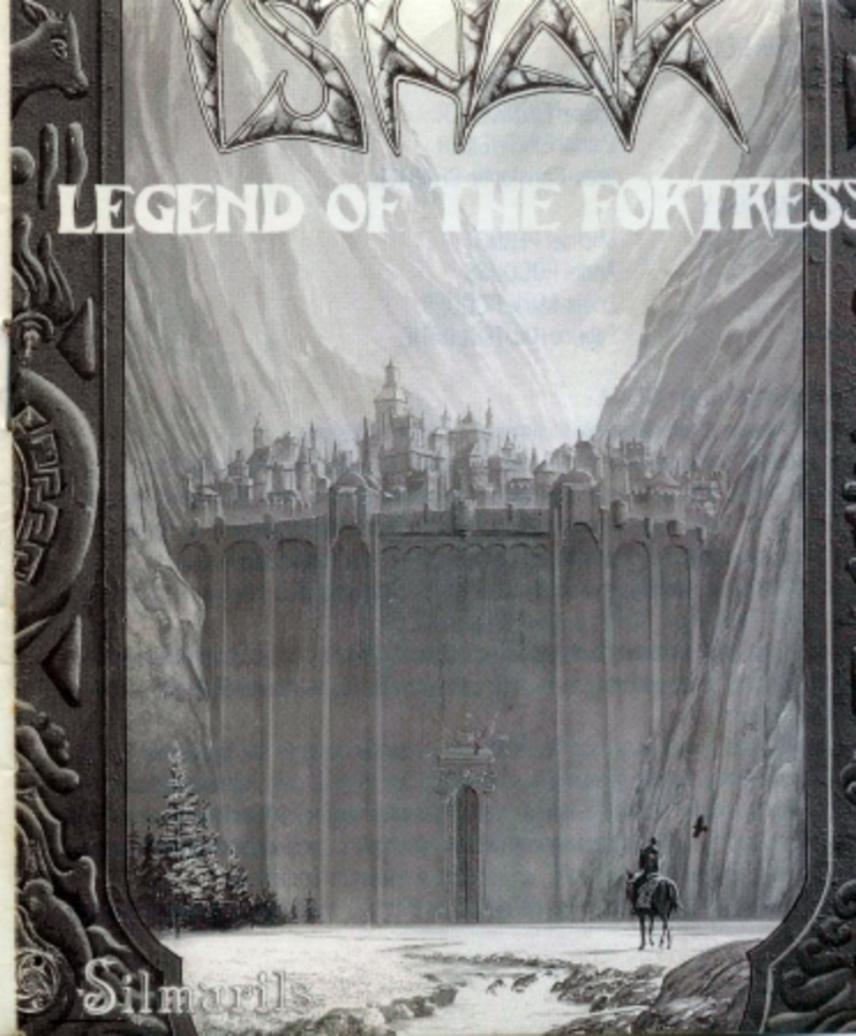


- "Izdolia": 1 dosis de B + 1 dosis de C + 1 dosis de E + 1 dosis de H
- "Trillix": 2 dosis de B + 1 dosis de D + 1 dosis de E + 1 dosis de F
- "Worgaz": 2 dosis de B + 1 dosis de D + 1 dosis de F + 1 dosis de H
- "Zarklug": 2 dosis de B + 1 dosis de D + 1 dosis de E + 1 dosis de G
- "Krakos": 2 dosis de E + 1 dosis de F + 1 dosis de H
- "Bymph": 2 dosis de B + 1 dosis de D
- "Ghoslam": 1 dosis de B + 1 dosis de D + 1 dosis de E
- "Ljwxyz": 1 dosis de B + 1 dosis de D + 1 dosis de G
- "Arbool": 1 dosis de A + 1 dosis de B + 1 dosis de D + 1 dosis de H

Distribuido por:
PROEIN, S.A.
 Marqués de Monteagudo, 22
 28028 MADRID



ISHAR

LA LEYENDA DE LA FORTALEZA

AUTORES: Michael PERNOT
Pascal EINSWEILER

GRAFICOS: Pascal EINSWEILER
Jean-Christophe CHARTER

PROGRAMACION Y
ESCENARIO: Michael PERNOT
André ROCQUES
Louis-Marie ROQUES

MUSICA: Fabrice HAUTECLOQUE

LA LEYENDA DE AZALHGORM

Azalhgorm respiró profundamente y comenzó a contar su historia.

* Una vez, esta tierra se llamaba Arborea. Morgoth, el Señor del Mal y del Caos, decidió apropiarse de Arborea. Sus oscuros poderes pronto dominaron la tierra. Pero Jarel, Príncipe de los Elfos, luchó contra este dominio mientras buscaba los cristales mágicos de Harmony, y él y sus fieles compañeros lograron destruir a Morgoth en una inolvidable batalla (*).

Los compañeros de Jarel siguen vivos y sus nombres están grabados en la memoria de todos... Akeer, Olbar, Zach, Irvan, Thorm y Jon el Alquimista.

Tras su victoria, Jarel se convirtió en gobernador de toda la tierra, a la que llamó desde entonces Kendoria. Bajo el mando de Jarel y de un sabio gobierno elfo, los habitantes de Kendoria vivieron con salud y abundancia.

Tristemente, Jarel murió en un accidente de caza y cuando después sus sucesores lucharon violentamente por el poder, la anarquía se extendió por todo el país. Aprovechándose de la problemática situación, gentes de muchas razas diferentes llegaron a Kendoria de otras tierras cercanas y más pobres. Muchos eran comerciantes o granjeros... pero algunos eran aventureros mercenarios. Uno de ellos era Krogh... un sombrío y poderoso personaje... *

Azalhgorm se detuvo. Estos recuerdos del pasado le afligían... tosió ligeramente y su profunda

voz baja sonó de nuevo...

"Krogh se hizo cada vez más rico y poderoso y construyó un templo en las fronteras del reino. El templo se llama "Ishar", que significa "desconocido" en el idioma elfo. Krogh es diabólico y, como Morgoth en el pasado, amenaza a Kendoria. Sus poderes son enormes... Desea el retorno de la oscuridad. Parte ahora hacia Ishar y recupera el trono de Jarel".

Ya había oscurecido. Apenas podía ver el rostro de Azalhgorm. Confuso, me despedí de él e inicié mi largo viaje a la misteriosa tierra de Kendoria.

(*) Mira "Crystals of Arborea", otro fantástico juego de Silmarils.

DATOS TECNICOS

PARA INICIAR EL JUEGO:

* ATARI/AMIGA: inserta el disco A en la unidad y después enciende el ordenador.

* PC:

- DISCO FLEXIBLE: tras arrancar con MS-DOS, inserta el disco A en la unidad A (o B) y después tecla START.

- DISCO DURO: para instalar el juego en tu disco duro, inserta el disco A en la unidad A (o B) y después tecla INSTALL <unidad fuente> <unidad destino> (INSTALL A: C: ; INSTALL B: C: ; INSTALL A: D: o INSTALL B: D:). Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla. Para iniciar el juego desde el disco duro, abre el subdirectorio que contenga el juego y tecla START.

* MACINTOSH: Inicia el juego pulsando dos veces sobre el icono START y después selecciona la opción PLAY del menú COMMANDS

Para instalar el juego en tu disco duro, copia todos los discos a la carpeta que elijas (directamente en tu disco duro).

A continuación puedes iniciar el juego haciendo doble clic sobre el icono START dentro de esa carpeta.

PROBLEMAS TECNICOS ESPECIFICOS DE PC:

* El programa se detiene mientras se está cargando: comprueba los comandos de MS-DOS par ver si se cargan programas residentes al arrancar el sistema. Quizás ocupen demasiada memoria para que el programa del juego pueda funcionar correctamente.

* El programa se detiene al reproducir los sonidos PCM (digitalizados): puedes cancelar estos

sonidos iniciando el juego con el comando START S en vez de con START.

* Problemas con el joystick: puedes desactivar el port del joystick iniciando el juego con el comando START J en vez de con START.

* Problemas con el ratón: inicia el juego con el comando START M en lugar de con START.

* También puedes utilizar los parámetros juntos: START MSJ.

PARA SALIR DEL JUEGO: pulsa <CONTROL> X.

TECLA DE PAUSA: pulsa la tecla <ESC>.

INTERFACE DE USUARIO:

* RATON: el juego puede controlarse por completo con el ratón. Utiliza el botón izquierdo del ratón para seleccionar una opción y el derecho para cancelar la acción seleccionada o cerrar los menús actuales.

* JOYSTICK: puedes mover las flechas de la pantalla con el joystick. El botón de fuego hace las veces de botón izquierdo del ratón. La tecla <ALT> funciona igual que el botón derecho del ratón.

* TECLADO: Las teclas del bloque numérico (1 a 9) son similares a los controles del ratón. La tecla SHIFT (utilizada para escribir en mayúsculas) funciona como el botón izquierdo del ratón y la tecla ALT como el botón derecho.

Las teclas F1 a F10 activan las opciones ACTION (acción) y ATTACK (ataque) para los 5 personajes.

La tecla CONTROL utilizada con las teclas del bloque numérico separado te permite activar las siguientes opciones:

- Abrir el panel táctico con la tecla 7.

- Abrir el menú de grabación con la tecla 9.

- Moverte en la pantalla en 3D con las teclas 1 a 6, igual que con las seis direcciones del panel de control.

ACCIONES DE LA PANTALLA DEL JUEGO:

*Para recoger un objeto visible, simplemente pulsa sobre él. El puntero del ratón tomará entonces la forma del objeto. Puedes colocarlo directamente dentro del inventario de un personaje pulsando sobre su cara o sobre su nombre (lo cual hace aparecer la hoja de personajes).

*Para utilizar un objeto sobre otro (una llave en una puerta; por ejemplo), selecciona el objeto en la hoja de personajes y llévalo al lugar en el que desees utilizarlo y después confirma el movimiento pulsando el botón izquierdo del ratón.

PANEL DE CONTROL

MOVIMIENTOS:

Un personaje se mueve utilizando las flechas direccionales (5 a 10). Puedes moverlo hacia adelante (6), a la derecha (7) y a la izquierda (5), girar 45° a la derecha (10) y a la izquierda (8) o moverlo hacia atrás (9).

La brújula (2) muestra la orientación actual de la imagen.

Algunos terrenos no pueden cruzarse, como el agua, los arbustos altos y el bosque denso.

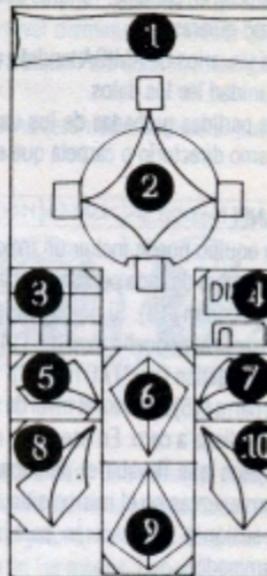
El nombre de la zona que esta explorando tu equipo aparece en el pergamino (1).

TACTICAS:

Puedes alterar la disposición táctica de tu equipo, para ello, pulsa sobre el recuadro pequeño (3). Verás entonces un tablero de 5 x 5 con pequeños símbolos representando cada personaje del equipo (mira el número 14 en la figura siguiente). Selecciona el símbolo del personaje y colócalo en el tablero. Los personajes situados en los recuadros de la parte superior del tablero estarán al frente del equipo. También

serán los primeros durante las batallas. Los personajes de la parte inferior tendrán una mejor protección (¡si no te atacan por detrás!), pero no podrán luchar en combate cuerpo a cuerpo, no ser que estén equipados con armas arrojadas (lee "COMBATES").

Para mover a tu equipo en una sola fila, debes colocar los símbolos de los personajes en el tablero a lo largo de una línea vertical. El personaje situado al frente del equipo será atacado



primero en las batallas y es el único capaz de luchar en combates cuerpo a cuerpo.

PARA GRABAR UNA PARTIDA:

Para cargar o grabar una partida, pulsa sobre el icono de disco (4). Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla. Tendrás que insertar un disco formateado. Puedes grabar tantas partidas como quieras.

Los usuarios de AMIGA tendrán que esperar algunos segundos tras insertar el disco mientras la unidad lee los datos.

Las partidas grabadas de los usuarios de DISCO DURO se almacenarán directamente en el mismo directorio o carpeta que el juego.

PANEL

Un equipo puede incluir un máximo de cinco personajes. Empiezas el juego sólo con uno.

El nombre de cada personaje aparece en la parte inferior de la pantalla (16). Su cara aparece en el medallón (13). Si no hay ningún personaje, el medallón muestra una cara de piedra (21). Observa el pequeño símbolo (14) de la parte inferior izquierda de la pantalla, que representa el panel táctico (lee "TACTICAS").

La barra (15) muestra el nivel de salud. Viglala estrechamente; el personaje muere cuando esta barra llega a cero. En ese caso, en el recuadro aparece una calavera (22). Puedes recoger los objetos que llevaba el personaje muerto utilizando esta hoja de personajes, siempre que permanezcas en el mismo sitio. En el momento en que te muevas, el personaje muerto y sus posesiones se perderán para siempre. Si todos los personajes mueren, el juego habrá terminado.

Cuando pulses sobre el medallón, puedes abrir otras dos ventanas. La primera muestra la siguiente información:

* Fisiología: los recuadros (17) indican la condición del jugador después de que le hayan lanzado un hechizo (lee SIMBOLOS DE LOS HECHIZOS).

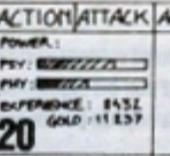
* Hechizos: cuando se ha preparado o escrito en runas un hechizo (lee "lanzar un hechizo" en la sección "ACCIONES"), aparecerá el símbolo del hechizo en el recuadro de la izquierda (18). Para lanzar el hechizo, simplemente pulsa sobre él.

* Objetos que llevas en la mano (recuadro 19): puedes cambiar o colocar objetos directamente con estos iconos (lee HOJA DE PERSONAJES).

La segunda ventana (20) muestra información vital: condición física y mental, experiencia y dinero.

La condición física afecta al rendimiento en combate. Este nivel disminuye a medida que te mueves. Cuando llega a cero, los puntos de salud empiezan a bajar. Para subir el nivel, debes dormir, comer o beber pociones especiales.

La condición mental afecta a la eficacia y duración de los hechizos. Puedes recuperar puntos cuando duermes o bebiendo pociones especiales.

ACTION		ACTION		ACTION		ACTION		ACTION	
ATTACK	ATTACK	ATTACK	ATTACK	ATTACK	ATTACK	ATTACK	ATTACK	ATTACK	ATTACK
						POWER: PHY:  MAY:  EXPERIENCE: 1452 GOLD: 11837			
LIFE: 	LIFE: 	LIFE: 	LIFE: 	LIFE: 	LIFE:				
GOR	MAN	TAR	MYNH						

COMBATE

Todas las batallas tienen lugar en un tiempo real. Para golpear a tu(s) oponente(s), pulsa el recuadro ATTACK (ATAQUE, 12). El color del recuadro cambiará durante el ataque. Cuando el color vuelva a ser el mismo que al principio, tu personaje puede golpear de nuevo al oponente. El personaje golpea al(los) oponente(s) con el arma que lleva en las manos. Dependiendo del arma, el personaje puede golpear más rápido o más despacio. Un arma de dos manos es más lenta que un arma de una sola mano, pero también es más eficaz, causando más daño al enemigo. Si el personaje lleva un arma diferente en cada mano, golpeará dos veces más rápido que si tuviera una sola arma. Si el personaje lleva un arma diferente en cada mano, golpeará dos veces más rápido que si tuviera una sola arma. Si el personaje no lleva armas, atacará con sus puños.

Para golpear a un oponente, este debe atacar a la parte frontal del equipo (lee TACTICAS). Los

personajes situados detrás del líder pueden utilizar armas arrojadas. Puedes reconocerlas fácilmente por las pequeñas líneas dibujadas sobre ellas.

Simbolizan velocidad. Para lanzar un arma, pulsa sobre ATTACK (ataque); el puntero del ratón cambiará. A continuación debes seleccionar el oponente al que quieras golpear. El enemigo elegido puede estar situado bastante lejos.

Los aciertos se representan en la pantalla mediante un pequeño "charco" de sangre, en el que se indican los puntos de daño. El daño varía de acuerdo con muchos factores: la potencia del arma, el nivel de fuerza y agilidad (especialmente con las armas arrojadas), la habilidad del personaje con las armas, la constitución del oponente...

ACCIONES

Para realizar una acción específica, pulsa sobre el icono ACTION (ACCION, 11) para el personaje seleccionado. Se abrirá una ventana con las siguientes opciones:

* GIVE ITEM (dar objeto): aparece la hoja de personajes. Selecciona el objeto y pulsa sobre el personaje que vaya a recibirlo.

* GIVE MONEY (dar dinero): esta opción es similar a la anterior, pero debes indicar la cantidad de dinero con los signos "+" y "-" y pulsando después sobre el icono COIN (moneda).

* KILL (matar): selecciona el personaje al que quieras matar. ATENCIÓN: la psicología del personaje es importante en esta acción. Si uno de tus personajes es un buen amigo de la víctima (lee CHARACTER), quizás pueda él mismo matar al asesino, y así sucesivamente. Podrías terminar con todos tus personajes muertos, asesinados unos por otros.

* DISMISS (despedir): los demás personajes del equipo votan si quieres despedir a un personaje. Este voto depende del nivel de amistad que tengas con el personaje al que quieras despedir (lee CHARACTER). Un personaje despedido desaparece del juego y no puedes reclutarlo de nuevo.

Despedir a un personaje es menos arriesgado que matarlo. Pero algunas veces te encontrarás en una situación en la que no puedes despedir a un personaje, y no puedes recoger los objetos que lleva. Aun así, con frecuencia te verás obligado a despedir personajes durante el juego.

* RECRUIT (reclutar): es imposible reclutar a todos los personajes que encuentres en el juego.

Cuando quieras despedir a un personaje, el resto del equipo votará. Ten cuidado, ya que incluso los traidores pueden unirse a tu grupo. Su comportamiento habitual es desaparecer de repente con algunas de tus posesiones.

* CAST SPELL (lanzar hechizo): esta acción sólo puede ser realizada por tipos de personajes determinados (clérigos, magos, etc.). Elige un hechizo: algunos de ellos son automáticos (radar), pero la mayoría necesitan que apuntes al oponente en la pantalla (hechizos de combate) o al personaje del equipo (hechizos de protección). El puntero del ratón se transforma entonces en una antorcha.

También puedes preparar un hechizo utilizando runas, con la opción RUNES. Entonces esta opción es disponible en el icono del hechizo (18).

Para lanzar un hechizo, el personaje debe tener suficiente energía psíquica. Si su nivel de energía psíquica es demasiado bajo, el hechizo no tendrá efecto. La eficacia y longitud del hechizo depende también del nivel de inteligencia (magos) y del nivel de sabiduría (clérigos).

Hay aproximadamente treinta hechizos disponibles en distintos niveles (lee DESCRIPCION DE LOS HECHIZOS). Puedes aprender estos hechizos durante los cursos de formación mágica (19) (formación).

* LOCKPICK (llave): el puntero del ratón se transforma en una llave. Debes pulsar sobre la cerradura que quieras abrir.

* ORIENTATION (Orientación): el personaje te proporcionará información sobre la zona que estás explorando.

* FIRST AID (primeros auxilios): selecciona el personaje que debes curar. No puedes curar a un personaje dos veces con esta opción, a menos que hayas sido herido desde la última vez que lo curaste.

La eficacia de las opciones LOCKPICK, ORIENTATION y FIRST AID depende del nivel de habilidad del personaje en cada campo específico.

CHARACTER:

Las relaciones entre los personajes son muy importantes en el juego: votan para despedir o reclutar a otros personajes, pueden matarse los unos a los otros y algunas veces incluso negar a luchar contra miembros de su propia raza. Estas relaciones están basadas en las tablas

caracteres (buenos y malos) tradicionales de los juegos de rol. El carácter de un personaje depende de su raza y de su clase (por ejemplo, los enanos no son muy amigos de los elfos). Puedes reunir información sobre los caracteres de tus personajes visitando a los "psicoanalistas".

DENTRO DE LOS EDIFICIOS

COMERCIANTES

Pulsa sobre el icono BUY (comprar). Aparecerá una lista de los productos disponibles, con sus costes. Selecciona el objeto que desees comprar, y pulsa sobre el recuadro del personaje (el que esté comprando), o pulsa sobre el nombre del personaje para abrir su hoja. Si no dispones de dinero suficiente, la operación se cancela automáticamente.

TABERNAS

En las tabernas, tienes 4 opciones disponibles:

- * LISTEN (escuchar): esta opción te permite conseguir información útil.
- * RECRUIT (reclutar): la taberna es el mejor sitio para reclutar personajes. Selecciona el personaje que quieras reclutar, y los miembros de tu equipo votarán. El resultado dependerá de su voto. Si tu equipo está de acuerdo, el personaje se unirá a ellos.
- * EAT (comer): debes comprar comida para todo el equipo. Si no hay bastante dinero, entonces el equipo no comerá. La comida se reparte entre todos los personajes. Si un personaje no tiene bastante dinero, su parte será pagada por el resto, empezando por el primer personaje del panel del equipo.
- * SLEEP (dormir): esta opción es similar a la opción anterior. Debes alquilar una habitación para todo el equipo.

CASAS:

En las casas puedes encontrar varios personajes. Casi siempre te proporcionarán información útil (aunque con frecuencia tendrás que pagar por ella). Algunas veces encontrarás objetos útiles que puedes quedarte. Simplemente pulsa sobre el objeto que quieras coger y dáselo a uno de tus personajes.

El "psicoanalista" te dará su consejo por una cantidad moderada. El sistema de pago es similar a las opciones de taberna.

FORMACION:

La formación es esencial para alcanzar buenos niveles de habilidad. Hay cinco cursos formación distintos, fuerza, agilidad, inteligencia, sabiduría y hechizos.

Selecciona el personaje que desees entrenar. Si no tiene bastante dinero para pagar la formación o no tiene las características necesarias, la formación se cancela automáticamente.

Para la formación de hechizos, debes elegir el hechizo que quieras aprender tras seleccionar el personaje. Este tipo de formación sólo está disponible para determinadas clases (lee "lanchechizos").

HOJA DE PERSONAJES

Cada personaje de tu equipo tiene su propia hoja. Para abrir la hoja de personajes, simplemente pulsa sobre el nombre del personaje (16).

DESCRIPCION DEL PERSONAJE (recuadro 23):

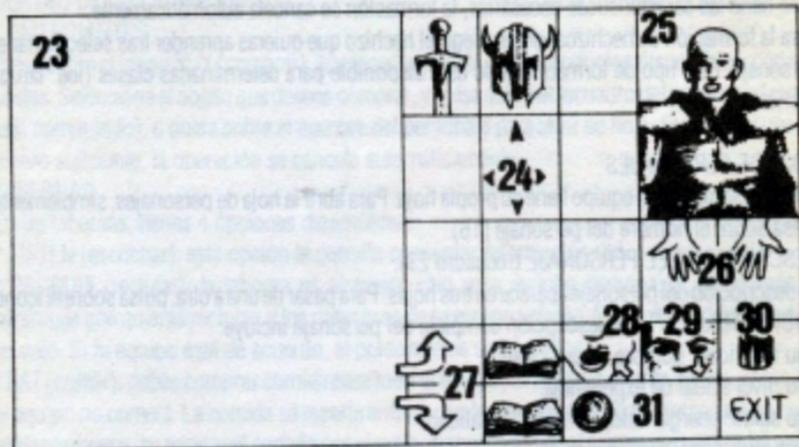
La descripción del personaje aparece en tres hojas. Para pasar de una a otra, pulsa sobre el icono BOOKS (libros, 27). La descripción completa del personaje incluye:

- * su identidad: nombre, raza y clase.
- * su nivel actual de experiencia.
- * su salud: energía física y mental y vitalidad.
- * sus atributos y habilidades. El nivel de habilidad determina la eficacia de un personaje (por ejemplo: un personaje fuerte causará más daños al oponente durante el combate, mientras que un personaje robusto será más resistente).

Estos parámetros cambian durante el juego, dependiendo del combate y de tus éxitos y fracasos. Hay ocho habilidades disponibles: apertura de cerraduras, orientación, primeros auxilios, lenguas extranjeras (leer/hablar), puntería (arco/ballesta) y habilidades con las armas (armas de una sola mano/de dos manos). Las tres primeras se utilizan mediante el menú de acción (17).

El icono MONEY (dinero, 31) muestra la cantidad de dinero que poseen los personajes de tu equipo. Cuando pulses este icono, se abre un menú de "gestión de dinero". Con el icono de tres flechas, puedes repartir fácilmente tu dinero entre los personajes de tu equipo. Tamb

puedes dar una cantidad determinada de dinero a uno de los personajes. Utiliza los signos + y - para introducir la cantidad correcta, y después pulsa sobre el icono COIN (moneda). El puntero del ratón se convertirá en una moneda. Pulsa con ella sobre el personaje que va a recibir el dinero.



OBJETOS (recuadro 24):

Con frecuencia, un personaje que se une por primera vez al equipo dispone ya de algunos objetos. Cuando encuentres un objeto nuevo, puedes colocarlo en uno de los nueve recuadros. Algunos objetos pueden reagruparse en un solo recuadro: comida (máximo 5), pociones (máximo 10) y flechas (máximo 20). En este caso, el número de objetos aparece en la parte inferior derecha del recuadro.

Para seleccionar un objeto, pulsa sobre él, o si tienes objetos reagrupados, selecciona el número de objetos que quieras utilizar. Entonces podrás:

- * dejar caer (destruir) el objeto poniéndolo en el icono TRASH (cubo de basura, 30).
- * leer una descripción de un objeto manteniendo pulsado el botón y moviendo el objeto sobre

el icono VIEW (visualizar, 29).

* comer y beber colocando cualquier comida o poción en el icono ABSORB (absorber, 28).
Nota: este icono puede utilizarse también para soplar. Cuando un personaje come, recupera puntos de vitalidad.

* equipar al personaje con algunos objetos. Debes colocar las ropas, armadura y casco en el cuerpo del personaje (25).

* colocar el objeto en tus manos. Sitúalo en el icono HANDS (manos, 26) y pulsa. Si el objeto es molesto (espadas de dos manos), la segunda mano aparecerá sombreada y no podrá utilizar el objeto.

* dar el objeto a otro personaje (en su hoja de personaje). Pulsa sobre el nombre del personaje que lo reciba y después colócalo en su inventario.

* colocar el objeto directamente en las manos de otro personaje. Sitúalo en el icono HANDS (manos, 19) del personaje y pulsa con el ratón.

Si pulsas sobre un objeto cuando ya llevas uno, el cambio será automático.

COMO HACER POCIONES:

Para crear una poción, debes tener en tu poder el frasco mágico transparente (sólo hay uno en el juego) para utilizarlo como contenedor. Mezcla los ingredientes pulsando sobre las diferentes pociones que tengas en el frasco mágico. Puedes reutilizarlo después de beber su contenido. Lee el libro de recetas mágicas al final de este manual cuidadosamente, ya que algunas mezclas pueden tener extraños resultados...

DESCRIPCION DE LOS HECHIZOS

Los hechizos duran una determinada cantidad de tiempo, dependiendo de los poderes mágicos del personaje (lee "lanzar hechizos"). Hay diez niveles distintos para los magos (de 1 a 10). Algunos sólo están disponibles para determinadas clases. Puedes aprender nuevos hechizos entrenando

HECHIZOS DE CLERIGO (también disponibles para guardabosques y paladines):

- * Curación (nivel 1, 3 y 4): este hechizo aumentará la salud del personaje seleccionado.
- * Protección (nivel 1, 3 y 5): este hechizo proporciona protección durante el combate. Otro

hechizo te permite proteger a todo el equipo (nivel 6).

- * Dormir (nivel 1): tu oponente cae dormido.
- * Poción de cura (nivel 2): este hechizo cura si el personaje ha sido alcanzado por una poción o mordido por un enemigo.
- * Repulsa (nivel 8): este hechizo enviará a todos tus oponentes al infierno.
- * Disolver (nivel 6): convierte a uno de los miembros de tu equipo en una nube de gas.
- * Hechizos de ataque: muro en llamas (nivel 8) y martillo psíquico (nivel 6).
- * Inversión (nivel 4): el carácter del personaje se invierte. Un amigo se convierte en oponente y el enemigo se convierte en compañero.
- * Confusión (nivel 3): el enemigo pierde el control. No recuerda de que lado está y golpea a amigos y enemigos aleatoriamente.
- * Equipo invisible (nivel 5).
- * Radar (nivel 3).
- * Resurrección (nivel 10): con este hechizo, un personaje muerto puede volver a la vida.

HECHIZOS DE MAGO (también disponibles para monjes y sacerdotes):

- * Hechizos de ataque: manos en llamas (nivel 1), misil mágico (nivel 1), bola de fuego (nivel 3), espíritu de fuego (nivel 10), mano psíquica (nivel 9), ceguera (nivel 9) y ataduras (nivel 5).
- * Relámpago: este hechizo de combate golpea a todo el enemigo.
- * Encanto (nivel 1): este hechizo es útil para obtener información sin tener que pagar por ella.
- * Invisibilidad (nivel 4): un personaje puede ser herido, incluso aunque sea invisible.
- * Escudo mental (nivel 6): este hechizo proporciona protección contra hechizos mágicos lanzados por tus oponentes.
- * Regeneración (nivel 7): este hechizo aumenta el nivel de salud durante un determinado tiempo.
- * Detección de invisibilidad (nivel 4) este hechizo te permite ver a enemigos invisibles.
- * Invulnerabilidad (nivel 6).

SÍMBOLOS DE LOS HECHIZOS

Figura 1: protección

Figura 2: inversión

Figura 3: ataduras

Figura 4: ceguera

Figura 5: invisibilidad

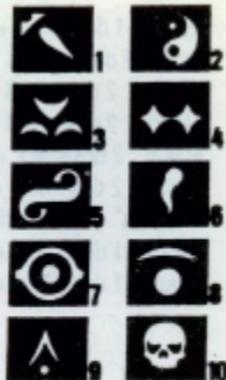
Figura 6: disolver

Figura 7: invulnerabilidad

Figura 8: escudo psíquico

Figura 9: regeneración

Figura 10: veneno



LIBRO DE RECETAS MAGICAS PARA LOS MAGOS PRINCIPIANTES

Ingredientes:

A = ojo de sapo

B = aceite de salamandra

C = tela de araña

D = muérdago seco

E = cerebro de rata

F = garras de gárgola

G = baba de tortuga

H = huesos de dragón en polvo

Recetas principales (puedes mezclar los ingredientes en cualquier orden):

- "Schloumz": 1 dosis de B + 1 dosis de D + 2 dosis de F.
- "Olmaq": 2 dosis de D + 2 dosis de E
- "Clopatos": 1 dosis de B + 1 dosis de D + 1 dosis de E + 1 dosis de F
- "Exquiz": 2 dosis de B + 1 dosis de D + 1 dosis de E
- "Foklim": 1 dosis de A + 1 dosis de B + 1 dosis de D
- "Drouli": 1 dosis de B + 1 dosis de C + 2 dosis de D + 1 dosis de E