañía pero si el más exitoso por las siguientes razones:

- Batallas en tiempo real.
- Eliminacion del sistema de combate táctico (este sistema regresa de forma unanime en EOB GBA).
- Se tomo de referencia del dungeon master que de igual manera fue muy exitoso (si, en verdad el juego es una maravilla, aunque preferiria que se manejara un sistema de rostros).
- Se renovo la segunda edicion del D&D en este juego.
- Una trama que si no es muy conveniente es muy entretenida.
- Las busquedas especiales.

Las antiguas versiones no contaban con el sistema de este juego y eran más tacticos y lineales, por lo que eran lentas y malas. Pues toda esta historia se vino abajo con la creación de este juego, pero eso no es todo, como dicen muy comunmente "otra oportunidad", el titulo de EOB merecia una segunda parte y así fue, pero que paso, la trama, dificultad, desarrollo, etc. No se igualaba con esta primera versión, lo que lo orillo a ser un proyecto demasiado ambicioso, de igual forma la tercera parte, que en lo personal es la más aburrida y la versión de gba que nos recuerdan a esas viejas versiones primerizas de d&d no llegan ni a la esquina de lo que es este gran juego.

En lo personal y en algunas criticas encontradas sobre EOB GBA, lo catalogan como un juego tirado al cachondeo y la verdad si escuchas el sonido de fondo te daras cuenta que tienen razon, nada comparado con la maravilla de esta version.

¿Pero como llego a Snes? (Podria considerarse la más popular).

En 1994 Capcom pidio una licencia para poder realizarlo, llevandola a la muy popular Snes, hay que destacar que aunque el ambiente grafico tiene algunos cambios respecto a PC, este no es ningun empedimento para jugarlo, añadiendo la mejora del sonido... que buenos tiempos.

Así que sin más que argumentar, disfruta de este juego que no por muchos es considerado uno de los mejores de su genero.

Aumentando un dato más (a petición de taigoku_maru@hotmail.com)...

Existen otras versiones para EOB (de las cuales solo comento, las mas "destacadas" por no llamarlas normalitas), la primera es la de Amiga 5000, esta consola era una maravilla, en comparacion con la que a mi parecer es la mejor vesion (PC), esta posee convinaciones perfectas de graficos y sonido, en especial el intro (les quedo DX).

Version Atari, por desgracia fue Beta, lo que significa que "era un version de prueba" (incompleta, chafona, vergonzosa, etc), siendo por desgracia un verdadero fiasco, esto basandose en la incorrecta manipulacion del trama y la jugabilidad.

La version de Sega CD, es de muy buena calidad (muy buena), aunque es algo un tanto restringida de movimiento, similar al problema (en sentido figurado) que posee el pad de Snes, ademas de la dificultad con la que se podia encontrar una consola de estas aqui en Mexico en los 90, ya que habia cierta rivalidad de produccion con el Play station y Sega era mas usada en Europa que en America, segun lo leei en una revista, bueno espero que sea suficiente extension).

=====

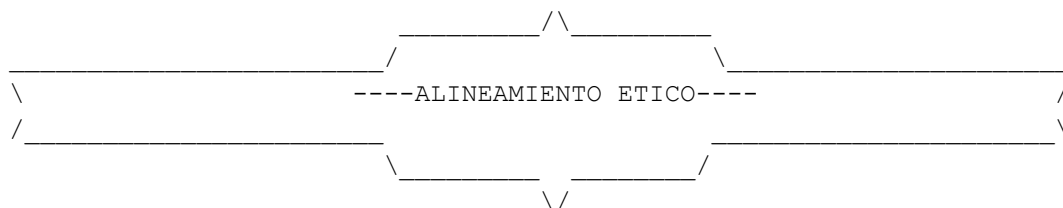
4. TEORIA BASICA DEL JUEGO

=====

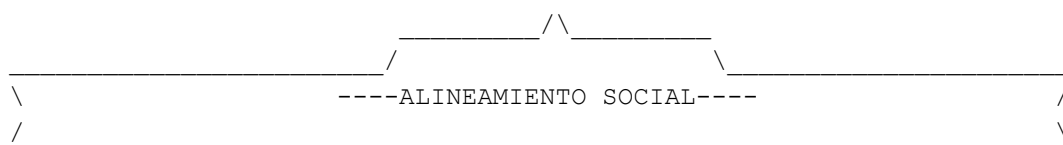
Comenzaremos primero con la teoria basica de la segunda edicion del D&D, esta informacion es util para cualquier juego basado en este sistema, ademas de que te ayudara al crear tus personajes.

\ ALINEACION /

Es la perspectiva del personaje desde el punto de vista social e individual o lo que es igual, que carácter es el que presenta en la sociedad, se divide en la vista del mundo y etica personal.



-
- Bueno: indica que el personaje intenta actuar en una moral y recta manera.
 -
 - Neutral: indica que el personaje se inclina hacia situaciones eticas, evaluando cada conjunto de circunstancias.
 -
 - Malo: indica que el carácter actua con actos sin consideración a otros o en una manera mala.
 -




```

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

```

Mide memoria, razonamiento y habilidad de aprender, requisito principal para magos, donde su habilidad y buena supervivenciase vinculan a aprender y usar el conocimiento.

```

      _____
    _/|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, tu 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.

\ RAZAS /

Encontramos 6 razas diferentes, cada una tiene una habilidad característica a las otras, y una forma de vida diferente.

(Estos datos fueron complementados con los del manual de EOB 3):

Razas	Habilidad especial	Str	Int	Wis	Dex	Con	Cha	Ac	Clases Aceptables
Enanos	Buenos guerreros, naturaleza no magica, resistentes a varias clases de hechizos y venenos. Bonificacion: N/T Nivel Limitado: Clerigos nivel 13. Guerrero nivel 18. Ladron nivel 15.	*	*	*	-1	+1	-1	*	-Clerigo -Guerrero -Ladron -Guerrero/ Clerigo -Guerrero/ ladron

			restriccion	
Ladron (Thief)	Grupo de guerreros caracterizados por su agilidad y destreza	Agilidad (dex)	*Con el uso de armaduras de de cuero, pueden forjar mejor cerrojos	*Espadas *Mazas *Dagas *Dardos *Bastones *Otras

=====

5. BIENVENIDO AL GRUPO

=====

Bienvenido al grupo!!! esta seccion esta diseñada para familiarisarte con aspectos generales del juego, tomando en cuenta las 2 versiones diferentes, he tratado de ser lo mas detallado con la explicacion sobre aspectos comunes.

COMO CREAR UN GRUPO

A continuacion mostrare los sencillos pasos para crear y despues algunos consejos de equipos que puedes crear.

-----GENERACION DE CARACTER-----

1. Entra a la pantalla principal en: PARTIDA NUEVA.
En primer lugar se selecciona una de las cuatro cajas libres para crear un personaje.
2. Seleccion de la raza:
Esta es cualquiera de las ya mencionadas en la seccion de teoria, ademas de poder elegir entre hembra y varon.
3. Seleccion de la clase:
Estas se eligen dependiendo de las clases compatibles con la raza antes seleccionada.
4. Seleccion de Rostro:
Hay una gran variedad de rostros dependiendo de si es varon o es hembra, esto puede ser encajado con las caracteristicas de las razas o clases, aunque no hay problema si no concuerda.
5. Detalles finales:
Hay cuatro opciones en las que puedes acceder:
 - REROLL: Puedes dar otras tiradas automaticas a los valores que te muestran en Fuerza, inteligencia, Sabiduria, etc.
 - MODIFICAR: Si cuentas con esta opcion, eres libre de dar los valores que quieras a tu caracter, el AC baja con la agilidad, el nivel no puede ser

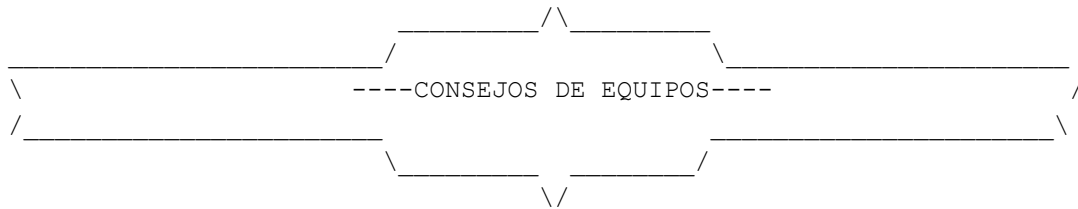
alterado.

- CARAS: Puedes cambiar el rostro ya seleccionado.
- OK: Finaliza.

6. Seleccion del nombre:

Cuentas con diez espacios para el nombre, (seis snes).

7. Repite las mismas operaciones hasta tener 4 personajes y despues selecciona, comenzar.



Ahora mostrare algunos consejos de equipos que puedes crear, por logica no mostrare todo un diagrama de arbol con las muchas conbinaciones posibles, pero si las mas interesantes, ademas de las ventajas que lleva cada grupo y desventajas... si es que tiene.

Todos estos grupos ya fueron probados y confirmo que se puede terminar el juego con cualquiera de ellos.

Recuerda que son simples consejos y tu eres libre de crear tu equipo de la forma que quieras.

1. D&D Team (version humanos):

- Guerrero - Humano
- Clerigo - Humano
- Mago - Humano
- Ladron - Humano

Es muy simple, el grupo original del D&D, en version de humanos, cada uno cuenta con una caracteristica especial, que ayuda a equilibrar el grupo, el guerrero se encarga de los enemigos con ayuda del ladron que tambien sirve para forzar cerrojos, el clerigo ayuda a los dos anteriores y tambien cura al grupo, mientras que el mago se ve mejor atras, atacando con conjuros. Tomando en cuenta que los humanos no tienen restricciones de nivel.

2. EOB Team :

- Guerrero - Humano
- Clerigo - Humano
- Mago - Elfo
- Ladron - Enano

Este grupo se basa en la presentacion inicial de EOB 1, y por lo general, los humanos siempre son los guerreros, los clerigos son humanos ancianos, con barbas blancas, tendrian que ser humano por que de las razas disponibles, estos son los de menor expectativa de vida, el mago es un elfo, pues estos cuentan con mayores conbinaciones con magos, ademas que son altos, por logica el Enano es ladron, pues se ve claramente como guarda una daga. Tiene las mismas ventajas del grupo anterior.

3. Tower of Doom Team:

- Guerrero - Humano
- Clerigo - Humano
- Guerrero - Enano
- Guerrero/ - Elfo

Mago

Este grupo es basado en un juego de D&D para arcade, como ya lo habia mencionado, los guerrero son siempre humanos, ahora esta muy bien apoyado por un Enano, el cual en mi opinio es mejor guerrero, el clerigo sirve para batalla en caso de "emergencia", tomando en cuenta sus cualidades para sanar y de igual forma, el elfo es util para la batalla en caso de "emergencia", sin menospreciar su poder magico.

La pequeña desventaja seria, que onda con el ladron.

4. 10 cm. Team:

- Guerrero - Gnomo
- Guerrero - Enano
- Ladron - Halfing
- Guerrero/ - Enano
- Clerigo

Este grupo es algo divertido, pues ninguna de estas razas se caracterizan por ser los mas altos, el Guerrero Enano es el mejor elemento, siguiendo del Gnomo, que se puede intercalar con el otro guerrero enano, que tambien es clerigo, el halfing quedaria perfecto atras y con una honda, ya que estos tienen bonificacion con hondas.

Aunque no hay magos, estos no son tan indispensables, el unico inconveniente seria que el enano tiene de limite como clerigo hasta el nivel 12.

5. Warriors of Fate:

- Clerigo - Humano
- Clerigo - Elfo
- Clerigo - Mitad elfo
- Guerrero/- Enano
- Ladron

Este equipo tambien es interesante, puesto que los clerigos son especialistas en sanar, aumentan de nivel rapido, mientras que el enano funciona como guerrero/ladron, sigue siendo un buen combatiente.

Faltaria un Mago.

6. Arcanos Team:

- Mago - Elfo
- Mago - Humano
- clerigo/ - Mitad elfo
- mago
- Guerrero/- Mitad elfo
- Mago

Este grupo se basa en la habilidad de los magos, capaces de derrotar a cualquier enemigo.

Tomando en cuenta que el clerigo y el guerrero funcionarían como los protectores, haría falta un ladron.

Es muy potente pero difícil de manejar, además los magos tienen un HP espantoso.

7. Warriors Team:

- Paladin - Humano
- Soldado - Elfo
- Guerrero - Enano

- Guerrero/- Mitad elfo
clerigo

La fuerza es indispensable para este grupo, todos funcionan como atacantes en potencia y el clerigo es simplemente para reducir el tiempo de descanso, tambien podria ser apoyado por el Paladin, cuando se encuentre a nivel 9. El ladron seria el pequeño inconveniente.

8. Night Stalker Team:

- Paladin - Humano
- Guerrero - Enano
- Clerigo - Humano
- Ladro/ - Elfo
Mago

Este es el grupo que frecuentemente ocupo, trate de ser lo mas equilibrado respecto a la hora de la batalla.

El paladin y Enano van al frente para las batallas, el clerigo es util para sanar y en caso de "Emergencias", mientras que el ladron/Mago, es una combinacion de clases que yo regularmente no ocupo, aunque son algo utiles, por lo general lo deajo con armas de tiro y en casos de emergencia, conjurando.

Nota: El estado de emergencia lo considero cuando el personaje tiene menos de 10 hps, esta paralizado, envenenado o muerto.

\ MENU DE PARTIDA /

Ahora analisaremos algunos aspectos referentes a la hora de jugar, como son las opciones del menu, tambien llamado CAMP.

DESCANZAR GRUPO.

Una de las características de la linea EOB, es que se basa en tiempo real, descansar grupo permite que pasado determinadas horas, el grupo recupere HP's, cuando no existe un clerigo en el grupo, el tiempo de recuperacion sera mas lento y la barra de comida bajara mas rapido.

Ademas el tiempo sirve para restaurar de estado paralizado, cuando existe estado envenenado lo mas conveniente es no descansar.

Tambien es necesario descansar al grupo cuando se memorizan/aprenden conjuros y para restaurarlos una vez que se allan usado.

MEMORIZAR/APRENDER CONJURO.

Estas opciones estan disponibles cuando hay magos y clerigos en la partida, respectivamente.

Con estas opciones puedes seleccionar los conjuros disponibles por el nivel del lanzador, para tener disponibles los conjuros que fueron seleccionados, es necesario descansar al grupo.

ESCRIBIR PERGAMINO.

Esta opcion es unica para los magos, es necesario tambien contar con un libro de conjuros.

Si en todo el grupo hay pergaminos, esta opcion permite reconocer con que conjuros no cuenta el mago y estos son añadidos a su libro.

PREFERENCIAS.

Estas son opciones sencillas con las que cuenta el juego en general, como son:

- Sonido on/off: Seleccion del sonido.
- Barra de energia on/off: Cambia la barra de HP a numeros.

OPCIONES DEL JUEGO.

Estas opciones estan relacionadas con cambios mas avanzados en el juego:

- Cargar partida : Recuperas algun juego salvado.
- Salvar juego : Guardar la partida, en el punto exacto con que alla quedado el grupo.
- Dejar personaje: Puedes abandonar algun personaje, siempre tienes que contar con 4 caracteres y los objetos con los que contaba el personaje seran dejados en el suelo.
- Abandonar partida: Regresas al dos (pc) o Reinicias (snes).

\
EQUIPO DEL PERSONAJE
/
/

Cada personaje puede ser equipado con ciertos objetos que le ayudan a mejorar sus cualidades, generalmente el AC, las partes a equipar estaran detalladas con los equipos y armaduras disponibles, la version de Snes tiene la parte de inventarios hacia abajo, no a los lados.

```
_____  
| E | NOMBRE  
|   |  
|___| HP 100 DE 100  
  
FOOD |___D___|  
  
| C | | A|B |  
|___| |__|__|  
  
_____  
| F|G |  
|__|__|                    ...                    _____  
|__|__|                    |_1_| : :-----> | 2 |  
|__|__|                    |___| : :                    |___|  
|__|__|                    \ ... :...  
|__|__|                    . |-----> _____  
|__|__|                    ____ : . . . : | 3 |  
|__|__|                    | 4 |<-.-.-.- . : : |___|  
|__|__|                    |___| : : : : :  
|__|__|                    ____ : : : : :  
|__|__|                    | 5 |<-: : : : : : : :  
|__|__|                    |___| / : : : : : \-----> | 10|  
|__|__|                    ____ / : : : \ ___|___|  
|__|__|                    ____ / : : : | 6 || 11|
```

```

|_|_| |      | 7 |      :      :      |_|_|_|_| | |
|_|_| |      |_|_| |      :      :      |_|_| | 12|
|_|_| |      | 8 |      .: : :.-->| 9|_|_|
      _\ /_      :.....:      |_|_|_|
      |_|_| |      | 13|
                        |_|_|

```

-
- A.B. Siguiete/anteior caracter.
 - C. AREA DE COMIDA: en esta parte se ocupan las raciones.
 - D. BARRA DE COMIDA: Si un personaje tiene la barra en cero, este recibe un punto de daño cada 24 horas.
 - E. IMAGEN DEL CARACTER, NOMBRE, HP.
 - F.G. SECCION DE OBJETOS: 16 Objetos transportables por personaje.

1. AREA DE FLECHAS:

Esta parte esta destinada para las flechas, esto es muy conveniente pues seria un gran relajo estar colocando las flechas en la parte de inventario, cada vez que ocupes un arco, las flechas se iran restando del contador. Al parecer hay un limite de 99 flechas por personaje, pero, mh (^-^)
no he llegado a esa suma de flechas (ni llegando a EOB 3).

2. CABEZA:

Puedes transportar cualquier clase de Yelmo en esta area, los yelmos no tienen ningun efecto magico, ni proteccion de algun tipo.

3. CUELLO:

Es obio saber que se llevan medallas o medallones en esta area, estos objetos solo sirven de adorno.

4. TORZO :

Transporte de Armaduras-tunicas-capas, estos objetos son utiles para reducir el AC (armor class) y por ende, mas resistencia a ataques y menos fallas al atacar.
Recuerda que los magos y ladrones no tienen un gran repertorio de armaduras.

5. BRAZOS:

Cualquier tipo de Brazaletes pueden portarse aqui, estos a menudo tienen proteccion magica de defensa, lo que ayudaria para reducir el AC.
No hay mucha variedad de Brazaletes.

6. MANO SECUNDARIA:

Puedes ocupar esta mano en forma activa, con algunos tipos de armas como:

Espadas cortas, Dagas, Dardos, flechas, rocas, simbolos sagrados de clerigos/paladin, libros de conjuros, pergaminos y varitas.

De forma inactiva (La mano se bloquea en forma gris), puedes transportar cualquier objeto.

Cuando se ocupan armas grandes o de lanzamiento como una honda o un arco, esta mano se bloquea.

Lo mas conveniente seria transportar un Escudo en esta mano.

Nota: Los magos no pueden llevar escudos, o la mano se bloquea, solo los pueden transportar.

7. MANO PRIMARIA:

Esta mano regularmente se ocupa para ataques, puedes colocar cualquier tipo de arma (que sea valida con la clase) u objeto.

No hay forma de que esta mano sea inactiva, solo ocupando un arma no valida para la clase u objetos ajenos a ataques.

Tambien puedes transportar escudos en forma activa con esta mano.

8. DEDOS:

Transporta un maximo de dos anillos, algunos tienen proteccion magica, aunque otros, solo sirven de adorno.

9. PIES:

Las botas no tienen ningun efecto magico, solo hacen buen juego con la armadura.

10. BOLSA CINTURON 1:

Puedes colocar cualquier objeto aqui, sin tener ninguna restriccion con armas u objetos.

Cuando tienes armas de lanzamiento como dagas, dardos o rocas, en la mano primaria o secundaria, al lanzarlos, cualquier objeto que se encuentre en esta area, pasara a la mano libre.

Lo mas recomendable seria que fueran mas armas de lanzamiento las que se colocaran en esta area.

11.12. BOLSAS CINTURON 2 Y 3:

Puedes colocar algunas armas u objetos ligeros en esta area.

Por alguna razon que desconosco, no se permiten colocar anillos.

Preferiria dar otra vez la opinion de colocar armas de lanzamiento en esta parte.

6. PERSONAJES

En EOB podemos encontrar una buena historia y para esto es necesario la aparicion de personajes "primarios", hay que tomar en cuenta que algunos de estos personajes se pueden unir al grupo y otros solo hacen presencia mediante conversaciones.

Nombre	Historia	Str	INT	WiS	Dex	Con	Cha	Ac
Armun	Portavoz del pueblo Dwarven, te narra la historia de sus antepasados y la guerra que sostienen contra los Drow, ademas de la caida de su Rey y captura del principe.							
Dark Robe	Un oscuro mago, su maldad solo es superada por su ambicion, aunque es lacayo de Xanathar, planea destruir a este y a los Drow, con ayuda de la varita de Silvas							
Clerigo Dwarven	Encargado de curar a su pueblo, por las heridas de la batalla, es capaz de curar o revivir algun personaje.							
Dhorum	Un joven guerrero Dwarven que pide unirse a la partida en busca del principe.	18/29	13	11	16	17	14	3
Kirgar	El principe secuestrado, sabe de las intenciones de Xanathare intentara impedir la guerra entre Drows y Dwarvens.	18/92	15	15	12	19	17	10
Lords de waterdeep	El consilio de waterdeep, teme del peligro que corre la ciudad y desiden llamar a los mejores guerreros.							
Piergie-ron	El maximo señor de Waterdeep, te encomienda encontrar y destruir el mal que aqueja la ciudad.							
Pueblo Drow	Un organizado pueblo, aunque tienen una alianza con Xanathar, su verdadero objetivo es controlar Waterdeep.							

Shindia	Lider de las tropas Drow, es la responsable del envenenamiento del Rey y secuestro del principe																			
Teirgho	El Rey que fue envenenado por un dardo, cae en un profundo sueño del que ningun clerigo puede despertar.																			
Taghor	Tratando de detener al secuestrador del principe, fue herido y separado de su pueblo.	17	11	15	15	19	9	4												
Xanathar	La verdadera mente maestra sobre los acontecimientos de waterdeep, es un Beholder que fue encerrado hace siglos en la tierra subterranea e intenta escapar para controlar la ciudad de waterdeep.																			

7. VIAJEROS PERDIDOS

Los siguientes personajes son los viajeros que por ordenes de los Lords de waterdeep, fueron a investigar los sucesos en lo profundo de la ciudad, cosa que por logica, los llevo a su muerte repentina.

En total encontraremos 6 huesos, cada uno posee una cualidad diferente, recordando que el Clerigo Dwarven, es el unico que los puede regresar.

Nombre	Detalles	Str	INT	WiS	Dex	Con	Cha	Ac	Lv
Boric	Humano varon/Legal bueno/	17	9	15	13	18	17	9	7
o Behoram	Guerrero								
Kirath	Mitad Elfo varon/Verdadero Neutral/ Guerrero	11	17	13	18	8	12	6	7
Ileria	Mitad Elfo hembra/Legal Bueno/ Clerigo	10	12	9	15	17	17	9	6
Anya	Humano Hembra/Caotico Bueno/ Guerrero	18	5	11	14	16	9	10	4
Tod Uphill	Halfing varon/Caotico Neutral/	17	11	14	19	18	16	6	5
o Lazlo	Ladron								

Tyrra	Humano Hembra/Caotico Bueno/ Soldado	16	14	16	18	17	7	6	6	

Al ser regresado, cada uno da su punto de vista, respecto a como llegaron a la alcantarilla (se han dado cuenta, que todos ellos pueden formar un buen grupo, pero ellos no venian en un combo, por si me lo iban a preguntar).

=== Boric ===

Observa así abajo enfurecido.

"¡revivido!, Entonces mi mision a fallado. Yo soy borric de la Ciudad watch. Cuando los rumores de xanathar aparecieron. Yo baje solo para investigar, observe que estos no son solo rumores, permíteme unirme y finalizar mi búsqueda del mal que Molesta a waterdeep.

=== Kirath ===

observa molesto.

"Tu tenias que despertarme, hmph, ahora probablemente piensas que te debo algo por revivirme, yo no tengo interés en la comision de los señores de waterdeep, pero seguimos los mismos caminos".

"Yo soy kirath el gran mago del reino, busco la magia especial Que supuestamente posee xanathar, quiza podemos ayudarnos mutuamente, tu fuerza seria beneficiada de mi talento y poder"

Nota: Algo a favor del buen Kirath, es que!!! es el unico que sabe ocupar "Burning hands", no es mucho a su favor, pero si es algo.

=== ileira ===

observa alborozada.

"Puede el bueno ser alabado'', yo soy la hermana ileira, yo viaje con mis compañeros dentro de esta mazmorra a combatir el mal y traer el bien, pero nosotros nos perdimos y los demás fueron destruidos".

"Yo vi esto por mi fe. Yo tengo que encontrar otra oportunidad de llevar mi mision de bien ¿puedo acompañarte? Mi habilidad de curar la heridas te puede ser de gran ayuda"

=== Lazlo ===

Observa aburrido.

"yo... Yo no estoy lo bastante seguro de que manera llegue aquí".

Yo estaba abajo perdido y recuerdo que cai en un drenaje.

"¡Hey esto no es divertido!" Yo soy un serio aventurero.

Yo he tenido muchas importantes aventuras, tal vez tu ¿podrias encontrar un

uso para mi habilidad en tu partida?

==== Anya ====

Observa confundida.

"mis compañeros y yo fallecimos peleando con el lacayo de xanathar"

Yo creía que despertaría en otra vida no en el calabozo en el que caí.

"No me gusta este punto, pero soy una guerrera, yo tengo que unirme a ti en la caza de xanathar y vengar a mis compañeros".

==== tyrra ====

observa interesada en su alrededor.

"Oh esto es precisamente esplendido, yo seguí a un grupo de tontos aquí abajo y ahora otro grupo viene a revivirme y quieren que me les una, esto me gusta, yo quiero estar en primer lugar en la fila, después de todo yo soy un buen soldado, pero si Cometes una estupidez como el grupo anterior necesitaras más ayuda que la mia.

=====
8. ACERCA DE LOS PORTALES
=====

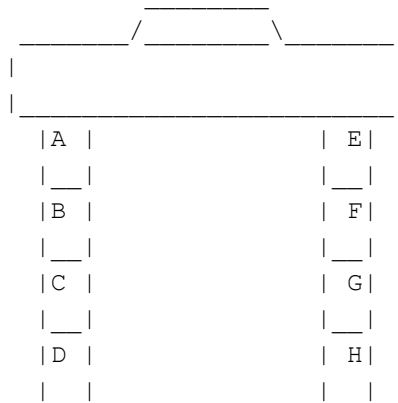
Ay algo importante antes de comenzar a jugar y eso es sobre los portales, los cuales fueron creados por los antepasados de los dwarven:

- En el juego se pueden encontrar 16 portales que nos ayudaran a transportarnos rápidamente de un nivel a otro, las llaves para activar los portales son 8 diferentes objetos de piedra: símbolo sagrado, medalla, collar, daga, orbe, cetro, anillo y gema.

Nota: la gema no aparece en el juego aunque existan los portales.

Para la activacion de los portales se debe colocar en la posición correcta los objetos, haciendo que una puerta se abra y se pueda transportar a otro lugar rapidamente.

Cada objeto activa un portal, ay algunos portales que sirven para ir y otros para regresar.



- | | |
|--------------------|-------------|
| A. SIMBOLO SAGRADO | E. MEDALLON |
| B. COLLAR | F. CETRO |
| C. ORBE | G. ANILLO |
| D. DAGA | H. GEMA |

Esta es la transportacion de los portales a sus niveles:

A y B se marcan con la cantidad de portales en un nivel, por ejemplo 1 y 2.

Num	Nivel	Objeto	Nivel de Destino
1.	4	Medallon	7a
2.	5	Collar	7b
3.	7c	Daga	9
4.	7d	Símbolo sagrado	11a
5.	7	Gema	----
6.	8a	Cetro	10a
7.	10a	Cetro	8b
8.	6	Anillo	10b
9.	11b	Orbe	12

Nota: Ya encuentre La gema de piedra, pero no esta en este juego, se encuentra en Eye of beholder 2, segun la logica, el portal de este juego se transporta al de la masmorra del Templo de Darkmoon (segun la logica).

=====

9. TACTICAS DE COMBATE

=====

Ahora de nueva cuenta, presento este tutorial mejorado, tengo que destacar que ahora estan algo mas detallados, el punto es familiarisarse con las formacion de ataque.

Estos consejos ya fueron probados satisfactoriamente por mi.

USO DE CONJUROS DE ESPECIALES:

Antes de comenzar cualquier enfrentamiento, es necesario usar los conjuros Presipitacion y ruego, el primero aumenta la velocidad de los ataques y el segundo da bonos de daño (si es que cuentas con ellos, si no, entonces ocupa Bless).

ATAQUE ESTANDAR 4P:

Coloca a los guerreros mas fuertes frente y a los conjuradores detras, asi se evitaras menos daño a los mas deviles.

Es mejor que los conjuradores o lanzadores ataquen primero, esto sirve como distraccion para que los guerreros ataquen.

Por ejemplo, un clerigo ocupa "DETENER PERSONA", el mago "MISIL MAGICO" y los que se localizan al frente atacan con sus armas (espada o hachazo).

ATAQUE ESTANDAR 6P:

Coloca a los guerreros mas fuerte frente, en medio los lanzadores y al final a los conjuradores asi abra mas ataque y menos riesgo de morir con grandes grupos de enemigos (por ejemplo los kenku).

Los conjuradores atacan primero, despues los lanzadores y al final los guerreros.

Ejemplo: un clerigo que ocupe "CAUSAR HERIDAS SERIAS", el mago "FIREBALL", los lanzadores atacan con arcos, hondas, dagas, etc y por ultimo los guerreros con el ataque final.

ATAQUE EN CIRCULO:

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
 4. Cuando estes en este punto, el enemigo pasara a 3 y podras
 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.

---

#### 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
          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 DE RETROCESO:

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

- ```
 _
|1| 1. Enemigo
|2| 2. Grupo ataca
|3| 3. Avanza aqui, mirando al frente, cuando el enemigo este
|4| en el punto 2, atacalo.
_|5| 4. Puedes atacar al enemigo cuando este en el punto 3 y
[7_6] sigue los mismo pasos de retroceder, siempre mirando
 al enemigo.
```
- 

#### ENCERRAR ENEMIGOS:



Lo mas conveniente al enfrentar grupos enormes es encerrar algunas partes, esto se logra haciendo que los enemigos te persigan a habitaciones libres, tu ocupas la tecnica del circulo, sal de la habitacion y cierra la puerta.

---

#### ATAQUE A DISTANCIA:

Puedes ocupar el ataque a distancia contra enemigos que no tengan ataque de conjuros o lanzadores de armas, asi puedes lanzar armas a distancia y no recibir daño.

---

#### DOBLE ATAQUE:

Si solo puedes atacar con tu primera fila, no tienes misiles ni conjuros, esta tecnica te puede servir, ejemplo:  
Si en una mano tienes una espada y en otra un escudo ataca normalmente y en lugar de esperar a que vuelvas a atacar con la espada, quita el escudo y mantenlo en el puntero, no lo arrojes, asi tendras la mano libre para atacar y cuando sea conveniente regresa el escudo a su lugar.  
Tambien si tienes armas pesadas en la mano primaria como un halberd, la mano secundaria se bloqueara, puedes colocar un arma ligera o una espada corta en la mano secundaria, atacar con el halberd, quitalo y mantenerlo en el puntero y la mano secundaria estara disponible para el ataque, regresa el arma pesada cuando este disponible el ataque en la mano primaria.

---

Con estos pequeños consejos, estas preparado para enfrentar cualquier enemigo.

---

## 10. GUIA DE ENEMIGOS

---

A diferencia de la guia anterior, ahora detallare mas aspectos personales respecto a los enemigos a enfrentar, recordando que todos pueden ser aniquilados por los consejos de la seccion anterior.

---

#### > BEHOLDER

---

Conocido como el ojo de la tirania o esfera de muchos ojos, este horrible ser es solitario y se establece a menudo bajo tierra.  
Tiene un cuerpo redondo y se desplaza con una natural levitacion.  
Su cuerpo es esferico y con tallos de ojos, en el centro tiene un solo ojo y en el estomago varias filas de afilados dientes.  
Cada uno de sus ojos tiene una habilidad magica unica y con ella puede lanzar diferentes ataques.  
El beholder tiene la cualidad de resistir los golpes en el combate.

Dificultad: Alta

Premio: N/T

Peligro: El beholder cuenta con una serie de ataques, los cuales presento ahora, ademas de tener super resistencia a la magia:

- Fireball: Similar al conjuro de mago.
- Desintegrate: Obviamente, si te toca te mueres.
- Cause serious wounds: Conjuro de clerigo, no mueres pero si quedas herido.
- Cause critical wounds: El daño practicamente es mortal.
- Hold Person: Detiene a uno o varios del grupo.
- Slay Living: Muerte instantanea, en ocasiones no lo conecta.

Estrategia: (Ahhmp) Grita despavorido y da vueltas en circulo... Bueno, no, la estrategia mas conveniente es, antes de enfrentarlo, ocupes Bless (ruego) y Haste (Presipitacion), coloca a todos armas de tiro (flechas, lanzas, rocas, dardos, dagas) en las dos manos, coloca en la bolsa del cinturon 1 las armas personales de los dos primeros personajes, en los demas personajes puedes continuar colocando armas de tiro, cuando llegues con el beholder, esquiva su primer ataque y ocupa un "ataque a distancia", teniendo cuidado de sus conjuros, haz esto frecuentemente, cuando se acaben, enfrentalo con las armas personales (espadas, mazas, halberd, etc), ocupando el ataque lateral, si no me equivoco el HP de un beholder llega como a 80.

Comento que para tener la busqueda especial del nivel 12, el beholder debe de morir por la varita de silvas, o sea picado.

---

#### > DISPLACER BEAST

---

El displacer beast es parecido a un puma azul oscuro, tiene dos poderosas tentaculos y afilados con duras protuberancias que puede golpear incluso las armaduras de acero.

La bestia tiene un rango de tamaño de 8 a 12 pies y un peso de 500 libras. El nombre de la bestia describe la peligrosa habilidad que tiene de desplazar, lanzando una imagen a tres pies de su localización. Esto hace que la displace beast sea muy difícil de golpear en combate.

Dificultad: Medio

Premio: N/T

Peligro: Aunque no ocupa su habilidad de desplazarse, sus golpes son muy fuertes y generalmente se encuentran de 2 en adelante, el displacer beast es un lindo gatito, en comparacion con el que sale en tower of doom.

Estrategia: El ataque en circulo, magic missile y algunas dagas, se esperaria que contarán con un HP alto, pero... no lo tienen.

---

#### > DRIDER

---

Esta extraña criatura tiene la cabeza y torzo de un drow, pero su inferioridad es de una araña gigante.

Cuando los drow de excepcional habilidad alcanzan el nivel seis, ellos están sujetos a una prueba de su obscura diosa (la diosa araña), quien pasa la

prueba es elevado a un servicio especial, pero quien falla es transformado en drider y lanzado de la sociedad drow.

Los driders generalmente pueden lanzar hechizos así como pelear con armas.

Dificultad: Bajo

Premio: Lanzas

Peligro: Esas estupidas lanzas, generalmente cuando te ven, te lanzan una lanza (valga la redundancia), ya lanzada te continuaran atacando de frente y dos ataques despues... te lanza otra lanza (-.-).

Estrategia: Nada complicado, sus golpes son bajos, podria ser: Bless-Fireball- daga- roca- espadazo- espadazo- Fin, en pocas palabras el ataque estandar 6P, si es que sobreviven al fireball.

---

> DROW

---

En su larga historia pasada, formaron parte de la comunidad de elfos, sin embargo erraron en el mundo del bosque hasta cierto punto en que se cambiaron al mal y se condujeron a cuevas y ciudades subterraneeas.

Son más agiles que los humanos, tienen piel obscura y palida y usualmente cabello blanco. Todos los drow pueden lanzar hechizos magicos y a menudo portan espadas de una aleacion inflexible.

Dificultad: Medio

Premio: Espada larga adamantita +1

Peligro: Son muy buenos guerreros, pueden llegar a paralizar si conectan un espadazo, ademas de que generalmente se encuentran en grupos.

Estrategia: Que bueno que no usan magia, hay que destacar que un drow (shadow elf) cuenta con conjuros de mago del nivel 3, los bajos niveles son mas suceptibles a ser paralizados y la cura mas frecuente es el conjuro de clerigo "Remove paralysis", aunque si no cuentas con el, debes cambiarlo por otro que si se pueda mover...(que consejos he!), podrias atacar con, Hold person (que los paraliza)- espadazo- flecha- fireball (nunca falta para una buena fiesta) y mas golpes repetidamente.

Nota: Para matar a shindia (quien tambien es una drow) es practicamente de igual forma, ella solo cuenta con una daga, que no realiza un grave daño, por lo general solo le ago un ataque estandar 4P y la mando a freir esparragos, a proposito, segun investigaciones mas avanzadas respecto a los shadow elf (hay un sin fin de titulos), en su sociedad, las hembras son las que mandan (que miedo), por lo que ocupan rangos mas elevados, en este caso Shindia es comandante de las tropas (pasando por cientos de bien portados y temerosos mandilones drow).

---

> DWARF

---

Este robusto semi- humano esta entre 4 y 4.5 pies y pesa entre 130 y 170 libras.

Los enanos son duros guerreros y son resistentes a varias clases de venenos y ataques magicos.

Dificultad: Bajo

Premio: Hachas

Peligro: En realidad no son enemigos, bueno en una ocacion lance un conjuro de magic missile por error y segundos despues todo el pueblo Dwarf queria lincharnos... que rencorosos, pero como hay que velar por los intereses, tube que reiniciar el juego.

Estrategia: Si los atacas, reinicia el juego, sin ellos no se puede conseguir todas las busquedas especial, a menos que... mejor no lo comento, es algo demasiado ambisioso (aun para mi).

Este chiste si les tiene que gustar, ¿En que se diferencia una mula de un enano?...En que uno es tozudo y feo. Y el otro tiene cuatro patas. Los grillos indican algo verdad, bueno no mas chistes, ustedes se lo pierden.

GOLPE DE ESTADO A LOS DWARF: a peticion del publico, comento como obtener los tesoros Dwarf y acabar con ellos, habia dicho que era muy ambisioso, pues bien, ya despues de obtener la varita de silvas, puedes atacar a placer a este pueblo, ya que no hay mas que obtener de ellos, si los matas obtendras muchas hachas, puedes hacerlo mas facil usando "cone of cold", vez dije que era muy ambicioso (jua ja ja ja).

---

> FLIND

---

Estas criaturas humanoides, superficialmente se asemejan y tienen la inteligencia promedio humana, pueden establecerse sobre cavernas y tierra.

Dificultad: Medio

Premio: Mazas

Peligro: Estupido perro (parafraseado de coraje el perro cobarde), simples ataques con su maza.

Estrategia: Simplemente ataque estanda 4P... no se, arrojale un hueso...

---

> GOLEM

---

Un golem es un ser artificial animado de un espíritu elemental, el proceso de creación de un golem inicia con la creación del cuerpo, creado de roca, hierro, arcilla o hasta carne.

después el cuerpo tiene que ser ensamblado y finalmente el creador lo debe de someter a un ritual para unir los elementos al cuerpo y se subordinado a su nuevo amo, el ritual es secretamente guardado por un poderoso mago, el golem completo es intrepido y lucha con firmeza.

Dificultad: Alto

Premio: N/T

Peligro: Golpes de grave daño, ademas de super resistencia a la magia.

Estrategia: Algo lentos, algo torpes, pero que rapido golpean, podrias ocupar el ataque de retroceso y el de circulo, mas especificamente... los 2 primeros con halberd (o chief halberd +5, severious +5), los 2

segundos con dagas (+3,+4,+5) o dardos (+5), y los dos ultimos como refuerzos si alguien es herido gravemente, cero magia (o como se dice, cero que ver).

---

> HELL HOUND

---

El hell hound es una bestia grande de color rojizo y marron, con ardientes ojos, sus dientes y lengua son negros quemados. El aullar de un hell hound es extraño y molesto. La bestia ataca con aliento de flama y estremecedores dientes.

Dificultad: Medio

Premio: N/T

Peligro: Aliento de llama, resistencia al fuego y ataque en grupos.

Estrategia: Algo curioso, emhh, ataque estadar 6P, si intentas realizar el ataque en circulos no tendra efecto pues son muy veloces, en grupos grandes el conjuro magico "Lightning bolt" es perfecto, ni de chiste ocupes algun ataque de fuego.

Se podria llegar a la conclusion de que es un perro mugroso, pero con aliento de llama.

---

> KENKU

---

Esta criatura se asemeja a un humano halcón, con botas, armas y alas.

Su rango de altura es de 5 a 7 pies, sus plumas son de color marron con blanco bajo las plumas, los kenku tienen habilidad de ladrones por naturaleza y tienen una perversa satisfaccion por molestar a los humanos y semi-humanos.

Dificultad: Medio

Premio: Baston/raciones

Peligro: Son altamente peligrosos en grupos, aunque sus golpes con baston son algo deviles, es capaz de lanzar el conjuro magic missile, cosa que si te enfrentas a 6 kenkus y todos lanzan magic missile, ya no la cuentas, aunque depende que tan alto HP tengas, podria ser como yo, que vivo (muy) lejos.

Estrategia: Es facil, ocupa el ataque en circulos y encerrar enemigos, esto funciona para esquivar ataques, no tienen gran HP, pero nunca les des la espalda.

---

> KOBOLD

---

Conocidos por su cobardia y sadismo, los kobolds únicamente son peligrosos estando en grandes grupos, miden cerca de 3 pies, son de color rojizo oscuro y algo escamosos, su olfato es comparado con el de un perro, ellos tienen un desprecio ancestral por los gnomos, los kobold's generalmente prefieren atacar en grupos y a distancia.

Dificultad: Bajo

Premio: Dagas/Raciones

Peligro: Los Kobolds siempre estan en grupos y armados con dagas.

Estrategia: Si se encuentra a un grupo, lo mas conveniente es usar el conjuro "HOLD PERSON", al menos la mayoria de kobolds se paralizaran y tendras la victoria en la bolsa con cualquier ataque.

---

> KUO- TOA

---

Esta es una antigua raza de hombres pez que habitan en las cavernas. Los kuo- toa tienen un antiguo desprecio por los habitantes de la superficie y su mundo iluminado por el sol. Estas criaturas tienen un ambiguo cuerpo humano y una ancha cabeza de pez, tienen brazos cortos con tres dedos, no lleva puesto ropa, solo una piel que funge como armadura.

Dificultad: Bajo

Premio: Raciones

Peligro: Tienen un ataque parecido a "Lightning bolt" y sus rasguños.

Estrategia: Ataque estandar 4P, recordando que son inmunes practicamente a todo (TODO), recuerdo que mate a uno con una roca, que memorable dia.

---

> LEECH GIANT

---

Este es un delgado y baboso parasito que se alimenta del fluido de sus victimas, leeches esperan en el fango y cazan con insospechada rapidez, esto sucede cuando detecta la presencia de un ser vivo, sometiendo a su presa.

Dificultad: Bajo

Premio: N/T

Peligro: Ninguno, podria ser que se ven asquerosos.

Estrategia: Me remonto a lo explicado con el Ku-Toa, pero más asqueroso.

---

> MAGE

---

Son individuos entrenados en el uso de magia y armas limitadas.

Dificultad: Medio

Premio: Potion of Super healing, wand of frost.

Peligro: Bueno, este es un extraño mago (unico en el juego y de raza desconocida), llamado "dark robe" para los cuates, al ser mago, cuenta con (ovios) ataques magicos:

- Shocking grasp: Sus golpes poseen energia electrica, daño medio-bajo.

- Fire ball: Es popular este ataque, así que no hay nada que comentar.

- Lightning bolt: No es muy cotidiano verlo, pero si lo ocupa, tomando en cuenta que el lanzamiento es en linea.
- Ice storm: El daño es para todo el grupo, siempre es su primer ataque, aunque (algo que algun dia les explicare con mas calma) le revota una parte del daño causado.

Estrategia: Solo tengo dos palabras: "Hold person"... y (taran) no podra hacer nada, más facil ni mandado a hacer, claro aunque los chavales (si, eso, chavales) tienden a ocupar un ataque en circulos en vez de hold person. Hay un truco pero es algo mas para master's (como yo claro), el punto es que se mate el solo con varios Ice Storm, tu solo tienes que esquivarlos, (facil o dificil ^-^).

---

#### > MANTIS WARRIOR

---

También llamado thri- keen, este es un hombre insecto carnivoros. Se asemeja en el tamaño de un hombre en promedio. Mantis warriors a menudo están armados con extrañas cuchillas, esta arma nunca se mueve de la zona verde de su lengua, tiene la reputacion de tener ferocidad de muerte contra guerreros que los afrontan.

Dificultad: Alto  
Premio: Halberd/Daga

Peligro: Extremadamente peligrosos, ademas de ser muy veloces atacando, el daño es grave y puede llegar a paralizar.

Estrategia: El ataque lateral, estandar 4P y uso de conjuros especiales, debes estar en constante movimiento, si notas que el grupo que te ataca comienza a aumentar, ocupa cone of cold o lightning bolt, dejando algunos conjuros mas bajos para enfrentamientos 1 a 1, si ya tienes "Flame Strike" (algo muy dificil de creer) seria perfecto convinarlo con Fireball. En caso de paralisis, conjuro "Remove Paralysis", en casos extremos como si 2 mantis te bloquean el paso y todos tus personajes estan paralizados, mmm tu mismo ataca con el puntero con dagas o dardos y cuando acabes con alguno, huye a recuperarte, es mejor decir, aqui corrio que aqui murio, o decir que intento correr y murio.

---

#### > MIND FLAYER

---

También llamado illithid, este es uno de los habitantes subterranos más temidos. Se alimenta de las cabezas de criaturas condenadas, es de color limo y mide cerca de 6 pies de alto, su ornamenta es de forma muy fluida, con imágenes de sufrimiento, muerte y desesperación, su cara se asemeja a la de un pulpo con ojos de blancas pupilas.

Dificultad: Alta  
Premio: Tunica

Peligro: Muy peligroso, cuenta con la capacidad de paralizar a distancia, en ocasiones, convinando esto, si te paraliza y te da un golpe... te mueres.

Estrategia: Ataque en circulos y estandar 6P, no hay impedimentos respecto a

conjuros magicos, no se, lo podrias achicharrar, electrocutar, congelar, etc, pero no magic missile, supongo que es natural su resistencia.

En caso de paralisis... "Remove paralysis"... Very well.

Nota: el conjuro "Protection from the evil" puede ayudar a resistir la paralisis.

---

#### > RUST MONSTER

---

Este es una extraña criatura con apetito por toda clase de alimentos. Mide cerca de los 5 pies y tiene una larga armadura, cola y dos antenas.

La criatura es normal y tranquila hasta que detecta el olor a metal, el monstruo golpea el metal con sus antenas, este se corroe y alimenta a la criatura. Las armas magicas pueden ser susceptibles a los ataques del rust monster.

Dificultad: Medio

Premio: N/T

Peligro: Desintegran equipos o armas cuando tienen un golpe exitoso.

Estrategia: Ataque a distancia, no te le pegues muchos, no hay que arriesgar al equipo, te imaginas que te desintegren la armadura (esto me paso en EOB GBA hace 3 años, que iluso era), conjuros magicos ayudan mucho.

En conclusion, podria ser que un rust monster es como una novia que te sigue aceptando regalos, aunque esta por decirte que "hay que tomarnos un tiempo", ghhhh (puño cerrado hacia arriba y mirada enojada).

---

#### > SKELETON

---

Este es un animado cuerpo magico, creado y controlado por un poderoso mago o sacerdote. Los skeleton's son creados con el cuerpo de fuertes guerreros y sostenimiento, ellos son intrepidos y nunca se retiran de las peleas.

Dificultad: Medio

Premio: Hacha/Casco

Peligro: Reciben la mitad de daño con armas de filo, resistencia a la magia.

Estrategia: Cuando enfrentes a un Skeleton, olvidate de usar magia, lo mejor es tener a tu clerigo en primera fila, con su simbolo y su maza, los demas personajes con dagas o dardos, ironicamente su HP esta muerto (cero chistes verdad), ademas que si tienes la daga +4, acaba al instante con un skeleton, aveces falla claro.

---

#### > SKELETON WARRIOR

---

Este es un animado cuerpo magico, creado y controlado por un poderoso mago o sacerdote. Los skeleton's son creados con el cuerpo de fuertes guerreros, al no tener inteligencia nunca temen, ellos nunca se retiran de las batallas excepto cuando hay clerigos o paladines.

Dificultad: Alta



Premio: Espada larga adamantita +1/Tunica

Peligro: Practicamente son skeletons a la 5ª potencia, el daño que ocasionan es mayor y su HP es mas alto.

Estrategia: Misma indicacion que con el skeleton, cuando giren al ver el simbolo de clerigo, atacalos y ocupa el ataque en circulos, recuerda no ocupar espadas, aunque tu personaje mas fuerte, podria ocupar la maza +3 y equilibrar un poco el daño, en ciertas ocasiones (ciertas) la magia si es algo efectiva contra ellos.

---

> SPIDER, GIANT

---

Este depredador casa muchas regiones y ayuda a regular las plagas de kobold's y aventureros. La araña gigante teje telarañas para atrapar a sus victimas y atacar con picaduras venenosas.

Dificultad: Bajo  
Premio: N/T

Peligro: Picadura venenosa.

Estrategia: El hp de un giant spider es muy bajo, no resisten muchos golpes, pero el riesgo de envenenarse es alto, asi que antes de entrar al nivel de las giant spider, haz que tu clerigo memorice "slow poison" aunque no resta el veneno, ayuda hasta que encuentres el antidoto (potion of cure poison).

---

> XORN

---

Esta criatura es un nativo elemental del plano de la tierra, se alimenta de metales preciosos de lo profundo de la tierra, su amplio cuerpo es elaborado de estos materiales, cuenta en el extremo con una cabeza y sus talones con tres garras armas, el xorn parece atacar cuando hay piedras preciosas o metales.

Dificultad: Alto  
Premio: N/T

Peligro: Resistencia a ataques y magia, causa grave daño.

Estrategia: Su punto debil es su velocidad, es poco probable que conectes 3 golpes seguidos a un xorn, a si que debes tener mucha paciencia y moverte rapidamente con el ataque en circulos, no se si fue mi imaginacion o me causo un daño de 40 hp.

---

> ZOMBIE

---

Al igual que los skeleton's, son creados con un cuerpo animado y controlado por un poderoso mago o sacerdote. El ritual de animacion no altera el cuerpo del zombie en estado severo, a menudo le faltan partes de la piel, cabello o incluso en todo el cuerpo, son muy lentos y torpes pero pelea con

determinacion y persistencia.

Dificultad: Bajo

Premio: N/T

Peligro: Ninguno, no se, es muy "fuerte" (sarcasmo y risas).

Estrategia: Hasta un halfling podria acabar con un zombie, son muy lentos, su HP es bajo y por si fuera poco, huyen al ver simbolos de clerigo, podria ser que un zombie es como un skeleton, pero con mas carnita... y menos peligro.

```
=====
```

## 11. GUIA Y MAPAS DEL JUEGO

```
=====
```

La seccion mas esperada, pero antes de iniciar, algunas indicaciones de los mapas:

-- SIMBOLOGIA PARA LOS MAPAS --

- |\_ |: Esta es la representacion de un cuadro, equivale a un paso.  
(generalmente el cuadro no esta dibujado completo, pero si equivale a lo mismo).
  - [=]: Escaleras.
  - [|] [-]: Puertas
  - [\*]: R.A.T.S (transportadores, en ocasiones añadire un numero).
  - [·]: Pozo
  - [°]: Plato de presion normales (en casos especiales seran repr sentados por numeracion).
  - ["]: Cambio de pozo a camino firme mediante plato de presion.
  - [ ]: Muros falso
- N
- K + E : Representacion de la brujula, N: Norte, S: Sur, K: oeste, E: Este.
- S

```

\ /
/ \

```

El juego comienza de la siguiente manera:

Una junta importanse se lleva a cabo en Waterdeep.

-- Nosotros, los señores de waterdeep, tenemos que deducir como para pagnar nuestra ciudad de un antiguo mal.

Concédenos llamar a los heroes de la tierra y permítenos elegir a nuestros defensores.

-- Maestro...

Ellos piensan tener establecida una solucion.

El grupo es enviado a ver a pieirgeron el paladinson y recibes el siguiente mandato:

-- Nosotros te comisionamos para encontrar la esencia de este mal y

destruirlo, esto si tú eres capaz.

Prepárate para un peligroso viaje.

Todo esta listo para el viaje...

-- Comiencen vuestra búsqueda bajo la ciudad.

Cuando entran a la alcantarilla y avanzan unos pasos, la entrada es bloqueada por un derrumbe.

Se escucha una voz que dice:

-- Nosotros los tenemos.

Los señores de waterdeep observan tus pasos y al ver esto dicen:

- Su destino esta sellado...

Así comienza la aventura (SUERTE).

\ NIVEL 1 /

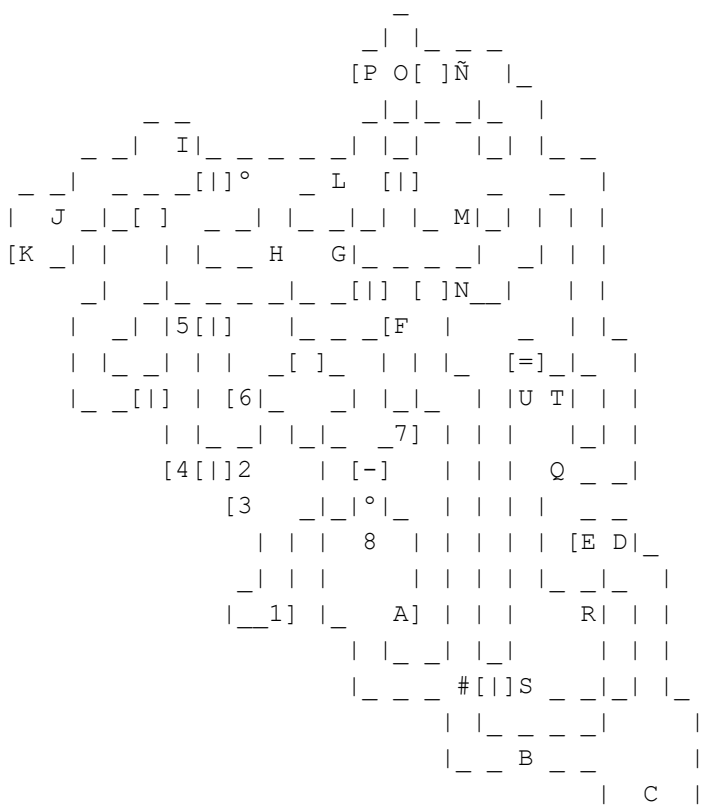
- DESCRIPCION

Inicio del juego, el terreno es una alcantarilla con agua putrefacta y de color verde, si se tiene que caminar entre fango podrido, que sea por salvar a la ciudad (verdad), los monstruos a encontrar son kobolds y giant leech.

La busqueda especial para este nivel es una daga +4 llamada "GUINSOO"

- MAPA

E
N + S
K



- ACCIONES

1. Inicio del juego, 2 rocas.

2. Ganzuas, huesos halving, ojos en la alcantarilla: "algo ocurre en lo mas profundo".
3. Palanca que abre la puerta.
4. Kobold en esta area.
5. El signo solo es reconocido por un Gnomo en el grupo y dice "Entrada"
6. En la alcantarilla: "algo ocurre en lo mas profundo"
7. Boton que abre la puerta
8. Kobolds (x4), algunos tienen dagas y uno tiene un pergamino magico de "detect magic".
- A. 2 Raciones.
- B. Giant leech en esta area (x2).
- C. Giant leech en esta area.
- D. Kobolds (x2)
- E. Pergamino Clerigo de "Bless", pergamino magico de "Armor", ESPECIAL QUEST: "COLOCA UNA DAGA EN EL HUECO Y OBTENDRAS UNA DAGA +4 LLAMADA GUINSOO".
- F. Palanca de puerta.
- G. Roca.
- H. Area de kobolds (x4)
- I. Boton que abre la puerta.
- J. Kobolds (x4).
- K. Racion.
- L. Coloca una roca en el plato, si esta se quita, la puerta se cierra.
- M. Roca.
- N. Boton del muro falso (viendo hacia "K").
- Ñ. Boton del muro falso (viendo hacia "E").
- O. Kobolds (x2), el olor aqui es insoportable.
- P. Dardo +2.
- Q. Giant leech (x2).
- R. Escudo, Giant leech.
- S. Boton abre puerta.
- T. Flecha, boton abre puerta.
- U. Plato de presion, abre/cierra puerta, adelante escaleras del siguiente nivel.

---

- CAMINATA

---

Después del derrumbe, tomemos las rocas que están ahí, más adelante sigamos a encontrar una puerta hacia [N] también veremos un esqueleto y unos ganchos, abre la puerta con la palanca de la izquierda, un kobold aparecera y te atacara, seguimos el camino a [E] y [N] te encontraras con una puerta y más adelante otra, si entras en la primera puerta la puerta de más adelante se bloqueara y viceversa, para ser más sencillo, sigue a la segunda puerta, sigue la ruta hasta encontrar otra puerta en [K], el interruptor para abrirla esta a tu izquierda, al abrirla te atacaran unos kobolds, al destruirlos podrás obtener unas dagas y un pergamino, sigue el camino a [K], en la siguiente sala podrás obtener algunas raciones, continua hasta el final y ve a [S] hasta encontrar otra puerta en [S], esta no se puede abrir, así que tenemos dos caminos, marcaremos a este punto como [#].

Primero iremos a [N] nos toparemos con unos giant leech que pueden ser derrotados facilmente, sigue a [S] hasta el final y después a [E] hasta encontrarnos con más kobolds, ademas de algunos pergaminos y si colocas una daga, obtendras la BUSQUEDA ESPECIAL, LA DAGA GUINSOO +4, ahora regresa al punto [#] y ve a [E] y a [N] hasta encontrar otra puerta en [N], avanza de nuevo [N] pero cuidado con más kobolds, también podrás encontrar otra roca, si sigues a [N] llegaras al limite y no tendras camino así que sigue a [E] de nueva cuenta ay dos caminos, a la izquierda y a la derecha, ve primero a

la derecha, sigue el camino a [N], te encontraras con más kobolds, y con algunas provisiones, ahora regresa y sigue el camino a [S] para poder pasar la puerta necesitas colocar una roca sobre el plato de presion del piso y podrás avanzar, en la siguiente sala encontraras otra roca, sigue avanzando a [S] hasta encontrar otra puerta, notarás que ay dos caminos más, a la izquierda y a la derecha, sigue a la derecha asta el final, parece el fin del camino, gira a la izquierda y notarás una parte saltada que si la presionas, descubriras un pasaje que ya fue recorrido.

Si vas por la izquierda, de igual forma al final, vuelve a presionar otra parte saltada y descubriras una nueva zona, dentro estaran esperando unos kobolds y una daga +2.

Regresa y ahora ve a la puerta, sigue el camino quedando a [N], ten cuidado con unos giant leech que están por estos rumbos, ahora tendras dos caminos, si sigues a [K] por este camino podrás encontrar un escudo y podrás abrir una puerta que antes no se podía.

Regresa a [E] encontraras una flecha y una puerta, para poder pasar la puerta pon una roca sobre el plato y presiona el boton de la derecha, para que puedas encontrar las escaleras del siguiente nivel...

---

\ NIVEL 2 /

---



---

- DESCRIPCION

---

Las trampas de visualizacion son el principal problema, creando en algunas ocaciones el efecto de un laberinto, hay que guiarnos mas en la brujula que en la vista, el registro del agua tambien llega aqui, esto quiere decir que el agua putrefacta tambien es abundante aqui, los monstruos a encontrar son skeletons y zombies.

La busqueda especial para este nivel es una racion.

---

- MAPA

E  
N + S  
K

---

```

 _ _ _ _ _
 | | | J | | [] C |
 | I _ [] _ | | | []
 [= [] _ _ _ | [-] _ _ _ _ _ | _ 4] | 5 |
 | R | _ [*] | | | [] | | ° | _ _ _ _ | | _
 _ _ | _ _ | *2 | | | H _ | | [] 3 _ . | | B _ |
 | _ | _ | _ | | _ _ | [] _ | | . | _ _ [4] | | _ | |
 | | _ | _ | _ | _ _ | _ [-] _ | [] ° . | | _ _ |
 | _ _ | _ | _ | | | [G _ [5 _ . | | . | _ | | _ | |
 | _ | _ | _ _ | _ _ | _ | | _ _ | 3] | _ B _ |
 | | _ | _ | | | | _ _ _ _ | [] _ F | [-] | | | A |
 _ | _ | | _ | | | [] 2 _ _ | [-] _ _ _ | 2 | _ _ | | _ []
 | | _ | _ | | _ _ [N _ | _ _ | | _ E D [] 2 _ 1 _ 2 [] _ # 9 _ |
 | _ _ _ _ | _ _ | _ _ | _ | |
 [.] _ | | | | _ | _ _ | [] _ _ | | 6 |

```

```

| _ _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | [] _ _ _
| _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | 17 [] |
| _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | [8 _ |
_ | _ | 4 | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | K] _ | _ |
| _ _ _ | _ _ _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ | _ _
_	_	_ _ _	_	_	_	_ _ _	_	_ _ _
_ _ _ _ _ _ []	_ _ _ _	[-]	_ _ _	_ _				
_ _ _	_ _ _	_ _ _	_ _ _	_	_	_	_	L
_ _ _	[-]	_ _ _	_ _ _	[-]	_ _ _	[-]		
_ _ _	Q	_	_					
_ _ _	O							
_ _ _	[-]	[-]						
_	_	_	_					
[P [] _ _							
_ _								

```

---

- FACILIDAD DE CORRECCION

---

```

| T | | S | | U | | _ | _ |
_ _ [-] [-] [-] | _ _ |
[S [|] _ _ | _ _ |
| _ _ _ [|]] _ _ |
| [-] [-] | | [W]
| Ñ | [S] | _ |

```

---

- SECCION MUERTA

---

```

_ _ _ _ _
| _ | X | _ |
| _ _ _ _ |
[-] _ [-]
| _ | [Ñ]
_ | |
| _ |
| Y _ |

```

---

- ACCIONES

---

1. Escaleras del nivel anterior, llave de plata.
2. Cerrojo llave de plata.
3. Palanca para abrir/cerrar hoyo, escaleras (facilidad de correccion).
4. Racion.
5. Racion, llave de plata.
6. Marca de viaje, muro falso.
7. Pergamino magico de "Shield", marca de viaje.
8. Zombies (x2), coloca una daga en la marca (1 de 4 para la completar la

- busqueda especial).
- 9. Honda.
  - A. Trampa de ilusion al quitar la roca del plato de presion, coloca una daga en la marca (2 de 4 para completar la busqueda especial).
  - B. Marca de viaje.
  - C. Flecha (x2), marca de viaje.
  - D. Escritura "Solo los fuertes pasaran".
  - E. Boton abre puerta.
  - F. Skeleton, pocion.
  - G. Coloca una daga en la marca (3 de 4 para completar la busqueda especial), abre puerta.
  - H. Boton del muro falso.
  - I. Zombie.
  - J. Pocion de super fuerza, llave de plata.
  - K. Daga de piedra.
  - L. Coloca una daga en la marca (4 de 4), ESPECIAL QUEST: AL COLOCAR LAS DAGAS EN LAS MARCAS, OBTENDRAS UNA RACION LIBRE.
  - M. Pocion de gran curacion.
  - N. Botas de piel, racion.
  - Ñ. Boton que mueve la habitacion, (despues de ir al punto "P").
  - O. Coloca un objeto sobre el plato de presion.
  - P. Skeleton (x4), palanca abre puerta, boton activa punto "Ñ".
  - Q. Zombies (x2), pocion de sanar.
  - R. Cerrojo llave de oro.
  - S. Skeleton (x2).
  - T. Skeleton (x2), arco.
  - U. Skeleton (x2), pergamino magico de "invisibility".
  - V. Skeleton (x2), boton del muro falso (hacia "K").
  - W. Pocion de sanar, escaleras (nivel de entrada).
  - X. Roca.
  - Y. Zombies (x3), llave de oro.

---

- CAMINATA

---

Nota: algunas partes pueden ser muy detalladas debido a que como es un laberinto no son fáciles de explicar.

Al bajar encontraremos una llave y tres caminos, iremos primero al que esta al [E], usaremos la llave colocándola en la posición del cerrojo, encontrando un hoyo, si te caes puedes regresar por las escaleras de tu izquierda, a la derecha encontraras un interruptor para quitar el hoyo, (nota: si deseas bajar y revisar la sala encontraras una pocion, aunque más adelante podremos llegar a ella por otro camino).

Ahora ve a [E] al final y después por [N], notarás otro hoyo, pero no hay interruptor así que selecciona una roca de tu inventario y arrójala (seleccionando con tu cursor la parte de arriba de la pantalla o bien puedes colocarla como arma y oprime atacar), sigue y encontraras dos caminos como estas parado sobre un plato de presión no puedes ir a la izquierda así que sigue el camino a la derecha y antes del final ve a [S], encontraras otro camino con un hoyo, mueve el interruptor para avanzar si deseas conseguir una racion, regresa al camino, si apretaste el interruptor vuelve a apretarlo y ahora ve en dirección a [E] y después a [N], avanza a [K] y al final encontraras más raciones y otra llave.

Ahora regresa al punto de inicio (marcado como [1] o el punto de las escaleras, para regresar es por el mismo camino como llegaste).

En el punto de inicio tendremos de nueva cuenta dos puertas y una llave, primero iremos a [S], abre la puerta y espera en la esquina, notarás que hay un signo extraño que dice algo como "no todo es como aparenta", para esta parte tienes que guiarte más en tu brújula, según la perspectiva que tomaremos, adelante es [S], atrás es [N], izquierda es [E] y derecha es [K], hora si avanza un paso y tu [S] se cambiara por una [K], a este punto lo llamaremos "#", ahora en esta dirección avanza dos pasos y notarás otro signo en la pared, piensas que es el fin del camino, pero cada vez que veas este signo podrás atravesar el muro falso, avanza y encontraras de un pergamino magico de "Shield" y de nuevo el signo hacia [S], si decides entrar encontraras dos zombies, en esta sala tienes que colocar una daga en el signo de forma diagonal, esta es la primera de cuatro veces que se tiene que hacer para obtener la búsqueda especial.

Ahora regresa al punto [#] y mueve las flechas en diagonal hasta que quede hacia [S], notarás una honda, bueno en esta dirección continua hasta encontrar un plato de presión y una roca, al parecer si quitas la roca del plato de presión se cambiara la perspectiva del camino, de igual forma, hay que colocar una daga en la marca diagonal, esta es la segunda de cuatro.

Bueno regresa al punto [#], solo nos falta un camino que es [E], para este camino es fácil entrar pero un tormento al salir si no conoces bien la simbología (simbología orco para ser exactos), ahora dirígete a [E] por cualquier camino (izquierda o derecha) hasta que encuentres lo que parece el fin del camino, a tu derecha encontraras la llave y unas raciones, y enfrente de ti esta el signo orco de muro falso, entrando en la siguiente sala encontraras dos flechas, si revisas el muro hacia [N], encontraras de nuevo el signo que te llevara a encontrar una ración, ahora regresa al punto donde encontraste la llave, e intenta regresar al punto [#], si lo lograste te mereces un premio, si ya te diste cuenta siempre regresas al camino donde encontraste la llave, bueno ten calma, para salir tienes que hacer lo siguiente busca los signos de atravesar que hay en dos de las esquinas de los muros del centro, avanza hacia la que esta en [K], la primera de la esquina derecha pásala, después ve a donde esta el segundo signo que esta en la esquina izquierda y pásalo ahora si sigue el camino hasta que encuentres el punto [#].

Ahora ve hacia [N] y abre la puerta que falta, avanza varios pasos hasta que encuentres un signo que dice "solo los fuertes pasaran", a este punto lo llamaremos [D], ahora sigamos el camino hacia el [N], hasta que encuentres la primera puerta que se abre con el botón de tu derecha, como no se abre bien, tienes que forzarla (solo dale clic varias veces), seguiremos el camino hacia [E] hasta que encuentres otra puerta a tu derecha, dentro hay un skeleton y podrás encontrar una poción dentro, ahora regresa al camino hasta llegar a otra puerta, para poder atravesarla tendras que colocar una daga en el signo diagonal, esta es la tercera de cuatro para la búsqueda especial, abre el muro y entra, en la siguiente sala busca un botón en el muro hacia [N], para que puedas abrir la parte secreta, síguela hasta encontrar otra puerta, encárgate del zombie, ve a la siguiente puerta, que en la sala siguiente encontraras una poción de super fuerza, una ración y otra llave de plata, es el fin del camino por esta ruta.

Regresa al punto [D], y notarás que tenemos ahora un camino hacia [K], al entrar a la siguiente sala encontraremos una daga de piedra, que es un objeto muy importante, sigamos la ruta y después sigamos a [K] hasta el final, luego a [S], luego a [K], notarás que hay una puerta, en donde tienes que colocar otra daga en el signo diagonal y obtendras la BUSQUEDA ESPECIAL, UNA RACION LIBRE, además dentro hay una poción de gran curación y una ración.



Continua a [K], hasta que encuentres una parte brillante, que es un transportador llamado R.A.T.S que te llevara casi hasta la salida, pero todavia no podemos salir, marca este lugar como [\*1], sigue el camino y encontraras otra puerta, dentro esta un signo que dice algo como "nivel de entrada" además de un boton, a este punto lo llamaremos como [Ñ], sigamos hacia [N] y después hacia [E] hasta encontrar dos caminos, si vamos a [E] podremos encontrar una puerta en la que utilizando la llave podremos conseguir unas botas y una racion, seguiremos hacia [N] al final, debes de estar pendiente con algunos zombies que pueden estar por este camino, ahora de este punto [K], avanza dos pasos a [N], tres a [K], y uno a [N], sigue la direccion a [K], hasta que encuentres una puerta, y pasando esta encontraras otra, para seguir avanzando necesitas dejar un peso sobre el plato de presion, notaras que en la siguiente sala hay dos puertas, abre primero la que esta hacia [N], derrota a los skeletons, presiona la palanca y desactiva el boton, si vas ala segunda sala, encontraras una pocion y dos zombies.

Continua al punto de la primera puerta (antes puedes recuperar el peso que dejaste en el plato de presion), ahora si desides buscar, dirigete hacia la ruta de [N], hasta que encuentres un camino de caracol y te llevara a una racion, continua en direccion hacia, avanza de la forma que quieras, siempre siguiendo hacia [E] hasta que encuentres una puerta que no se puede abrir, así que ve a [S] y encontraras otro transportador, al parecer hay más camino, pero no hay nada importante así que si entras en este transportador te llevara a [\*1] y ve al punto que habiamos marcado como [Ñ], entra cierra la puerta y presiona el boton, y te llevara a otro nivel.

Conocido como [Facilidad de correccion], entraras a otra sala con seis puertas, puedes revisarlas en cualquier orden y encontrar algunos objetos utiles, un pergamino magico de "invisibility" y un arco, pero debes de tener cuidado con los skeletons, además si entras en la puerta hacia [S], puedes encontrar un pasaje en donde presionando el bloque saltado, te llevara a una entrada secreta en la que puedes encontrar una pocion, por si no la habias tomado antes, pues este en un punto de llegada al caer por los hoyos, bueno si ya revisaste todo en general de esta sección regresa a tu punto de llegada, cierra la puerta y presiona el boton y ahora pasaremos a otra sección.

Conocida como [sección del miedo], revisando a fondo esta sección encontraras a unos zombies y además la llave de oro, regresa a tu punto de llegada, presiona el boton y regresaremos a la entrada principal, ve a [\*1] para llegar más rapido a la puerta que nos faltaba abrir y encontraremos las escaleras del siguiente nivel...

---

\ NIVEL 3 /

---

---

- DESCRIPCION

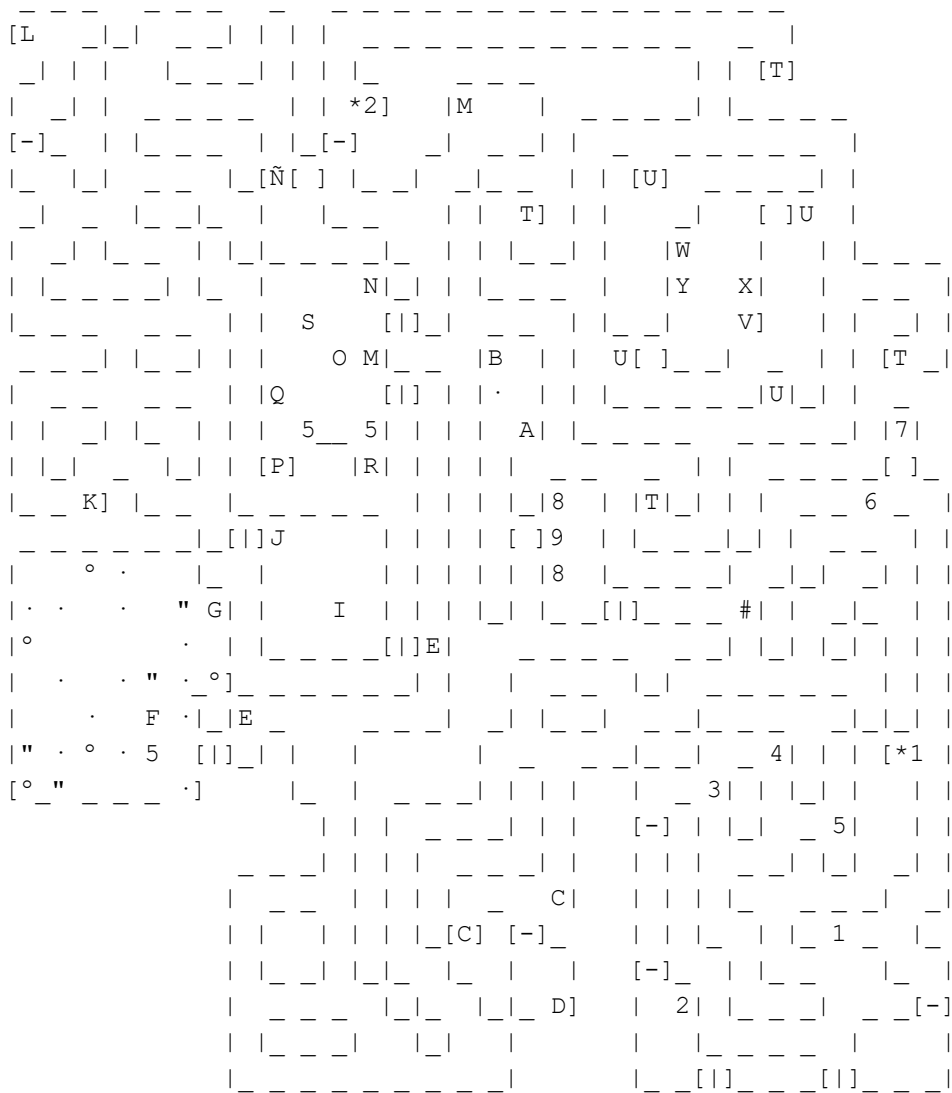
---

Similar a los niveles anteriores, el agua putrefacta verde es lo que mas resalta del terreno, las trampas de visualizacion se equilibran con la cantidad de vueltas que daremos para tomar el rumbo correcto, los monstruos a encontrar son Kuo-toa y flinds (estupidos perros).

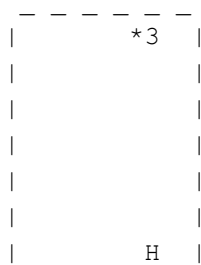
La busqueda especial para este nivel son 2 pociones, una de gran curacion y otra de super fuerza.

- MAPA

K  
S + N  
E



- SECCION 2



- ACCIONES

1. Escaleras del nivel anterior.
2. Llave de plata.
3. Flind con llave de plata.
4. Flecha.

5. Kuo- toa.
6. Boton secreto de muro falso.
7. Pergamino de clerigo de "Cause light wounds"
8. Cerrojo llave plata - abre - boton - Kuo toa con llave de plata.
9. Flecha, cerrojo llave de plata - boton de muro falso.
- A. Pergamino magico de "detect magic".
- B. Gema, daga + 3 llamada "BACKSTABBER".
- C. Cerrojo llave de plata.
- D. Kuo - toa, pocion de gran curacion, pocion de sanar.
- E. Cerrojo de gema.
- F. Roca, plato de presion que altera pozos.
- G. Flechas (x4), gema, Pocion de velocidad.
- H. Varita magica de "Magic missile", kuo- toas (x3) en esta area
- I. Flinds (x2)
- J. Pergamino fireball, palanca a la izquierda.
- K. Gema (flinds en toda esta seccion).
- L. Kuo- toa (x2), lanza, armadura de piel, huesos humano, espada larga.
- M. Racion, flind.
- N. Palanca, adelante letrero "Museo"
- Ñ. Roca, boton secreto de muro falso.
- O. Flinds.
- P. Kuo- toa, roca.
- Q. Flind, pergamino de clerigo de "Flame blade".
- R. Escudo.
- S. Kuo- toa, pocion de sanar.
- T. Gema azul, algunas protegidas por flinds (x2)
- U. Ojos de gato, coloca las gemas en los ojos, despues de haber colocado las 4 gemas, retiralas para obtener el ESPECIAL QUEST: 2 POCIONES LIBRES.
- V. Flecha, escudo, cota de malla, aqui aparece una pocion de Super fuerza.
- W. 3 raciones (grandes), aqui aparece una pocion de gran curacion.
- X. Escaleras del siguiente nivel (N).
- Y. Escaleras del siguiente nivel (S).

---

- CAMINATA

---

Al entrar a este nivel dirígete hacia [N] y tendremos dos caminos, primero iremos a [E], marca esta parte para más tarde regresar, pasa la puerta y sigue, pasa la otra puerta que esta hacia [S], entra y en este pasillo hay una pequeña trampa, guiate en tu brujula, notarás que esta hacia [s], cuando avances unos pasos, esta cambiara a [N], lo único que tienes que hacer es girar para que vuelva a quedar en [S], sigue avanzando y entra a la siguiente sala en donde encontraras una llave y otra puerta, entra y en este pasillo es la misma trampa, solo que ahora cambia de [K] a [E], sigue avanzando hasta encontrar otra sala, avanzando un poco te encontraras con un flind que al destruirlo obtendras otra llave, si sigues explorando en esta sala podrás obtener una flecha y un kuo - toa te atacara, esto es todo lo que se puede encontrar por este rumbo así que regresa al punto de los dos caminos que habiamos marcado (para regresar son las mismas soluciones a las trampas que pasamos para entrar, solo se invierten las direcciones).

En el punto de los dos caminos seguiremos a [K], hasta encontrar un transportador que marcaremos como [\*1], sigue avanzando, por este pasillo hay otra trampa que te hara parecer que caminas mucho, pero en realidad solo estas dando vueltas en circulos, si ya llegaste al final, dirígete a [S], avanza dos pasos y gira hacia [K], encontraras un boton que abre un muro falso, obtendras un pergamino de clerigo de "cause light wounds".

Continua a [E], un paso [S] y uno a [E], a este punto lo llamaremos [#], ahora ve a [S] y encontraras una puerta, unos kuo- toa te atacaran, por este rumbo, entra a la sala y notarás que en el muro hay tres cerraduras, si ocupas tus llaves en las cerraduras de los extremos te aparecerán unos botones que presionándolos unos kuo- toa te atacaran por sorpresa y si los derrotas obtendrás una llave de cada uno, ahora si ocupas la llave en el cerrojo del centro, abrirá un compartimento en que te llevara a otro pasillo, ten cuidado por este rumbo pues aparecerá un hoyo de sorpresa, ahora lo importante aquí es que tomes la gema, además de obtener un pergamino mágico de "detect magic" y una daga +3 llamada "Backstabber", ahora regresa al punto [#].

De este punto, sigue a [E], tendrás dos caminos, si sigues a [N] solo encontraras unos kuo - toa, así que mejor sigamos a [S], sigue la ruta hasta que parezca como si tuvieras dos caminos (izquierda y derecha), avanza a tu izquierda y después dos pasos a [S], si sigues la ruta hacia el [E], (seguir el camino no quiere decir que sea en forma lineal), encontraras una puerta y dos cerrojos, que sirven para abrir la misma puerta (un ladrón las puede forzar), dentro podrás encontrar 2 pociones de super y curación, debes tener cuidado con un kuo- toa que está dentro, regresa por [K] hasta el final, después sigue al final a [S], [E], [S], [E] [N], [E], [N], [E], 3 pasos a [S], al final a [K], 1 paso a [S] y continúa el camino a [K], avanza lento, ya que en la esquina final aparecerá un hoyo en el camino, ahora hay dos posibles caminos a seguir, [S] o [N].

Iremos primero a [S], hasta que encuentres una puerta, para poder pasar necesitas colocar la gema en la parte que está en el muro, al entrar ten cuidado con un kuo- toa que te atacará, (la siguiente parte es algo detallada debido a la gran cantidad de hoyo que hay aquí y esperando que no caigas, si caes entraras a una zona donde hay kuo- toas, también encontraras una varita mágica de magic missile, para poder salir tienes que entrar en el transportador y te llevará a la puerta principal de este salón), de la entrada avanza a [S] hasta antes del hoyo, párate en él círculo de [K], después ve a [E] hasta llegar con el muro, ahora avanza a [S] hasta llegar antes del hoyo, avanza a tu [K] un paso quedando sobre el plato de presión, regresa a [E] al final, avanza de nuevo a [S] hasta llegar al muro, vas a estar sobre otro plato, ve a [K] quedando en otro plato, avanza dos pasos a [N], dos pasos a [K], dos pasos a [E], dos pasos a [N], uno a [K], y dos a [N], para llegar a encontrar otra gema, algunas flechas y una poción de velocidad, para regresar presiona el plato que se encuentra hacia [E], ve dos pasos a [S] y cuatro a [E], para que al girar a tu izquierda, la salida se encontrara hacia [N].

Ahora continuaremos el camino hacia [N] hasta el final, luego de unos pasos a [K] encontraras una puerta, marca este punto para más tarde regresar, para avanzar necesitaras la gema, dentro de esta sala te estarán esperando dos flinds, además hay otra puerta (y un pergamino mágico de fireball) hacia [S], puede que se te complique llegar a la puerta, continúa de la siguiente forma: pasando la puerta, 1 paso a [K], al final a [S], 1 paso a [K], al final a [S] y gira a [E] para obtener una gema, ahora continúa al final a [S] y [K], 3 pasos a [N], al final a [K], [S] y [K], 1 paso a [S] y continúa a [K] hasta encontrar una puerta\*, dentro hay 2 kuo- toas, protegiendo algunos huesos humanos, una lanza, espada larga y una armadura de piel.

\*Nota: En algunas (o todas) las versiones de PC, no existe concretamente una puerta, se ve el marco y el Kuo- toa, pero no se puede avanzar, supongo (yo el amo del calabozo... claro que tengo ese nivel) que es un bug, el punto es que para abrir la "puerta", es de la forma normal como se abriría otra puerta de botón, presiona el 3° recuadro (de arriba a abajo) y si escuchas el ruido de avance, podrás pasar, salvo algunas excepciones, así se abre, si tienes algún problema con esto, ve la sección de "BUGS Y CURIOSIDADES".

Regresa al punto de la puerta, avanza 1 paso a [N], 1 paso a [E], al final a [N], 3 pasos a [K] y al final a [N], y al final a [E], puede que encuentres a un flind, gira [N] y encontraras una roca y un boton, esto abre una seccion que te llevara a una conexi3n con un puerta, adem3s si sigues revisando antes de pasar la puerta encontraras un flind, una racion y una puerta que no se puede abrir, puedes continuar de este camino hacia delante o puedes obtener algunos otros objetos, si quieres obtenerlos s3gueme, si no solo espera en el transportador de m3s adelante, para obtener otros objetos, sal completamente de esta sala hasta la parte en donde colocaste la gema par poder entrar.

De este punto sigue hacia [K], hasta encontrar en el muro la parte que dice "museo", al entrar a la sala la puerta se cerrara, notar3s que los monstruos que hay no se mueven, pero para salir y obtener todos los objetos necesitas atacarlos, generalmente si atacas a un flind, todos los flinds te atacan y lo mismo pasa con lo Kuo- toa, ten cuidado pues un ataque masivo es peligroso, ya que te encargaste de ellos (eso espero), obtendras en toda la sala, una racion, una pocion de sanar, un escudo, una roca y un pergamino de clerigo de "Flame blade", sigue hacia la segunda puerta (esta puerta es la que no se pod3a abrir antes), ahora sigue el camino hasta que encuentres el transportador que esta hacia [S].

(Las siguientes partes son algo detalladas debido a la complejidad de explicarme), bueno sigue el camino hacia [K] al final, luego a [N], luego a [E] y encontraras una gema azul (por este camino te pareceran muchos pasos pero solo es una ilusion), regresa hacia [S], continua el camino libre a [E] ten cuidado con un flind, notar3s que hay dos caminos, sigamos a [S], hasta que encuentres una parte libre, donde encontraras dos ojos, pero solo uno esta activado, as3 que coloca la gema en el ojo que falta, notar3s que estas viendo hacia [N], as3 que solo nos faltan tres direcciones por activar (la activacion de los ojos puede ser en cualquier orden, solo no te vallas a perder), sigamos el camino hacia [S], luego a [E], cuando veas el muro libre entra y te guiara a otra gema, regresa al camino y ve hacia [E], y coloca la gema en los ojos con direcci3n hacia [K], solo nos faltan dos, regresa al camino viendo hacia [E], si avanzas un paso tu brujula marcara de [E] a [N], sigue el camino al final y luego a gira a [K], avanza hasta que encuentres el camino que te llevara a la siguiente gema, y col3cala en los ojos que est3n en direcci3n hacia [E], regresa al camino en direcci3n hacia [E], luego hacia [S], el primer cuadro te llevara a los ojos, as3 que el segundo te llevara a la gema solo ten cuidado con uno de esos flinds, regresa a los ojos, coloca la gema y estos se pondran de color verde, lo que significa que ya desbloqueaste la salida, ahora para obtener la BUSQUEDA ESPECIAL, RETIRA LAS 4 GEMAS QUE COLOCASTE Y OBTENDRAS 2 POCIONES LIBRES (PUEDES CONSERVAR LAS GEMAS), sigamos el camino hacia [N], luego hacia [K], dir3gete hacia donde est3n los ojos y notar3s que hay un camino y dos escaleras una hacia [S] y a [N], adem3s de encontraras los objetos: flecha (al lado la pocion de super fuerza), una cota de malla y un escudo, mas adelante hay 3 raciones grandes (y aqui mismo otra pocion de gran curacion).

---

\ NIVEL 4 /

---

- DESCRIPCION

---

Este nivel resalta el labrado de roca, una de las cualidades que manejan el pueblo dwarven, hay que destacar que aqui encontraremos las molestas giant

spiders, estas crean telarañas que bloquean el paso y actuan como una especie de trampa para que ataquen por sorpresa.

Ademas encontraremos un enano herido que puede unirse al grupo.

Hay algo muy importante que resaltar en este nivel, ya que cuenta con una caracteristica no encontrada en ningun otro, algo muy complicado (espero que para ustedes no lo sea comprender), esta es un area infinita, que por algun motivo, no tiene logica para su funcionamiento.

\*La parte infinita sera detallada dos veces.

La busqueda especial para este nivel es un hacha +3 llamada "Drow cleaver".

---

- MAPA

E  
N + S  
K

---

| esta parte se conecta con la ultima.

v

```

-----|_ [H _ _ _ _ _ | _ _ _ _ |H <--- esta parte
-----| | _ _ _ |J L| _ _ | | _ _ _ | _ _ _ _ _ G | se conecta con
| _ _ _ _ _ | | _ F _ _ _ _ _ | | | _ [4 _ | la del frente.
|_ I] _ _ _ _ _ | | _ _ _ _ _ [] _ _ _ _ _ | | _ | _ |
 [J _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ | | ° [|] _ _ _ _ _ | | F | _ _ |
-----| | _ _ _ _ _ | | _ _ _ _ _ [-] _ _ _ _ _ | | _ _ _ G |
[] R	[K	_ _ _ _ _ M]		D			_ _ _		_ _ _						
		_ _ _ _ _			_ _ _ _ _		_ _ _ _ _	_ _ _ _ _								
		_ _ _ _ _	B	_ _ _ _ _			_ _ _ _ _			_ _ _ _ _						
	_ _ _ _ _		A				B	_	C[]	_ _ _ _ _		_ _ _			
_ M M	[-] [-] [-] [-]	_ _ _ [-]	3		E											
		_ _ _ _ _	_ _ _ _ _	_ _ _ _ _			E									
[-] _ _ _	5] _ _ _ _ _	_ _ _ _ _		_ _ _		_ _ _										
_ _ _			[]]]	_ _ _ _ _		_ _ [] _ _ _ _ _										
Q [] _ _ _ _ _	1 _ =]		[= 2[] ° _ _ _ _ _												
P _ _ _		_ 4]]]		_ _ _		_ _ _ _ _		_ _ _		_ _						
[-] _ _ _	_ _ _ _ _	A		_ _ _	_ [-]	D	_ _ _									
		A _ _ _		[] _ _ _ _ _		_ [] ° _ _ _								
		·					_ _ _ 6	_ _ _ _ _		_ _ _ _ _		_ _ _				
		·					_ _ _ [] _ _ _ [7] _ _ _ _ _ [=	_ _ _ _ _							
		·					_ _ _	_ _ _ _ _ 8]	O	_ _ _		_ S				
		°		_ _ _		_ 9 [] 4		·				_ [] _ _ _		
	_ _ _ _ _ _ _ [] _ _ _ _ _		_ _ _		_ _ []	_ _ _									
[] _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	_ _ _ _ _ [] _ _ _ _ _		_ _ _												
	_ _ _ _ _	_ _ _ _ _ N _ _ _ _ _ [] _ _ _ _ _													
		[] _ _ D	_ _ _ _ _			_ _ _ _ _										
				D	[-]	6	_ _ _ _ _		_ _ _ _ _			_ _ _ _ _				
	[S]	[]U[] []	_ _ _ _ _		_ _ _		_ _ _						
	_ _ _	T	[-]	D		6	_ _ _ _ _ [-] _ _ _ _ _ [] _ _ _								
_ _ 6[]6 D _ _ _ _ _		_ _ _ _ _		_ _ _ _ _											
```

---

- AREA INFINITA

E  
N + S  
K

---

```

-----|_ [H _ _ _ _ _ | _ _ _ _ |H
-----| | _ _ _ |J L| _ _ | | _ _ _ | | _ _ _ | _ _ _ G |
```

```

| _____ | | _F_____ | | _ | | _ [4 _ |
| _I] _____ | | _____ [] | | _ | _ | | _
J _____		_____		F	_		
_			_		_		_ _ _ G
[K		_____ M]			_____		
_							

```

---

- ACCIONES

---

1. En enano herido llamado Taghor.
2. Boton abre-cierra puerta y muro falso.
3. Giant spider, raciones (x3), letrero "instrucciones de alimentarse".
4. Llave dwarven.
5. Cadena "SPECIAL QUEST" PARA OBTENER EL MENSAJE, TIENES QUE DAR LA VUELTA COMPLETA EN EL PUNTO DONDE ENCONTRASTE LA LLAVE DWARVEN, E IR DIRECTAMENTE AL PUNTO "7" POR EL HACHA LLAMADA "DROW CLEAVER +3".
6. Cerrojo llave dwarven.
7. Hacha +3 llamada "Drow cleaver", cadena abre muro falso.
8. Tunica, medallon.
9. Muro falso al jalar la cadena del punto "7".
- A. Palanca de control de acceso.
- B. Maza.
- C. Giant spider.
- D. Boton abre-cierra puerta.
- E. Flecha, roca, giant spider.
- F. Giant spider (x2).
- G. Giant spider.
- H. Roca.
- I. Giant spider (x4), cetro de piedra.
- J. Flecha.
- K. Anillo de proteccion +3 (verde).
- L. Anillo de adorno (azul).
- M. Pocion de curar veneno (x2)
- N. Boton secreto.
- O. Escudo y casco dwarven, letrero "salida de emergencia".
- P. Palanca abre-cierra puerta, giant spider.
- Q. Portal activado por el medallon de piedra.
- R. Oraculo del conocimiento.
- S. Palanca de acceso, abre muros falsos.
- T. Letrero "Puertas abiertas, puertas cerradas, objetos vienen, objetos van".
- U. Giant spider, llave dwarven, pocion de sanar (x4), para obtener las 4 pociones, se tiene que abrir la puerta, agarrar la pocion y cerrar, esto se paso de repite 3 veces más.

---

- CAMINATA

---

Bueno todavia estamos es en el nivel tres pero tenemos dos caminos hacia el siguiente nivel, primero iremos hacia [S], baja las escaleras y dirígete hacia la puerta, presiona el boton que se encuentra hacia tu [K], además de abrir la puerta te abrira un pasaje secreto, dentro podrás encontrar un giant spider, debes de tener cuidado con estas criaturas debido a que si te atacan hay la posibilidad de que te envenenen, además encontraras unas raciones, ahora aunque tienes una puerta abierta de este lado, mejor iremos por la otra ruta pues me parece que es más sencilla, regresa al nivel anterior y dirígete

hacia el camino hacia [N], al dar unos pasos te encontraras con un enano mal herido y sucedera lo siguiente:

-----  
-----  
un enano herido reposa sobre el suelo ante ti, casi inconsciente por sus heridas.

- atender sus heridas
- hablar - marcharse

Recuperada sus fuerzas el enano agradece. "Yo atravez de esto casi encuentro mi final cerca de la cuchilla de ese drow".

En la batalla nuestro rey fue gravemente dañado y el joven príncipe secuestrado. Intente detener al drow pero fui vencido "; tu tienes que salvarme!", desearia darte algo para agradecer pero no tengo nada, estoy solo. Separado de mi pueblo durante la batalla, ¿puedo unirme a ti, estar juntos y de tal manera buscar a mi pueblo?

Como taghor se une a tu partida, el expresa lo siguiente:

"Durante la batalla, yo perseguí a mi enemigo hacia arriba, a escaleras de este nivel, mi pueblo debe estar sobre el nivel justo debajo de nosotros".

-----  
-----

Seguido de esto continua el camino hacia [N], ve a tu derecha y sigue hacia [N], el camino que parecia cerrado se movera, sigue despues a [K] y si giras a [S] encontraras una llave, ahora sigue el camino a [S] dando una vuelta al camino hasta que regreses de nuevo a donde encontraste la llave, esto es para que más adelante consigas algo especial, ahora si sigue el camino ha [N] al final.

Nota: segun lo comentado con Taigoku\_maru@hotmail.com, respecto al parrafo anterior, puede haber una confucion respecto a la vuelta alrededor del muro, bueno lo explico de otra forma, encuentras la llave y sigues este camino, para realizar una vuelta al muro siguiendo la ruta S-E-N-K y quedando parado en el cuadro siguiente en el que se encontraba la llave, ahora gira y continua hacia N, ok, si les parecio más convincente esta nueva explicacion, continuamos.

Quedando exactamente donde esta la imagen de una gargola, marca este punto para tomarlo como referencia, tendremos dos caminos, a [E] y a [K], iremos primero a [E] y [S], hasta que encuentres una cadena, que si la jalas te aparecera el mensaje de "búsqueda especial para este nivel", pero no la jales aun, esperate a que regresemos, en este pasillo hacia [S], encontraras cuatro puertas, en la primera encontraras una maza, en la segunda hay una imagen con la mano hacia arriba, es una palanca de control de acceso, tienes que bajarla pues es importante, en la tercera no hay nada y en la cuarta hay otra maza, sigue el camino hacia [K], y luego hacia [S], tendras dos camino a [E] y a [K], el camino a [K] tendrá una puerta más adelante solo que estará bloqueada, así que sigue a [E], pasa la puerta, después de unos pasos encontraras otra puerta hacia [N], pero dentro solo encontraras un giant spider, sigue avanzando a [E], hasta que encuentres otra puerta, el boton se encuentra a tu derecha, al avanzar, si presionas el plato la puerta se cerrara así que tendremos que buscar otra salida, sigue avanzando hacia [S], (por este rumbo hay muchas telarañas, para destruirlas solo debes de darle un ataque).

Continua el camino, después sigue a [K], después a [S] que si avanzas dos pasos a tu [K], entraras a una sala con una roca y una flecha, fuera de esta sala si avanzamos otros dos pasos a [S], encontraras otro camino hacia [E], antes de avanzar marca este punto para regresar despues, sigue el camino



hacia [E], aunque hay un camino hacia [S], no te llevara a nada de importancia, sigue el camino hacia [E], hasta que te encuentres con dos caminos, a [N] y [S], iremos primero a [N], lo importante que encuentres por esta dirección no importando la forma en que la revises es una roca, una flecha y un anillo azul de adorno.

En esta parte se localiza la conexión con el "area infinita", aunque no es posible que la encuentres rápido, aparece después de revisar el area [S], en esta parte, además de encontrar dos pociones de curar veneno, el area se bloquea después de pasar por aquí, pero esta disponible el camino por la parte [S] (algo sin logica).

Ahora revisaremos el camino hacia [S], por este rumbo debes de estar atento a los ataques de los giant spider's, sigue el camino hasta que encuentres un camino hacia [K], en esta sala encontraras una llave y una roca, además otro camino hacia [S], (también hay un camino hacia [K], solo que no te llevara a nada de importancia, solo una conexión con un camino ya recorrido), sigamos hacia [S], avanza hasta que encuentres un camino hacia [K], cuidado con las giant spider, si entramos tendremos dos caminos, a [N] y [S], sigamos a [N], después de vencer a las giant spider obtendremos un cetro de piedra, ahora sigamos a [S] al final, luego a [K], si vas al final de nuevo tendras dos caminos, a [S] y a [N], si vas por el camino de [N], encontraras una flecha y si entras en la sala con telarañas obtendras otro anillo verde de protección +3.

Puede que más adelante por el camino a [S] y [K] encuentres el area infinita, esto si ya revisaste esta area y regresaste a la de mas adelante, entonces si sigues avanzando te darás cuenta de que el camino se vuelve a repetir y quedaremos cerca del punto que habiamos marcado para regresar (fuera de todas estas salas).

Del punto marcado sigamos hacia [K], luego a [S], cuando veas el primer camino tómallo, luego ve hacia [K], destruye la primer telaraña, avanza y tendras tres caminos, avanza a [N], sigue esta dirección y encontraras una puerta cerrada, ve hacia [K], y abre la puerta con la llave (la puerta que no se abre te llevaria a las escaleras de la ruta de entrada del nivel anterior) sigamos hacia [K], luego hacia [N], hasta encontrar un camino hacia [E], para tener dos caminos, a [E] y [N], si tomamos [E], daríamos la vuelta y regresaríamos al mismo lugar (en sentido figurado) así que sigamos a [N], Ahora si, jala la cadena, para obtener el mensaje de BUSQUEDA ESPECIAL PARA ESTE NIVEL, NO DEBES ABRIR NINGUNA PUERTA DESPUES DE ESTE MENSAJE, ahora regresa al punto de la gargola.

De este punto continuaremos a [k], entraremos a un lugar con tres caminos, marca este punto en el lugar de la otra gargola, iremos primero a el de la izquierda [S], sigue el camino y llegaras a otros tres caminos, notarás que en el muro hay seis marcas referidas a alguien llamado "kruen" por ahora no leas las marcas, continua y entra en la segunda puerta, abrela con la llave y encontraras una tunica y una medalla, además de una hacha +3 conocida como "drow cleaver", esta es la BUSQUEDA ESPECIAL, con el truco de la cadena, además hay otra cadena que abre un muro falso de mas adelante.

sal y si entras en la primera puerta te encontraras con una imagen, a la que tienes que bajarle la mano y en la tercer puerta solo encontraras una llave, regresa al punto marcado de la segunda gargola de la sala anterior, en el segundo camino no encontraras nada, para el tercer camino debes bajar la mano de la imagen de gargola y avanzar hacia [K], tendras dos caminos a [S] y [N], (hacia [S] no hay nada importante) sigamos a [N], pasa la puerta y de nuevo encontraras dos caminos a [E] y [K], sigamos primero a [E], pasa la puerta mata al giant spider, entraras en un salón que dice "hay un mal que yace más allá de este sitio", notarás que aquí encontramos el primer portal, no puede

ser activado por que no contamos con el objeto adecuado, si revisas toda esta sección hacia [E], encontraras dos pociones y un mensaje sobre el oraculo del conocimiento, esto se activa al llevar un orbe de poder y colocarlo, los objetos que tienes en tu inventario o armamento, tambien objetos que fueron tocados, seran reconocidos por su verdadero nombre y bonificacion, si es que la tienen, aunque falta mucho para que encuentres un orbe, puedes venir a la hora que sea para colocarlo, no es necesario dejar el orbe en ese lugar.

Bueno ahora regresa al camino y ve hacia [K] hastal final, luego a [S], te encontraras con una puerta, usa la llave, llegaras a un lugar con un muro y cuatro puertas alrededor de el, la mecánica para esto es la siguiente, abre la primera que quieras, y encontraras una giant spider, una poción de sanar y una llave dwarven, vuelve a cerrarla y abre la siguiente, así sucesivamente con las tres puertas restantes y obtendras pociones extra.

Ya terminado esto dirígete hacia el muro [N] y revísalo hasta que encuentres la pared falsa, en donde encontraras un camino que te llevara a otra imagen de gargola, a la cual debes mover la mano, esto para abrir un muro falso en el area del portal.

Sal de este lugar y hora ve hacia la puerta que falta abrir ocupando la llave, sigue la ruta hacia [S] hasta que encuentres una primera puerta, pero no hay nada, sigue el camino a [S] y después a [E] encontrando las cosas en el siguiente orden, primero una puerta, pero dentro no hay nada, después otra puerta y un camino hacia [N], dentro de la puerta no hay nada, pero en el camino hay lo siguiente, avanza nueve pasos hacia esta dirección y gira hacia [E], encontrando un boton secreto que te abra un muro falso a tres pasos antes, dentro encontraras un casco y un escudo dwarven, además de una "salida de emergencia" solo no te vallas a caer.

Ahora regresa al camino hacia [E], en la siguiente puerta no encontraras nada, pero en la que sigue encontraras otra imagen en la que tienes que bajarle la mano, y para finalizar, sigue avanzando para que encuentres las escaleras del siguiente nivel.

Pare terminar también, más adelante encontraras un boton que te lleva a un pasillo ya recorrido, solo no te vallas a ir, por que tendras que hacer todo el viaje de nuevo, además esta es una buena zona para descansar a tus unidades.

---

\ NIVEL 5 /

---

---

- DESCRIPCION

---

El labrado de roca en los muros del pueblo dwarven tambien es destacado en este nivel, aunque tambien encontraremos algunas giant spiders, el numero es menor al del nivel anterior, el objetivo mas importante para este nivel es la localizacion del pueblo dwarven, que generalmente pueden ser nuestros aliados.

La busqueda especial para este nivel son 5 raciones grandes (iron rations).

```

- - - - -
| _ | _ | _ | | _ [] _ 4 [] 4 [] | _ | | | D]
| | | _ [] | | | | | _ _ | 3 | | E _ | | _ _ 4 | [-] _
| | _ _ | 3| | | | | | | [] [=] [] _ _ | _ | _ |
| _ _ _ 2| | | | _ | _ | | | | [] | _ | _ _ _ |
_ _ _ | | _ | | [] _ | | [5] _ _ [-] _ | | J |
| _ 1| | _ _ _ | | 7| _ | | 8| _ _ 3| [J |
[] _ | _ _ _ | | _ | [] 8| | _ | _ _ | |
| | | _ | _ | | | | _ _ _ _ | [-] _ | 8| | | _ _ _
| | | | _ _ [] _ 7| _ _ | | _ | | _ | | | _ |
| | _ | | | 10 [] _ _ | | [] _ _ | [9 [] I | | | | _ |
| | _ | | | [=] _ _ _ | | _ _ | _ _ | _ _ | | | | _ _
| _ _ _ | _ _ | _ 7| _ | | 8| _ _ | | | _ _ |
_ _ _ _ | _ _ _ | | [] _ _ _ _ | | | _ _ | | _ _ []
| O [] | | | | | _ | _ _ _ [-] _ | | | | _ _ |
_ | | | | _ _ | | | | | _ _ A | _ _ K] | _ _
| _ | _ | _ [= _ 6 _ | | _ _ _ _ _ | _ _ | _ _ |
[-] [* _ | _ | | | | _ _ | _ _ _ | | _ _ |
_ | | _ _ | | _ _ _ | | | | C _ _ _ | _ _ _
| Ñ _ N _ [] M _ L | [] _ _ _ | | _ _ | | B] | _ _ |
| | | _ [] N | _ _ _ | 3| _ _ _ _ _ [] | | _
| _ | | | _ _ _ _ _ | _ _ _ | T | [M * M | _ | [W |
_ _ _ | Q | | | | | _ | | S ° _ | _ | * * * | _ _ |
| _ P | | _ | | _ # [] _ _ _ | | _ | | * _ * _ [] _ |
| | [-] | | | | | _ _ [] _ [] | | _ | * * | _ | * * |
[-] [R] [-] | | | | | _ T _ | [] [V * | _ | M * | [=]
| | [*] | | | 4 | | | | | _ | | | _ * * _ | _ |
| | _ _ _ | | | | | | | _ | C [] | | | | _ _ | | _ |
| _ _ _ O _ | | _ | | | _ _ | | | | | | | [] _ | [-]
| | _ _ _ _ | | _ | | | | | | | | [-] _ _ _ | |
| _ _ _ _ _ [] _ _ _ _ | | _ _ _ _ |

```

---

S  
ESCALERAS NIVEL ANTERIOR E + K  
N

```

- - -
| H |
| |
| _ |
[-] _
| F |
| G |
| |
[=]

```

- ACCIONES

0. Punto de inicio.
1. Pergamino de clerigo de "Prayer".
2. Llave dwarven, malla de escamas.
3. Boton de muro falso.
4. Giant spider.
5. Giant spider, pergamino magico de "dispel magic".

6. Escaleras del siguiente nivel, no disponible el paso.
7. Cerrojo llave dwarven (puede ser forzado).
8. Suministros.
9. Poción de veneno, "ESPECIAL QUEST" COLOCA 5 RACIONES PEQUEÑAS EN EL AREA LIBRE Y OBTENDRAS 5 RACIONES GRANDES.
- A. Armun bocero del clan, Dhorum puede unirse al grupo, se pueden obtener 6 raciones pequeñas y un medallon de piedra, al aceptar ayudarlos.
- B. Clerigo dwarven.
- C. Pueblo dwarven.
- D. Giant spider, pergamino de clerigo de "hold person".
- E. Escaleras suben (nivel anterior).
- F. Cerrojo llave dwarven.
- G. Poción de sanar.
- H. Poción de sanar, pergamino de clerigo de "slow poison", pergamino magico de "flame arrow", version SNES: llave dwarven (solo en esta version).
- I. Portal activado por el medallon de piedra.
- J. Pergamino magico de "Haste", pergamino de clerigo de "Aid".
- K. Collar de piedra.
- L. Palanca para reponer la alcantarilla.
- M. Palanca abre-cierra puerta.
- N. Hacha -3, honda -3.
- Ñ. Botas de piel.
- O. Llave.
- P. Cerrojo de llave.
- Q. Anillo de caida de pluma (azul).
- R. Malla de plata, pergamino magico de "invisibility 10°", cerrojo de llave.
- S. Giant spider (x3).
- T. Roca.
- U. Varita magica de "frost".
- V. Objeto inaccesible, "espada larga".
- W. Lanza, raciones.

---

- CAMINATA

---

Bajando avanzaremos a [K], si giras a [N], notarás una marca extraña en el muro, más tarde regresaremos a este punto, primero seguiremos a [S] al final hasta que encontremos dos caminos, a [E] y [K], seguiremos primero a [E] al final, luego a [S] y luego a [K], encontraras de nuevo la marca dwarven, que significa que podemos atravesarla, si sigues el camino podrás encontrar un pergamino de "prayer", ahora regresa al punto de los dos caminos y sigamos a [N], luego un paso a [N], luego a [K], sigue hasta que encuentres una armadura de escamas o malla de escamas y una llave dwarven, eso es lo importante de este lugar, pues ya no encontraras nada mas, aunque si avanzas otro paso a [K], y giras hacia [S], podrás encontrar un boton solo que no te llevara a nada de valor el camino disponible.

Ahora regresa al punto de las escaleras, ve hacia las marcas del muro, que significa que podemos atravesarlo, pasa por cualquiera de las dos, si ya diste los pasos ve hacia [K], y atraviesa este camino, este salón te parecera cerrado, pero si avanzas a [K] y a [N], pasaras a otro salón donde hay una puerta que no se abre, ademas que en el muro [E], hay un boton oculto que abre un pequeño camino, dentro hay un giant spider y un pergamino magico de "dispel magic".

Regresemos al punto de inicio, donde atravesamos después de las escaleras, ya en este punto, seguiremos a [N], y encontraremos tres puertas, tienes una llave, pero mejor guardala que nos puede ayudar para más adelante, hay otra

forma de llegar al otro lado (truco premium de Night stalker, aunque un ladrón puede abrir los tres cerrojos), dirígete a [E] como diez pasos hasta que tengas el segundo camino a [S], (el primero te llevara a las escaleras del siguiente nivel solo que están bloqueadas), si giras a [N], encontraras una imagen con la mano hacia arriba y a su lado un mensaje que dice "por favor restaure los hoyos cuando termine", sigamos a [S], abre la puerta bajando la palanca, (antes de avanzar debes ser muy cuidadoso pues por cada paso, un hoyo se activaran tras de ti y te puedes caer así que trata de ir lo más despacio que puedas).

Avanza hasta que tengas tres caminos, (si te caes en cualquier hoyo de esta parte solo busca la puerta de salida y busca las escaleras).

Primero iremos por los objetos así que dirígete un paso a [S] para obtener una honda -3 (no te sirve para nada), avanza tres pasos, antes de tomar las botas, no vallas por ellas pues es una trampa y puedes caer, gira y avanza a [K], abre la puerta y sigue, ve a [N], luego a [K], hasta el final, toma la llave, ve a [N], abre la puerta y ve al final, luego avanza a [E] hasta el final, gira a [S] y entra en el transportador, te mandara a un lugar fuera, ve a [N] y mueve la mano de la imagen para restaurar los hoyos, ve a [S], quedando en la esquina, avanza un paso a [S], gira y avanza a [E], aquí puedes tomar el hacha -3 (no se te ocurra ocuparla), ve hasta encontrar una puerta y sigue avanzando hasta el final, gira a [S] para obtener otra llave, avanza al final, gira a [K], pasa la puerta, ve a [N] y coloca la primera llave avanza otro paso a [N] y si giras a [K], obtendras un anillo azul de caída de pluma, si vas a [E] y coloca la otra llave, te aparecera un transportador, también hay una malla de plata Y un pergamino magico de invisibility 10', entra en el transportador, llegando a un lugar diferente.

Ahora de este lugar sigue la ruta a [K], después a [N], hasta que encuentres dos caminos, a este punto lo llamaremos [#], vallamos por la puerta primero, avanza cinco pasos a [N], gira a [K], (si intentas avanzar no podrás por que el camino se bloqueara, también hay un signo en la pared, pero mientras no nos será util), sigue la ruta de [K], el camino parecera bloqueado pero a tu derecha encontraras un boton que te abriera un pasaje secreto, avanza a [K] al final, gira a [S] avanza y gira a [K] al final, ve a [N], avanza dos pasos a [K], si sigues la ruta encontraras algo de raciones, si vas a [S], encontraras una pocion de veneno, solo que no la vallas a tomas por que te intoxicas (¡por que es de veneno!), de este punto de la pocion, LA BUSQUEDA ESPECIAL ES COLOCAR 5 RACIONES PEQUEÑAS EN LA PARTE LIBRE DEL MURO Y OBTENDRAS 5 RACIONES GRANDES.

Ahora avanza tres pasos a [N], hay dos caminos, seguiremos primero a [K], ve a donde esta la puerta medio abierta, abrela completamente y ve a donde esta la otra puerta, parecera cerrada, para abrirla presiona el boton oculto que esta a tu derecha, lo puedes reconocer por que aunque es pequeño esta en la esquina de otra roca, si sigues avanzando encontraras una marca de atravesar y una puerta, dentro de la puerta no encontraras nada de valor, así que sigamos a [K], entrando en esta sala hay tres caminos, el primero a [N], que pasando la puerta te llevara a un lugar con un giant spider y un pergamino de clerigo de "hold person", si vas a [S], pasaras a otra sala que ya fue explorada, por ultimo en [E], te mandara a unas escaleras y a una sala con una pocion de sanar, una puerta que esta cerrada con llave, dentro podrás encontrar unos pergaminos de clerigo de "slow poison", LA VERSION DE SNES NOS DEJA UNA LLAVE DWARVEN, siendo esto todo lo que consigas, regresaremos al punto donde estaba la puerta medio abierta.

Ahora sigamos a [E], encontraras una puerta y una racion, entrando te encontraras con un enano que te contara lo siguiente:

-----  
-----  
Yo soy armun vocero del clan de esta región, nosotros tenemos información sobre la localización y posición de esta sala, pero en nuestra hora de necesidad yo no tengo tiempo para ayudarte, sin embargo si tú estas dispuesto a ayudarnos...

Oír propuesta

marcharse

-----  
-----  
Armun inicia:

"Nuestro clan es descendiente de los enanos que formaron estas numerosas salas".

Aquí nuestros ancestros vivian en paz, hasta que hordas de criaturas malas los expulsaron al reino de hombres y elfos, sobre la superficie nuestro numero menguo, finalmente nuestro lider el rey teirgoh llevo a nuestro pueblo bajo tierra, exploramos dentro de las casas de nuestros antepasados, usando secretos conocimientos, pasamos a las zona de abajo con la familia real.

Nosotros finalmente descubrimos esta sala de piedra tallada, esta basto para nosotros y únicamente exploramos una pequeña parte, fabricaramos campamentos dentro de una zona cerrada decorada con un portal de piedra.

"Sin embargo, mientras el campamento dormia el portal de piedra se avivo con una luz magica y una hordas de drows se lanzaron a la carga contra nosotros, ellos iban acompañados de una mujer a la que llamaron shindia".

Nosotros peleamos aunque estabamos exhaustos por las largas semanas de recorridos, ambos lados tuvieron muchas bajas, pero al fin con nuestras ultimas energias los llevamos a retroceder al portal del cual ellos venian.

En la batalla el rey teirgoh fue envenenado con una daga y ahora reposa en un profundo sueño.

Ninguno de nuestros clerigos pudo curarlo, su único hijo el príncipe kirgar fue capturado por los drow. Con ninguno de los miembros de la familia real, nosotros no tenemos acceso a su información secreta sobre la salida de este vestibulo.

"Ahora nosotros esperamos mientras nuestro clerigo sana a nuestros guerreros sobrevivientes".

Una vez recuperados, nosotros intentaremos rescatar a nuestro príncipe y vengar la caída de teirgoh. Nuestro numero es pequeño, pero lucharemos hasta el final antes que abandonar a nuestro príncipe con los drow.

"A menos que... Si vuestro grupo rescata a nuestro príncipe de los drow y retornar con a nosotros, él podría darte información acerca de la salida de este vestibulo. Tu tienes tu información y nosotros a nuestro príncipe, ¿hasta este punto estas de acuerdo en ayudarnos?'"

Ayudarlos

marcharse

-----  
-----  
Armun acepta tu ayuda con gratitud y te da una medalla hecha de roca.

Acepta esto, Shindia lo dejo en la batalla, es la llave para activar el portal del que ella y sus lacayos venian. Nuestros ancestros construyeron los portales para transportarnos de un lugar a otro rápidamente.

Cuando la entrada del portal es tocada con el objeto correcto el portal es

activado.

Nosotros llevamos a shindia y los drow a dar marcha atravez del portal.

"Los antepasados usaban fuerte magia para obtener conocimientos del gran libro, una leyenda dice que esta se encuentra en el oraculo del conocimiento y la llave para su activacion es el orbe negro, juntando el orbe dentro del oraculo este poder es liberado".

"Nuestro clerigo puede ayudarlos curando vuestras heridas. Sean cuidadosos con el pues también tiene que curar las heridas de nuestros guerreros e intenta revivir al rey de su envenenado dormir".

Armun te detiene, tengo otro asunto, un joven guerrero enano quiere unirse a ti en la búsqueda de nuestro príncipe, ¿se lo permites?

-----  
-----

Después de esto tu podrás elegir si se une a ti o no, avanzaremos a [E] hasta el fin, luego a [N], luego a [E] y nos toparemos con el clerigo en el que podemos encontrar lo siguiente:

Un cansado clerigo enano te recibe "si, ¿puedo ayudarte en algo?"

curar partida

revivir

-----  
-----

Si elegiste la opcion de curar partida, los dos primero personajes que tengas recuperaran algunos hp (no todos, o rara vez si).

Si elegiste la opcion de revivir, los personajes que tengas sin vida puedes regresarlos, además de los que ayas encontrado en lo que llevas de viaje, hasta el momento llevas dos, el clerigo te mostrara su perspectiva y puedes elegir la opcion de aceptarlo o dejarlos, cada personaje ya tiene un nivel de experiencia del que tu puedes seguir, (recuerda que tu partida tiene un limite de seis personajes así que si ya tienes el limite y quieres agregar a alguien más, tendras que eliminarlo).

Esto es lo importante en lo que nos puede ayudar el pueblo de los enanos, ahora si sigues revisando esta sala, solo observarás a este pueblo, así que regresa al punto de inicio (cerca de la puerta medio abierta).

De este punto, iremos a [N] y llegaremos a donde esta la imagen en el muro, si lo atravesas encontraras un portal, también dos rutas a [K], que te llevara a un pergamino de clerigo de "Aid" y uno magico de "Haste" y a [E] que te llevara a un collar de piedra con el cual podras activar este portal, pero eso es algo apresurado, aunque si lo haces te llevara a un lugar con más portales, pero mejor regresa al punto de la puerta medio abierta y después al regresa al punto marcado como [#], ahora de este punto sigamos a [E] hasta el final, luego a [N], donde esta el signo, gira a [K] y avanza tres pasos, gira a [S], y pasa el signo para obtener una varita magica de frost, ahora dirígete hacia el signo de [N], atraviésalo y después ve a [K], un paso antes del transportador, gira y ve al transportador de [N], te llevara a un lugar donde estará una palanca hacia [N], bájala, gira a [E], y te llevara a otro lugar con otra palanca, bájala y entra en el transportador que te llevara de regreso al punto donde iniciaste, regresa al punto antes del transportador, ve hacia el transportador de [N], te llevara a un punto, en el cual tienes que girar hacia [E], entra y te llevara a un lugar con un signo, gira y ve a [N], te enviara a un lugar un poco más libre, así que dirígete hacia [N], encontrando el pasaje secreto podrás obtener una racion y una lanza, para salir solo tienes que seguir el camino, y del punto a donde llegaste, avanza





```

[=]C [] ° [] | | []_ | | | | | | |K |
	_[7 7 _				[R[] []R]								
_	_ _ _				_ _			_			_		
											2	[H _ H]	_ J _ _
_ _ _ _		_ _	[=]										

```

---

|           |       |
|-----------|-------|
|           | N     |
| SECCION 2 | K + E |
|           | S     |

---

```

 [=]
 _ | | _
 _ | | _
 _ | | _
 _ | | _
 | _ _ _ _ _ |
 [-] [-]
 [B] [B]

```

---

- ACCIONES

---

1. Letrero "Guarda tus armas antes de continuar".
  2. Kenku.
  3. Cerradura de llave.
  4. Huevo de kenku.
  5. Poción de gran curacion, pergamino magico de "hold person", Dark robe, al derrotarlo deja una poción de gran curacion y (en ocaciones) una varita magica de frost.
  6. Llave, puerta-escaleras del nivel anterior.
  7. Activa 2 dardos.
  8. Area de kenkus (4 o más).
  9. Portal activado por el anillo de piedra.
  - A. Roca.
  - B. Llave dwarven.
  - C. Baja a la seccion 2.
  - D. Huevos de kenku (x5).
  - E. Letrero "Nido".
  - F. Kekus (x2), SPECIAL QUEST, COLOCA LOS 10 HUEVOS DE KENKU Y APARECERA UN AREA NUEVA CON UN HALBERD +5 LLAMADO "CHIEF HALBERD".
  - G. Chief halberd +5.
  - H. Lanza hasta 4 dardos.
  - I. Lanza hasta 2 dardos.
  - J. Daga, dardo adamantino +4.
  - K. Varita magica de magic missile.
  - L. Maza +3, boton de muro falso.
  - M. Escudo dwarven +1.
  - N. Pergamino magico de "dispel magic", pergamino de clerigo de "cure serious wounds"
  - Ñ. Anillo de adorno (rojo).
  - O. Boton de muro falso.
  - P. Pergamino de clerigo de "flame blade".
  - Q. Brazalete.
  - R. Cerrojo de llave dwarven.
-

Iniciando en este nivel nos dirigiremos a la primera puerta que encuentres, notarás que hay dos platos de presión, para pasar tienes que dejar dos armas en los platos (después las puedes recoger) debes de tener cuidado con los kenku que andan por este rumbo, avanza unos pasos hasta que tengas tres caminos, a [E], [N] y [S].

A [E] y [N] solo encontraras kenkus, si vas a [S], avanzas tres pasos y pasa a [E], obtendras un huevo (no te lo vallas a comer, puede ser util más adelante), ahora sal y dirígete a [K], encontraras una puerta, pero esta cerrada así que buscaremos la llave, ve a [E], gira a [S] y encontraras otra puerta, entra y si pisas el plato de presión del centro unos dardos te atacaran, trata de pasar rapido y ve recolectando los dardos que te encuentres, sigue hacia [S] hasta el final, luego a [K], luego a [S], y dos pasos a [K] y gira a [N], (si sigues por [K] solo encontraras una puerta cerrada sin donde abrirla).

Avanza dos pasos a [N], ve a [K] hasta el final, y a [S], para que encuentres una llave, también encontraras una puerta y escaleras para el nivel anterior, ahora regresemos a donde te atacaron los dardos, antes de la primera puerta, mirando hacia [S], gira a [K] y ve a [S], hasta el final y te encontraras lo siguiente:

-----  
-----

Tu perturbas un oscuro personaje de túnica, el es alarmado primero, entonces hace una expresión de burla en identificación.

" Oh ustedes, salvadores de waterdeep de la semana, no te haz dado cuenta de que manera muchos otros aventureros han sido enviados a encontrar la verdad acerca del mal bajo tierra, bueno redentores permítanme entregarles el benéfico de mi amplio y profundo conocimiento".

"Xanathar ha estado encerrado bajo waterdeep por años, cuando waterdeep sea bastante debilitado, el guiara a sus lacayos a conquistar a la confiada ciudad. El único camino para impedir esto es destruir a xanathar y esto es virtualmente imposible fuera de la varita magica de silvias".

"Como tengo entendido, los enanos tienen este artefacto magico, pero no saben quien la posee, los drow saben que la varita de silvias es fuerte, pero desconocen su uso contra xanathar. La varita magica es uno de los pocos objetos magicos que pueden afectar a un beholder, por que este es elaborado con sus ojos".

"Estupidos drow, ellos suponen que están aliados con xanathar, pero ellos planean destruir a los enanos, robar la varita magica e invadir la ciudad, esto alertaria a los señores de waterdeep del inmenso riesgo bajo la ciudad y pospondria el plan de conquista de xanathar".

"De esta manera, yo tengo que destruir a los drow y conseguir la varita de silvias para mí, ve mi amigo, yo no tengo intención de detener a xanathar hasta la conquista de waterdeep, después de la conquista, xanathar estará confiado, entonces yo lo atacare y destruiré y waterdeep será mío, de tal manera yo no puedo permitirte intervenir en la conquista de xanathar".

"Únicamente necesito conseguir la varita de silvias y por supuesto... Destruirte".

-----

-----  
Derrotalo de la forma ya mencionada antes, obtendras algunas pociones de gran curacion, un pergamino magico de "hold person" y una varita magica de frost, ahora si vamos a [K] hasta el final, luego a [S] y a [K], encontraremos otro huevo, ahora regresa a la puerta que necesita la llave.

Entra y en todo este recorrido debes de tener cuidado con los kenku, ahora tendremos rutas muy simples que seguir, ya que la sala es muy facil de revisar, puedes ir por estas direcciones:

De la entrada continua hacia [K] hasta el final, en esta direccion, hay tres puertas (tres salas), cada una tiene cuatro kenkus, ademas de que, en las salas encontraras 8 huevos de kenku en total.

Si revisas el muro de la sala principal, en direccion hacia [E], encontraras el portal, que se activa con el anillo de piedra (cosa que aun no tenemos), si en este mismo muro, revisas en direccion de [N], encontraras una roca.

Del punto de la roca, avanza unos pasos a [S], quedando en una puerta y al lado del letrero "NIDO" (nest), dentro hay dos kenku, ahora entra y para obtener la BUSQUEDA ESPECIAL DE ESTE NIVEL, COLOCA LOS 10 HUEVOS DE KENKU QUE TIENES EN EL SUELO, AL TERMINAR, APARECERA EL MENSAJE, EL MURO DESAPARECERA Y OBTENDRAS UN HALBERD +5 LLAMADO "CHIEF HALBERD".

Sal y continua unos pasos a [K], encontrando una primera entrada, en ella sigue la ruta por los platos de presion, solo que con cuidado de los dardos, el truco aqui, para evitar dificultades despues es, pisar dos veces el plato de presion rapidamente para obtener 4 dardos (en el ultimo solo 2), ve recolectandolos, al final de todo este recorrido, podras obtener un dardo adamantito +4, una daga y más adelante una varita de magic missile, en esta parte de la varita, en el espacio libre, empieza a colocar las dagas o dardos (lo recomendable es colocar mas dagas) En todos los espacios libres...

Nota: Segun Taigoku\_maru@hotmail.com, al colocar dardos en las secciones correspondientes y regresar al primer plato de presion, este regresara, el punto es colocar un dardo y regresar al plato para expulsarlo de nuevo, yo ya lo habia experimentado, pero no estaba muy seguro, así que gracias por la confirmacion.

...que tengas y obtendras los siguientes objetos:

una llave dwarven, un escudo dwarven, una maza +3 y una sala secreta donde podras obtener unos pergaminos, uno de clerigo de "dispel magic" y otro de "cure serious wounds", ahora del punto donde encontraste el maza, encontraras un boton secreto que te llevara a una sala con un kenku y un anillo rojo de adorno, también una roca más adelante, si revisas el muro hacia [E], encontraras otro boton secreto que te llevara a una sala con un pergamino de clerigo de "hold person", (estas serian dos de las tres puertas de este nivel que no se pueden abrir, para la tercera tendrias que dejarte caer del nivel anterior.

Podrias subir al nivel anterior, reponer la alcantarilla, pasando la primera puerta, continua en direccion hacia [E] hasta el final, luego a [S], y continua hasta el marco de otra puerta a [K], en este punto dejate caer, llegando a una sala con un brazalete y un kenku, esto es todo, asi que puedes regresar al punto del letrero de "NIDO".

Nota: si regresas por el punto de los platos de presion, el ultimo (antes el primero) te arrojara 2 dardos más.

Si ya estas en el punto del "NIDO", continua a [K], y revisa la puerta de la direccion [N], en este punto encontraras al principio un plato de presion que te arrojara dardos, después dos caminos, en los cuales hay dos hoyos, tendras que caer en ellos para obtener una llave dwarven en cada uno, y para regresar es por la escalera.

Sal y entra en direccion del camino hacia [S], que es el ultimo que nos falta revisar, coloca las llaves que tengas en la parte correspondiente, liberando a un kenku atrapado entre los muros, pero al final de la tercera llave encontraras la escalera del siguiente nivel.

---

\ NIVEL 7 /

---



---

- DESCRIPCION

---

Cambiando el aspecto respecto a otros niveles, encontraremos un tono violeta oscuro (azul oscuro para Snes), muy tetrico y facil de perderse, aunque los muros son tallados en roca, hay que resaltar los signos arcnidos en las puertas o cerrojos, encontraremos como enemigos a los Drow y skeletons warriors, teniendo la posibilidad de una "alianza verbal" con los drow.

Nota: algunos de las partes de caminos mencionadas en este nivel corresponden al nivel ocho y nueve, así que los siguientes niveles pueden ser más cortos porque ya recorrimos algunas partes, aunque esto no tiene ningún resultado que dañe al jugador, respecto a los mapas, seran representados por la forma en que los recorramos, en lugar de la colocacion exacta, esto debido a que se suben o bajan escaleras y seria más dificil de entender.

La busqueda especial para este nivel son tres pergaminos informativos, con algunos mensajes.

---

- MAPA

N  
K + E  
S

---

```

_ _
| _ _ _ _ _ | | _ _ | | _ _ _ _ _ _ | _ _ _ _ _ _ _
| | | | | | | _ | | | | _ _ | | | [] _ _ |
| _ K] | | _ _ | | | | _ _ | | | | _ _ | | _ _
 _ _ _ _ | | _ _ | | | | | | [] | | _ A | [] E]
 | _ ° _ ° | | | | _ _ _ | _ _ | [F _ | | | | | | | |
_ | | | | | | | | _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ | | | _ _ | | | | _ _ _
| | | | | | | | _ _ _ [] _ _ _ _ _ _ | _ _ | | _ _ [] D]
| | | | | | | | _ _ | | _ _ _ | | _ _ _ | 2 | | | | _ _
| _ | | ° _ ° _ | | | | 5 | _ _ | _ _ _ _ _ | | _ | [] D]
| | _ | | _ _ | | | | _ [G [] =] | | | _ _ _ _ _ | 9 | | _ _
| | | | | | | | _ _ _ _ _ | _ _ _ _ _ | _ _ _ 7 | | _ ° C |
| | [J _ | [I _ _ _ _ | _ _ _ _ # | _ _ | _ _ _ _ | _ _ | | B]
| | _ _ _ _ | _ 5 | | _ _ _ _ | | _ _ _ _
		4				[-] _		_ _				8														
					_ _ _																					
		_ _ _ _	_ _																							
	_ _ _ _																									

```

```

|1 _ _ | _ _ | L[=]
| | | | _ _ _ |
[=] | | | | | _ _
_ _ _ | | | | _ _ |
| _ _ _ | | _ 2 | | |
_ _ _ | | _ | | _ | |
| _ _ _ _ _ _ _ _ |
| | _ _ _ _ | |
| _ | | 3 | | _ _ |
_ | | | | | |
| _ | | | | |
| | _ _ [-] _ | | _ _
| _ _ _ _ _ _ _ _ |

```

---

E

NIVEL ANTERIOR (NIVEL 6) N + S

---

K

```

_ _
| H |
| _ |
| |
[=]

```

---

E

SECCION 2 (NIVEL 8) N + S

---

K

```

SECCION 3 | _ _ | N]
BAJA | _ _ _ | |
 v[= _ _ _ |
 | |
_ _ _ _ _ | |
| | | [] | _ _
|N | | | | & _ [=] <--- FASE 1
| _ _ [|]M | | SUBE
 [=]

```

---

E

FASE 1 (NIVEL 7) N + S

---

K

```

_
|=| <--- FASE 2
[-] BAJA
|O|
[=]

```

---

S

FASE 2 (NIVEL 8) E + K

---

N

```

_ _ _ _ _ _ _ _
| _ _ _ _ _ |
| | _ | | _ _ | |

```

```

|_ _ | _ | _ |
[-] [=] _ |
[P] ^ | |
| [=]
|
FASE 3
BAJA

```

---

|                  |       |
|------------------|-------|
|                  | S     |
| FASE 3 (NIVEL 9) | E + K |
|                  | N     |

---

```

- - - - -
|_ _ _ []Q]
| | | |
[=] | | _ _
| []Q] _
[-] []Q]
[R]

```

---

|                     |       |
|---------------------|-------|
|                     | N     |
| SECCION 3 (NIVEL 9) | K + E |
|                     | S     |

---

FASE 4  
 SUBE |  
 v

```

- - - - -
|_ _ [=] | _ _ O|
[-] _ _ _ | | [-]
[S _ _ _ _ | | |
[=] _ _ _ _ | |
| | _ _
|V W []X]
[U _ _ _ |
|S|
[-]
| | _ _
|_ _ [=] <--- SECCION 4
SUBE

```

---

|                  |       |
|------------------|-------|
|                  | N     |
| FASE 4 (NIVEL 8) | K + E |
|                  | S     |

---

```

- -
| T]
| |
[=]

```

---

|                     |       |
|---------------------|-------|
|                     | E     |
| SECCION 3 (NIVEL 8) | N + S |
|                     | K     |

---

FASE 5  
 SUBE

|  
v  
[=] [T[ ] |  
| | |U Z| |  
| | | [ ] |  
|b[ ] | | |Y|  
| | |a [ ] [=]  
[=] | |

^  
|

SECCION 5  
SUBE

---

FASE 5 (NIVEL 7) S  
E + K  
N

---

| [ ] | | | |  
| | [c | | | |  
[=] [-] | | | |  
| | [ ] [· e]  
| | [ ] d ^  
| | |  
CAE SIN DAÑO

| |<--- AREA DE CAIDA  
[\*] <--- RATS

|\*| <--- RATS A LA SECCION 3, PUNTO "b"  
| |<--- LLEGADA DE RATS  
[-]  
[f]

---

SECCION 5 (NIVEL 7) S  
E + K  
N

---

|S[ ]O[ ]O[ ]S[ ]q q r M\_ |  
| | | | [-] |  
| | | [s\_t\_u] |v =|  
|k| |m| [ ] [ ] |ñ| |o| | [-]  
[-] [-] | h | [-] [-] | |  
[p[ ]i\_ i\_ [ ] [ ] i\_ i[ ]o] | |  
[-] [-] | [-] [-] | |  
[j] [l] [-] [m] [n] | |  
|g| [\*] | |  
| | | |  
| | | |  
[-] [-]  
| | ^  
| | |

---

|                  |       |
|------------------|-------|
|                  | N     |
| LLEGADA DEL RATS | K + E |
|                  | S     |

---

```

 - - -
 |x| |y| |z|
 _ _ [-] [-] [-]
 [* _ _ _ _ _ |
 | _ |
 ^
 |
 LLEGADA

```

---

- ACCIONES

---

1. Patrulla drow (x4).
2. Flecha.
3. Llave, pocion de sanar.
4. Medallon de piedra de la suerte, drows (x3).
5. Cerradura de llave.
6. Flechas (x3).
7. Drows.
8. Escudo (tipo mantelado).
9. Boton abre-cierra hoyo, activa trampa fireball.
- A. Trampa de fireball.
- B. Llave.
- C. Pergaminos de clerigo de "protection from the evil" y "remove paralysis".
- D. Skeleton warrior (abierto por plato de presion).
- E. Skeleton warrior, simbolo de clerigo, huesos de humano (abierto por plato de presion).
- F. Drow, pergamino de clerigo de "Bless", collar, raciones.
- G. Escaleras del nivel anterior.
- H. Anillo de piedra.
- I. Pergamino clerigo de "create food & wather", drows (x2).
- J. Pergamino clerigo de "slow poison".
- K. Pergamino magico de "fireball".
- L. Escaleras (bajan al nivel 8) a seccion 2.
  
- M. Cerrojo de llave rubi.
- N. Arco, llave rubi, pergamino magico de "Vampirc touch".
- Ñ. Gema, llave drow.
- O. Cerrojo llave drow.
- P. Pergamino magico de "shield", llave jeweled.
- Q. Lanza, pergamino magico de "armor", pergamino clerigo de "flame blade".
- R. Displacer beast.
- S. Cerrojo de llave jeweled.
- T. Llave drow.
- U. Boton.
- V. Coloca la gema en el espacio, presiona el boton y obten una llave jeweled.
- W. ESPECIAL QUEST, EN EL LETRERO DE "LA LLAVE SE ENCUENTRA AL OTRO LADO", ARROJA UN OBJETO PEQUEÑO, EL MURO DESAPARECERA Y OBTENDRAS EL MENSAJE, MAS TRES ORBES, ESTA BUSQUEDA PERTENECE AL NIVEL 9.
- X. Orbe (x3), boton.
- Y. Boton de muro falso.



- Z. Coloca una llave, presiona el boton y obtendras una gema.
- a. Cerrojo de gema.
- b. Llave rubi.
- c. Skeleton warrior.
- d. Coloca un objeto y presiona el boton para desaparecer el muro falso.
- e. Anillo de proteccion +2 (verde).
- f. Poción de gran curacion, pergamino de clerigo de "raise dead" (en snes "resurrection").
- g. Letrero "lucha por tu libertad", la puerta se cierra.
- h. Boton abre muros falsos.
- i. Boton abre puertas.
- j. Skeleton warriors, flechas (x3).
- k. Skeleton warroior, llave rubi.
- l. Armadura de banda, skeleton warrior.
- m. Llave jeweled.
- n. Pergamino magico de "fear".
- ñ. Skeleton warrior, pergamino clerigo de "cure light wounds".
- o. Skelton warrior, llave drow.
- p. Skeleton warriors (x2), pergamino magico de "lightning bolt".
- q. Vara de varita (no magica), objeto colocado en el punto "Z", ESPECIAL QUEST, COLOCA TRES OBJETOS DE PIEDRA (ACTIVA PORTALES) EN LOS TRES ESPACIOS DEL MURO, OBTENDRAS EL MENSAJE Y TRES PERGAMINOS INFORMATIVOS.
- r. Roca +1, coloca objeto de piedra, obtendras un pergamino.
- s. Portal hacia [E] activado por Gema, portal hacia [N] por el medallon.
- t. Portal activado por la daga.
- u. Portal hacia [N] activado por collar, portal hacia [K] activado por el simbolo de clerigo.
- v. Escaleras al siguiente nivel.
- w. Skeletons (x2), puerta.
- x. Anillo de mago (rojo).
- y. Brazaletes Drow de proteccion +3.
- z. Espada corta +3 llamada "slicer".

---

- CAMINATA

---

A bajar espero que tengas huevos de kenku, CORRECCION, a diferencia de lo que habia comentado en la version anterior, protege los huevos, solo son 4 Drows, lo mas logico es ocupar el conjuro clerigo de "hold person", aunque si vas por el soborno (la desicion del valiente >.>), en el nivel anterior, deja a nueve huevos de kenku, baja y soborna a los Drow, sube y regresa por los huevos, lo importante es guardar tres huevos, es (muy) importante.

-----  
 -----  
 una patrulla drow detiene tu avance. El lider te observa con desprecio y gruñe.

"Correcto insecto, dame una razón por la cual yo no deberia confinarte con los esclavos"

Atacar            sobornar

El lider del la patrulla ve un huevo de kenku con aprobacion.

"Un pedazo joven, pero potencialmente provechoso", su penetrante y obscura mirada retrocede a ti.

"Todo correcto, tu puedes pasar, pero guarda distancia de nuestra ruta"

El lider de la patrulla toma todos los huevos kenku de tu partida y se va.

-----  
 -----

Después de este incidente seguiremos un paso a [N], gira a [E] y sigue el camino hasta el final, continua a [S], hasta el final, después gira a [E] encontraras una flecha y sigue de nuevo a [S] hasta que tengas dos caminos, gira a [E] un paso y sigue a [S] hasta el final, después a [K], a [S], y por ultimo dos pasos a [K], para que encuentres una puerta hacia [N], dentro podrás encontrar una pocion de sanar y una llave, ahora sal y continua a [E] dos pasos, hasta el final a [N], hasta el final a [E], hasta el final a [N], un paso a [K], al final a [N], un paso a [K] y contina hasta el final a [N], y tendremos dos caminos, a [K] y a [E], si vas a [K], solo obtendras un medallon de piedra de la suerte, pero para obtenerlo tienes que atacar a tres drow, seguiremos a [E] hasta el final y encontraremos de nuevo dos caminos, a [N] y [S], si seguimos a [S] dos pasos, encontraras unas escaleras, solo márcala para regresar más tarde.

Sigue hacia [N] hasta el final, luego a [E], y tendremos tres caminos, a [N] no llevara a nada, en [S], necesitas una llave, dentro podrás encontrar tres flechas, así que seguiremos la ruta hacia [E] y tendremos ahora tres caminos, marcando este punto como [#], ahora si avanzamos un paso a [N] y si sigues la ruta hacia [E]-[N] (el camino no es recto pero si sigue la ruta hacia [E]-[N]), podrás encontrar una sala pequeña con una flecha.

Si del punto [#] continuamos avanza un paso a [S], seguiremos la ruta hacia [E] hasta el final y encontraras dos caminos a [N] y [S], por esta ruta hay Drows patrullando, pero ya sabes como acabar con ellos, si seguimos a el camino [S], encontraras un escudo mantelado (en forma de cruz), seguiremos a [N], para quitar el pozo tienes que presionar el boton de araña que esta en el muro, aunque esto activa una trampa de fireball, al pisar el cuadro adyacente del punto donde desaparecio el pozo, se activara de nuevo la trampa de fireball, esto siempre que se pise ese cuadro, seguiremos el camino hacia [N], sigue el siguiente camino, dos pasos a [K], sigue al final a [N], gira a [E], pasa la puerta, y ve a [S] hasta el final, sigue todo este camino a [S], hasta que encuentres una sala hacia [E], abras notado que pasamos tres puerta, al pisar el plato de presion estas se abriran, también encontraras un pergamino de clerigo de "protection from the evil 10°", uno de "remove paralysis y una llave, de las puertas que estaban cerradas, apareceran tres skeleton warrior's, y en unos de las puertas encontraras unos huesos y un simbolo, ahora regresemos al punto [#].

Ya aqui, iremos a [N] hasta el final, un paso a [E] y de nuevo ha [N] hasta el final, tendremos dos caminos a [K] y [E], ve hacia [E] y luego a [N] hasta encontrar una puerta, derrota al drow y encontraras un pergamino clerigo de "Bless", collar y raciones, ahora ve hacia [S], después a [K], pasa la puerta, ve dos pasos a [K], ve a [S] hasta encontrar otra puerta, coloca la llave y sube por las escaleras, encontraras un anillo de piedra, baja y ve hacia [N] hasta el final (del punto de la puerta hacia [N]), después a [K] hasta el final, tendras que avanzar dos pasos a [S], si sigues avanzando encontraras un pergamino clerigo de "create food ", si vas a [N] hasta el final y luego hacia [S], encontraras un pergamino clerigo de "slow poison", así que regresa dos pasos hacia [E], luego ve lo más rapido que puedas a [N], y después a [K] para encontrar otro pergamino magico de "fireball", los drow están en esta área, las trampas de fireball son una buen arma para acabar con ello, solo debes de tener algo de ingenio, esos son todos los objetos que se pueden encontrar así que ahora regresa a las escalaras que te dije que marcaras y porsupuesto... bajalas.

Bueno a peticion del populacho (o publico), para llegar a las escaleras "marcadas", intenta regresar cerca de las escaleras donde encontraste el anillo de piedra, (cosa facil), ahora...

Avanza hacia [E] hasta que encuentres un camino a [S], siguelo y continua a

[K] hasta el final, un paso a [S], al final a [K] y continua hacia [S], hasta encontrar las escaleras.

Si ya bajaste por estas escaleras, a este punto lo llamaremos [&], primero iremos hacia [E] para conseguir una llave drow y una gema (siguiendo la ruta [E] - [S]), regresa a [&] y dirígete a las escaleras de [S], sube y coloca la llave, sigue bajando, avanza a [S] hasta el final, notarás que hay un camino hacia [E], regresaremos en un momento, primero ve a [K], luego a [S] y después a [N] hasta encontrar una puerta que tendrá un pergamino mágico de "shield" y una llave jeweled, ahora regresa al punto del camino hacia [E] y baja, sigue el camino hacia [K] y encontrarás una puerta en una abra una lanza, en la segunda puerta encontrarás un pergamino mágico de "armor" además que si de este punto giras a [N], encontrarás un pergamino clerigo de "flame blade".

En la tercera puerta esta esperándote una displacer beast, ahora regresa al punto [&], si revisas el muro hacia [N], encontrarás la marca de atravesar y dentro una puerta que se abre con llave, pero no la que tenemos, ahora dirígete a [E] y a [N], baja y tendrás dos caminos a [K] y a [E], primero iremos a [K], coloca la llave jeweled, sube las escaleras y llegarás a otro lugar con otra llave dorw, baja y dirígete a [E] hasta el final y sigue la ruta hasta encontrar otra puerta, ocupa la llave y sigue el camino hacia [S], encontrarás una sala, para seguir necesitas otra llave, si revisas el muro [K], encontrarás un botón de araña, un espacio libre y un letrero que dice "una llave por una gema", coloca la gema en el espacio libre y presiona el botón y obtendrás una llave, ahora dirígete hacia [E], en el letrero que dice "esta escrita que la llave esta al otro lado", en este punto nos encontramos en el nivel 9, para obtener la BUSQUEDA ESPECIAL DE ESTE NIVEL, ARROJA UN OBJETO PEQUEÑO (COMO UNA LLAVE POR EJEMPLO) HACIA EL LETRERO, ESTE DESAPARECERA Y OBTENDRAS TRES ORBES DE PODER, (EL BOTON ES QUE EL OBJETO ARROJADO GOLPEO).

Ahora dirígete hacia la puerta y sigue el camino hasta que encuentres unas escaleras, al subir estarás mirando hacia [E], antes de avanzar gira hacia [S], encontrarás un botón secreto, sigue el pasaje que té abrió sigue al final a [S], luego a [E], gira a [N], pasa el muro falso y obtendrás otra llave, ahora regresa al punto de las escaleras y dirígete hacia [N], hasta el final, encontrarás otra sala y una mecánica parecida a la anterior solo que ahora necesitamos una gema, coloca la llave en el recuadro y presiona el botón, coloca la gema en el cerrojo, ve hasta el final y encontrarás una llave de rubi, además de tener dos caminos, en este punto antes de avanzar si quieres regresar al punto [&] y colocas la llave en la parte que teníamos pendiente podrás obtener un arco, un pergamino mágico de "vampiric touch" y una llave similar.

Regresemos al punto de los dos caminos, iremos primero a [E], sube y avanza a [S], hay un letrero que dice "una batalla por la gloria", sigue el camino, pasa la puerta y derrota al skeleton warrior, pasa la otra puerta y ve a [N] hasta el final, luego sigue la ruta hacia [K] hasta encontrar otra puerta y un letrero que dice "un sacrificio creado", pasa la puerta y encontrarás un espacio libre, coloca algo sin valor como una roca y presiona el botón, te aparecerá un pasaje oculto hacia [S], ve hasta el final, luego a [K], gira a [N] avanza un paso y ve a [K] y [N], encontrarás un anillo verde de protección +2 y un letrero que dice "una prueba de fe", debes confiar y dejarte caer en el hoyo, no te causará ningún daño, dirígete al transportador, también hay un letrero que dice "una fe pagada" te llevará a otro lugar con una puerta, dentro encontrarás un pergamino clerigo de "raise dead" ("resusite") y una poción de gran curación, ahora entra en el transportador y te llevará a un lugar conocido.

De este punto dirígete hacia [N] y sigue el camino hacia [K], sigue todas las puertas hasta finalizar, presiona la araña y te apareceran tres caminos diferentes a [E], [S] y [K], iremos primero a [E], hay cinco puertas que se abren con los botones de araña, en el primero hay una armadura de banda con un skeleton, en el segundo hay una llave jeweled, en el tercero tres flechas y skeleton, en el cuarto otra llave rubi con skeletons warriors y el quinto dos skeleton's y un pergamino magico de "lightning bolt", ahora vallamos a [K], de igual forma son cinco puertas, en la primera encontraras un pergamino clerigo de "cure light wounds", en el segundo una llave jeweled, en el tercero una llave drow, en el cuarto un pergamino magico de "fear" y en el quinto otra llave drow y dos skeleton's.

Nota: El mecanismo de las puertas tienen otra forma singular de abrirse, esto es si por ejemplo, entras en la primera puerta de [K], su similar de [E] sera abierta, aunque asi podria ser mas facil, tienes que tomar en cuenta que al enfrentarte a más skeleton warriors hay más riesgo de "decaer".

Ahora dirígete a [S], encontraremos una cerradura y una puerta, en total son cuatro puertas, coloca las llaves en las cerraduras en el siguiente orden: en la primera necesitas la llave jeweled, en la segunda y tercera necesitas la llave drow, en la cuarta jeweled, ahora avanza [K] y encontraras una sala con varios portales, pero por si ya habias revisado antes tienes la medalla y el collar que nos llevarian a niveles anteriores y la daga a uno mayor, ahora, para obtener la BUSQUEDA ESPECIAL, NOTARAS QUE HAY TRES ESPACIOS EN EL MURO [S], EN DOS HAY OBJETOS COMO UNA ROCA +1, UNA VARA DE VARITA (SIN MAGIA) Y UN OBJETO QUE ENTREGASTE PARA ABRIR UN MURO, COLOCA UN OBJETO DE PIEDRA EN CADA ESPACIO (POR EJEMPLO UNA DAGA, ANILLO Y COLLAR), APARECERA EL MENSAJE Y ENCONTRARAS TRES PERGAMINOS INFORMATIVOS CON "INFORMACION" (^-^) NADA UTIL. A CLARO, ESTA BUSQUEDA CORRESPONDE AL NIVEL 7.

Pero mejor sigamos el camino hacia [K] hasta el final, ocupa la llave rubi y sigamos a [N], encontraras unas escaleras y una puerta, marca este punto para regresar en un momento, primero pasa la puerta, sigue el camino largo hasta encontrar un transportador a tu [S] y una puerta, dentro encontraras dos skeletons así que sigamos al transportador, llegaremos a otro lugar con un transportador a [E] y tres puertas, antes de que abras algo solo puedes abrir una, en la primera puedes encontrar algo magico y contiene un anillo de mago, la segunda es de armadura y contiene un brazalete de proteccion +3 y la tercera es de arma y encontraras una espada corta +3 llamada "Slicer" (como las que utilizaban los piratas, es mi recomendación, aunque el brazalete también tiene una proteccion +3), bueno eso es todo lo que se podía obtener así que regresa por el transportador y dirígete a las escaleras que habias marcado pero, antes puedes descansar a tus unidades, memorizar tus conjuros y darles sus raciones para que puedas bajar al siguiente nivel...

---

\ NIVEL 8 /

---

- DESCRIPCION

---

El tono violeta oscuro o azul obscuro es reconocido a primera vista en el labrado de roca, al igual de las muestras de simbolos aracnidos y las trampas de visualizacion, aunque el nivel es algo corto, hay que estar pendientes de los Driders y Hell hounds. Antes de iniciar este nivel, tienes que tener preparados doce dardos.



- E. Pergamino magico de "invisibility 10°".
- F. Boton de muro falso.
- G. Pergamino clerigo de "hold person".
- H. El letrero cambia de direccion al grupo.
- I. Espada larga +3 llamada "Night stalker"
- J. Hell hound, se cae del nivel anterior para abrir la puerta.
- K. Hell hound (x2).
- L. Los platos abren o cierran los pozos.
- M. Roca +1.
- N. Los botones abren o cierran pozos.
- O. Portal de llegada con el cetro de piedra.
- P. Varita magica de "lightning bolt".
- Q. Hell hound, pergamino magico de "ice storm".
- R. Ganzuas.
- S. SPECIAL QUEST, COLOCA 12 DARDOS EN LOS DISPARADORES, DESPUES PRECIONA EL PLATO DE PRESION Y LOS DARDOS SERAN ARROJADOS COMO "DARDOS DROW ADAMANTITOS +5".
- T. Pergaminos de clerigo de "cure serious wounds", "neutralize poison" y "prayer".
- U. Boton abre todas las puertas.
- V. Anillo de adorno (rojo), medallon.
- W. Escaleras del siguiente nivel.

---

- CAMINATA

---

Bajando avanza a [K], luego a [N], hasta que encuentres la primera puerta, tendras tres caminos a [K], [N] y [E], iremos primero a [E], sigue el camino hasta que encuentres otro camino hacia [S], síguelo hasta el final y gira a [K], pasa la puerta, notarás que tu brujula marca a [K], avanza unos pasos y cuando tu brujula cambie a [E], gira sobre tu eje para que vuelva a marcar [K], pasa la otra puerta y encárgate del drider, ve directo a [K], y cuando cambie a [E] gira de nuevo a [K] para que encuentres una tunica y un cetro de kingly might, ahora regresa al punto de las escaleras, donde teniamos tres caminos posibles.

De este punto avanzaremos a [N] unos pasos y encontraremos dos puertas, en la de [K] encontraras una malla de plata de gran belleza -3 y en la de [E] encontraras un azotador, si seguimos el camino a [N], encontraras otra puerta, dentro hay tres drider's y un hell hound, pasando esta puerta encontraras otra y dentro dos drider's además de un portal hacia el nivel 10, (se te transportas con el cetro para el regreso no sera por este, sino por el portal 8b), un pergamino de clerigo de "protection from the evil" y unas botas drow, regresemos al punto de los tres caminos.

Continua a [K] pasando las tres puertas y presionando el boton de araña, sigamos a [N] hasta el final, deberas de ser rapido en esta parte pues cada vez que te ataque un fireball dirígete a [K] y a [E], teniendo cuidado por los hoyos en este rumbo, ya que llegaste al final tendras dos caminos, en los dos hay una ilusion, por lo que al pasar en alguno te pasara a su contrario, así que dirígete al camino hacia [E], ve hasta el final y encontraras una sala donde hay un anillo verde de sustento y dos hell hounds, regresa al principio y ahora dirígete a [K], ve hasta el final y encontraras una puerta antes del final, dentro de esta sala hay una gran cantidad de hell hound's (si no quieres entrar eso no afectara en nada el viaje) si entras puedes seguir la siguiente ruta (no contando los hell hound's):  
al pasar por el plato de presion, cerrara la puerta, continua al final a [S], [K], [S], [E] y gira hacia [S] para obtener un pergamino magico de

"invisibility 10°", ahora para salir, regresa al punto del plato de presión y dirígete hacia [S] hasta el final, aquí encontraras un botón secreto que abrirá un muro falso, en la siguiente sala hay un pergamino clérigo de "hold person", además de un botón que abre la salida.

Ya fuera, dirígete hacia [E] hasta que encuentres el muro y un signo con el cual le darás vuelta a la sala, antes de presionar el botón tómalo como referencia para regresar, primero ve a [S] hasta el final, luego a [E], en esta parte encontraras un muro falso y dentro una espada larga +3 llamada "Night stalker" (es mi espada claro ^-^), sal y ve a [N], encontraras un camino a [E], síguelo y pasa la puerta, notarás un camino, pero no es importante y sigue avanzando hasta que encuentres otro camino y una puerta a [E], solo se puede abrir si te dejas caer por arriba, pero dentro no hay nada de importancia solo un transportador y un hell hound, (el transportador lleva a un área ya explorada, si te interesaría caer, tendrías que regresar al nivel de Drows y por donde encontraste un escudo mantelado).

Ahora sigue el camino a [S], hasta que encuentre una puerta pero dentro hay dos hell hound's, sigue el camino hasta que encuentres una sala con platos de presión y hoyos, al presionar los botones de araña de más adelante, controlas los hoyos, también encontraras una roca +1, pasa los hoyos y dirígete a [S], por esta ruta encontraras una varita mágica de "lightning bolt" y un portal que solo sirve de llegada con el cetro de piedra, sigue hasta que encuentres otra puerta a [S], entrado busca otra puerta a [K], el camino puede ser cambiado así que guía te de tu brújula, al entrar encontraras dos puertas más, si vas a [S], encontraras unas ganchas y si vas a [N], encontraras un pergamino mágico de "ice storm" y un hell hound, solo puedes ir por un objeto, así que ya decide que es mejor, ahora regresa al punto que habías marcado, donde está el signo que le da la vuelta a la sala.

Ya aquí, ve a [N] hasta encontrar otra puerta, crúzala y encontraras dos caminos, ve a [K] hasta el final, y encontraras un botón de araña, si lo presionas abrirás las puertas, en esta parte podrás encontrar un medallón y un anillo de adorno rojo, además de que los hell hound's que estaban dentro se liberarán.

Ahora ve a [E] y encontraras tres caminos, el primero son las escaleras del siguiente nivel y las otras dos puertas son de [E] que te llevarán a unos dos drider's y la de [S]- [E], en esta parte encontraras una sala con doce disparadores en el muro, un plato de presión y unos pergaminos de clérigo de Cure serious wounds, Neutralize poison y prayer, PARA OBTENER LA BUSQUEDA ESPECIAL, COLOCA 12 DARDOS EN LOS DISPARADORES, DESPUES PRECIONA EL PLATO DE Y LOS DARDOS SERAN ARROJADOS COMO "DARDOS DROW ADAMANTITOS +5", hay que tener cuidado de que no te ataquen estos dardos (claro, no), bueno esto es todo por este nivel, ahora baja las escaleras del siguiente nivel, aunque antes puedes descansar en un área libre (claro no ^-^).

---

\ NIVEL 9 /

---

- DESCRIPCION

---

Similar a los dos niveles anteriores, el tono violeta oscuro o azul oscuro es el color del labrado de roca (que novedad), este nivel también es algo

corto aunque hay muchas puertas que abrir, los montruos enemigos a encontrar son los Displacer beast y rust monsters, enfatizando en que estos ultimos pueden dejarte sin armamento si (no lo espero) te confias, se bloquea el pad, se te duerme la mano, etc. (lo mas logico claro).

La busqueda especial para este nivel son tres orbes de poder, que ya tenemos.

```

_____|
- MAPA E
 N + S
 K
_____|

```

```

 |P | | Q| _ _ _ _ _ | []_ _ _ _ | | 7 | | Y|
 | _ _ | | _ _ | | _ Ñ _ | | _ 3] _ _ _ _ | | | _ _ | | _ |
 _ _ [-] _ _ _ [-] _ _ | | _ _ _ _ [-] _ _ | U | | | _ _ [-] _ _ []
_ _ O _ _ _ O _ _		° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _							
	_ _ _ _ _ _ _ _ _		_ _ [-]	_ _ _	_ _ [-] _ _				
_ [] [] _ _ _ _ _		T °	[]	7			
		_ _ _	_ _ _	[V]	X _				
_ _		_ 2	_ 4	_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _					
[] _ 1 [] _ [] 6						
			[3] [5]						
	[=]								
	_ _ _ _ _ _ _								
		_ _ _ _ _ [] _ _						
	_ [-] _ [-]								
		_ 7		_ 8		[] _ _ _ _ _			
	_ [-] _ [-]		° _ _ F						
	[9		_ 7		_				
[-] _ [-] _ [-] [] E []	_ H I H H]	_							
R _	_			_ 7	[] [] [G _ _ _ _		[] b		
		_		[-]		° _		_	
			_ _		[] []	_ I _ H _ I _ C		_ _	
C		_ _				_ _			_ _ _ _ _ [-] _ _ _
[-] _ _ _			_ _		D		_ _ _ _ _ []	_
C			_		_ _ _				_ _ []
	[B _ _ [] _ _ _ A _			°	[-] _	_ _		
	_ _ _ _ _ _ _		_ _ _	· K [] L					
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	[= d [N] _ _		_ M]						

```

- ACCIONES

1. Punto de inicio.
2. Letrero "dona una armadura", coloca una en el plato de presion.
3. Letrero "dona una espada", coloca una en el plato de presion.
4. Letrero "dona un misil", coloca un dardo o una flecha en el plato.
5. Letrero "dona comida", coloca una en el plato de presion.
6. Displacer beast (x2).
7. Displacer beast.
8. Poción de veneno.
9. Pergamino de clerigo de "detect magic".
- A. Rust monster.
- B. Rust monster (x2).



- C. Cerrojo de llave Drow.
- D. Letrero "solo el astuto y agil sobrevivira".
- E. Huesos humanos, simbolo de paladin, casco, Espada larga +5 llamada "Severious", malla de plata.
- F. Disparador lanza dardos.
- G. Llave Drow.
- H. Boton activa trampa de magic missile.
- I. Disparador lanza magic missile.
- J. Pocion de gran curacion.
- K. Pergaminos de clerigo de "cure serious wounds" y "dispel magic".
- L. Dardos (x?), dependiendo de los que hayan arrojado los disparadores del punto "F"
- M. Pergamino de clerigo de "protection from the evil 10°".
- N. Muro falso, plato de presion, arroja un dardo hacia este punto para que desaparesca.
- Ñ. Rocas +1 (x2), al avanzar en esta direccion.
- O. Cerrojo de roca +1.
- P. Llave drow, displacer beast (x2).
- Q. Pergamino magico de "stoneskin".
- R. Displacer beast (x4).
- S. Pasillo de ladrones, trampa en que tus objetos seran llevados a los espacios del muro, para desactivar presiona el plato de presion.
- T. Flechas (x3), displacer beast (x2).
- U. Portal activado por daga de piedra, botas Drow.
- V. Escudo drow +3.
- W. Pergamino magico de "invisibility".
- X. Oraculo devorador.
- Y. Cota de malla.
- Z. Coloca un objeto y presiona el boton, abrira un muro falso.
  - a. Varita magica de "fireball".
  - b. Boton oculto hacia [E], abre muro falso.
  - c. Pergamino clerigo de "Raise Dead" o "Resurrection".
  - d. Siguiete nivel.

---

- CAMINATA

---

Llegaremos a un lugar con cuatro caminos, primero iremos a [E] hasta el final, abre la puerta y sigue la ruta [N] [E], ve hacia [S], si llegaste hasta el final abras notado que hay dos puertas cerradas para abrirlas necesitaremos unas llaves especiales, así que sigue a [E] hasta el final y encontraras un letrero que dice algo como "mira tu cabeza" cruza hacia [S] y te atacaran una rocas +1, estas son las llaves para abrir las puertas, así que regresa y colócalas en los cerrojos, en la primer puerta encontraras un displacer beast y una llave drow y en la segunda un pergamino magico de "stoneskin", ahora regresa al punto de los cuatro caminos.

Seguiremos ahora el camino a [N] hasta encontrar una puerta, nos atacaran unos cuatro displacer beast's, si seguimos encontraremos una puerta cerrada, que puedes abrir y regresar al punto de los cuatro caminos.

Iremos a [S], para avanzar debes colocar los objetos que te piden en los platos de presion, que son los siguientes, espada, armadura, flecha o dardo y racion, esto para abrir la puerta, si avanzas te atacaran unos dos displacer beast, avanza hasta el final, luego ve a [K] y pasa la puerta de [N], si recorres este camino notarás que hay dos puertas, las dos llevan al mismo lugar, entra en la primer puerta y encontraras una pocion de veneno y en la segunda y tercera parte unas displacer beast's, sigue el camino a [K] hasta el final ten cuidado con los rust monster's que habitan en este lado, ve a

[S] hasta el final, luego a [E], antes de tocar el plato de presion ve a [N] o [s] y encontraras unos muros falsos, es más fácil ir por esta ruta para que no te toquen los dardos, los cuales se activan por los platos de presion, presiona los platos y escondete en los muros falsos, para obtenerlos, por este rumbo encontraras huesos humanos, un simbolo de paladin, una malla de plata, un casco y una espada larga +5 llamada "Severious", sigue a [E], luego a [S], luego a [K] y encontraras una sala algo singular, con varios botones y disparadores, si presionas los botones los disparadores te lanzaran magic missile's, así que para hacer esto más sencillo toma la llave y ocúpala, abrira un lugar con una puerta que no se puede abrir, dentro hay una pocion de gran curacion pero solo se llega a ella al caer del nivel anterior, ahora continua a [N] hasta el final y avanza dos pasos a [K], quedando un paso antes de un hoyo, ahora gira hacia [N], y arroja un dardo hacia el muro, este desaparecera un muro falso de más adelante, si te decides para obtener más dardos y algunos objetos, haz lo siguiente:

Regresa al nivel anterior (8), en la parte de inicio (a escaleras del nivel 7), ahora dirigete a la ruta donde hay dos puertas seguidas hacia [K], sigue este camino, aunque hay una trampa de fireball, tambien hay dos pozos, el primero te dejaria caer al punto de la pocion de gran curacion, y el segundo (hacia [N]) te dejara caer al punto requerido.

Si ya caiste, ahora presiona el plato de presion, que hara desaparecer los pozos, puedes obtener algunos dardos, dos pergaminos clerigos, uno de "cure serious wounds" y otro de "dispel magic", ademas si presionas el otro plato, desaparecera más muros (aunque no los veas), si quieres realizar el viaje más facil, notaras que hacia [N] hay unas escaleras, estas te llevaran al siguiente nivel, aunque lo mejor es que agarres la flecha y regreses, ya arriba, revisa el muro de [S], encontrando un muro falso, donde podras encontrar más dardos, un pergamino clerigo de "protection from the evil 10°" y una puerta de conexion (que antes estaba bloqueada), ahora regresa al punto de los cuatro caminos.

Antes de continuar, si cuentas con los dardos requeridos (o que te hacian falta), regresa al nivel anterior para completar la busqueda especial (es lo más logico, que no contaras con los dardos completos, antes de bajar a este nivel).

Ya en el punto de los cuatro caminos, sigue a [E] y continua a [S] hasta el final y sigue a [E], presiona el plato y regresa por tus objetos de este pasillo pues te acaban de robar, no te preocupes todo esta allí, ahora sigue avanzando a [S], encontraras dos puertas, la del camino hacia [E] está cerrada, si vas a [K], encontraras tres flechas que estaran cuidadas por dos displacer beast's, seguiremos a [S] y encontraremos un portal y unas botas drow, si vas hacia el muro [K], encontraras un muro falso y dentro un escudo drow +3, ahora seguiremos hacia [S] unos pasos, entremos en el primer camino a [E] - [N] y cruzaremos para poder encontrar un pergamino magico de "invisibility" y abrir la puerta que nos hacia falta, seguiremos a [S] y de nuevo nos encontraremos dos puertas, a [E], además encontraras algunos displacer beast's, y una parte libre con un mensaje de "oraculo de devorar", es similar al "oraculo del conocimiento", pero este desaparece el orbe, ahora vallamos a [S] hasta el final y luego a [K], antes de avanzar puedes encontrar un muro falso hacia y obtener una cota de mallas hacia [S] - [E], ahora si vas a [N], te encontraras con un camino y una puerta, el camino te llevara a una puerta sin abrir, así que pasa la otra puerta y coloca un objeto sin valor en el espacio libre del muro y presiona el boton, te abrira un camino a [N] y podrás encontrar una varita magica de "fireball", abre la puerta a [K], hay dos caminos que seguir pero los dos te llevaran al mismo lugar, así que encuentra el camino a [N], luego otro a [K], si avanzas unos cuatro pasos y giras hacia [S], encontraras un boton que te abrira un pasaje



|        |                    | \_ \_ \_ |  
| \_ \_ \_ |

---

NIVEL ANTERIOR                    K  
                                         S + N  
                                         E

---

—  
|=| <--- AL SUBIR POR  
| |        EL PUNTO "M"  
[N]

---

- ACCIONES

---

1. Mantis warrior.
2. Letrero "Esconde las armas", coloca tres armas en los platos de presion.
3. Area de mantis warriors (x?).
4. Llave de hueso, huesos humanos.
5. Palanca abre-cierra muro falso.
6. Poción de super fuerza, letrero "salta".
7. Anillo de caida de pluma (azul), letrero "salta".
8. Flecha.
9. Pergamino de clerigo de "Neutralice poison".
- A. Boton abre muro falso.
- B. Pergamino magico de "Cone of cold".
- C. Mantis warriors (x2).
- D. Trampas al presionar los botones, "ice storm" y "fireball".
- E. Trampa de "fireball" al leer el letrero de "Bienvenido".
- F. Shindia espera al grupo.
- G. Cerrojo de llave de hueso.
- H. Portal activado por el anillo de piedra.
- I. Portal activado por el cetro de piedra.
- J. Pergaminos clerigo de "Remove paralisys" y "Flama blade".
- K. Palanca o transportador.
- L. Malla de plata.
- M. Escaleras de nivel anterior.
- N. Pergamino de clerigo de "Raise dead" o "resurrection".
- Ñ. Poción de veneno, coloca un huevo de kenku.
- O. Varita de "frost", coloca un huevo de kenku.
- P. Pergaminos de clerigo de "cure serious wounds" y "flame blade", coloca un huevo de kenku.
- Q. ESPECIAL QUEST, AL COLOCAR LOS TRES HUEVOS, APARECERAN CUATRO MANTIS WARRIORS, AL SER DERROTADOS DEJARAN 4 ANILLOS, UNO AZUL DE CAIDA DE PLUMA, TRES VERDES, UNO DE SUSTENTO Y DOS DE PROTECCION +2.
- R. Vara de varita.
- S. El Principe Dwarven secuestrado Kirgar.
- T. Pozo al siguiente nivel.

---

- CAMINATA

---

Al bajar nos toparemos con un mantis warrior, después de derrotarlo avanza a [K] y a [N], encontraras tres platos de presion, para poder abrir la puerta tienes que dejar tres armas fuetes en estos platos, como por ejemplo una espada, una maza o un hacha, (no los puedes tomar despues o se cierra la puerta, por lo que se recomienda armas no utiles), ahora seguiremos el camino y encontraremos una puerta a [N], dentro solo hay un mantis warrior.

Ve a [E], hasta que encuentres dos puertas a [N] y [S] y letreros en los dos que dicen "colmena", hay algo importante dentro, también hay una puerta a [E] que más tarde revisaremos, iremos primero a [N], pero explicar un laberinto es muy complicado y enredado así que llega directamente a... (a petición de mi querido publico, les explicare más detalladamente como llegar).

Al entrar debes tener cuidado con los mantis warrior que hay en esta zona, dirígete a [N] al final, un paso a [K], a [N] al final y [K] al final, llegando con una llave de hueso y un esqueleto.

Ahora continua hacia [E] - [S] - [E] al final, un paso a [S] y continua a [E] hasta encontrar una palanca pero por el momento no la toques, solo marca este punto para regresar más tarde.

Pasa la puerta y notarás un camino hacia [N], si sigues esta ruta, llegarás con una flecha y más adelante unas escaleras para el nivel anterior, pero ya habíamos recolectado la flecha.

Pasa la segunda puerta, en este rumbo hay mantis warriors, continua dos pasos a [E], si continuas a [N] y [K], llegarás con un pergamino clerigo de "slow poison", regresa al punto de la puerta y continua al final a [E] y [S], encontrando un boton secreto que abre un muro falso, para que en el area que se abrio, encontraras un pergamino magico de "cone of cold", ahora regresa completamente fuera de toda esta area, hasta el punto de las dos puertas,

Tenemos otra puerta disponible por si quieres entrara a la siguiente puerta de [S], continua a [E], un paso a [S], a [E] hasta el final y un paso a [S], llegando con una flecha, sal completamente.

Ahora dirígete a la puerta de [E], pasa la primera puerta y derrota a los dos mantis warrior's, pasa la segunda puerta y encontraras una nueva sala, en ella hay dos puertas a [N], que son "en caso de inundacion y de fuego", pero no vallas a presionar el boton pues activan trampas y te atacaran con fireball o ice storm, ahora dirígete a la puerta de [S] y pásala colocando la llave de hueso, pasa la otra puerta y encontraras a shindia:

-----  
-----

Shindia repentinamente comienza a pedir por su vida.

"¡espera! ¡por favor no me lastimes! Mira, yo se una gran cantidad y puedo darte ¡importante información!", Yo puedo informarte como salvar al rey, eso es algo de valor ¿no?.

"Yo no soy buena, pero puedo hablar"

Atacarla           dejarle ir           Escuchar

Ansiosa por quedar con vida shindia cuenta su historia:

Es evidente tu sabes del plan de xanathar, secuestrando al príncipe y poniendo a los drow y a los enanos uno en contra de otro.

"Sabiamos que el rey era terco y no se dejaria lavar el cerebro así que tuve que envenenarlo". La unica forma de regresarlo en si de su coma, es con la pocion que yo oculté en el nivel de abajo en la "habitación de las palancas". Antes de que puedas obtener más información de shindia, el grupo es distraido

por una serie de brillantes llamativos alejadamente de la entrada y cuando el grupo da marcha atrás de estos movimientos, ella se escapa.

Pasando esto en la siguiente sala tendremos ahora tres caminos además de dos portales, uno de [E] que es activado por el anillo de piedra y en el de [K] es activado por el cetro de piedra, además encontraras dos pergaminos de clerigo de "Remove paralysis" y flame blade.

Si seguimos al camino de [K]- [N], encontraras una vara de varita en esta seccion y al príncipe:

Tu ves al principe kirgar esforzares para librarse de sus ataduras. El mira hacia arriba, hacia ti con una desesperada esperanza.

"¡Por favor tu tienes que liberarme! Yo tengo que regresar a mi Clan e impedir la guerra entre los enanos y drow's".

Liberarle            marcharse            recibirle

El príncipe kirgar suspira de alivio. "Yo te agradezco por el oportuno rescate. Ahora debo regresar a mi pueblo y advertirles de esta doble celada". "En primero, los drow no están detrás de mi secuestro. Si no el lacayo de xanathar, shindia. Mi pueblo confundido atacara a lo drow en su búsqueda por mi y los drow los aniquilaran con un numero superior".

"Segundo, si mi pueblo continua su búsqueda de nuestra ancestral casa, ellos iran directamente a xanathar, que se encuentra en el corazón de nuestra antigua ciudad, esto lo comento directamente shindia".

Yo debo encontrar a mi pueblo y detenerlos de atacar a los drow o ser asaltados por xanathar.

¿tu me acompañaras valiente guerrero?

Debes de acceder a que el príncipe se una a ti y no lo deben matar.

Ahora sal y si te diriges al camino de [E] - [N], encontraras una sala con cuatro mantis warrior's, derrotalos y encontraras algunos objetos como, una pocion de veneno, una varita magica de "frost" y dos pergaminos de clerigo de "cure serious wounds y flame blade", ahora para obtener la BUSQUEDA ESPECIAL, COLOCA TRES HUEVOS DE KENKU EN LAS AREAS DONDE TOMASTE LOS OBJETOS (UNO EN CADA AREA), AUTOMATICAMENTE APARECERAN CUATRO MANTIS WARRIORS, AL SER DERROTADOS DEJARAN 4 ANILLOS, UNO AZUL DE CAIDA DE PLUMA, TRES VERDES, UNO DE SUSTENTO Y DOS DE PROTECCION +2.

NOTA: TIENES QUE COLOCAR LOS HUEVOS DE DERECHA A IZQUIERDA, O DEL 3 AL 1.

Ahora si te diriges al camino que falta de [K] notarás que hay transportadores, para pasar facilmente tienes que entrar en el primer transportador y regresar un paso hacia atrás, en esta parte encontraras algunos objetos como una malla de plata, también unas escaleras que llevaran a un pergamino clerigo de "raise dead".

Ahora regresa al punto de la palanca (en el area de mantis warriors), presiona la palanca dos veces y te abrira un muro falso, presiona la palanca que esta en [N] - [K] dos veces y te abrira otra parte secreta, aquí encontraras un hoyo, y dos objetos, una pocion de super fuerza y un anillo azul de caida de pluma, aunque te quite tus hp, es la unica forma de bajar al siguiente nivel.

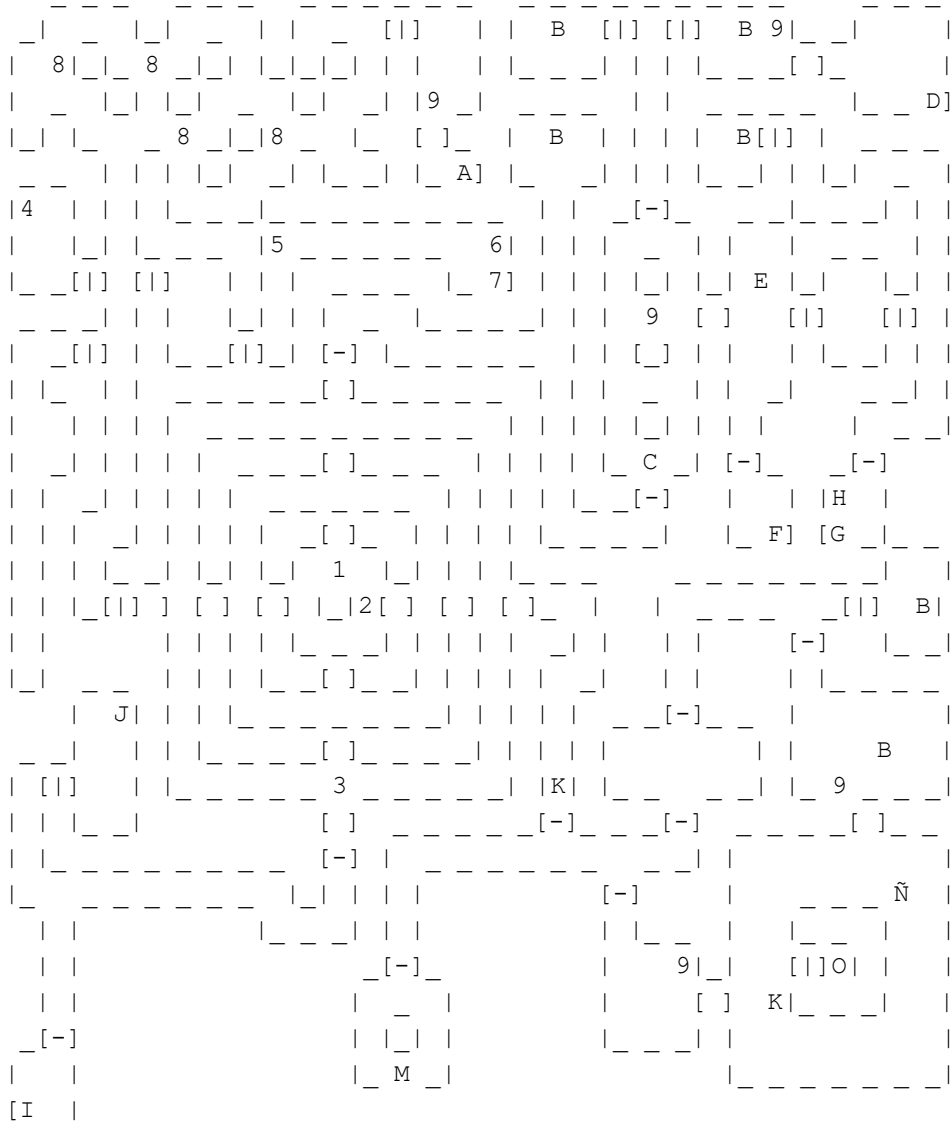
- DESCRIPCION

El penultimo nivel del juego, tiene las mismas caracteristicas del nivel anterior, aunque cuenta con una particular forma de recorrido, que divide a todo el nivel en cuatro secciones (cuatro puertas o caminos), generando el recorrido más simple, son comunes los mind flayer's y xorn's como enemigos, ademas de encontrar la pocion que curara al rey dwarven.

La busqueda especial para este nivel es un pergamino informativo.

- MAPA

E  
N + S  
K



```

 _ _
 | L]
 [-]
[N _ |
| | |
|_ _ _|

```

---

- ACCIONES

---

1. Portal activado por el simbolo de clerigo.
2. Estrella.
3. Roca +2.
4. Roca +2, xorn's (x3), pergamino de clerigo de "raise dead".
5. Area de palancas (x8).
6. Pocion curativa, cura al rey, varita magica de "frost", (para obtenerla, mueve las palancas en direccion hacia arriba, de [N] a [S]), SPECIAL QUEST, RETIRA LA POCION Y COLOCA UN PERGAMINO NO UTIL, MUEVE TODAS LAS PALANCAS HACIA ABAJO, MENOS LA SEGUNDA Y SEPTIMA (DE [N] A [S]) QUE VAN HACIA ARRIBA, OBTENDRAS UN PERGAMINO INFORMATIVO.
7. Pergamino de clerigo de "cure serious wounds".
8. Area de xorns (x?).
9. Boton abre muro falso.
- A. Llave drow, orbe de piedra.
- B. Mind flayer.
- C. Letrero "chwat".
- D. Orbe de poder.
- E. Xorn.
- F. Mind flayer, llave drow.
- G. Libro de conjuros, Brazalete de proteccion +2, anillo de proteccion +2 (verde), daga +5 llamada "Flicka", Tunica de defensa +5, huesos humanos.
- H. Mind flayer, simbolo de piedra.
- I. Armadura de banda +3, espada larga +4 llamada "Slasher".
- J. Anillo de adorno (azul).
- K. Cerrojo de llave drow.
- L. Medallon de piedra de la suerte, pergamino de clerigo de "Raise dead".
- M. Pergamino magico de "Hold monster".
- N. Varita magica de "lightning bolt".
- Ñ. Xorns (x2).
- O. Mind flayer, portal activado por el orbe de piedra.

---

- CAMINATA

---

Bajando te encontraras en una especie de laberinto, notarás una figura de estrella en el muro y un portal, al que llamaremos el "punto del portal", ahora dirígete a [N] hasta el final y ve al muro de [S] hasta que encuentres un boton, presiónalo y ahora sin avanzar al siguiente camino, gira hacia [K], ve a revisar el muro y presiona el boton, ahora regresa al punto del portal y ve hacia [N], oprime los botones que te aparezcan para que puedas encontrar una puerta, ábrela y sigue la ruta [N], [E], [S], [E] encontraras una puerta



pero dentro no abra nada así que sigue avanzando y encontraras otras dos puertas a [N] y [S], en [N] encontraras tres xorn's, un pergamino de clerigo de "raise dead" y una roca +2, en la puerta de [S], dentro encontraras otra puerta a [E], abra ocho palancas, al final encontraras la pocion curativa, que sanara al rey, al lado hay un pergamino de clerigo de raise dead, con las ocho palancas podemos hacer lo siguiente:

Coloca todas las palancas hacia arriba y obtendras una varita de Frost.

Para obtener LA BUSQUEDA ESPECIAL, COLOCA CUALQUIER PERGAMINO EN EL AREA DONDE ENCONTRASTE LA POCION, MUEVE LAS PALANCAS HACIA ABAJO, EXCEPTO LA SEGUNDA Y SEPTIMA Y OBTENDRAS UN PERGAMINO INFORMATIVO.

Regresa al punto de las dos puertas y ve hacia [E], este recorrido será algo complicado, porque esta lleno de xorn's así que sin tomar en cuenta a los xorn's, sigue la siguiente ruta, al final a [E], al final a [S], un paso a [E], al final a [S], un paso a [K], al final a [S], un paso a [E] y [S] y al final a [E], pasa la puerta, en la esquina de [S]-[K] encontraras un pequeño boton secreto que te abrira un pasaje con una llave drow y un orbe de piedra, ahora regresa al punto del portal.

Presiona los tres botones del muro [E], hasta que encuentres otra puerta, avanza a [E], [S], [K], [S] hasta el final, si vas a [E] solo encontraras un mind flayer, sigue a [K], [S], [E] y encontraras otra puerta, entra y sigue a [E] y notarás que hay tres bloques y más adelante una puerta, primero ve a la puerta, sigue a [E] hasta el final y encontraras dos caminos, a [N] en donde solo encontraras un mind flayer y a [S] que si sigues el camino y acabas con el mind flayer, revisando el muro de [S], encontraras un boton secreto y dentro conseguiras el orbe de poder, ahora regresa y dirígete al punto marcado como de los tres bloques, colócate en el segundo bloque mirando hacia [K] y encontraras un boton secreto, ahora dirígete al camino de [S], te encontraras con dos puertas y un xorn, la de [K], dentro encontraras una llave drow y un mind flayer, ahora ve a la puerta de [S], pasa otra puerta y de nuevo tendras dos caminos, a [K] en los que podrás obtener los restos de un mago (huesos humanos), libro de conjuros, daga +5 llamada "flicka", anillo vede de proteccion +2, tunica de defensa +5, brazaletes de proteccion +2, ademas hay un mind flayer y un símbolo de piedra, el camino a [E] solo encontraras un mind flayer, ahora regresa al punto del portal.

Oprime los tres botones de [S], regresa al portal y oprime los tres botones de [K], sigue la ruta hasta que encuentres un camino hacia [K], en el encontraras una armadura de banda +3 y una espada larga +4 llamada "slasher", regresa al camino normal y si lo sigues encontraras otra puerta y dentro un anillo azul de adorno, regresa al punto del portal.

Vuelve a alinear los boton quedando el camino hacia [S], antes de avanzar tenemos que arreglar algunas cuentas, así que ocupa el símbolo de piedra y te transportara al nivel 7, primero iremos a dejar el orbe, usa el medallon en el cuarto portal, te mandara al nivel 4, dirígete a [E] hasta el final, abre la puerta y coloca el orbe en el oraculo del conocimiento y automaticamente los objetos de tu partida y objetos que haz tocado serán reconocidos (puedes llevarte el orbe), regresa por el portal al nivel 7.

Ahora ocupa el collar en el segundo portal y dirígete al monticulo de los enanos y sucedera lo siguiente:

-----  
-----

Los enanos se regocijan con el regreso de su príncipe, guerreros y clerigos

lo rodean.

Armun gira a ti. "Más que confiar, tu regresaste con el príncipe Kirgar, como podemos agradecerte. "Con la información del camino a la superficie", Kirgar interrumpe.

Tenemos el conocimiento de un antiguo trono siete niveles abajo, en la habitación hay una entrada secreta hacia el muro norte.

La entrada abrira un largo pasaje subterráneo que te transportara exactamente a las tierras al este de waterdeep.

El príncipe kirgar expresa "allá esta el camino, yo puedo recompensarte por traerme de nuevo a mi pueblo, lo menos que puedo hacer es continuar y ayudarte en la búsqueda de xanathar".

"¡Esto debe despertar al rey!" exclamas cuando entregas la poción al clérigo, unos momentos después el rey teirgoth despierta, débil pero con mucha vida. Rápidamente los enanos le explican los acontecimientos pasados, incluida la parte en que lo despertaste de su coma, agradecido el rey exclama:

"valiente aventurero, tu has salvado mi vida, por favor acepta nuestro más preciado presente, yo puedo decirte que es pequeño, pero te ayudara en tus horas más oscuras"

-----  
-----

Recibiras la varita de silvas, para poder usarla necesitas a un mago, ahora hagamos una visita al clérigo, por si quieres revivir a algún otro guerrero.

Ahora puedes regresar al punto del portal del nivel 11.

Si ya llegaste dirígete al camino que nos falta (en [S]), coloca la llave y ve hasta el final, tendras dos caminos, a [S] y [N], ve a [N]- [K], pasa la puerta y entraras en un pequeño salón que tiene una especie de trampa, puedes encontrar dando vueltas, una varita magica de lightning bolt, un pergamino magico de "hold monster" y una puerta y dentro un medallon de piedra de la suerte y un pergamino clérigo de "raise dead", sal completamente y ahora continua a [S], al avanzar notaras una puerta a [K], más adelante hay otra a [E], los dos no guiaran al mismo lugar, sigamos en esta de [K], (la de [E], te pasara a otra sala y después siguiendo la ruta a dos caminos más a [S] y [K], en [S] encontraras un mind flayer, y en [K] un boton secreto en el muro de esta dirección) si vamos a la de [K], de la entrada ve a [S], hallaras un boton en la esquina de [E]-[S] para llevarte a un nuevo salón, encárgate de dos xorn's, ve a la puerta de muro del centro, coloca la llave y derrota al mind flayer, entra y ocupa el orbe de piedra para avanzar al ultimo nivel...

---

\ NIVEL 12 /  
/ \_\_\_\_\_ \

---

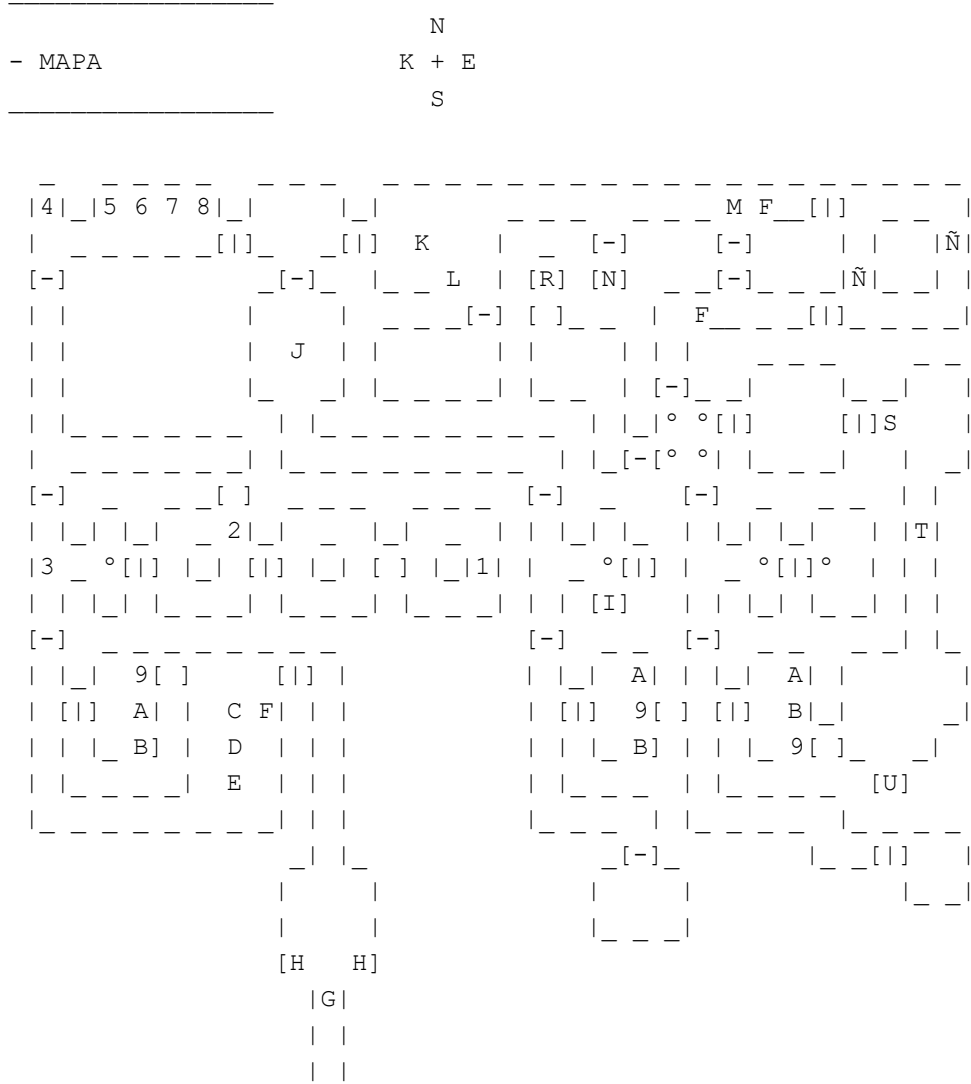
- DESCRIPCION

---

El ultimo nivel del juego, el color detallado en los muros y suelo, es gris, violeta y negro, adecuandose a los detalles de ojos marcados en todas partes, aunque el nivel puede ser considerado corto, se debe tomar en cuenta que hay algunos pequeños asuntos que arreglar, los enemigos finales a encontrar son Golem's y el terrible beholder "Xanathar".

La búsqueda especial para este nivel es matar a Xanathar con la varita de silvas, aunque a esto se le consideraria encontrar la salida del mundo

subterráneo, según lo explicado por Kirgar.



- ACCIONES

---

1. Portal activado por el orbe de piedra, punto de inicio.
2. Boton abre muro falso.
3. Golems (x4), uno tiene una llave de hueso.
4. Aparece un golem, al crearlo.
5. Coloca una piedra en el pedestal (Sustancia).
6. Coloca una pocion en el pedestal (Fuerza).
7. Coloca un orbe en el pedestal (vida).
8. Boton crea un golem en el punto "4".
9. Boton transportador 1.
- A. Boton transportador 2.
- B. Boton abre muro falso.
- C. Trampa roba objetos, anillo de adorno (verde), pocion de sanar.
- D. Llave de hueso.
- E. Trampa roba objetos, collar, pocion de sanar.
- F. Cerrojo llave de hueso.
- G. Golems (x3).
- H. Pociones de vitalidad e invisibilidad.
- I. Presiona el boton y aparecera una varita magica de fireball.
- J. Coloca un orbe en cada pedestal para desbloquear la puerta.
- K. Pedestal con orbes (x6?).
- L. Boton oculto abre puerta.

- M. Varita magica de magic missile.
  - N. Golem.
  - Ñ. Area de raciones (x4).
  - O. Boton activa trampa de fireball.
  - P. Boton abre una pocion de velocidad.
  - Q. Boton abre orbe de poder.
  - R. Pocion de invisibilidad (x2).
  - S. El beholder Xanathar.
  - T. Trampa activa fireball.
  - U. Trampa de pinchos, siete objetos de piedra, SPECIAL QUEST, XANATHAR TIENE QUE MORIR EN ESTA AREA CON LA VARITA DE SILVAS.
- 

- CAMINATA

---

Llegamos al ultimo nivel, notarás que al parecer estamos encerrados, así que del punto donde estas arroja un objeto hacia [S] y un pasaje secreto se te abrirá, sigue y pasa la segunda puerta, en este salón entrando ve a [N], gira a [E] y encontraras un pasaje secreto presionando el boton, si sigues en cualquiera de estos dos caminos te encontraras con cuatro golem's, debes de acabar con los que te aparezcan pues uno de ellos contiene una llave de hueso, por donde sea que continúes, llega hasta el final a [K] y tendras dos caminos, a [S] y a [N] si vas a [N] y pasas la puerta, dentro encontraras tres plataformas, si colocas una roca en el primero, una pocion de cualquier tipo en el segundo y un orbe en el tercero y presionas el boton, crearas un golem, pero no es tu amigo, puedes usar esto para obtener más experiencia, ademas de poder crearl numeros ilimitados, el unico problema es conseguir los orbes.

Mejor regresemos al camino y sigamos a [S], pasa la puerta y tendras dos caminos, a [E] y [S], si vamos a [S]-[E], encontraremos tres plataformas pero antes de tomar cualquier cosa de ese lugar, solo obten la llave de en medio, pues si tocas cualquiera de las otras dos caerás en un trampa donde no podrás recuperar tus objetos.

Nota: los pedestales continen un anillo verde de adorno, un collar y dos pociones de sanar, el truco para vencer esta trampa es, dejar en el suelo todos los objetos pequeños del grupo (anillos, dagas, dardos, etc.) y despues tomar estos objetos.

Ahora si quieres abrir la puerta de más adelante solo encontraras cuatro pociones, dos de invisibilidad y dos de vitalidad y tres golems, ahora regresemos al punto de los dos caminos y si vamos a [E], entraremos a una sala con tres botones al fondo, el primer boton solo te abrirá un muro secreto, el segundo te llevara a un nuevo salón, marca este punto para regresar, sal y tendras dos caminos, si vas a [S] no encontrara nada, avanza a [N], tendras dos caminos, ve a [E] pasa la puerta presiona el boton y obtendras una varita magica de fireball en el cuadro de afuera, si vas por [S] y sigues el camino [K]-[N] encontraras otro salón que será marcado como [EL CUARTO DE LAS ESTRELLAS], al fondo hay una puerta pero no es accesible, aunque si tienes orbes disponibles pudes abrirla colocandolos en los pedestales, aunque deja esto para más tarde.

Regresa al cuarto de los botones y presiona el tercero, ve a [K] y tendras dos caminos a [S] y [N], si sigues la ruta de [S] no encontraras nada, así que sigamos a [N] de nuevo abra dos caminos, si vas a [E] de nuevo encontraras otra puerta y dentro tres botones, presiona los de las orillas para obtener una pocion de velocidad y un orbe de poder, si presionas el de en medio te atacara un fireball, sal y ve a [N], pasa la puerta y encontraras un lugar con tres caminos.

Si vas a [K] y sigues la ruta encontraras una sala con un boton en el muro de [K] y obtendras dos pociones de invisibilidad.

Si vas a [N] encontraras otra puerta cerrada, si ocupas la llave encontraras una varita magica de magic missile, la puerta de [E] nos llevara a un lugar con cuatro raciones, aunque parecen varias solo son cuatro, también una puerta a [K], sigue el camino a [K] y encontraras otra puerta pero es donde encontramos la varita, sigue avanzando y encontraras otra puerta y dentro un golem, sigue avanzando y encontraras otra puerta a [S], pero no te llevara a nada, también encontraras unas plataformas con seis? orbes, si los llevaras al punto del CUARTO DE LAS ESTRELLAS y colocas los orbes en los pedestales encontraras las conexiones que nos faltaban, (con el punto donde creaste al golem), ahora regresa al punto de los tres caminos.

Si vas a [E] pasa la primera puerta, antes de avanzar a la siguiente prepara bien tus armas o la varita de silvas y entra para que te encuentres a xanathar:

```


```

"A pesar de mis trampas, tu, insignificante comision de los señores de waterdeep, llegaste aquí después de todo".

"Estoy triste totalmente. Yo disfrute enormemente observar tus combates con mis súbditos y tropezar con mis trampas.

Yo soy responsable por crear las trampas, precisamente como soy responsable por crear el plan de traer a todo Waterdeep bajo mi absoluto control".

"Tu, por supuesto no puedo permitir que interfieras con mi brillante plan, ríndete ahora y tal vez te conceda misericordia".

Rendir

atacar

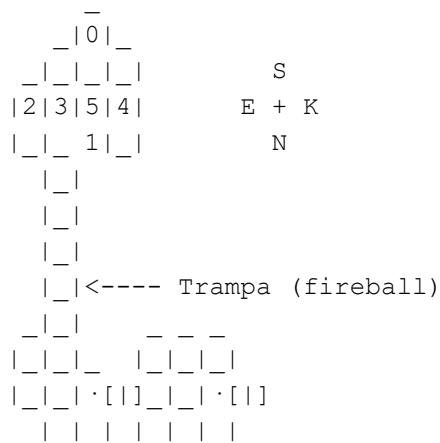
```


```

Si te rindes de todas formas te matara, así que atácalo, puedes matar a xanathar de dos formas, la primera luchando limpiamente con el, con ataques de espadas, lanzadores de armas, pero la magia no le hace ni cosquillas, tienes que moverte mucho.

La segunda con ayuda de la varita de silvas, ESTO PARA OBTENER LA BUSQUEDA ESPECIAL, EL TIENE QUE MORIR EN LA TRAMPA DE PINCHOS.

Si quieres matarlo de esta forma has lo siguiente, pero tienes que ser muy rapido, ve hacia fragmento del mapa del nivel 12:



· Xanathar

0 Trampa cuchillas, objetos de  
piedras

[E], tratando de que xanathar te persiga, sigue el camino hacia [S] y colócate en el punto 2 observando hacia [K], cuando xanathar se aparezca en el punto [3], tu empújalo con la varita hacia [4] y tu colócate en [1], cuando xanathar este en [5] empújalo hasta [0] y..  
Unas puntas destruiran a xanathar lentamente...

-----  
-----

Como el grupo eligio quedarse con los restos de xanathar, un transportador aparece cerca de ellos, el recinto de xanathar es apagado, todos se disponen a combatir y piensan ¿qué ahora?

Una habitación de marmol decae en un parlamento, dos columnas de roca al lado de un gran trono, luz del sol corriendo atravez de la ventana.  
Aire puro sopla de una puerta que se abre. Esta es la entrada publica de piergeron, ¡el grupo es libre de la mazmorra bajo waterdeep!.

"Tu haz vencido a xanathar y salvado waterdeep de su mal" exclama piergeiron el paldinson.

"Nosotros supimos elegir de tu talento y recursos de aventurero como nuestro agente"

"Por hoy permitirme proclamarlos los heroes de waterdeep y que todos conozcan vuestra valiente hazaña"

"¡felicitaciones por vuestra exitosa búsqueda!"

Fin ...?

Si acabaste el juego en Snes, las imagenes muestran el verdadero final, cosa que nos lleva a decir Fin de Snes (lo mismo sucede con Amiga 5000).

Si jugaste en PC, no tendras imagenes pero obtendras un codigo de cuatro digitos, que nos lleva a de decir Fin de PC?.

=====

## 12. RECORRIDO CORTO

=====

Muchas han sido las cartas, preguntas y comentarios sobre, en cuanto tiempo se puede acabar el EOB, la mayoría queda en asombro y No ME CREEN, que me lo puedo acabar en tan solo 26 minutos (ese es mi mejor record, aunque creo que lo puedo mejorar, ya que me pongo sentimental con las espadas), reconosco que no me crean, por que yo tambien en mi primer viaje tarde alrededor de 1 mes (bueno, por cierta personita que me quitaba el tiempo pero, reconosco que tarde 1 mes -\_-).  
De esta forma les comentare la siguiente tactica para acabarse el EOB en el menor tiempo.

Nota: Aunque mi record es de 26 minutos, no me gusta jugar de esta forma, (y no se a quien le guste), por lo que yo puedo terminar correctamente el juego (con mis respectivos descansos y resesos) de 7 a 8 horas aproximadamente (con todo resuelto y el maximo nivel de los personajes), por lo general, tardo esto por que me gusta darle emocion al juego, paso el relevo a mis cof cof "amigas", boy por las botanas, etc. (lo mas ovio para

sentirse agusto, claro), por lo que solo detallo la forma de "cortar tiempo" para las personitas que dudan de mi palabra (para que aprendan mijos).

Antes de comentar sobre el recorrido, se tienen que tomar en cuenta algunas reglas (Mis reglas), que al ser alteradas pueden modificar notablemente el tiempo del viaje:

- No es posible obtener las 12 búsquedas especiales (resta mucho tiempo).
- Es necesario evitar al rededor del 80% de las batallas (Algunas son un tanto necesarias de realizar).
- No se puede obtener varios (muchos) objetos, al tratar de obtener ciertos objetos se pierde tiempo (valioso tiempo).
- Hay que conocer perfectamente el mapa, para evitar perderse (principalmente en los niveles intermedios).
- Por ende, al evitar batallas, el personaje tiene un nivel mas bajo.
- Los portales son los mejores aliados (Claro que si).
- La batalla contra Xanathar es a golpes, ya que al tratar de obtener la varita se Silvas se tienen que realizar ciertas condiciones, que llevan mucho tiempo.
- Y (supongo que el mas dificil de requerir para algunos), NO HAY TIEMPO PARA SALVAR, por lo que si te matan... TE MATAN (of curse!!!).

Otra cosa que comentar, tambien muy importante, la favulosa velocidad de tu procesador (baya condicion) ya que es muy importante que el procesador se encuentre a una velocidad (como a 1.5 Ghz) por que en casos opuestos, la computadora sera o muy lenta o muy rapida (a si que ya sabes).

Con respecto a lo anterior, ahora detallo la ruta a seguir (un tanto breve, pero facil de comprender, tomando en cuenta Mis Reglas (^\_^):

=====

```

 --
__
--
__
____/ 1 ____
/
\|__
\ /
- -| || | - -
- - - - - - - - - -
- - - - - - - - - -
=====
```

```

 --
__
--
__
____/ 2 ____
/
\|__
=====
```

| \ / | inicio, forza la puerta y sigue la ruta basica hasta encontrar  
| || | al zombie (que huira con el simbolo de clerigo, consigue la  
| || | llave y regresa al punto donde forzaste la primera puerta),  
| || | continua por el camino de [K] hasta el final, no olvides tomar  
| || | la daga de piedra y llega rapidamente al R.A.T.S, sigue hasta  
| || | llegar a la siguiente puerta, entra, cierra la puerta y  
| || | presiona dos veces el boton, que te mandara directamente al  
- -| || | - - area de la [Seccion del miedo], continua y auyenta a los  
- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -  
- - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - - -  
cerca de la salida, ocupa la llave y baja las escaleras.

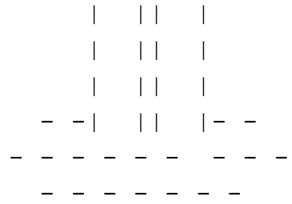
=====  
 --  
 |\_\_--\_|  
 |--|  
 |--|  
 |\_\_|  
\_\_\_\_\_/ 3 \\_\_\_\_\_  
/| | NIVEL | |\ [K], [N] y [E] para encontrar la gema azul, regresa unos  
\|\_|\_/\\_|\_|/ pasos y sigue la ruta de [E], en esta parte tienes que  
| | tener la mayor velocidad para encontrar las gemas y colocarlas,  
| \ / | practicamente tienes que hacer lo que detallo en la guia  
| || | completa, pero a gran velocidad, ademas de destruir a los  
| || | Flinds que merodean por aca, ya resuelto el camino por medio de  
| || | las gemas, no tomes objetos (o aslo rapido) y no intentes sacar  
| || | la busqueda especial, asi que mejor baja las escaleras de [N].  
| || |  
| || |  
- -| || | - -  
- - - - - - - - - -  
- - - - - - - - - -

=====  
 --  
 |\_\_--\_|  
 |--|  
 |--|  
 |\_\_|  
\_\_\_\_\_/ 4 \\_\_\_\_\_  
/| | NIVEL | |\ Thagordo ^\_^ mmm, continuamos), ve por la llave y realiza  
\|\_|\_/\\_|\_|/ la accion para obtener la llave y la busqueda especial, ve  
| | a jalar la cadena (esta busqueda si es necesaria), ve a donde  
| \ / | se encuentra la "Drow cleaver" (ocupando la llave en la puerta)  
| || | y jala la cadena de aqui, regresa a la sala anterior y sigue  
| || | el camino que abrio la cadena, aqui continua y busca el boton  
| || | hacia el muro de [E], abraira otro muro falso y tambien un pozo,  
| || | dejate caer para llegar al siguiente nivel.  
| || |  
| || |  
- -| || | - -  
- - - - - - - - - -  
- - - - - - - - - -

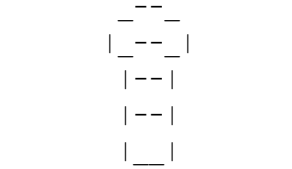
=====  
 --  
 |\_\_--\_|  
 |--|  
 |--|  
 |\_\_|  
\_\_\_\_\_/ 5 \\_\_\_\_\_  
/| | NIVEL | |\ sigue hacia [N] a forzar la puerta, si no tienes, sigue



```
\|_|_|_\|_|_|_|/ el camino de [S], pasando el muro falso a buscar una
| | llave Dwarven, ya conseguida ve a abrir la puerta, sigue hacia
| \ / | [N], hasta el final y transpasar el muro falso, quedando en
| || | el portal, aqui ve a [E], para obtener el collar de piedra y
| || | ocupalo en el portal, que te transportara rapidamente a otro
| || | nivel.
```

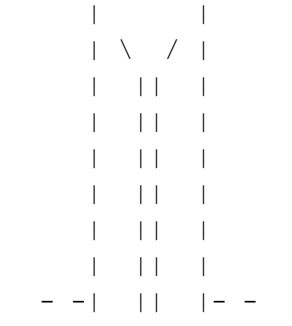


=====

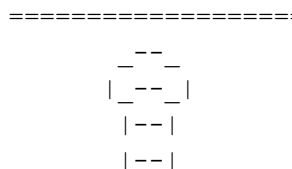


\_\_\_\_\_/ 7 \\_\_\_\_\_  
/| | NIVEL | |\ Basicamente, llega, ocupas la daga de piedra y te pasas  
rapidamente a otro nivel.

```
\|_|_|_\|_|_|_|/
```

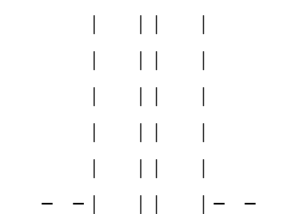


=====

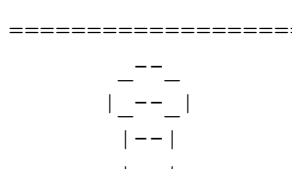


\_\_\_\_\_/ 9 \\_\_\_\_\_  
/| | NIVEL | |\ Ahora sigue a [S] hasta el final y luego a [K], pasa la  
puerta, coloca un objeto en el espacio libre para obrir

```
\|_|_|_\|_|_|_|/ el muro falso, pasa la puerta de [K], la varita puede
| | ser util, sigue cualquier ruta, teniendo en meta el camino
| \ / | hacia [N] y a [K], continua facilmente esta ruta para llegar al
| || | siguiente nivel.
```



=====



\_\_\_\_\_/ 10 \\_\_\_\_\_  
/| | NIVEL | |\ Evita el enfrentamiento con el Mantis, continua hasta el  
area donde colocas tres armas para abrir la puerta, sigue

```

\|_|_|_\|_|_|_|/ rapidamente y continua hasta donde hay dos puertas y el
| | letrero de colmena, entra en el de [N], preparete para la
| \ / | batalla con los Mantis Warriors y evita algunas, hasta llegar
| || | al final, de aqui gira y continua a [E] y sigue hasta encontrar
| || | una palanca, presionala dos veces, abriera otro muro con otras
| || | dos palancas, presiona dos veces la palanca de [K] y cae en el
| || | pozo que se abrio para llegar al siguiente nivel.
| || |
| || |
- -| || |- -
- - - - - - - - -
- - - - - - - - -

```

=====

```

 --
 |__|
 |__|
 |__|
 |__|
 |__|
_____ / 11 \ _____ Alinea rapidamente el muro (con los botones) hasta que
/| | NIVEL | | \ aparesca una puerta, son cuatro direcciones que se pueden
\|_|_|_\|_|_|_|/ realizar, pero primero debes ir por el camino de [N],
| | hasta llegar a encontrar a los Xorn, esta area esta a la suerte
| \ / | para avanzar rapido, esto lo digo por que el Xorn, es el
| || | enemigo mas dificil de conectar un golpe, asi que debes de ser
| || | agil para colarte entre ellos y llegar a la puerta de [S],
| || | donde encontraras en el muro de [S] un boton oculto que abre
| || | un muro falso, aqui encontraras el orbe de piedra y una llave
| || | Drow, regresa al punto de inicio y alinea los botones para
| || | abrir la puerta de [S], sigue la ruta de [S]-[K]-[S], hasta
- -| || |- - encontrar otra puerta, aqui busca el boton secreto en el
- - - - - - - - - muro meridional de esta seccion, abriera otro muro falso,
- - - - - - - - - acaba con el Xorn, ve a la puerta de [K], evita enfrenar
al Mind Flayer y obten la llave Drow, ahora regresa rapidamente al punto de
inicio, acomoda los botones de [S], pasa la primera puerta, ocupa la llave y
sigue hacia la primera puerta de [S], evita batallas y abre el muro falso
que hay en direccion de [S], evita a dos Xorns que hay por este rumbo y
ocupa la llave Drow en el cerrojo del area meridional, dentro hay un Mind
Flayer, pero es mejor esperar a que salga y ocupar el orbe de piedra para
avanzar.

```

=====

```

 --
 |__|
 |__|
 |__|
 |__|
 |__|
_____ / 12 \ _____ Lanza el orbe hacia [S], para abrir el area oculta, pasa
/| | NIVEL | | \ la primera puerta y abre la seccion falsa hacia [N],
\|_|_|_\|_|_|_|/ ademas de abrir la puerta de [K] para que salgan los
| | golems, trata que te sigan y esquivalos por medio de los muros,
| \ / | sigue el camino de la seccion falsa hasta [K], sigue a [S] y
| || | pasa la puerta, hasta encontrar otra puerta hacia [E], hay
| || | tres botones, presiona el de [S-E] y llegaremos a una nueva
| || | seccion, sal de aqui y sigue hacia [N], pasa las dos puertas
| || | hasta llegar a una nueva seccion con cuatro puertas y cuatro
| || | platos de presion, continua la de [E], tras la segunda puerta
| || | se encuentra Xanathar el Beholder...
- -| || |- -
- - - - - - - - - Que recorrido, esto si que fue un "speed run" (pero mas
- - - - - - - - - Plus, claro), espero que asi no desconfien más, bien, cuando

```

mejore mi record, yo les aviso (^\_^).

---

### 13. INVENTARIO

---

Ahora detallare los objetos encontrados, con una breve descripcion, espero que sea util para solucionar algunas dudas, aunque esta seccion es solo para reconocer que objetos encontramos.

Para la descripcion de los pergaminos, ve preferentemente a la seccion de conjuros.

---

#### === Llaves ===

---

Estas son necesarias para abrir las puertas, (que uso más nuevo), aunque en ocasiones una ganzua puede ocuparse en lugar de las llaves.

- Silver : El color gris más claro, el unico gris.
- Gold : Color oro (que nuevo, he!).
- Llave : Parecida al oro, es amarilla.
- Dwarven : Es blanca, con un recuadro verde.
- Drow : Es amarilla con un recuadro rojo.
- Ruby : Es como la de plata, pero tiene marcado un ruby.
- Jeweled : Esta marcado con varias joyas preciosas.
- Skull : Tiene la forma de un craneo.

---

#### === Huesos ===

---

Son restos (como ya lo habia detallado) de viajeros, pueden unirse al grupo, aunque hay la desventaja de que cuentan con sus propias características y experiencia, problemas que no tenemos al crear nuestros personajes.

- Human Bones : Se encuentran 5, aunque algunos son Elfos (pequeño detalle).
- Halfling bones: El buen Lazlo, es el unico halfling, aunque es ladron.

---

#### === Equipos===

---

Los equipamientos son necesarios para reducir el AC de un personaje, cabe destacar que es aleatorio dependiendo de la clase y raza.

La base de AC es la reduccion que ofrece (entre menor sea es mejor).

- Robe : La tunica color azul, AC: 10.
- Leather armor : Es cafe, por la piel, AC: 8.
- Scale mail : Plateada, y forrada de escamas, AC 6.
- Chain mail : Ligera y forrada por cadena, AC 5.
- Banded armor : Plateda y con marcas de banda, AC 4.
- Plate mail : Plateada y marcada la musculatura AC 3.
- Plate mail of : Proteccion de la malla de escamas, AC 6.

- great beauty -3
- Banded armor +3: Proteccion de una malla de plata, AC 3.
- Robe of protection +5 : Lo mejor para un mago, AC 5.
- Shield 1 : Es blanco y marcado por circulos, AC 9.
- Shield 2 : Es azul (mantelado) en forma de cruz, AC 9.
- Dwarven shield : Tiene la forma de una cara, color cafe, AC 9-8.
- Drow shield +3 : Tiene la forma de una araña, color azul, AC 6.
- Lleather bots : No tiene proteccion, es cafe por la piel.
- Drow bots : No tiene proteccion, es azul con franjas rojas.
- Helent : La forma de un casco, no tiene proteccion.
- Dwarven helmet : Tiene cuernos, al estilo Dwarven, sin proteccion.
- Bracers : Plateados, sin efecto de proteccion.
- Bracers +2 : Plateados, reduce 2 al AC.
- Bracers +3 : Azul con franjas rojas, tipo drow, reduce 3 al AC.
- Neckalce : Es redondo, amarillo con franjas rojas, es un adorno.
- Medallion : Es pequeño y amarillo, es un adorno.
- Luck stone Med.: Posee un efecto de ¿suerte? o algo parecido.
- Rings of : (colores azul, verde y rojo):
- Adornment : Sirve como adorno.
- Protection +2 : Resta 2 a cualquier daño.
- Protection +3 : Resta 3 a cualquier daño.
- Sustenance : Ayuda en la resistencia.
- Feather fall : No hay daño al caer en algun pozo.
- Wizard : Aumenta el numero de conjuros por nivel de mago.

Nota (1): Los anillos de proteccion restan al daño ocasionado, por ejemplo, si recibes un ataque de daño 8, con el anillo de proteccion +2, solo recibes 6 de daño.

Nota (2): El anillo de mago (wizard), aumenta un limitado numero de conjuros en niveles del mago, por ejemplo, si tienes 2 conjuros para el nivel 3, con el anillo obtendras 3 conjuros disponibles para elegir, aunque si el anillo es retirado, el mago pierde el efecto de bonificacion.

---

=== Armas ===

---

Las armas seran mostradas con el daño ocasionado en rangos de enemigos pequeños-medianos (cuenta por uno) y enemigos grandes, ademas de ordenarlos por su importancia.

Hay que destacar que hay valores como la "fuerza", que alteran el daño que se ocasiona.

- Halberd +5 "Chief halberd" : Daño 1-10 o 2-12 (+5).
- Espada larga +5 "Severious" : Daño 1- 8 o 1-12 (+5).
- Espada larga +4 "Slasher" : Daño 1- 8 o 1-12 (+4).
- Espada larga +3 "Nightstalker": Daño 1- 8 o 1-12 (+3).
- Halberd : Daño 1-10 o 2-12.
- Espada larga +1 "Adamantite" : Daño 1- 8 o 1-12. (+1).
- Espada larga : Daño 1- 8 o 1-12.

- Azotador : Daño 2- 7 o 2- 8.
- Hacha +3 "Drow cleaver" : Daño 1- 8 o 1- 8 (+3).
- Hacha : Daño 1- 8 o 1- 8.
- Maza : Daño 2- 7 o 1- 6.
- Maza +3 : Daño 2- 7 o 1- 6 (+3).
- Espada corta +3 "Slicer" : Daño 1- 6 o 1- 8 (+3).
- Espada corta : Daño 1- 6 o 1- 8.
- Baston : Daño 1- 6 o 1- 6.
- Cetro "Kingly might" : Daño 1- 6 o 1- 6.
  
- Arco (Drow) + flechas : Daño 1- 6 o 1- 6.
- Honda + Rocas : Daño 1- 4 o 1- 4.
  
- Lanza : Daño 1- 6 o 1- 8.
- Daga +5 "Flicka" : Daño 1- 4 o 1- 3 (+5).
- Daga +4 "Guinsoo" : Daño 1- 4 o 1- 3 (+4).
- Daga +3 "Backstabber" : Daño 1- 4 o 1- 3 (+3).
- Dardo +5 (Drow) "Adamantito" : Daño 1- 3 o 1- 2 (+5).
- Dardo +4 "Adamantito" : Daño 1- 3 o 1- 2 (+4).
- Dardo +2 : Daño 1- 3 o 1- 2 (+2).
- Dardo : Daño 1- 3 o 1- 2.
- Roca +2 : Daño 1- 2 o 1- 2 (+2).
- Roca +1 : Daño 1- 2 o 1- 2 (+1).
- Roca : Daño 1- 2 o 1- 2.
  
- Hacha -3 "Curse" : Daño 0.
- Honda -3 "Curse" : Daño 0.

---

=== Varitas===

---

Las varitas magicas poseen limitadas cargas de un conjuro magico, las cargas varian dependiendo del nivel del mago, aunque parecen que son al azar, a excepcion de la de silvas, que posee cargas ilimitadas.

- Magic missile : Conjuro de nivel 1.
- Frost : Conjuro de nivel 5 (cone of cold).
- Lightning bolt : Conjuro de nivel 3.
- Fire ball : Conjuro de nivel 3.
- Silvas : Aleja al enemigo un cuadro.
- Stick : No magico, es una vara de una varita (basura supongo).

---

=== Pociones ===

---

Una pocion consiste en liquido magico, en un pequeño frasco que, tienen distintos efectos, desde la cura al envenenamiento, aunque algunas poseen cualidades de conjuros magicos.

- Vitality : Recupera por completo la barra de alimento (verde).
- Giant Strength: Aumenta la fuerza al maximo de 22, por un tiempo (rojo).
- Speed : Aumenta la velocidad por un tiempo (rojo).
- Invisibility : Hace invisible un caracter (verde).
- Poison : Envenena un caracter (verde).
- Healing : Restaura cierta cantidad de HP's (azul).
- Extra Healing : Restaura mayor cantidad de HP's (azul).
- Cure poison : Recupera del estado "envenenado" (azul).

- Healing (2) : Despierta al Rey dwarven (no recuerdo el color).

---

=== Pergaminos ===

---

Los pergaminos son escritos en papiros que, podemos dividir en tres categorías, mágicos, clérigos e informativos, aunque su uso es claro, los pergaminos mágicos son más útiles al transferirse a un libro de conjuros que ocuparlos, ya que solo sirven para una ocasión, los pergaminos informativos detallan ciertas cuestiones acerca del juego.

- Letter of marque : Ver contenido en apéndice A.  
- Pergaminos : Se obtienen por búsquedas especiales.

- Magic scroll of : 23  
- Armor : 2  
- Detect magic : 3  
- Shield : 2  
- Invisibility : 2  
- Fire ball : 2  
- Fear : 1  
- Vampiric touch : 1  
- Ice storm : 1  
- Flame arrow : 1  
- Haste : 1  
- Dispel magic : 1  
- Invisibility 10' : 2  
- Hold person : 1  
- Lightning bolt : 1  
- Stoneskin : 1  
- Cone of cold : 1  
- Hold monster : 1

- Cleric scroll of : 37  
- Bless : 2 (Snes: Empowered)  
- Cure light wounds : 2  
- Cause light wounds : 1  
- Cure critical wounds : 2  
- Flame blade : 5  
- Slow poison : 2  
- Prayer : 2 (Snes: Meditation)  
- Hold person : 2  
- Aid : 1  
- Dispel magic : 2  
- Cure serious wounds : 2  
- Create food : 1  
- Remove paralysis : 2  
- Prot. from evil 10' : 2  
- Neutralize poison : 2  
- Raise dead : 5 (Snes: Resurrection)  
- Detect magic : 1  
- Protection from evil: 1

---

=== Varios ===

---

A continuacion una pequeña lista de objetos varios (algo utiles) que encontramos en el juego.

- Rations : Recupera la barra de alimento.
- Iron rations : Recupera más la barra de alimento.
- Kenku eggs : Alimento, soborno o llave para busqueda especial.
- Spell book : Un mago lanza conjuros, escribe pergaminos.
- Cleric grail : Un clerigo o paladin auyentan no vivos, lanzan conjuros.
- Paladin grail : Un paladin o clerigo auyentan no vivos, lanzan conjuros.
- Orb of power : Llave para el Oraculo o crear Golems.
- Gem : Llave especial para cerrojos.
- Loock pick : Es similar a ocupar llaves, tiene limitados intentos.
- Rock : Util para muchas cosas, todos quicieran tener una (^-^).

---

#### 14. CONJUROS ARCANOS Y DIVINOS

---

Las descripcion de conjuros contiene los siguientes rangos y duración:

---

##### RANGOS

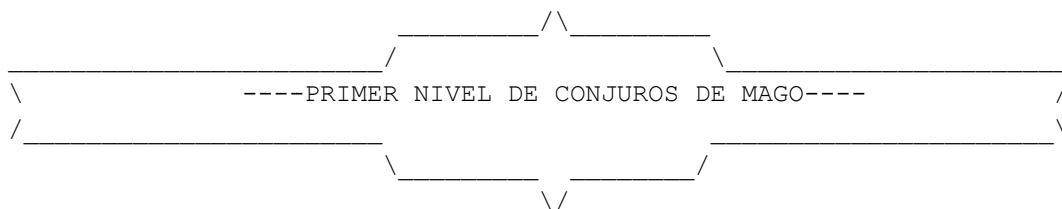
---

- \* O = El objetivo esta en el mismo cuadro de lanzamiento (puede afectar únicamente miembros de la partida).
  - \* CERRADO = El objetivo esta en el cuadro adyacente.
  - \* MEDIO = El objetivo puede estar a dos cuadros de distancia.
  - \* ALEJADO = Puede golpear cualquier objetivo visible.
- 

##### DURACION

---

- \* INSTANTANEO= El efecto es instantaneo.
  - \* CORTO = El efecto es muy temporal, quiza es corto como un combate.
  - \* MEDIO = El efecto finaliza por un tiempo, que permite a la partida moverse y explorar.
  - \* LARGO El efecto finaliza después de un tiempo.
  - \* PERMANENTE = El efecto esta por el juego entero.
  - \* VARIABLE O = Conjuros de vista/descripcion o casos diferentes.  
ESPECIAL
- 



-Armadura (armor)

Rango: 0

Duración: especial

Área de efecto: un carácter

Descripción: con este conjuro el mago puede rodear a un carácter con un campo mágico que lo protege como una malla de cadena (ac 6). El conjuro no tiene efecto en caracteres que tienen ac 6 o mayor, este no tiene efecto acumulativo con el conjuro de escudo. Este finaliza cuando el carácter sufre de daño 8 puntos +1 por nivel del lanzador o disipar magia es lanzado.

No hay nada del otro mundo que comentar, claro esto lo entienden hasta mis novias las barbies (^.^).

---

-Manos ardiendo (burning hands)

Rango: cerrado

Duración: instantaneo

Área de efecto: fila de enfrente

Descripción: cuando el mago lanza este conjuro, un reactor de llamas aparece de sus dedos. El daño que inflige por las llamas incrementa como el mago incrementa de nivel y obtiene poder. El ataque tiene de 1 a 3 puntos de daño más 2 puntos por nivel del lanzador, por ejemplo un mago del nivel 10 causa de 21 a 23 puntos de daño.

Este conjuro es exclusivo del mago Kirat, aunque para EOB 2 y 3, cualquier magucho puede ocuparlo libremente, el conjuro consiste en una franja de fuego que es lanzada y golpea a varios enemigos que esten al frente, aunque dependiendo del enemigo, podría ser catalogado el daño, ya que no es igual golpear a un Kobold que a un Golem, ok.

---

-Detectar magia (detect magic)

Rango: 0

Duración: corto

Área de efecto: objetos transportados

Descripción: este conjuro permite al mago detectar si cualquiera de los objetos transportados por miembros de la partida son mágicos. Todos los objetos mágicos de la partida son indicados por un corto tiempo.

---

-Misiles mágicos (magic missile)

Rango: largo

Duración: instantanea

Área de efecto: un objetivo

Descripción: el mago crea una saeta de fuerza mágica que ataca infalible a un objetivo. Si hay dos o tres objetivos, el misil automáticamente golpea a uno del lado del lanzador. Los misiles mágicos hacen más daño cuando el mago incrementa de nivel. Inicialmente producen un daño de 2 a 5 y por cada dos niveles extra hacen de 2 a 5 puntos, pero en el tercero o cuarto hacen de 4 a 10.

---

-Escudo (shield)

Rango: 0

Duración: corto o medio

Área de efecto: lanza conjuros

Descripción: este conjuro produce una barrera invisible frente al mago que bloquea ataques de misiles mágicos. Este además ofrece un AC 2 contra armas



de arrojar con fuerza (dardos, lanzas) y misiles propulsores (flechas, rocas de hondas). No tiene un efecto acumulativo con el conjuro de armadura. La duración incrementa con el nivel del lanzador.

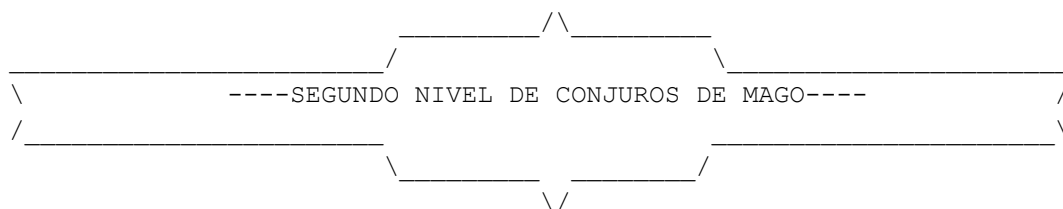
-----  
-Golpe de acero (shocking grasp)

Rango: cerrado

Duración: variable o hasta tocar un monstruo

Área de efecto: un objetivo

Descripcion: este conjuro carga al lanzador con un fuerte campo eléctrico. El campo permanece en posición hasta que el conjuro se desvanece naturalmente o es tocado por un monstruo. Cuando el conjuro es lanzado una imagen aparece en la mano primaria del lanzador, usa este conjuro cuando no tengas otra arma. El efecto es de 1 a 8 puntos de daño más un punto por nivel del lanzador. Por ejemplo un mago del nivel 10 hace de 11 a 18 puntos de daño, el tiempo que tarda el conjuro en desaparecer es un rango de medio a largo dependiendo del nivel del lanzador.



-Invisibilidad (invisibility)

Rango: 0

Duración: especial

Área de efecto: un objetivo

Descripcion: este conjuro causa que el objetivo desaparezca de la vista. El carácter permanece invisible hasta que ataque un monstruo o es golpeado. Ciertos monstruos pueden sentir caracteres invisibles o los ven claros.

-----  
-Nube de mal olor (stinking cloud)

Rango: medio

Duración: medio

Área de efecto: objetivo de cuadra

Descripcion: este conjuro crea una onda de masa de vapor nocivo, cualquier criatura o carácter que penetra en la nube tiene el riesgo de llegar a ser incapacitado por las nauseas. La duración del conjuro incrementa con el nivel del lanzador.

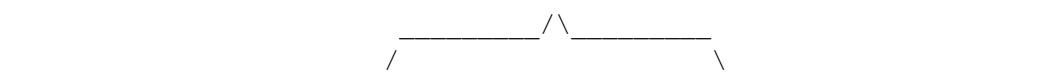
-----  
-Flecha ácida de melf (melf's acid arrow)

Rango: largo

Duración: especial

Área de efecto: un objetivo

Descripcion: este conjuro crea una flecha magica, similar a uno disparado por el nivel del mago. La flecha no afecta a distancia, hace de 2 a 8 puntos de daño por ataque, pero cada tres niveles el mago obtiene un ataque adicional, por ejemplo en el tercer o quinto nivel la flecha ataca dos veces y en el sexto u octavo ataca tres veces.



\ -----TERCER NIVEL DE CONJUROS DE MAGO----- /  
/  
-----  
\

-Disipar magia (dispel magic)

Rango: largo

Duración: instantaneo

Área de efecto: todo el grupo

Descripcion: este conjuro niega el efecto de cualquier objetivo afectando también a la partida, no contradice conjuros de cura, pero disipa detener persona, nube asesina y conjuros similares.

-----

-Bola de fuego (fire ball)

Rango: largo

Duración: instantaneo

Área de efecto: objetivo de cuadra

Descripcion: una bola de fuego es un explosivo disparo de llamas que daña toda una cuadra de objetivos. La explosion hace de 1 a 6 puntos de daño, tiene un máximo de 10 niveles. Por ejemplo un mago del nivel 10 hace 10 a 60 puntos de daño.

-----

-Flecha de fuego (flame arrow)

Rango: largo

Duración: especial

Área de efecto: un objetivo

Descripcion: el lanzador de este conjuro puede disparar una flecha de llama encendida que hace de 3 a 30 puntos de golpe de daño. Cuando el mago alcanza el nivel 10 el acumulado de daño es el doble de 6 a 60 puntos de daño.

-----

-Precipitación (haste)

Rango: 0

Duración: medio

Área de efecto: un objetivo por nivel del lanzador

Descripcion: este conjuro causa a los objetivos a moverse y pelear el doble de lo normal. La duracion incrementa con el nivel del lanzador.

-----

-Detener persona (hold person)

Rango: largo

Duración: medio

Área de efecto: uno a cuatro objetivos

Descripcion: este conjuro afecta humanos, semi- humanos y criaturas humanoides que al ser afectada son incapaces de moverse o hablar, la duración del conjuro incrementa con el nivel del lanzador.

-----

-Invisibilidad 10' (invisibiliti 10')

Rango: 0

Duración: especial

Área de efecto: partida completa

Descripcion: este conjuro es similar al conjuro del segundo nivel de invisibilidad, excepto que la partida completa es afectada, si un carácter es golpeado llega a ser visible, si cualquier carácter ataca el conjuro es roto.

-----

-Stoneskin

Rango: 0

Duración: especial

Área de efecto: un caracter

Descripcion: este conjuro hace que el destinatario tenga inmunidad contra cualquier ataque de corte, golpe de proyectil o cualquier no magico ataque, el conjuro finaliza por uno o cuatro ataques, con un aumento de uno por cada dos niveles del lanzador. Por ejemplo un mago del nivel 9 es protegido de cinco a ocho ataques.

-----

-Cerrojo de luz (lightning bolt)

Rango: largo

Duración: instantaneo

Área de efecto: dos cuadros

Descripcion: este conjuro permite lanzar un fuerte relampago de energía eléctrica ataca un primer objetivo y continua a la siguiente cuadra. El relampago hace de 1 a 6 puntos de daño por cada nivel del lanzador hasta un máximo de 10 niveles. Por ejemplo un mago del nivel 10 hace de 10 a 60 puntos de daño.

-----

-Toque de vampiro (vampiric touch)

Rango: cerrado

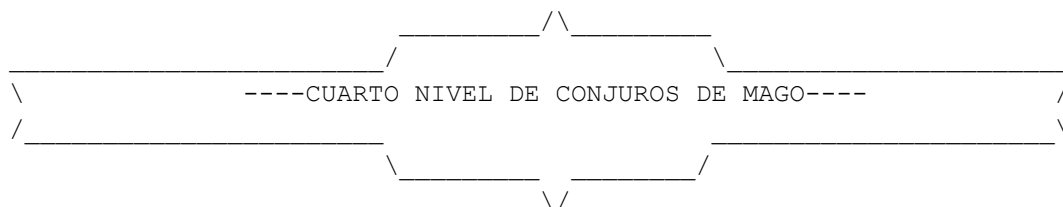
Duración: un ataque

Área de efecto: lanzador

Descripcion: cuando el lanzador toca un oponente con un exitoso ataque el conjuro hace de 1 a 6 puntos de daño por cada dos niveles del mago de 5 a 30 puntos de daño. Estos puntos son transportados temporalmente al mago, así cualquier daño es descontado de estos puntos, cuando el conjuro es lanzado una imagen de una mano aparece en la mano primaria del lanzador, usa esto si no tienes otra arma.

Este conjuro no afecta a monstruos muertos.

-----



-Miedo (fear)

Rango: 0

Duración: medio

Área de efecto: dos cuadros

Descripcion: cuando este conjuro es lanzado el mago protege con una invisible forma de terror. Cualquier criatura afectada por el conjuro retrocede y corre.

El acumulado de tiempo que las criaturas permanecen aterradas se basa en el nivel del lanzador. La duracion del conjuro incrementa con el nivel del lanzador.

Este conjuro genera que ciertos enemigos corran como colegialas rapidamente, es util si al dar el giro puedes atacar.

-----

-Tormenta de hielo (ice storm)

Rango: medio a largo

Duración: instantáneo

Área de efecto: un cruce de área de 3 x 3 cuadros

Descripcion: la tormenta creada por este conjuro produce un torrente de granizo, que causa de 3 a 30 puntos de daño, el rango de este conjuro se basa en el nivel del lanzador.

-----  
-Nube asesina (kloud kill)

Rango: cerrado

Duración: medio

Área de efecto: objetivo de cuadro

Descripcion: este conjuro crea una onda de nube de vapor verde que instantaneamente mata a monstruos menores semejantes a giant leeches, mientras criaturas semejantes a hell hound's tienen un cambio que evita la muerte. La duración del conjuro incrementa con el nivel del lanzador.

-----

```

 / \
 / \
 /-----\
 / \
 / \
 /-----\
/ \
\ /
 \ /
 \ /
 \ /
 \ /

```

-Cono de hielo (cone of cold)

Rango: 0

Duración: instantaneo

Área de efecto: tres cuadros

Descripcion: este conjuro causa una protección de cono frío de bajo cero. El número de conos causa de 2 a 5 puntos de daño por nivel del lanzador. Por ejemplo un mago del nivel 10 hace de 20 a 50 puntos de daño.

-----

-Detener monstruo (hold monster)

Rango: largo

Duración: medio

Área de efecto: un cuadro

Descripcion: este conjuro es similar a detener persona, excepto que este tiene un amplio rango de monstruos, no afecta criaturas muertas. La duración incrementa con el nivel del lanzador.

-----

```

 / \
 / \
 /-----\
 / \
 / \
 /-----\
/ \
\ /
 \ /
 \ /
 \ /
 \ /

```

-Bendición (bless o empowered)

Rango: 0

Duración: medio

Área de efecto: partida entera

Descripcion: este conjuro aumenta los principios de la partida, todos los caracteres reciben bono de ataque, el conjuro no es acumulativo y puede ser conjurado por paladines.

-----

-Causar heridas leves (cause light wounds)

Rango: cerrado

Duración: permanente

Área de efecto: un objetivo

Descripcion: al lanzar este conjuro el clérigo puede causar de 1 a 8 puntos de golpe de daño.

-----

-Curar heridas leves (cure light wounds)

Rango:0

Duración: permanente

Área de efecto: un carácter

Descripcion: al lanzar este conjuro a un carácter herido el clerigo puede restaurar de 1 a 8 puntos de golpe de daño, puede ser lanzado por paladines.

-----

-Detectar magia (detect magic)

Rango: 0

Duración: instantaneo

Área de efecto: objetos transportados

Descripcion: este conjuro permite detectar si cualquiera de los objetos transportados por miembros de la partida son magicos. Todos los objetos magicos de la partida son indicados por un corto tiempo.

-----

-Protección del mal (protection from evil)

Rango: 0

Duración: medio

Área de efecto: un carácter

Descripcion: este conjuro cubre al destinatario con un magico escudo inhibiendo unicamente el ataque de criaturas de alineacion mala. El tiempo de duración del conjuro incrementa con el nivel del lanzador, puede ser lanzado por paladines.

-----

\ /  
-----  
/ \

\ /

-----SEGUNDO NIVEL DE CONJUROS DE CLERIGO-----

/ \

\ /

-Ayuda (aid)

Rango: 0

Duración: corto a medio

Área de efecto: un carácter

Descripcion: este conjuro es parecido a bendicion solo que otorga de 1 a 8 puntos de golpe (HP) en el receptor, el ataque temporal es substraído cuando el carácter es herido en combate.

La duración incrementa con el nivel del lanzador.

-----

-Espada de llama (flame blade)

Rango: corto

Duración: medio

Área de efecto: un objetivo

Descripcion: este conjuro causa una resplandeciente llama que salta de la mano del lanzador. La cuchilla es parecida a una espada normal y hace de 7 a 10 puntos de daño. Cuando es lanzado una imagen de una espada ardiendo aparece en la primera mano del lanzador.

Usa este si no tienes otra arma, causa ligero daño con objetivos de fuego.

La duración incrementa con el nivel del lanzador.

-----

-Detener persona (hold person)

Rango: largo

Duración: corto a medio

Área de efecto: un cuadro

Descripcion: este conjuro afecta humanos, semi- humanos y criaturas humanoides que al ser afectada son incapaces de moverse o hablar, la duración del conjuro incrementa con el nivel del lanzador.

-----

-Veneno lento (slow poison)

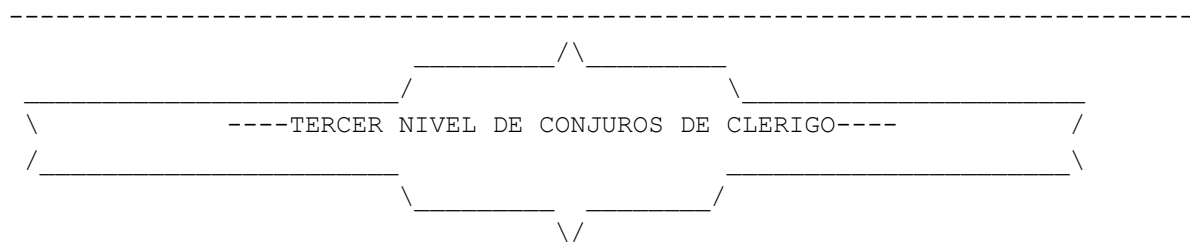
Rango: 0

Duración: largo

Área de efecto: un caracter

Descripcion: este conjuro reduce el efecto de cualquier tipo de veneno por un limite de tiempo. Cuando el conjuro desaparece la victima sufre el veneno completo a menos que se neutralice el veneno.

La duración incrementa con el nivel del lanzador.



-Crear comida y agua (create food & water)

Rango: 0

Duración: permanente

Área de efecto: especial

Descripcion: este conjuro permite al clerigo crear alimento para la partida completa. Cuando el caracter tiene la barra de comida en blanco y no come, sufre 1 punto de daño cada 24 horas, el conjuro es incapaz de recuperar el daño.

-----

-Disipar magia (dispel magic)

Rango: largo

Duración: instantaneo

Área de efecto: todo el grupo

Descripcion: este conjuro niega el efecto de cualquier objetivo afectando también a la partida, no contradice conjuros de cura, pero disipa detener persona, nube asesina y conjuros similares.

-----

-vestimenta magica (magical vestment)

Rango: 0

Duración: medio

Área de efecto: lanzador

Descripcion: este conjuro cubre a los clerigos proporcionando protección equivalente a una chain mail (ac 5), la vestimenta gana +1 por cada tres niveles. Por ejemplo un clerigo de nivel 10 tiene ac 3 de protección, no es acumulativo con el conjuro de armadura y su duración aumenta con el nivel del lanzador.

-----

-Ruego (prayer o Meditation)

Rango: 0

Duración: corto a medio

Área de efecto: partida entera

Descripcion: este conjuro es más fuerte que la del primer nivel bendicion, no tiene efecto acumulativo y aumenta con el nivel del lanzador.

-----

-Remover paralisis (remove palysis)

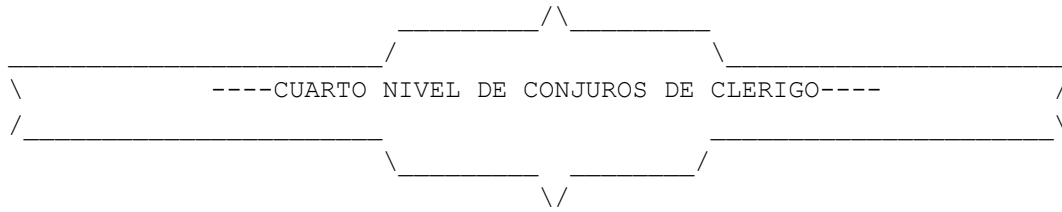
Rango: 0

Duración: permanente

Área de efecto: uno a cuatro caracteres

Descripcion: este conjuro niega el efecto de cualquier tipo de paralisis o

relacion magica. El conjuro detiene efectos de detencion o bajas.



-Causar heridas serias (cause serious wounds)

Rango: cerrado

Duración: permanente

Área de efecto: un objetivo

Descripcion: este conjuro es identico al del primer nivel causar heridas leves excepto que inflige de 3 a 17 puntos de daño.

-----

-Curar heridas serias (cure serious wounds)

Rango: 0

Duración: permanente

Área de efecto: un caracter

Descripcion: este conjuro es identico al del primer nivel curar heridas leves excepto que restaura de 3 a 17 puntos de daño.

-----

-Neutralizar veneno (neutralize poison)

Rango: 0

Duración: permanente

Área de efecto: un caracter

Descripcion: este conjuro desintoxica de envenenamiento y detiene el efecto. No puede regresar a la vida a caracteres muertos por envenenamiento.

-----

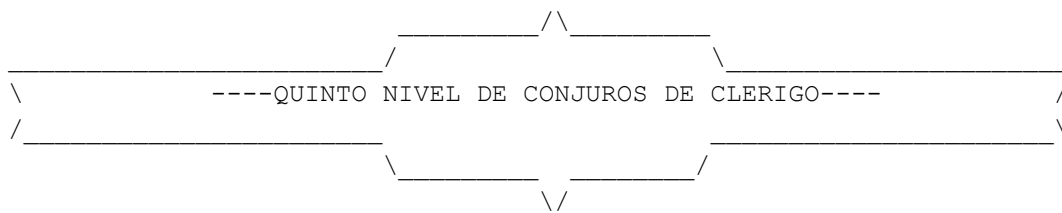
-Protección del mal 10' (protection from evil 10')

Rango: 0

Duración: medio a largo

Área de efecto: partida entera

Descripcion: este conjuro es identico al del primer nivel excepto que afecta a la partida entera. La duración depende del nivel del lanzador.



-Causar heridas criticas (cause critical wounds)

rango: 0

Duración: permanente

Área de efecto: un objetivo

Descripcion: este conjuro es identico al del primer nivel causar heridas leves excepto que inflige de 6 a 27 puntos de daño.

-----

-Curar heridas criticas (cure critical wounds)

Rango: 0

Duración: permanente

Área de efecto: un caracter

Descripcion: este conjuro es identico al del primer nivel curar heridas leves

excepto que restaura de 6 a 27 puntos de daño.

-----  
-Ataque de llama (flame strike)

Rango: largo

Duración: instantaneo

Área de efecto: objetivo de cuadro

Descripcion: este conjuro es peligroso, el clerigo llama del cielo una columna de fuego. Criaturas que son afectadas por el conjuro reciben de 6 a 48 puntos de daño.

Supongo de buena manera que nunca haz llegado a obtenerlo, bueno te falta algo de preparacion para llegar a un nivel tan alto como yo (yo tan humilde), pero para no hacer más escandalo, es comparativo al fireball, pero en version para clerigo.

-----  
-Resurrección (raise dead o resurrection)

Rango: 0

Duración: permanente

Área de efecto: un caracter

Descripcion: este conjuro permite al clerigo regresar/restaurar la vida a algún caracter no vivo, regresando con un punto de vida.

=====

## 15. APENDICE A

=====

Estas son dos cartas que se muestran en el manual de EOB 1, la primera detalla la informacion sobre los sucesos en waterdeep y Xanathar, la segunda describe el mandato del Paladín al grupo.

```

 /\
 / \
 / \
 / \
 / \
 / \
/ \
 \ /
 \ /
 \ /
 \ /
 \ /
 \/

```

-----LA INVITACION-----

Piergeiron, el principal señor de waterdeep, ha llamado a la partida a una reunión y te da la letra siguiente:

Piergeiron:

He investigado tus preocupaciones, mi amigo, y estoy asustado que las noticias no son buenas.

Más que eso, son malas y de frustración. Las muestras del mal son claras, como sabes, y creciendo. Antes de que me fuera oí rumores de asesinos en la ciudad, por tyr. ¡en waterdeep! No estoy seguro a cuál creer más.

He visitado amn y calisham, estas ciudades nos ha dado apuro en el pasado. Sospeché que nuestros problemas ahora pudieron ser en su hacer, pero no encuentro ninguna evidencia de ella.

Mis informadores se parecen claros en este punto por lo menos. Ningunos incluso han oído hablar de nuestro xanathar evasivo. ¿no, estos rastros del mal no es de waterdeep exterior, pero de dentro... o quizás de abajo? Mi mago detectó el mal, pero no su fuente. Todas nuestras tentativas de encontrar su



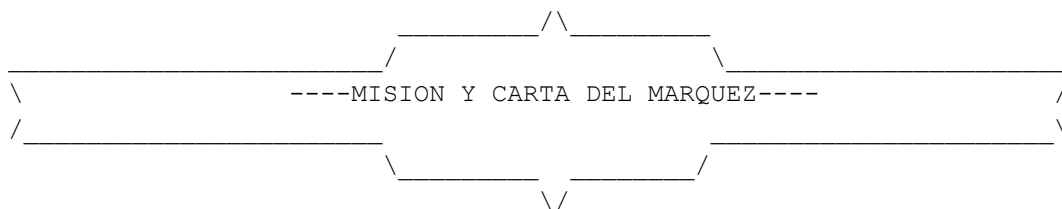
causa para haber estado para la nada.

La única cosa que "hemos aprendido" es que el xanathar conocido se repite con persistencia grave. ¿dónde hemos mirado, paladinson mi amigo? ¿dónde es el reloj de la ciudad nunca patrulla? ¿de dónde ocultarías del reloj y de los señores de waterdeep sin dejar el área de la ciudad? Puedo pensar solamente que estamos pasando por alto algo debajo de nuestras mismas narices.

Volveré al consejo pronto, mis investigaciones aquí son claramente infructuoso. Pero no esperarme -- los aventureros del hire como los otros han sugerido. Pueden no tener nuestros diagonales. Quizás una nueva perspectiva ayudará.

Tu confiable amigo:

Khelben



Este documento es una cerrada mision a servicio de los señores de la soberana ciudad de waterdeep.

El portador de este documento a sido legado de los señores de waterdeep y concedido de correctamente de conducta bajo la ciudad de waterdeep.

Quien interfiera obtendra la sancion y nuestra ira.

La información que se presenta a nosotros en este argumento sobre nuestra ciudad de la evidencia del correr bajo waterdeep.

No tenemos información acerca de la esencia que amenaza, pero sentimos que es urgente y grave.

Nosotros te comisionamos a encontrar la esencia del peligro y destruirlo si eres capaz.

Tienes la concesión del marquez que todo tesoro, artefacto u otro valioso hallazgo sea vuestro.

Esta escrito en este hecho licito y cerrado de nuestra marca en estos cinco días de morpenoth en el año de la sombra.

16. APENDICE B

TABLAS DE NIVELES POR CLASE Y PUNTOS DE EXPERIENCIA.

| CLASE    | NIVEL | EXPERIENCIA | HITS | CLASE   | NIVEL | EXPERIENCIA | HITS |
|----------|-------|-------------|------|---------|-------|-------------|------|
| GUERRERO | 1     | 0           | 1-10 | CLERIGO | 1     | 0           | 1-8  |
|          | 2     | 2,000       |      |         | 2     | 1,500       |      |
|          | 3     | 4,000       |      |         | 3     | 3,000       |      |
|          | 4     | 8,000       |      |         | 4     | 6,000       |      |

|  |    |           |     |  |    |         |     |
|--|----|-----------|-----|--|----|---------|-----|
|  | 5  | 16,000    |     |  | 5  | 13,000  |     |
|  | 6  | 32,000    |     |  | 6  | 27,000  |     |
|  | 7  | 64,000    |     |  | 7  | 55,000  |     |
|  | 8  | 125,000   |     |  | 8  | 11,000  |     |
|  | 9  | 250,000   |     |  | 9  | 22,500  |     |
|  | 10 | 500,000   | + 3 |  | 10 | 45,000  | + 2 |
|  | 11 | 750,000   |     |  | 11 | 67,500  |     |
|  | 12 | 1,000,000 |     |  | 12 | 90,000  |     |
|  | 13 | 1,250,000 |     |  | 13 | 112,500 |     |

| CLASE | NIVEL | EXPERIENCIA | HITS | CLASE   | NIVEL | EXPERIENCIA | HITS |
|-------|-------|-------------|------|---------|-------|-------------|------|
|       |       |             | +    |         |       |             | +    |
| MAGO  | 1     | 0           | 1-4  | PALADIN | 1     | 0           | 1-10 |
|       | 2     | 2,500       |      |         | 2     | 2,250       |      |
|       | 3     | 5,000       |      |         | 3     | 4,500       |      |
|       | 4     | 10,000      |      |         | 4     | 9,000       |      |
|       | 5     | 20,000      |      |         | 5     | 18,000      |      |
|       | 6     | 40,000      |      |         | 6     | 36,000      |      |
|       | 7     | 60,000      |      |         | 7     | 75,000      |      |
|       | 8     | 90,000      |      |         | 8     | 150,000     |      |
|       | 9     | 135,000     |      |         | 9     | 300,000     |      |
|       | 10    | 250,000     | + 1  |         | 10    | 600,000     | + 3  |
|       | 11    | 375,000     |      |         | 11    | 900,000     |      |
|       | 12    | 750,000     |      |         | 12    | 1,200,000   |      |
|       | 13    | 1,125,000   |      |         | 13    | 1,500,000   |      |

| CLASE  | NIVEL | EXPERIENCIA | HITS | CLASE   | NIVEL | EXPERIENCIA | HITS |
|--------|-------|-------------|------|---------|-------|-------------|------|
|        |       |             | +    |         |       |             | +    |
| LADRON | 1     | 0           | 1-6  | SOLDADO | 1     | 0           | 1-10 |
|        | 2     | 1,250       |      |         | 2     | 2,250       |      |

|  |    |         |     |  |  |  |  |    |           |     |  |  |  |
|--|----|---------|-----|--|--|--|--|----|-----------|-----|--|--|--|
|  |    |         |     |  |  |  |  |    |           |     |  |  |  |
|  | 3  | 2,500   |     |  |  |  |  | 3  | 4,500     |     |  |  |  |
|  |    |         |     |  |  |  |  |    |           |     |  |  |  |
|  | 4  | 5,000   |     |  |  |  |  | 4  | 9,000     |     |  |  |  |
|  |    |         |     |  |  |  |  |    |           |     |  |  |  |
|  | 5  | 10,000  |     |  |  |  |  | 5  | 18,000    |     |  |  |  |
|  |    |         |     |  |  |  |  |    |           |     |  |  |  |
|  | 6  | 20,000  |     |  |  |  |  | 6  | 36,000    |     |  |  |  |
|  |    |         |     |  |  |  |  |    |           |     |  |  |  |
|  | 7  | 40,000  |     |  |  |  |  | 7  | 75,000    |     |  |  |  |
|  |    |         |     |  |  |  |  |    |           |     |  |  |  |
|  | 8  | 70,000  |     |  |  |  |  | 8  | 150,000   |     |  |  |  |
|  |    |         |     |  |  |  |  |    |           |     |  |  |  |
|  | 9  | 110,000 |     |  |  |  |  | 9  | 300,000   |     |  |  |  |
|  |    |         |     |  |  |  |  |    |           |     |  |  |  |
|  | 10 | 160,000 | + 2 |  |  |  |  | 10 | 600,000   | + 3 |  |  |  |
|  |    |         |     |  |  |  |  |    |           |     |  |  |  |
|  | 11 | 220,000 |     |  |  |  |  | 11 | 900,000   |     |  |  |  |
|  |    |         |     |  |  |  |  |    |           |     |  |  |  |
|  | 12 | 440,000 |     |  |  |  |  | 12 | 1,200,000 |     |  |  |  |
|  |    |         |     |  |  |  |  |    |           |     |  |  |  |
|  | 13 | 660,000 |     |  |  |  |  | 13 | 1,500,000 |     |  |  |  |
|  |    |         |     |  |  |  |  |    |           |     |  |  |  |

TABLAS DE AUMENTO DE CONJUROS DE NIVELES Y BONIFICACIONES.

| NIVEL   | NIVEL DE CONJUROS |   |   |   |   |   | BONO DE   | NIVEL DE CONJUROS |   |   |   |   |   |  |
|---------|-------------------|---|---|---|---|---|-----------|-------------------|---|---|---|---|---|--|
| CLERIGO | 1                 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | SABIDURIA | 1                 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |  |
|         |                   |   |   |   |   |   |           |                   |   |   |   |   |   |  |
| 1       | 1                 | - | - | - | - | - | 13        | 1                 | - | - | - | - | - |  |
|         |                   |   |   |   |   |   |           |                   |   |   |   |   |   |  |
| 2       | 2                 | - | - | - | - | - | 14        | 2                 | - | - | - | - | - |  |
|         |                   |   |   |   |   |   |           |                   |   |   |   |   |   |  |
| 3       | 2                 | 1 | - | - | - | - | 15        | 2                 | 1 | - | - | - | - |  |
|         |                   |   |   |   |   |   |           |                   |   |   |   |   |   |  |
| 4       | 3                 | 2 | - | - | - | - | 16        | 2                 | 2 | - | - | - | - |  |
|         |                   |   |   |   |   |   |           |                   |   |   |   |   |   |  |
| 5       | 3                 | 3 | 1 | - | - | - | 17        | 2                 | 2 | 1 | - | - | - |  |
|         |                   |   |   |   |   |   |           |                   |   |   |   |   |   |  |
| 6       | 3                 | 3 | 2 | - | - | - | 18        | 2                 | 2 | 1 | 1 | - | - |  |
|         |                   |   |   |   |   |   |           |                   |   |   |   |   |   |  |
| 7       | 3                 | 3 | 2 | 1 | - | - | 19        | 3                 | 2 | 1 | 2 | - | - |  |
|         |                   |   |   |   |   |   |           |                   |   |   |   |   |   |  |
| 8       | 3                 | 3 | 3 | 2 | - | - |           |                   |   |   |   |   |   |  |
|         |                   |   |   |   |   |   |           |                   |   |   |   |   |   |  |
| 9       | 4                 | 4 | 3 | 2 | 1 | - |           |                   |   |   |   |   |   |  |
|         |                   |   |   |   |   |   |           |                   |   |   |   |   |   |  |
| 10      | 4                 | 4 | 3 | 3 | 2 | - |           |                   |   |   |   |   |   |  |
|         |                   |   |   |   |   |   |           |                   |   |   |   |   |   |  |
| 11      | 5                 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 |           |                   |   |   |   |   |   |  |
|         |                   |   |   |   |   |   |           |                   |   |   |   |   |   |  |
| 12      | 6                 | 5 | 5 | 3 | 2 | 2 |           |                   |   |   |   |   |   |  |
|         |                   |   |   |   |   |   |           |                   |   |   |   |   |   |  |
| 13      | 6                 | 6 | 6 | 4 | 2 | 2 |           |                   |   |   |   |   |   |  |
|         |                   |   |   |   |   |   |           |                   |   |   |   |   |   |  |

| NIVEL | NIVEL DE CONJUROS |  |  |  |  |  | NIVEL DE | NIVEL DE CONJUROS |  |  |  |  |  |
|-------|-------------------|--|--|--|--|--|----------|-------------------|--|--|--|--|--|
|-------|-------------------|--|--|--|--|--|----------|-------------------|--|--|--|--|--|

| DE MAGO | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | PALADIN | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---------|---|---|---|---|---|---|---------|---|---|---|---|---|---|
| 1       | 1 | - | - | - | - | - | 9       | 1 | - | - | - | - | - |
| 2       | 2 | - | - | - | - | - | 10      | 2 | - | - | - | - | - |
| 3       | 2 | 1 | - | - | - | - | 11      | 2 | 1 | - | - | - | - |
| 4       | 3 | 2 | - | - | - | - | 12      | 2 | 2 | - | - | - | - |
| 5       | 4 | 2 | 1 | - | - | - | 13      | 2 | 2 | 1 | - | - | - |
| 6       | 4 | 2 | 2 | - | - | - |         |   |   |   |   |   |   |
| 7       | 4 | 3 | 2 | 1 | - | - |         |   |   |   |   |   |   |
| 8       | 4 | 3 | 3 | 2 | - | - |         |   |   |   |   |   |   |
| 9       | 4 | 3 | 3 | 2 | 1 | - |         |   |   |   |   |   |   |
| 10      | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | - |         |   |   |   |   |   |   |
| 11      | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | - |         |   |   |   |   |   |   |
| 12      | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 |         |   |   |   |   |   |   |
| 13      | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 2 |         |   |   |   |   |   |   |

=====

## 17. BUGS Y CURIOSIDADES

=====

Bueno la seccion ya no es nueva (es medio uso... claro).

En primer lugar, ¿Qué es un bug?...

Bueno, un bug es un error en un programa, tambien son llamados "Glitche", que se deven a cuestiones no planteadas en la logica de programacion, en este caso, el videojuego, EOB 1 para PC es un poco antiguo, cosa que nos lleva a reflexionar, que los programadores no analizaron bien, algunos aspectos. Podriamos considerar que los bugs, se dividen en positivos y negativos. Para entender bien esto, detallo algunos ejemplos para arcade:

Bug positivo: The king of fighters 2000 es uno de los juegos con más bugs positivos que existen, por ejemplo, may bloquea a Zero en la batalla final.

Bug negativo: En marvel vs street fighter, si se escoje a US agent (el que se parece a capitan america) y se selecciona el sistema "easy", el juego se resetea.

Por desgracia, EOB 1 para PC, no cuenta con bugs positivos, aunque puedes analizar los siguientes:

-----

--= NIVEL DE CONJUROS

-----

Estaran pensando, que tiene de raro, pues checa este bug, es conocido que los magos, clerigos y paladines, con cierta experiencia pueden lanzar conjuros, para este bug, (asi lo he detallado, aunque me cuesta probar más), necesitas un paladin en el juego, inicia normalmente una partida, antes de abrir el menú de conjuros de cualquier personaje, entra a la pantalla de estadísticas del paladin, presiona la tecla "5" y un menú de conjuros nuevos sera abierto, aunque estos son en su mayoría "Bless", podrian llegar a ser utiles. El problema es que deja marcado el menú en la parte de la brujula, con un tono algo raro (como estatica de TV).

---

-- BLOQUEO DE EXPERIENCIA

---

Este es un terrible bug, para jugadores como yo, que gustan de obtener la mayor experiencia de sus personajes, la cuestion es la siguiente:  
Un enano-guerrero, aumenta sus HP por nivel en un maximo de 15, cada aumento de hps por nivel no puede superar los 15, tomando en cuenta esto, el maximo de hps para el nivel 8 es de 120, al tratar de aumentar al nivel 9, este deberia de subir a 135, el error es que (a los programadores no se les ocurrio que alguien llegara a esa cantidad de HP), al nivel 9 solo puede llegar a un limite de 127, cosa que si es rebasada, el personaje (en este caso el enano) se bloquea automaticamente en estado inconsciente con un HP de -128 de -128, que no puede ser reparado.  
Un terrible error en mi opinion.  
Ademas de que los numero transpasan el marco correspondiente y se ven muy feos.

---

-- BUG DEL NIVEL 3: PUERTA INVISIBLE

---

Perdon por no haber incluido esta solucion antes, pero se me olvido (^\_^), aun asi sigo siendo Amo del calabozo (hee!, hasta en los pobres hay niveles), bueno, el problema que puede existir al no querer abrirse la puerta invisible, puede ser solucionado regresando al nivel anterior (regresar por las escaleras), regresar al punto de la puerta e intentar de nuevo, esa es la sencilla solucion, aunque funciona a la primera al 100%, esto en mi caso, pero podrian ser tan amables de notificarme si no funciona en el primer intento.

---

-- PERDIDA DE OBJETOS

---

Algunos jugadores, tienden a guardar la partida y rescatarla cada que tienen un problema, el detalle aqui, es que si lanzas un objeto (cualquiera), una roca por ejemplo y guardas la partida antes de que caiga, al rescatar el juego en esa misma pocision, el objeto desaparecera.  
Podria llegar a ser util, si te enfrentas a Kenkus y te lanzan magic missile, aunque no lo tomo como un truco muy util.

---

-- BLOQUEO DE PUERTAS

---

Es la misma question anterior, el jugador guarda la partida antes de que una

puerta se cierre, al rescatar el juego en esa misma pocision, la puerta quedara medio abierta, no hay problema con llaves, aunque el verdadero problema es cuando se realiza en puertas que necesitan llaves, la cerradura quedara estropeada y la puerta se considerara abierta aunque no lo este.

---

-- ROCA CON SONIDO

---

Es una curiosidad, considerando que tiene sonido, en el nivel 10 de los mantis warriors, hay una zona con dos portales, en la parte donde esta el portal del cetro de piedra, al lado hay una parte con pergaminos, si giras hacia [S], notarás que en el muro se refleja que la roca esta partida, si presionas esta roca, tendra un raro sonido.

CORRECCION RESPECTO A ESTE BUG: El detalle que hace que esta roca tenga un sonido, es que hay una palanca tras este muro (un error un tanto sencillon).

---

-- CODIGO DE PC

---

Al terminar las 12 búsquedas especiales en la version de PC, se obtiene un código de cuatro dígitos, cosa que aun no desifro para que sirve.

Estos son algunos ejemplos:

- EE47
- A68C
- 72E4
- 1748
- C672
- D757

Segun "elstingray@hotmail.com", tiene una teoria un tanto descabellada sobre estos cuatro dígitos, segun me comento, es una clave para ocupar con un programa adicional en "C" llamado AESOP y se pueden obtener ciertas ventajas para los personajes, por ejemplo mayor fuerza o invulnerabilidad, esto se basa en los nombres de los cuatro personajes principales de nuestro grupo. Respecto a esta teoria, quiciera comentar el pequeño detalle, de que la aplicacion AESOP.EXE, solo es valida para editar EOB3 y es parecido a una especie de reseptor para codigos de Genie, claro en "version" para PC, si no es por eso, casi me convences, heee (^\_\*).

---

-- FUERZA DE 22

---

Este si es un buen bug, aunque es para EOB 2, considerando que EOB 2, permite rescatar a la partida de EOB 1, Para trasladar la partida de EOB 1, tienes que copiar el archivo "EOBDATA.SAV" y pegarlo en la carpeta de EOB 2. Despues ir directamente al menu principal y seleccionar la opcion de PARTIDA EOB 1.

Solo tienes permitido elegir a 4 personajes.

Ahora el detalle es que si uno de tus personajes toma la pocion de fuerza gigante, salvas y trasladas a EOB 2, el conservara la fuerza de 22 por todo el juego.

CORRECCION RESPECTO A ESTE BUG: como ya lo habia comentado, este bug es util en EOB 2, hasta cierto punto, me refiero a "hasta cierto punto", por que es

una verdadera lata en ocasiones, bueno me explico, el detalle es que al tener fuerza de 22, se crea otro bug inesperado, esto es que al tener este nivel de fuerza e intentar abrir alguna puerta (cerrada a presion), nunca la abra aunque lo intentes cien veces (yo no me lo esperaba, pero con cierto ingenio pude lograrlo, bueno esto lo resolví usando hold person y haciendo que se detuviera el personaje con 22, aunque llega un punto en el juego en que a fuerza es necesario usar dispel magic y la fuerza de 22 se elimina del personaje, bueno eso es lo que quería comentar).

=====

## 18. FAQs Y COMENTARIOS

=====

Ahora la seccion de los preguntones quemados (cosa que siempre pasa), espero que no tengan mas dudas de las dudas (y bla bla bla).

P. ¿De que murieron los quemados?

R. De una trampa de fireball... bueno cero chistes... y del aliento de un Dragon???... queriendo prender el cigarro, claro.

P ¿Cuándo actualizas el faq?

R. Ya termine (globos gratis para todos)..(la cancion de Dora de lo hicimos lo hicimos, lo hicimos muy bien).  
correccion, NO me gusta ver el progama de Dora y su estúpido mono, pero se comenta muy bien de Diego (jejeje).

P. ¿por qué no obtengo la drow cleaver?

R. Haber deja ver...

así cuando estés en el punto de la cadena, si la jalas tienes que ir directamente a abrir la puerta donde dentro se encuentra el hacha, si abres otra puerta el efecto se rompe y por eso no la obtienes, también antes de jalar la cadena puedes hacer todo el recorrido y después regresar jalarla e ir a la puerta.

Nota version 0.4, Y ahora tambien con la correccion realizada sobre las vuelta sobre el muro meridional.

C. Tu guia esta muy enredada en algunos partes.

R. Si lo se, pero a las partes que no le entiendas, sigue el mapa, se te ara más fácil (ahora integrado con acciones, aaa claro...).

P. ¿por qué no salio la segunda o tercera parte para super nintendo?

R. No tengo la menor idea, pero creo que se debe a los tiempos, la versión de ssi salio en 1990, la versión de snes salio en 1994, casi para 1995 el snes ya estaba siendo descontinuado por los juegos de tercera generación, pero si te quedaste picado, intenta jugar la segunda parte para ms dos, no esta tan mala.

Nota version 0.4, Bueno si buscas emmm, jugar en consola, Amiga 5000 tambien tiene la version de EOB2,

P. ¿cómo puedo encontrar el diamante de roca?

R. No es posible a menos sin trampa, pero de todas formas no sé él código, yo estuve mucho tiempo en el nivel 7, creyendo que allí se encontraba, pero investigando me di cuenta que no se puede obtener.

Nota vecion 0.2a, ya encuentre La gema de piedra, pero no esta en este juego, se encuentra en Eye of beholder 2, segun la logica, el portal de este juego se transporta al de la masmorra del Templo de Darkmoon (segun

la logica).

P. Que parte te gusto más del juego

R. Pues la mejor, cuando acabas con xanathar por medio de la varita de silvas, se lo merecia.

P. Tienes alguno código de gameshark (SNES)

R. Haber deja buscar, solo uno es:

0cbb9808: escoge un combatiente masculino legal, humano y él estará en el nivel 8.

No se hara mas fuerte, ni mas guapo, solo estaras al nivel 8(^-^)

P. El codigo No funciona (SNES)

Bueno, podria ser por que no tienes activada la opcion de "aplicacion" del genie o... como lo habia explicado arriba! no obtendras grandes beneficios por utilizar el codigo, solo estaras a nivel 8 y lo detallo ya de esta vez, que hay algunos factores importantes que alteran el funcionamiento de un personaje aunque este a nivel 8, por ejemplo, la fuerza (si esta es muy baja, no servira de nada estar a un nivel tan elevado).

P. ¿qué pasa si no hay alianza con los enanos?

R. Pues nada, solo no tienes la medalla de roca, la varita de silvas y su clerigo no te puede sanar ni revivir personajes y no obtienes las 12 busquedas especiales.

Nota version 0.4 y ahora como lo detallo, si seras una verdadera rata de alcantarilla, puedes acabar con ellos despues de obtener la varita de silvas.

P. Que otros juegos de d&d recomiendas

R. La segunda parte de eye of beholder (aunque no lo crean) y la tercera. d&d warriors of the eternal sun para génesis.

tower of doom y shadow over mystara para arcade

y might and magic 2 para snes, que aunque no es de d&d® es muy entretenido.

Nota version 0.2 a-b, Como pude olvida, recomendar Dungeon Master (PC o Snes, las dos son geniales).

P. Me puedes dar mas Bugs para Arcade.

R. Si hee, todos los que necesites, puedes esperar y yo te los dicto (lo anterior fue sarcasmo).

P. ¿Existen bugs en el juego?

R. Si, para la version de PC, cosa que ya detalle.

P. ¿Cual es el enemigo más peligroso del juego?

R. Ademas del beholder, el mantis warrior, es muy peligroso.

P. Que razas y clases me recomiendas para un principiante.

R. Bueno, si eres principiante, debes tomar con mayor importancia la fuerza que la magia, te recomiendo un equipo con: un paladin, un elfo soldado, un Dwarf ladron y un humano clerigo, esto es si es que apenas esta aprendiendo a familiarizarte con el juego y cuando te sientas mas preparado, podrias modificar el elfo soldado por un mago, esto en mi humilde opinion (^\_^).

Espero que manden sus preguntas y comentarios, se casi todo de la linea de EOB, pero nos concentramos mas en EOB 1, claro, mi correo esta disponible para cualquier caso, lo unico que te pido es que el titulo del mensaje sea:



"EYE OF THE BEHOLDER 1", esto debido a que recibo muchas cartas de cadena y siempre borro los mensajes sin leerlos, otra cosa mas es que no adjunten archivos, si es algo muy importante para mostrar como una imagen, un mapa o un truco, se me informe antes para estar prevenido del recibo del archivo. Si es un truco valido o alguna correccion respecto a esta guia (excepto las ortograficas, de eso me encargo yo), te mostrare como colaborador especial.

=====

## 18. AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

=====

Para finalizar me gustaría mucho dar los siguientes agradecimientos:

- SSI, westwood, Dungeons & Dragons y Capcom por unir sus mentes para este juego y a D&D por el permiso.
- Gamefaqs.com y Neoseeker.com por recibir mis trabajos.
- Al manual de EOB, mucha de la teoria proviene de alli.
- A TI, sin ti ninguna de las desveladas y dolores de cabeza tendrian sentido, gracias mi querido publico.
- A MI 233, tantos juegos que llevamos valen la pena.
- A la barbie (Itzel), gracias por el apoyo emocional y a la otra barbie (ivonne), supongo que por que esta tan buena que me hizo concentrarme mas en escribir el Faq (este comentario no es machista, pero la verdad si esta bien buena, aunque las dos se equilibran muy bien, ninguna de ellas se piden favores ^\_^).
- Supongo que a MI, ya saben no, hago lo que puedo.

Contribuciones especiales:

Bueno, por fin algo de ayuda (he!!):

- Taigoku\_maru@hotmail.com - Uno de los que mas encuentro en el messenger, agradecimientos especiales, por la referencia sobre consolas de EOB, el nivel 6 (como recuperar los dardos en el area del mapa "H" y correccion sobre el nivel 4 (en el punto 4, en que punto queda el muro al obtener la llave Dwarven y lo que hace modificar el no encontrar la Drow cleaver), ademas de enviarme un video un tanto molon sobre un viaje del nivel 1, por desgracia solo se podia ver por medio de un emulador de Snes (Snes9xw) y no es que yo sea aguafiestas (o no) pero prefiero la version de PC, no hay mucha diferencia, aunque siento mas comodo el PC (nada personal... claro).
- elstingray@hotmail.com - Gracias por la recomendacion del emulador de Snes para Mac, ya que era una verdadera lata cambiar de sistema operativo para jugar (clasicos errores de sistemas), aunque esto estuvo muy bien, no me gusta jugar en ese tipo de emulador (es tipo Znes y no Snes 9XW... yo y mis manias °~°), ademas me dio una teoria (dudo que sea cierta) sobre el codigo de cuatro digitos.
- Ya agradeci a las barbies???, no me importa, les vuelvo a agradecer (je je je).

Eso es todo, nos vemos en alguna otra actualizacion, suerte para sus viajes en EOB 1, 2 o 3, yo estare disponible para cualquier ayuda, considerando que, soy el mejor en este juego (humildemente ^-^)... Bye bye.

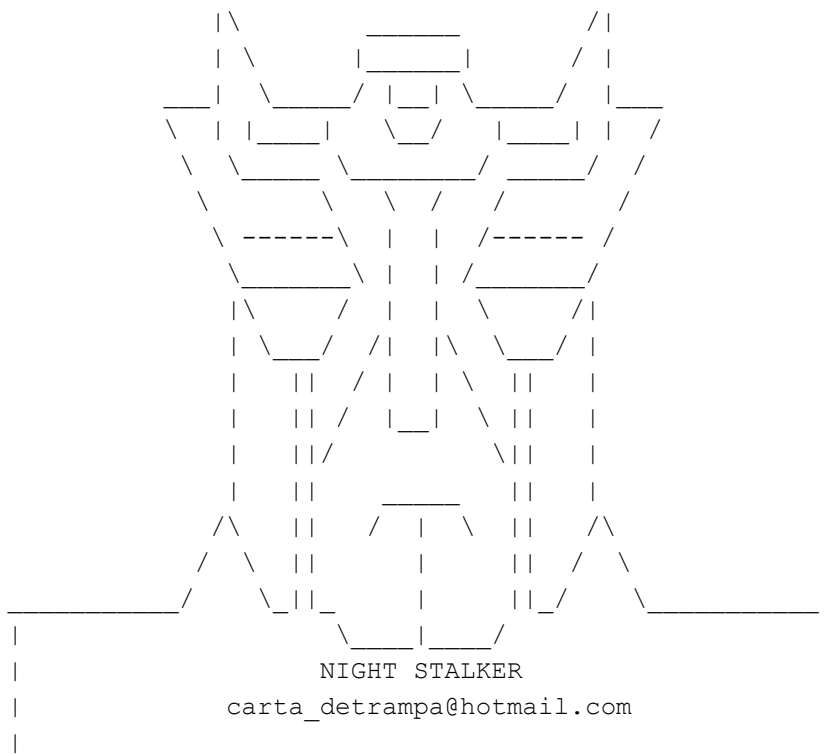
20. CUESTIONES LEGALES

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.

Todos los Bugs presentados aqui, fueron encontrados por mi (Night stalker), cosa que si descubro alguna clase de pirateria o plagio, lo considerare una afrenta muy personal, (no me obliguen a usar fire ball) aunque claro, si cuentas con mi permiso, es algo muy distinto.

Las marcas, personajes, logotipo, etc. De d&d® , son propiedad de sus respectivos dueños, no se violo ningún copyright de estas marcas, según lo detallado en las garantías del manual de este juego.



TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS COPYRIGHT 2006 - 2008 (Night Stalker)  
LA ULTIMA VERSION SIEMPRE DISPONIBLE EN GameFAQS.COM