

INTRODUCCION

SHADOW SORCERER es un juego gráfico de estrategia/acción. SHADOW SORCERER cuenta con una estructura de mandatos única que permite controlar a los cuatro héroes en un escenario que transcurre en tiempo real. Puedes dejar que el ordenador controle a algunos/todos tus héroes así como ajustar las acciones por defecto que se utilizarán (atacar, huir, etc.).

Ganar y Perder

El éxito se mide de tres maneras: cantidad de monstruos que consigues derrotar, cantidad de obstáculos que consigues superar y cantidad de Refugiados que siguen con vida al final de la partida. Los Refugiados son el factor más importante: intenta mantenerlos con vida porque su nivel de supervivencia te dará puntos de experiencia al final de la partida. Si el número de Refugiados baja por debajo 100, perderás automáticamente la partida. Como Héroe de la Lanza deberás:

- ❖ Explorar la zona colindante y encontrar un refugio seguro para los Refugiados.
- ❖ Darles comida.
- ❖ Obligarles a moverse en la dirección correcta.

- ❖ Destruir o esquivar cualquier obstáculo que se encuentre en el camino.
- ❖ Luchar/escapar de los draconianos que pronto te seguirán muy de cerca.
- ❖ Localizar las legendarias tierras de Thorbardin con la esperanza de que los Refugiados encuentren en ellas un hogar seguro.

Sobre cómo conseguir todo esto es de lo que trata este Libro de Pistas.

Cómo conseguir ayuda

Este libro está organizado por aventuras: para saber dónde transcurre cada aventura consulta el Mapa Desierto de las págs. 21 y 22. No hay ningún requisito por el que se deba realizar primero una determinada acción. Sin embargo, la realización de ciertas acciones hace que los siguientes encuentros sean más llevaderos. El éxito de tu misión depende en gran parte de cuánto tiempo pasas en cada posición y de cómo tratas a los Refugiados.

En este libro también se incluye una sección sobre "Monstruos: Cómo tratarlos" donde se describen las diferentes habilidades de que dispone cada uno de los monstruos que aparecen en SHADOW SORCERER. Además, en la sección sobre "Objetos Mágicos" se explica dónde podrás encontrar ciertos objetos, normalmente, tras librar una serie de combates.

Si los combates en tiempo real te resultan demasiado fáciles o difíciles, recuerda que con las teclas F9 y F10 puedes acelerar o retardar el paso del tiempo.

VIAJANDO POR EL DESIERTO

Inicialmente, en el mapa del Desierto sólo aparece la posición de las montañas y el siguiente hex(ágono) situado al sur de tu posición. A medida que exploras la zona, aparecerán más partes del mapa.

Hay dos tipos de montañas: franqueables e infranqueables. Las montañas infranqueables tienen un gran pico; las montañas franqueables tienen dos pequeños picos. La presencia de una montaña franqueable puede indicar que en esa zona hay algo especial que te puede interesar: comida para los Refugiados o un determinado encuentro. En la parte inferior del mapa se encuentra Thorbardin. Intenta llegar a Thorbardin cruzando las montañas franqueables que se encuentran a lo largo de la fila inferior.

El juego te permite pulsar sobre cualquier hex(ágono) visible que aparezca en el mapa. Tus personajes se moverán hasta ahí por el camino más corto. Esto hace que algunos movimientos puedan ser realizados casi sin manos. Por ejemplo, cuando localices el llavero que te ayudará a encontrar las llaves que vas a necesitar durante el juego, pulsa sobre uno de los hex que aparecen (incluso si los hex que intervienen siguen estando de color gris) y tu grupo explorará los hex desconocidos mientras avanza hacia el hex(ágono) objetivo. Ellos sólo dejarán de moverse si les das otra orden (pulsando sobre otro hex(ágono)) o si tienen un encuentro de cualquier clase.

No lleses a los Refugiados a través de las montañas o a través de los pantanos. Esto retrasará mucho su avance. Lo mejor que puedes hacer es mantenerlos siempre en marcha; pero eso naturalmente, no es tan fácil.

Sobre el mapa, algunos encuentros específicos aparecen indicados por símbolos: edificios, fuegos de campamento o barcos. Estos símbolos ocupan ciertas posiciones para recordarte dónde están las cosas aunque quizás también debas tomar algunas notas adicionales.

El Mapa Desierto

El Mapa Desierto de las páginas 21 y 22 muestra las distintas posiciones que aparecen en este Libro de Pistas.

El sistema de numeración es por filas de hexágonos (los números de hexágono empiezan desde la columna que se encuentra más a la izquierda de esa fila). La fila superior de hexágonos (la que está completamente llena de montañas infranqueables) es la fila cero. Empiezas la partida en la fila uno.

Explorar el Desierto

Puedes explorar las zonas próximas a tu posición sin necesidad de entrar en cada uno de los hex que la componen. Pulsa dos veces el botón derecho del ratón sobre el hex(ágono) deseado. Aparecerá entonces la Vista Táctica del hex(ágono) junto con los posibles monstruos y tesoros que pueden encontrarse en dicho hex(ágono). Pulsa una vez sobre el botón derecho del

ratón para volver a la vista del desierto.

La distancia que puedes explorar depende de tu elevación: cuanto más alto estés, mayor será la distancia que abarcarás con tu vista (por ejemplo, verás más lejos desde las montañas que desde las colinas). La vista más amplia se consigue desde la Torre (hex(ágono) 2-8)).

El Paso del Tiempo

El tiempo es de gran importancia en SHADOW SORCERER. Los draconianos buscarán incansablemente a sus anteriores esclavos y no se rendirán tan fácilmente (consulta "Tiempo y los draconianos", a continuación).

Tiempo en el Desierto

El tiempo seguirá pasando independientemente de donde te encuentres sobre el Mapa Desierto. Cada hex(ágono) viajado supone una cierta cantidad de tiempo que depende en gran parte del tipo de terreno: viajar por caminos es la forma más rápida de avanzar seguida por las llanuras, ríos, colinas, bosques, pantanos y finalmente las montañas.

Tu grupo de héroes puede viajar durante el día y la noche. Sin embargo, los Refugiados sólo viajan durante el día. Desde las 8.00 p.m a las 8.00 a.m, los Refugiados acamparán. Esto significa que puedes dejarlos fácilmente atrás si no tienes cuidado. Utiliza las noches para explorar las mazmorras; si sales de las mazmorras y aún es de noche, seguirás estando cerca de los Refugiados.

Tiempo en la Pantalla Táctica

Ten en cuenta que en la Pantalla Táctica el tiempo no cambia. Esto es debido a que nosotros suponemos que tú estás demasiado ocupado como para parar y calcular el paso del tiempo (tus personajes no tienen relojes, recuérdalo). Cuando salgas de la Pantalla Táctica y entres en el Mapa Desierto, el tiempo se ajustará automáticamente al tiempo actual. Esto incluye todo el tiempo que has pasado memorizando hechizos. Esto también sucede cuando entras en las mazmorras. ¡Cuando salgas de las mazmorras sabrás cuanto tiempo pasastes bajo tierra! Te recomendamos que explores las mazmorras por la noche, cuando tus Refugiados (y esperemos que los draconianos) no se mueven.

Tiempo y los draconianos

El ejército de draconianos conseguirá salir de Pax Tharkas y se dirigirá hacia el norte, pasadas 48 horas del tiempo de juego. Es decir que dispones de un par de días para explorar la zona que te rodea.

Por cada media hora que pases en el Modo Táctico, los draconianos ganarán un turno de movimiento. Esto significa que ellos pueden dedicarse a matar Refugiados mientras tú exploras, memorizas hechizos o curas heridas.

Los draconianos avanzan de día y de noche. Sin embargo, ten en cuenta que por cada media hora que pase de las 8.00 p.m., los draconianos tendrán un 25% de posibilidades de acampar. Si acampan,

permanecerán en ese lugar hasta la mañana siguiente.

¡Utiliza sabiamente este tiempo! Quizás ésta sea la única cosa que te permita avanzar por delante de los draconianos. Por esta razón te recomendamos que explores las mazmorras por la tarde y por la noche.

Tiempo y Magia

Mientras memorizas hechizos, en el Modo Táctico, pasará tiempo de juego. Para saber cuánto tiempo pasas memorizando hechizos consulta el reloj que se encuentra en la parte superior de la lista de hechizos. La aguja del reloj se moverá indicándote cuánto tiempo te lleva memorizar un hechizo. Sin embargo, este tiempo no será restado del reloj principal hasta que no salgas del Modo Táctico y pases al Modo Desierto.

El único hechizo cuyos efectos duran más de un solo combate es Resistir Fuego. Este hechizo sigue actuando durante 70 minutos. Esto significa que puedes entrar en la pantalla Táctica, hechizar a todos los componentes del grupo con Resistir Fuego, salir de la pantalla Táctica (han pasado 30 minutos), moverte a un hex(ágono) del desierto (pasar otros 30 minutos) y volver a entrar en la Pantalla Táctica para librar un combate (el hechizo cuenta con 10 minutos extra y sus efectos desaparecerán cuando vuelvas a salir de la Pantalla Táctica). Te recomendamos que utilices esta táctica si decides luchar contra Ember. Además, esta táctica también puede ser utilizada cuando te enfrentas a Fistandantilus porque él suele lanzar hechizos de bola de fuego.

USO DE LA PANTALLA TACTICA

Encuentros

Además de los encuentros específicos que se describirán posteriormente en este libro, puedes tener encuentros aleatorios. Los encuentros pueden incluir varias cosas: conversaciones con gente interesante, situaciones de combate o descubrimiento de objetos interesantes.

Si descubres objetos, recógelos teniendo en cuenta tus límites de carga. Hay arcos, espadas y carcajs de flechas por todas partes.

Ten en cuenta que tus personajes no vienen equipados con flechas. Sin embargo, nada más empezar la partida encontrarás varias flechas en los hex(ágonos) colindantes a tu posición. Utiliza los objetos para saber cómo te afectan. Examina la Vista del Personaje antes y después de utilizar objetos como brazaletes, carcajs o espadas. Verás inmediatamente los efectos que ese objeto tiene sobre tu personaje. Nota: En SHADOW SORCERER no hay objetos "malos" o "caóticos", es decir que puedes probar tranquilamente los objetos que aparecen. Si te encuentras con una sola persona, lo más prudente es esperar a ver si él tiene algo que decirte. Si empieza a golpearte, obviamente es hostil.

La mayoría de los encuentros suelen ser hostiles y ante ellos puedes luchar o huir, como tú quieras. Consulta la sección "Monstruos: Cómo tratar con ellos" de la pág. 29 para más consejos.



Terreno cambiabile

Algunos tipos de terreno puede ser modificados, como ya habrás descubierto. Los hechizos Bola de Fuego son bastante destructivos: destruyen pequeñas plantas y reducen los árboles a simples troncos. Esto significa que puedes acabar con ciertas plantas infranqueables (las que parecen helechos) utilizando tus bolas de fuego. Además, hay una roca que puede quedar casi destruida (la roca gris con musgo verde encima) si es golpeada por una bola de fuego.

Un tipo de terreno que es franqueable pero no modificable son las estalagmitas. Cada una de estas características de terreno se encuentran en varias de las mazmorras.

Combate

El combate es rápido y violento, incluso en los ajustes más lentos. Todos tus personajes tienen incorporadas una serie de opciones de combate que seguirán si los ajustas al mandato de "combate automático". Sin embargo, revisa cuanto antes esos ajustes opcionales porque quizás quieras que tus personajes no hagan una serie de cosas, como por ejemplo, huir en la mitad del combate.

Uno de los ajustes preferidos es el de desactivar las acciones de "combate automático" de los magos y clérigos y dejar activados los guerreros. Pulsa F5 para activar a dos de los guerreros y después decide tú mismo cuándo lanzar un determinado hechizo.

Durante el combate parecerá que estás continuamente golpeando o siendo golpeado; sin embargo, lo que en realidad

estás haciendo son cantidad de balanceos y pocos golpes. Lo mismo se aplica a los ataques a larga distancia y a los hechizos. Verás cantidad de movimientos y sin embargo sólo realizarás uno o dos ataques. No te preocupes, a los monstruos les pasa lo mismo.

Ajustes del Combate Automático

Los ajustes del "combate automático" han sido diseñados para que te sea más fácil controlar a tu personaje durante un combate. Básicamente, les estás diciendo que entablen un combate cuerpo a cuerpo, disparen misiles, lancen hechizos o reaccionen ante determinadas circunstancias. Estas circunstancias son:

❖ Lucha cuerpo a cuerpo (Melee):

Te acercas al enemigo más próximo y le atacas. Los personajes suelen avanzar y salvar por si mismos ciertos obstáculos pero a veces necesitarán de tu ayuda: diles que se coloquen sobre un determinado hex(ágono), situado enfrente del monstruo, y después vuélvelos a ajustar al modo combate automático.

❖ Largo alcance (Ranged):

Disparas misiles contra cualquier enemigo que se encuentre a más de dos cuadrados de distancia. Si el enemigo está más cerca, se parará o luchará contra ti cuerpo a cuerpo (si la opción combate automático ha sido activada).

❖ Hechizar (Cast):

Utilizas hechizos de ataque contra cualquier enemigo que se encuentre a más de dos cuadrados de distancia. Los usuarios mágicos nunca

lancan hechizos de bolas de fuego si se encuentran en el modo "combate automático". Esta es una forma de autodefensa, piénsalo un poco y sabrás por qué. Si sigues sin entender, lanza un hechizo de bola de fuego sobre el cuadrado que está junto a ti y mira que pasa con tus puntos de vulnerabilidad (Hit Points).

❖ Huir (Flee):

Sal del Mapa Táctico si te quedan menos de 1/4 de tus puntos de vulnerabilidad.

Cuando órdenes a uno de tus personajes que se mueva, se desactivará inmediatamente la opción "combate automático". De esta manera podrás controlar tú mismo al personaje durante el combate si sientes la necesidad de hacerlo. Por ejemplo: si Sturm empieza a atacar a un enemigo palmeado mientras que un enemigo no-palmeado ataca a Goldmoon, puedes pedirle a Sturm que ayude a Goldmoon y después volver a activar sus características de "combate automático". Sturm atacará primero al enemigo no-palmeado y dejará al palmeado para después.

Si das a un grupo una orden de movimiento, se desactivarán automáticamente todas las características del "combate automático". De esta manera podrás salir de un combate si te parece demasiado violento. Es una táctica muy recomendable si Ember te sorprende y tú no estás preparado.

El combate automático se enciende automáticamente si cualquiera de los

personajes es herido. Esto puede ser debido a un hechizo o a un combate cuerpo a cuerpo. Ten en cuenta que si explosiona cerca de ti una bola de fuego, todos los que se encuentren bajo sus efectos pasarán automáticamente al modo combate automático. Es decir, si un dragón lanza un hechizo de bola de fuego contra ti y tú quieres correr, da una orden de Movimiento al Grupo y se desactivará el combate automático. "Sé que estás deseando acabar con él, pero lo mejor que puedes hacer es esperar un poco."

Tasselhof puede gritar y atraer hacia sí la atención del enemigo. Esta es una característica especial de la raza Kender y es muy útil para salvar a los hechiceros y magos de un ataque del que no se puedan defender. Los gritos de los demás personajes del juego no producirán ningún efecto salvo quizás los ánimos que puedan darte.

Sugerencias para explorar las mazmorras

Hay algunas cosas que se pueden hacer para que la exploración de las mazmorras sea más rápida.

Uso del ratón/teclado

Utiliza libremente las teclas F1-F4, especialmente cuando quieras lanzar

hechizos durante un combate. Por ejemplo, si Raistlin se encuentra situado en la parte superior izquierda, pulsa F1, seguido inmediatamente por S y se abrirá el menú Hechizar. ¡Además el juego quedará parado! Utiliza el ratón cuando quieras que tu personaje, pero NO el Grupo entero, se mueva por una determinada zona. Pulsa y mantén presionado el botón izquierdo del ratón, mueve el ratón y verás cómo el personaje ajusta continuamente su camino a tus movimientos, a medida que se encienden los diferentes cuadrados.

Experimenta y pronto desarrollarás tus propios atajos.

Mandato Reagrupar

Para que tu Grupo se reúna en otra sala basta con que uno de los personajes del Grupo pase por la puerta. Sin embargo, esto no funcionará si en la sala donde te encuentras queda algún enemigo con vida. Este mandato también funciona si estás fuera y quieres regresar al modo Desierto aunque eso se hace más rápidamente pulsando cero o el botón derecho del ratón.

Encuentros



ENCUENTROS ESPECIFICOS

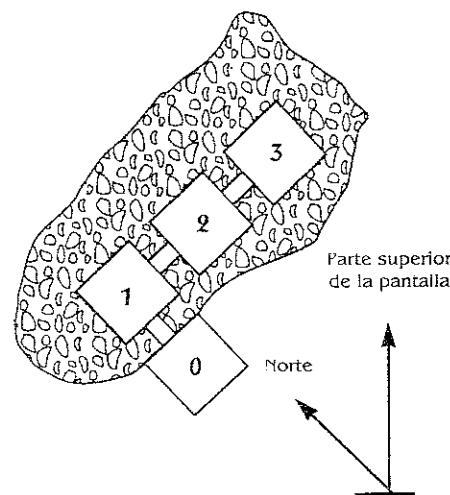
Durante la partida se producen ciertos encuentros que te darán información sobre el juego o sobre algunos de los objetos que tendrás que utilizar posteriormente. Estos objetos especiales se listan a continuación y en otras secciones de este libro como referencia.

En esta sección, todos los encuentros específicos se producen sobre uno de los hex(ágonos) numerados en el mapa Desierto. Los números hacen referencia a filas y los hexágonos de esa fila se empiezan a contar desde la izquierda. Por ejemplo, 4-16 significa la cuarta fila, empezando desde arriba, y el hex(ágono) 16 contando desde la izquierda. Por orden alfabético estos son los encuentros específicos del juego:

Lista de Encuentros

Fila	Nº hex(ágono)	Encuentro
1	2	Cueva de las abejas
1	12	Hex(ágono) de comienzo
2	18	Torre secreta
2	11	Cueva de la araña
3	5	Aldea de los Dwarves Neidar
4	16	Comida en los bosques/refugio seguro
5	13	Bifurcación del camino
6	16	Campo de batalla
7	15	Ojo de Elar
8	5	Puesto de minas (entrada oeste)
8	6	Puesto de minas (entrada este)
9	2	Fizban
9	19	Restos de un barco
10	10	Piratas Hobgoblin
12	6	Comida en los bosques/refugio seguro
14	6	Comida en los bosques/refugio seguro
15	6	Ruinas en la nieve
15	14	Llavero de batalla
18	18	Ciudad escondida
20	10	Sprites de pantano
21	4	Cueva de Troll
21	13	Sprites de pantano
22	7	Templo de los Hombres Lagarto
22	14	Sprites de pantano
26	10	Dragón verde
27	16	Campamento de Ogros
30	7	Reserva de comida
33	?	Skullcap

Cueva de las Abejas



Descripciones de los Encuentros

Campo de Batalla

El Campo de Batalla (6-16) provee algunos objetos interesantes: un arco y un carcaj, una espada y brazaletes de defensa.

Cueva de las Abejas

La Cueva de las Abejas (1-2) es pequeña. Sabrás que has llegado a ella porque escucharás un fuerte zumbido; las abejas gigantes te atacarán antes de que entres en la cueva (Sala 0). Cuando acabes con ellas verás una espada justo debajo de un supuesto y desgraciado aventurero que la dejó ahí al morir.

La primera sala subterránea (Sala 1) incluye más abejas, una poción curativa y un carcaj de flechas.

La sala 2 está llena de abejas.

La Sala 3 está llena de abejas que te atacarán inmediatamente. En esta Sala encontrarás Jalea Real (asegúrate que la coges) y un montón de comida. No puedes llevar toda esa comida. Coge la Jalea Real para el Rey de los Neidar y el Rey se ocupará de que la comida llegue a los Refugiados.

Hex(ágono) de Comienzo

Empiezas la partida en el hex(ágono) 1-12. No puedes ir hacia el norte porque eso significaría regresar a Pax Tharkas.

El ejército de draconianos

El ejército de draconianos no avanza desde una posición específica, pueden atacarte desde casi cualquier posición del mapa.

Los draconianos conseguirán salir de Pax Tharkas y te seguirán, tomando el primer camino que elegiste cuando empezaste la partida.

Desde ahí, ellos se dispersarán en busca de tus huellas. Los draconianos conseguirán salir de Pax Tharkas 48 horas después de que empiece la partida.

La mejor estrategia a seguir cuando aparece el mensaje "¡Los draconianos te atacan!" es huir y no dejar de correr. Utiliza el mandato MOVER GRUPO (Party Move) para sacar a tu grupo del mapa lo más rápidamente. Como los draconianos no suelen tender emboscadas, tienes varios segundos antes de que ellos empiecen a lanzar sus salvas de misiles mágicos contra ti. Aprovecha estos segundos y no dejes de correr.

Quizás quieras quedarte y atacarlos. No lo hagas. Cada pelotón de draconianos que aparecen en el mapa es sólo una mínima fracción de los muchos draconianos que se encuentran en el mismo hex(ágono) que tú. Además, esto agotará tus hechizos mágicos y te hará muy vulnerable a posteriores ataques.

Sigue corriendo y verás cómo los draconianos acaban perdiendo tu pista. Además acabarás entrando en el siguiente hexágono adyacente que aparece en el Mapa Desierto. Después, lárgate de ahí cuanto antes.

Ember, el Dragón Rojo

Ember no te persigue pero si te encuentra hará todo lo posible por acabar contigo. Ember se desplaza por el mapa controlando a sus ejércitos de draconianos, es decir, que si no te interpones en su camino lo más probable es que él no te encuentre. Si por desgracia te encuentras con él, ¡ten mucho cuidado! Ember dispone de un potente soplido y de bolas de fuego que pueden suponer hasta cuatro disparos en una sola fila, produciendo con cada uno de ellos hasta 66 puntos de daños. Si el encuentro es inminente, hechiza a tu grupo con Resistir Fuego antes de entrar en combate (mira "Tiempo y Magia" de la pág. 4).

El Ojo de Elar

El Ojo de Elar (7-15) es una pequeña torre situada en el camino principal que va hacia el sur. Está defendida por varios guardias bastante tontos. Llega a última hora de la tarde porque tendrás que esperar a que se

haga de noche para poder utilizar estemecanismo de visión. No conviene malgastar tu tiempo ¿no crees?

Desde la torre verás la zona sur del mapa y Skullcap, la entrada a Thorbardin.

Fizban

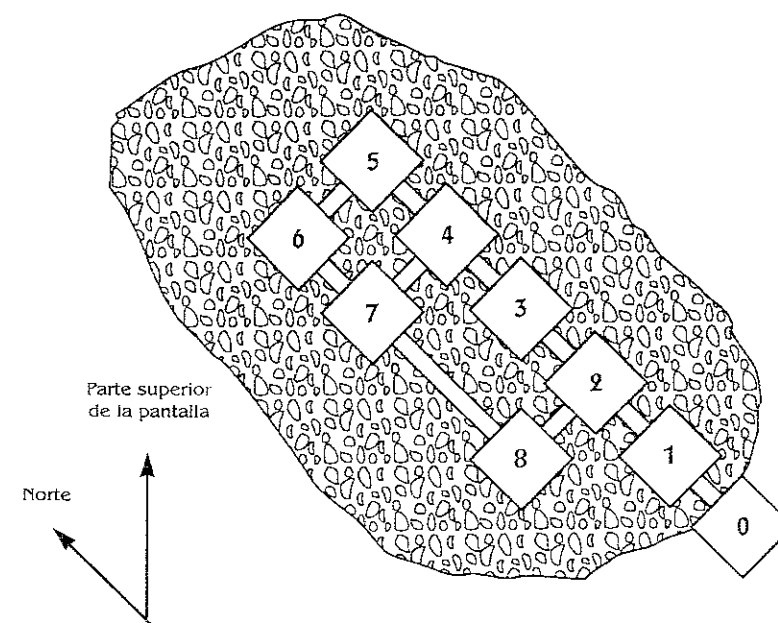
Fizban (9-12) es un chico muy raro. Podría ser un brujo o un loco. Sin embargo, tienes que hablar con él (utiliza el icono hablar) porque es el único que puede ayudarte a cruzar la última puerta que existe en el interior del Skullcap. Cuando le hables, te lanzará bolas de nieve. Esto hará que caigas deslizándote por el glaciar con Fizban como remolque. El no intervendrá en ninguna situación de combate (de hecho nunca lo verás en esas pantallas) pero cuando lo necesites aparecerá en una corta secuencia cinemática (ver Skullcap).

Fizban está protegido por muros invisibles y se reirá de ti si intentas hacerle daño. Después de caer por la helada ladera de la montaña te encontrarás en la parte exterior de unas Ruinas enterradas en la nieve.

Bifurcación del camino

En la bifurcación del camino (5-13) encontrarás un arco y un carcaj dejado por algún grupo previo de aventureros. Si vas hacia el oeste llegarás al Puesto de Minas; si vas hacia el sur llegarás al camino principal que se dirige hacia el Ojo de Elar.

Ciudad Dwarven escondida



El Dragón verde

El dragón verde (26-10) protege el camino que va hacia las tierras del sur.

Hay dos formas de pasar enfrente de él. Puedes intentar destruirlo y que los Refugiados pasen después. Sin embargo, el dragón es un fuerte adversario que cuenta con un temible soplido y al que será muy difícil de derrotar. Por eso, lo mejor que puedes hacer es guardar el anillo de protección, que encontrarás en el Templo de los Hombres Lagarto, en tu mochila. Si lo tienes en tu mochila, el dragón verde no te atacará.

Ciudad Dwarven escondida

Esta cueva (18-18) es la entrada a una mazmorra bastante grande.

La Sala 0 es la entrada de la cueva. En esta sala viven varios hobgoblins que no pudieron seguir avanzando hacia el interior de la cueva debido a la existencia de cantidad de abejas gigantes. Si te acercas por la noche a este hex(ágono) te encontrarás con todo el grupo de hobgoblins mientras que si vas durante el día, sólo uno o dos contingentes de guardias estarán presentes (los demás están fuera cazando).

La Sala 1 está habitada por cantidad de abejas gigantes. Las abejas han instalado una colmena en esta cámara para gran desgracia de los habitantes que viven aún más dentro.

La Sala 2 es el campamento base del clan de los hobgoblins. Desde que las abejas ocuparon la sala anterior, los hobgoblins y sligs utilizan esta sala como base desde donde lanzar sus ataques contra los dwarves. Ellos buscan una salida a través de las cavernas Dwarven, pero por ahora los dwarves han conseguido mantenerlos alejados de sus dominios.

La Sala 3 es una caverna llena de escombros y estalagmitas. En la esquina noroeste verás una fortaleza Dwarven. Sin embargo, primero tendrás que derrotar a los sligs y hobgoblins que están en guerra contra los dwarves. Para entrar en la fortaleza Dwarven, camina por la zona de estalagmitas que se encuentra en la parte posterior de la cueva (como no ocupan todo el cuadrado donde se encuentran podrás pasar fácilmente a través de ellas). Hay dos guardias dwarven que intentaran evitar que entres. No malgastes tu tiempo intentando entablar amistad con ellos.

La Sala 4 es el primer pasaje que cruza las cisternas dwarven, donde fue construido, hace ya muchos años, un enorme lago de agua fresca debajo de las colinas y montañas. Este lugar es sagrado para los dwarves por lo que lucharán contra ti para evitar que entres. Los soldados dwarf te atacarán desde sus escondrijos situados a lo largo del camino.

La Sala 5 es la herrería de los dwarven. En el interior de uno de sus hornos hay una espada. Es mágica (+2) y para cogerla tendrás que derrotar primero al herrero y a sus aprendices.

La Sala 6 es la Sala de las Audiencias. Además de continuar hacia el oeste, esta sala incluye la estatua de un viejo rey dwarven construida en el medio del agua. Puedes destruirla o intentar hablar con ella. Si le hablas te dirá que Skullcap bloquea la entrada de Thorbardin. Si Flint está presente y habla con la estatua, su clase de armadura ¡se convertirá en cero!

La Sala 7 incluye las habitaciones de los dwarves. Sólo están abiertas dos puertas. Las demás van a parar a viviendas de los dwarves y no podrás abrirlas.

La Sala 8 es una caverna semidestruida. Los dwarves y hobgoblins lucharon violentamente en esta sala que fue, en su época, parte de la ciudad dwarven. Los hobgoblins y los sligs tiene miedo de luchar contra las abejas gigantes de la Sala 1 por lo que intentarán atacar a los dwarves en esta sala (donde solían reunirse los dwarves). Lucha cuerpo a cuerpo contra los dwarves y después utiliza tu hechizo Bola de Fuego para quitar las rocas del camino. Si lo haces bien podrás destruir al mismo tiempo un par de hobgoblins.

Los Piratas Hobgoblins

Los piratas hobgoblins (10-19) protegen una espada +3. Es un duro combate y probablemente requerirá el uso de varios hechizos mágicos.

La batalla por el llavero del rey

La batalla por el llavero del rey se produce en los hex(ágonos) 14-15. Numerosos muertos vivientes protegen el llavero. Serás atacado inmediatamente. Derrota a las criaturas y después guarda el llavero en tu mochila (o en la mochila de uno de los del Grupo). Cuando salgas de la Pantalla Táctica y pases al modo Desierto, verás dónde están las otras llaves (a no ser que ya las hayas encontrado). No te olvides de recoger la llave que está en el suelo.

Los Sprites del Pantano

Puedes encontrar Sprites de pantano en cualquier de estos tres lugares: 20-10, 21-13 o 22-14 (las tres entradas a los pantanos). Estos sólo aparecen en estos lugares. Ten mucho cuidado porque tendrás que luchar contra varias fuerzas de draconianos. Deberás matar a los draconianos y escuchar el mensaje de los Sprites.

Los Sprites te contarán que Marsh Warden ha sido capturado por los Hombres Lagarto y que deberá ser rescatado (ver "Templo de los Hombres Lagarto") si quieres que los Refugiados crucen con seguridad por los pantanos.

La Aldea Neidar

La aldea de los Neidar Dwarves (3-4) es uno de los primeros lugares que tendrás que visitar. No es una mazmorra. Cuando llegues a la entrada aparecerá un menú. Si seleccionas la opción: "Ofrecer hacer algo por ellos", los Neidar te pedirán que les traigas Jalea Real de la Cueva de las Abejas. Si lo consigues, toda la comida que

encuentres en la cueva será enviada a los Refugiados. Además, si seleccionas esta opción recibirás información sobre dónde se encuentra Thorbardin.

El Campamento de los Ogros

Los ogros (27-16) protegen la llave roja. Has ido a parar justo al centro de su campamento y los ogros te rodean. Si utilizas convenientemente el hechizo Telaraña podrás luchar contra uno o dos ogros al mismo tiempo. Cuando los hayas derrotado, coge la llave.

El Puesto de Minas (Aghar Dwarves)

Los dwarves Aghar (8-6) son un grupo poco organizado de dwarves que se creen más importantes de lo que son en realidad. Sin embargo, sus minas forman una de las mazmorras más grandes del juego y es bastante confusa. Si te pierdes por aquí, el mapa que aparece en la página siguiente te dirá por qué.

Vencer a los aghar no es demasiado importante (quizás sólo psicológicamente). Tu principal objetivo es coger la barra de bronce y salir cuanto antes de ahí.

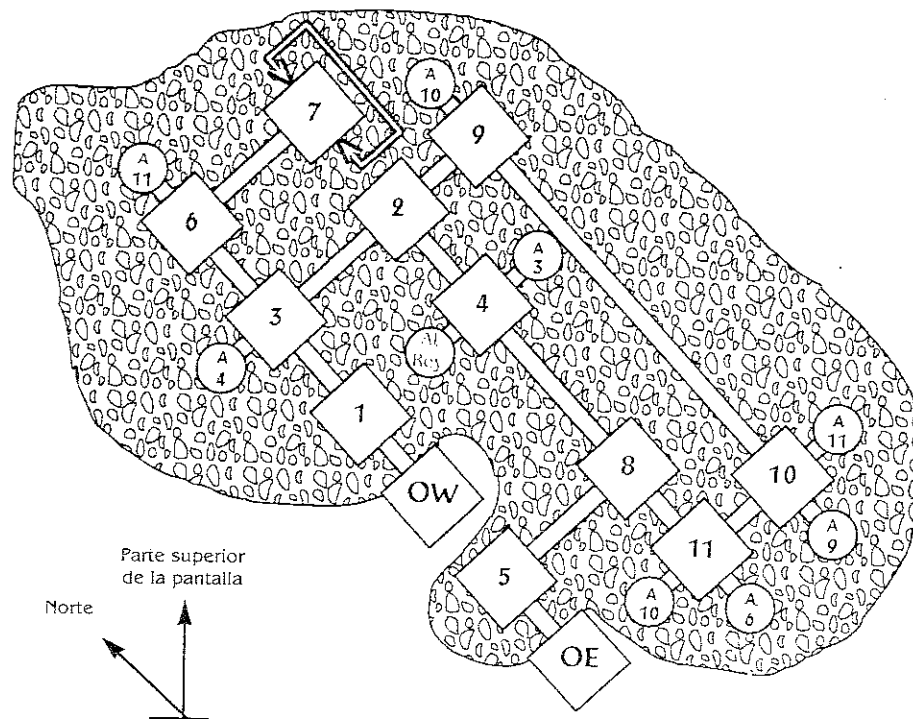
La Sala OW es la entrada oeste que lleva a los hex 8-5 del Mapa

Desierto. Evita los trolls, luchar contra ellos sólo te hará perder tiempo.

La Sala OE es la entrada este.

La Sala 1 está vacía.

Puesto de Minas



En la Sala 2 hay varios trolls que han acabado merodeando por las minas y se han perdido.

En la Sala 3 hay un dwarf que ha sido enviado a esta zona para que trabaje en una nueva veta de mineral. Sin embargo, él te seguirá fácilmente.

En la Sala 4 se encuentra la Ante-Cámara Real de los Aghar. Se acercará un dwarf para preguntarte quién eres y te invitará a hablar con el rey a través de la puerta sur. Cuando te acerques a la puerta aparecerán una serie de opciones. Aunque estas opciones son parecidas a las que aparecen

con el Rey Neidar, pueden darte otras informaciones.

La Sala 5 es la salida este y contiene solamente un carcaj de flechas abandonado.

La Sala 6 es una trampa. Cuando entres verás cómo un dwarf sale por la salida este. Si lo sigues, acabarás en la Sala 7.

La Sala 7 no es muy recomendable. Te verás rodeado por varias especies de draconianos. Aparentemente, algunos de los aghar no son tan amigables como parecen. Lo más probable es que pierdas a

uno de los de tu grupo a no ser que tengas muy buenos reflejos.

La Sala 8 es la segunda sala desde la salida este.

La Sala 9 está llena de comida. Además está protegida por tres Fantasmas de Caballeros. No vale la pena luchar contra ellos. La comida no es muy apropiada para los Refugiados como verás cuando inspecciones la sala. Las puertas cerradas pueden ser abiertas pero huelen tan mal como la comida que hay en la sala.

En la Sala 10 hay varios dwarves aghar. Son siervos del Sacerdote Aghar y están muy molestos porque les has molestado durante sus oraciones. En los pies del dragón hay una barra de bronce que utilizarás posteriormente en el interior de Skullcap.

La Sala 12 es un camino sin salida.

La Torre Secreta

La Torre Secreta (2-8) está escondida tras una puerta secreta. Utiliza el hechizo Detectar Invisibilidad para abrir la puerta. Desde la torre se ve gran parte de la zona. Sin embargo, ésta no es la única razón para visitar la torre.

Los restos de un naufragio

Cerca de la costa (9-19) hay un cofre de tesoro, medio enterrado en la arena. Antes de examinarlo deberás desactivar una trampa. Si utilizas el hechizo Detectar Trampa no sufrirás ningún daño. En cualquier caso, aparecerán ocho esqueletos que te atacarán. Estos son los fantasmas de los piratas que nunca pudieron disfrutar del tesoro: un pergamino mágico donde aparece el hechizo Bola de Fuego, una llave de plata, un carcaj de flechas y una poción curativa. Necesitarás esa llave en Skullcap. Naturalmente, sólo los magos pueden utilizar el hechizo Bola de Fuego. Colócalo sobre el retrato de uno de los magos para preparar el hechizo. Una vez preparado, éste será el siguiente hechizo que deberás lanzar. No te preocupes, si no te has encontrado con los hobgoblins en los hex(ágono) 10-19, éste es un buen lugar dónde utilizarlo.

Skullcap

Skullcap, situado en algún lugar de la parte inferior del mapa, (aparecerá en un sitio diferente cada partida pero siempre en la fila 33)) es la última mazmorra a conquistar. Entrar en Skullcap no es tan fácil como parece. Sólo podrás entrar a partir de las 8 p.m, cuando el sol ilumine la puerta de entrada. Los hechizos Detectar Invisibilidad y Detectar Magia no funcionarán con esta puerta.

Skullcap incluye una serie de salas, cada una de ellas con sus propias características:

La Sala 0 es la entrada exterior. Si utilizas el hechizo Detectar Magia verás dónde se encuentra la puerta aunque no podrás cruzarla hasta las 8.00 p.m. Este hex(ágono) es un lugar seguro por lo que si traes aquí a los Refugiados, podrás dejarlos aquí mientras tú exploras la mazmorra.

La Sala 1 incluye las máquinas que abren y cierran las enormes puertas que se encuentran en las fauces de Skullcap. Dos individuos viven en la esquina norte y húmeda de la sala.

La Sala 2 es un reflejo del mal estado en que se encuentra el castillo. Las arañas han ocupado esta entrada. La sala contiene un cofre del tesoro. Naturalmente, está protegido por una trampa. Si abres el cofre verás una poción mágica y una espada mágica.

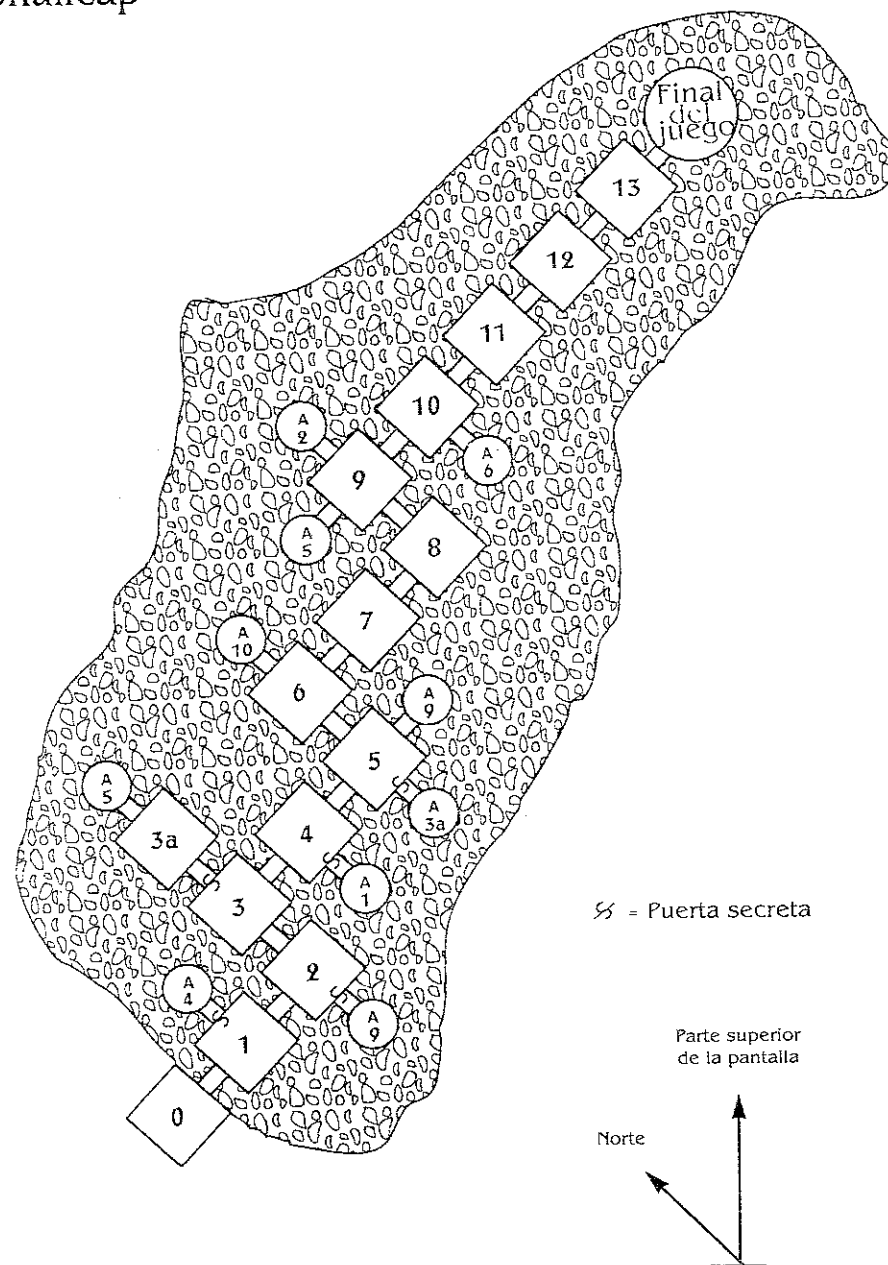
En la Sala 3 hay cinco fantasmas. Además verás la estatua de un dragón como el que aparece en el Puesto de Minas. Si utilizas la barra de bronce que cogiste en el Puesto de Minas, el dragón revivirá y te dirá que él matará a Ember. Esto retardará el avance de los ejércitos de draconianos y permitirá que más Refugiados sigan con vida cuando termines la misión. Detrás de la estatua del dragón está la entrada a la Sala 3a.

La Sala 3a es un lugar secreto donde sólo podrás entrar si reanimas al dragón de la Sala 3 (también se puede llegar hasta aquí por un camino más largo que parte de la Sala 5). Tras derrotar a los Caballeros de la Muerte y a los esqueletos, encontrarás una de las cinco llaves que necesitas, la llave marrón, así como un grupo de brazaletes de defensa. Hay una puerta en la pared oeste de esta sala que lleva a la Sala 5.

La Sala 5 es una mazmorra habitada por fantasmas y zombies. Hay un carcaj de flechas en el suelo, cerca de la pared oeste. La mejor forma de pasar por esta sala es evitar a los fantasmas. Intenta engañar a los zombies de forma que queden colocados en una posición que bloquee el movimiento de los fantasmas. Después, ordena a uno de tus clérigos que utilice el hechizo Alejar Muertos Vivientes contra ellos. Si te organizas bien y tienes suerte no tendrás que luchar contra más de una o dos de estas criaturas.

La Sala 5 es la primera mazmorra de cristal. Para ver la Sala utiliza el hechizo Detectar Invisibilidad. Por la mazmorra merodean varios zombies que pueden ser fácilmente eliminados si uno de tus clérigos utiliza el

Skullcap



hechizo Alejar a los Muertos vivos. Por lo tanto, el clérigo deberá ir a la cabeza del grupo cuando cruces esta sala.

La Sala 6 es el primer parapeto y está defendido por dos golems.

La Sala 7 es el segundo parapeto defendido también por dos golems.

La Sala 8 es la segunda de las mazmorras de cristal. Está protegida por espectros y te confundirás fácilmente a no ser que utilices el hechizo Detectar Invisibilidad para saber cómo es. Los espectros raramente pueden ser alejados de la zona por los clérigos con los que cuentas por lo que deberás seleccionar sabiamente tus hechizos para limpiar esta sala de monstruos.

En la Sala 9 tendrás que enfrentarte a dos hídras de tres cabezas. Uno o dos hechizos de Bola de Fuego bien lanzados te ayudarán a que sus puntos de vulnerabilidad bajen lo suficiente como para que tus guerreros puedan acabar con ellas. Hay una puerta en la pared oeste que lleva a la Sala 5.

En la Sala 10 empiezan las puertas. Tras cruzar la mazmorra de cristal (Detectar Invisibilidad) necesitarás dos llaves para pasar. Si no tienes las llaves blanca y amarilla, explotará una runa y las armas que llevas en las manos quedarán convertidas en polvo. Si no tienes las llaves apropiadas, cambia de arma antes de pasar por la puerta de forma que tus mejores armas se encuentren en tu mochila. De esa manera las armas menos potentes que tienes en las manos acabarán hechas polvo

y podrás reequiparte con tus mejores armas en la siguiente sala.

La Sala 11 incluye la segunda puerta. Los zombies se acercarán uno por uno. Utiliza a tu clérigo para alejarlos. No malgastes tus hechizos. Cuando llegues a la puerta, si no tienes las llaves verde y roja, explotará una runa que hará que tu grupo completo quede reducido a 1 sólo punto de evitar esto a no ser que tengas las llaves. Sin embargo, puedes hacer que el camino sea un poco más fácil. Manda primero a uno de tus personajes y antes de reagruparlos o seguirle, cura a todos los demás personajes utilizando las Opciones Curar del menú. Después reagrupalos para pasar a la sala siguiente.

La Sala 12 incluye la tercera puerta. Los dos ogros y el espectro son enemigos muy peligrosos por lo que sigue los consejos recibidos en la Sala 11. Después del combate recuerda curar a tu grupo para que vuelvan a recuperar todos sus puntos de vulnerabilidad. Ante esta puerta, la llave marrón evitará que olvides todos tus hechizos mágicos y que pierdas los objetos mágicos. Además de la llave marrón, Fizban deberá estar contigo.

Sólo él puede abrir la puerta. (La llave marrón protege tus hechizos, la llave de Fizban abre la puerta). Si ya te has encontrado con Fizban, aquí sólo aparecerá una corta secuencia cinemática que te permitirá el acceso a la última sala. Si no, serás informado de que Fizban tiene la última llave y tendrás que salir y encontrarlo. Esto significa que lo más probable es que pierdas la partida porque

los draconianos te alcanzarán en cuanto llegues a la entrada de Skullcap. Sin embargo, antes de cruzar esta puerta, comprueba que realizas el hechizo Resistir Fuego sobre todos los integrantes de tu grupo porque el lich Fistandantilus te lanzará bolas de fuego en cuanto entres en la sala.

En la Sala 13 está el lich Fistandantilus así como una gran variedad de muertos vivos. Fistandantilus te lanzará inmediatamente sus bolas de fuego por lo que deberás hechizar a los integrantes de tu grupo con Resistir Fuego antes de entrar en la Sala 13. Hay muchas maneras de luchar contra lich y sus minions. Utiliza los controles del teclado para facilitar las cosas. Pulsa la tecla de función y la tecla S para que tu clérigo utilice el hechizo Paralizar personas y anticipa los movimientos del lich cuando éste apunte a su objetivo. Esto sólo funcionará durante uno o dos segundos. Después pulsa F5 para que tus guerreros empiecen a luchar. Posteriormente, pulsa la tecla de función y S para hacer que tu mago lance un hechizo Bola de Fuego contra el lich.

Otra alternativa es la de lanzar un hechizo Bola de Fuego contra el lich mientras alejas a tu Grupo de la trayectoria de su bola de fuego. Coloca a tu Grupo de forma que los guerreros se encuentren en la parte posterior (para que puedan luchar contra los Caballeros). Coloca a tus magos y hechiceros en la parte delantera para que puedan esquivar las bolas de fuego que se aproximan. Cuando lo consigas, muévete por la mazmorra e intenta acercarte al

lich antes de que éste pueda lanzar otro hechizo Bola de Fuego contra ti. Si te enfrentas al lich cuerpo a cuerpo, podrás lanzar tus hechizos sin riesgos de ser alcanzado por sus bolas de fuego.

Cuando derrotes a todas las criaturas que se encuentran en esta sala cruza la puerta este para dar por terminado el juego.

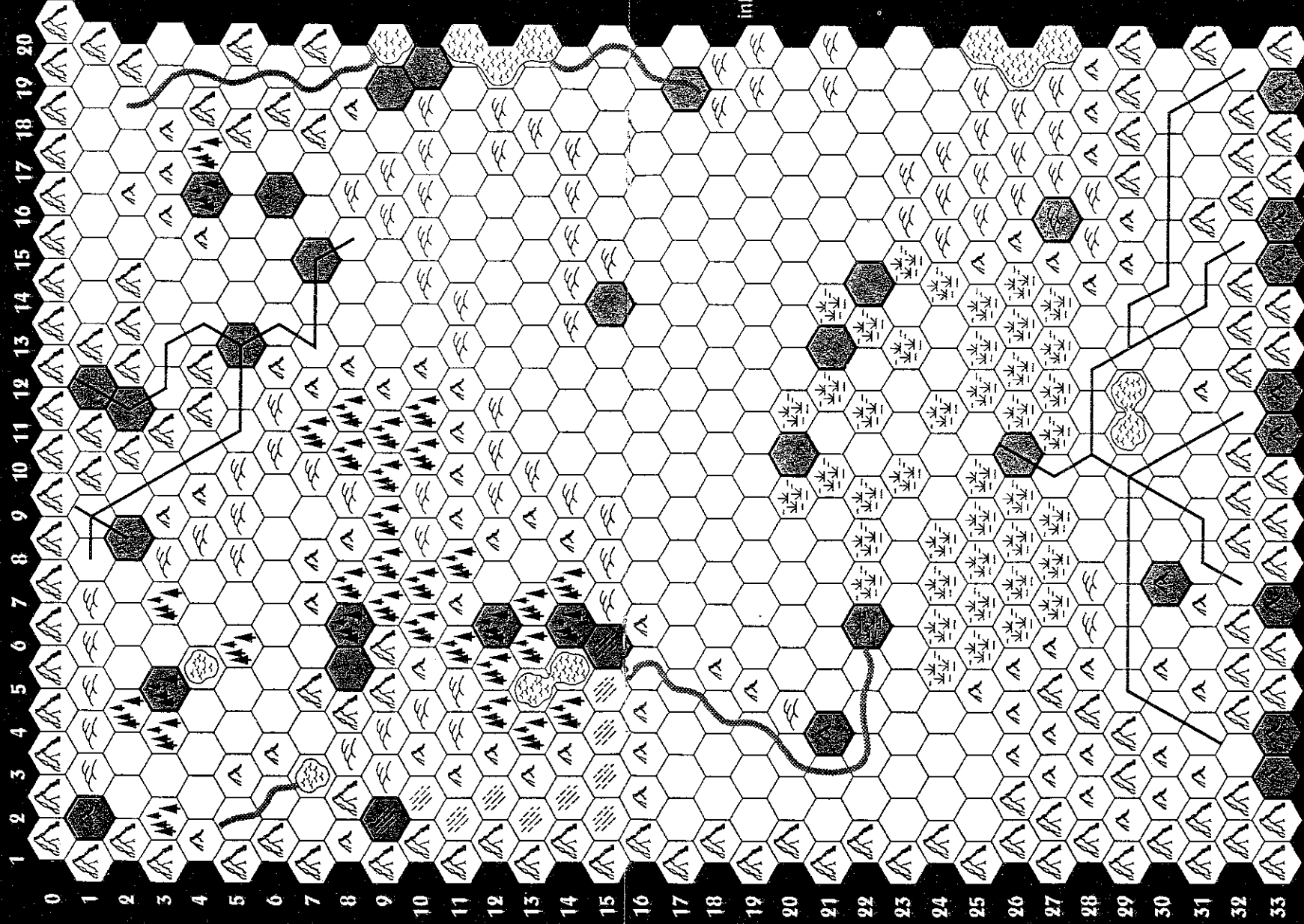
Ruinas en la nieve

Las Ruinas en la nieve (15-6) son los restos de una casa de las montañas. Los habitantes murieron congelados en su interior, bloqueados por una avalancha de nieve hace ya muchos años. Ellos siguen merodeando por la casa en forma de espectros. No hay nada de interés aquí.

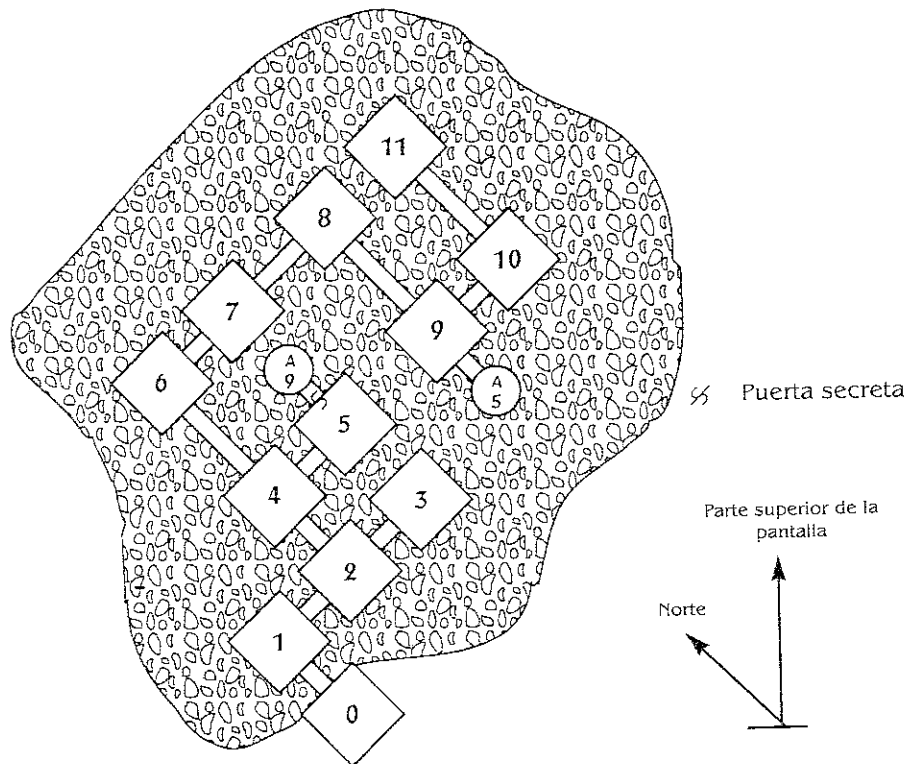
Cueva de la araña

Esta pequeña cueva (2-11) está justo a las afueras del camino principal que va hacia el norte y es incluida como introducción al combate en SHADOW SORCERER. Las arañas son fáciles de matar y no tienen ningún tesoro.

Shadow Sorcerer: Mapa Desierto



Templo de los Hombres Lagarto



Templo de los Hombres Lagarto

Acabas de tropezar con el altar de los Hombres Lagarto (22-7). Al sacerdote y a sus adeptos no les gusta que les molestes en este lugar de sacrificios e intentarán matarte. El altar se encuentra situado en la parte inferior de un precipicio y desde él se entra a las cámaras subterráneas.

La Sala 0 es el altar que está al nivel del suelo, desde donde empiezas.

La Sala 1 es la primera cámara subterránea. Hay un par de guardias cuyo objetivo es retardar tu avance pero no mucho más.

La Sala 2 es la primera prueba. Utiliza las bolas de fuego para destruir las plantas y rocas que te bloquean el camino. En el centro de la sala verás un cofre de tesoro que se abrirá ante ti en cuanto desactives o quites la trampa. El cofre contiene un arco, un carcaj y un anillo de protección. Las

rocas grises con musgo encima sólo podrán ser destruidas por tus bolas de fuego. Las plantas de grandes hojas no tienen porque ser destruidas aunque bloqueen tu visión. Guarda el anillo de protección en tu mochila a no ser que ya hayas matado al dragón verde.

La Sala 3 son las barracas de Jarak Sinn. Cuando entres aquí, serás atacado por muchos hombres lagarto a los que has molestado con tu presencia. Ellos te atacarán desde detrás de las paredes. Lo mejor que puedes hacer es salir de aquí cuanto antes.

En la Sala 4 hay un camino que se dirige hacia la puerta este y una entrada a una cueva, hacia el norte. Para llegar a la entrada de la cueva tendrás que cruzar el río que se encuentra en el extremo más noreste de la pantalla. Hay dos grupos de tres hombres lagarto cada uno.

La Sala 5 son los barracones del sargento, defendidos por dos golems y varios hombres lagarto a los que has sorprendido con tu presencia. Sin embargo, tienes que cruzar esta sala porque hay una puerta situada en la pared norte que lleva a la Sala 9. Utilízala si quieres evitar las salas 6, 7 y 8.

En la Sala 6 hay dos hidras y una mazmorra invisible en el pantano. Afortunadamente, las bestias no podrán atacarte al mismo tiempo: el muro invisible bloquea a la primera hidra y le impide acercarse a ti. Las plantas del fondo de la sala mantienen a la otra hidra acorralada. Utiliza el hechizo Bola de Fuego para avanzar a través de la maleza y llegar a la puerta. Si haces esto

evitarás un enfrentamiento con la segunda hidra. ¡Comprueba que la primera está muerta antes de dejar en libertad a la segunda!

La Sala 7 es un hall de recuerdos y los espectros que protegen sus estatuas serán difíciles de olvidar.

La Sala 8 está llena de plantas y maleza. En el camino te encuentras con tres trolls que acaban de mover una piedra en la Sala 9. Están de mal humor, como siempre. No hay razón para explorar el resto de la sala.

La Sala 9 está dividida por un río. La roca que hay en el río fue colocada ahí por los trolls con los que te has encontrado en la Sala 8. En la orilla derecha hay cuatro draconianos aurak, pero naturalmente son invisibles. Si no tienes en cuenta los indicadores de puntos de vulnerabilidad de la parte inferior de la pantalla, esta sala parecerá bastante fácil de pasar. Cuando destruyas la roca y dejes libre el camino, los aurak te atacarán. Lanza el hechizo Bola de Fuego hacia la zona sur de la roca y destruirás también a uno de los auraks. Mata a la mayoría de ellos y destruye la roca.

La Sala 10 tiene cantidad de pociones: puedes seguir caminando por la mazmorra o abrir nuevas entradas en la roca con tu hechizo Bola de Fuego. ¡Cuidado! Además de los enemigos con los que te puedes encontrar, hay dos auraks más invisibles. Uno de ellos suele encontrarse cerca de la puerta contraria a la que entraste. Utiliza el hechizo Detectar Invisibilidad para localizarlos antes de que ellos te sorprendan.

La Sala 11 es la última sala de Jarak Sinn. Aquí un grupo de hombres lagartos están torturando a Marsh Warden. Dos de los Jarak Sinn son sacerdotes, como indican sus puntos de vulnerabilidad. Sin embargo, ellos no utilizan hechizos. Si los destruyes, Marsh Warden te recompensará con un pergamino que muestra el camino seguro a través de los pantanos. Además, pasarás automáticamente a la entrada de la mazmorra, al nivel del suelo donde está el altar.

La Cueva de los Trolls

Dentro de la Cueva de los Trolls (21-4) te encontrarás con un troll que ha encontrado un cofre del tesoro y que está intentando abrirlo. Cuando te libres de él, desactiva la trampa y encontrarás una llave verde (ver Skullcap) y una espada mágica.

COMO TRATAR A LOS REFUGIADOS

Los Refugiados vienen representados por uno o más iconos idénticos. Al principio de la partida te encuentras situado en el mismo hex(ágono) que ellos por lo que no podrás ver sus iconos. En cuanto tus héroes pasen a otro hex(ágono) podrás verlos. Cada Refugiado representa a varios que viajan juntos. Al principio de la partida están juntos pero a medida que avanza el juego pueden dividirse en pequeños grupos si no son vigilados atentamente.

Estatus de los Refugiados

Comprueba el Estatus de los Refugiados antes de darles órdenes de Movimiento. Puedes hacer esto en cualquier momento del juego, siempre y cuando el grupo de Refugiados ocupe el mismo hex(ágono) que los héroes. Pulsa sobre la opción REFUGIADOS de la BARRA DEL MENU y selecciona la opción ESTATUS. Esto te dirá cuántos Refugiados hay en ese grupo, cuánta comida tienen y quién es su líder (si se han separado del grupo principal).

Ordenes de Movimiento

Si se quedan sin comida, los Refugiados no obedecerán ninguna de tus órdenes. Por lo tanto, una de tus tareas más importantes es la de buscarles comida. En cuanto localices comida regresa a donde están los Refugiados y ordénale que se muevan hasta allí. La comida es el factor principal por el que los Refugiados seguirán cualquier orden que les des (consulta Comida, posteriormente en esta sección).

Relación con el Consejo de Refugiados

Lee atentamente las descripciones sobre los líderes de los Refugiados y cómo interactúan entre ellos. Ten siempre en cuenta con qué líder vas a hablar y cómo hacerlo:

❖ **Elistan**, el clérigo, es un hombre lógico de buen carácter que admira mucho a Goldmoon y con quien Laurana tiene muy buena relación. Responderá mejor si le pides fidelidad o le convences con la lógica. Desprecia las amenazas o el uso de la violencia.

❖ **Briar**, un Hombre de las Llanuras como Riverwind y Goldmoon, es un hombre de palabras y motivaciones sencillas que ha caído bajo la influencia de Locar. Briar responderá mejor si intentas convencerle con argumentos lógicos o con la violencia aunque ésta segunda es una táctica arriesgada porque puede producir los efectos contrarios. La mejor forma de aproximarse a Briar es la de pedirle lealtad.

❖ **Locar**, es el tercer líder y principal sacerdote de la religión de los Seeker. Locar se opondrá activamente a todo lo que diga Elistan. Locar hará todo lo que le digas si se ve amenazado. La violencia también puede funcionar. No pierdas el tiempo intentando convencerle con la lógica o pidiéndole fidelidad.

❖ **Eben Shatterstone** es un hombre sencillo y amigable que jugó un papel muy importante en la huida de Pax Tharkas. Cambia fácilmente de humor por lo que es difícil saber cuál es la mejor forma de convencerle.

❖ **Brookland** es el líder de los Woodfolk, amigo de los Elves y un sólido líder de su gente que no puede ser obligado a tomar ninguna decisión. Responde bien ante aquellos que son humildes y saben mantener su estatus como líderes. Rogarle es la mejor manera de llevarlo a la acción. La violencia es una buena forma de alinearlo.

Comida

Los Refugiados necesitan comida. Tras tantos años de esclavitud no quieren entrar en el desierto y morir de hambre. Si lo haces se levantarán contra ti. Por lo tanto, deberás buscarles comida.

Hay comida en muchos sitios. Lo mejor es que guíes a los Refugiados de un suministro de comida a otro. Cada reserva de comida puede dar de comer a 800 Refugiados de 2 a 4 días, es decir que deberás mantenerlos en movimiento si no quieres que mueran de hambre. Específicamente, cada Refugiado come una unidad de comida por día, a las 8.00 p.m. Dividiendo el suministro total de comida que ellos tienen por el número de Refugiados sabrás cuántos días pueden seguir avanzando sin tener hambre.

Posición de las Reservas de Comida	Cantidad
El bosque en 3-4	4250 unidades *
El Puesto de Minas (8-6)	2400 unidades +
El refugio seguro en 12-6	4250 unidades *
El refugio seguro en 14-6	4250 unidades *
La Reserva de Montaña en 30-7	2000 unidades

* Sólo puedes coger una vez esta comida. Como se trata de la misma reserva de comida si la coges en una posición no la volverás a encontrar en ninguna de las otras dos posiciones.

+ Consigues comida de las minas recogiendo Jalea Real. Ilevándosela al Rey Neidar y preguntándole otra vez si quiere que hagas algo por ellos.

Si llevas a los Refugiados a través de los bosques avanzarás más lentamente. Sin embargo, hacia el norte es donde hay más comida. No les obligues a cruzar bosques a no ser que sepas exactamente dónde los llevas. Busca primero la comida y después guíalos por los bosques.

Puedes llevarlos por varios caminos, elige aquellos que dispongan de reservas de comida y recuerda sus horas de comer.

La comida es además el factor más importante para tratar con el Consejo de Refugiados. Si encuentras comida, regresa donde están los Refugiados y ordénalos que se dirijan hacia donde se encuentra la comida. No hay ninguna posibilidad de que te desobedezcan aunque te dirijas a ellos de forma poco deseable (amenazando a Elistan, por ejemplo). Como lo que más les importa a los Refugiados es tener comida, da igual cómo los trates siempre y cuando les des de comer.

Refugios Seguros

Los lugares donde hay comida y el hex(ágono) de entrada a Skullcap son refugios seguros: posiciones donde los draconianos no atacarán a los Refugiados. Sin embargo, no los puedes dejar indefinidamente en esos lugares porque si no los Refugiados empezarán a merodear por la zona buscándote. Para complicar aun más las cosas, los draconianos seguirán a los Refugiados hasta su refugio y esperarán cerca preparados para atacar tan pronto como los Refugiados empiecen a moverse otra vez. Sin embargo, como refugios temporales son bastante efectivos.

ARMAS DE LOS PERSONAJES: NOTAS Y RESTRICCIONES

Algunos personajes, debido a sus habilidades especiales o a estilos de lucha preferidos, se negarán a intercambiar armas. A continuación mencionaremos aquellos personajes cuyo uso de las armas está restringido. Los demás personajes pueden utilizar cualquier arma que aparezca en Shadow Sorcerer.

Tanis

Tanis empieza la partida con su Wyrmslayer, una espada larga mágica. Es una espada +3 que produce graves daños y que además tiene más probabilidades de alcanzar al enemigo cuando atacan dragones o criaturas de su especie. Tanis la cambiará si eso es lo que tú quieres. Ten en cuenta que si entras en Skullcap sin la llave apropiada, deberás seguir el consejo de intercambiarla por un arma inferior antes de cruzar la primera puerta (ver Skullcap).

Raistlin

Como mago no puede utilizar escudos o espadas. Raistlin cuenta con una varita mágica que le da gran protección (-3). Además, ésta le permite atacar dos veces lo que está bastante bien para ser un simple un objeto de madera.

Flint Fireforge

Flint utiliza hachas de mano, el arma predilecta de los dwarves. Las hachas son

bastante pesadas por lo que pueden dañar seriamente al enemigo. Además, son más cortas que las espadas y por lo tanto más manejables para razas más pequeñas. Flint desprecia las espadas y no cambiará de arma.

Tasselhoff Burfoot

La honda de Tass es una especialidad de la raza Kender y puede ser utilizada para ataques de corta y larga distancia. Por lo tanto, no hay ninguna razón para que cambie un arma por otra.

Sturm Brightblade

A pesar del dibujo que aparece en el manual, Sturm ya no lleva ninguna espada larga ni ningún escudo. En algún lugar, desde que el artista pintó su retrato, Sturm ha encontrado una espada de doble mango y se ha acostumbrado a ella. Por lo tanto no tiene manos libres para más arcos o escudos.

Goldmoon y Elistan

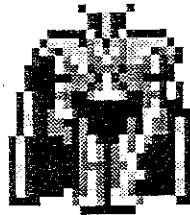
A ninguno de los clérigos les está permitido utilizar armas afiladas, incluidos los arcos y flechas. Ellos llevan varitas que pueden utilizar en caso de combates cuerpo a cuerpo.

MONSTRUOS: COMO TRATARLOS DRACONIANOS

Los draconianos son los soldados de los ejércitos de dragones. En SHADOW SORCERER suelen andar buscando a los Refugiados aunque pueden aparecer bandas errantes en algunos momentos. Y además, están los draconianos del Puesto de Minas que han hecho una especie de alianza con los dwarves aghar.

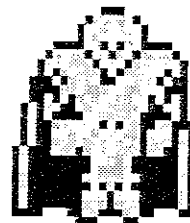
Tratar con los ejércitos de draconianos es simple: correr y seguir corriendo. Como sobre cada hex(ágono) pueden haber varias pantallas tácticas, si entras en un hex(ágono) con un icono de draconianos esto supondrá múltiples encuentros y combates, sin la posibilidad de memorizar hechizos entre medias. Por lo tanto, ten en cuenta que aunque ganes el primer combate, el segundo o tercero están destinados a acabar con uno o varios de los componentes de tu grupo. Sigue corriendo y llegará un momento en que te perderán de vista.

Si te encuentras con pequeñas bandas de draconianos, éstas podrán ser derrotadas con bastante facilidad. En general, los hechizos no funcionan sobre ellos y mantener a una persona atrapada en una telaraña puede producir muy diferentes efectos.



Aurak

Los aurak son hechiceros aunque sólo sean capaces de controlar el hechizo Invisibilidad sobre ellos mismos. Si luchas cuerpo a cuerpo contra ellos verás cómo parpadean sus hechizos, revelando así sus posiciones. Los aurak no pueden ser encantados o paralizados por lo que lo más efectivo es utilizar los hechizos Telaraña contra ellos. Los aurak son monstruos con ocho puntos de ataque, es decir, muy difíciles de derrotar.



Baaz

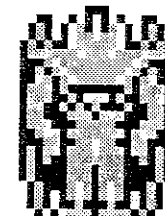
Los baaz son los más normales de los draconianos y por lo tanto bastante fáciles de derrotar. Cuentan sólo con dos puntos de ataque aunque están parcialmente protegidos contra determinados hechizos.



Bozak

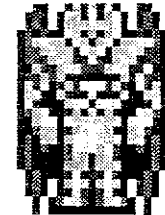
Debido a sus habilidades como hechiceros, los bozak son difíciles de derrotar. Los bozak lanzan misiles mágicos y cada bozak cuenta con tres hechizos. Si atacan en grupo te lanzarán una salva de misiles mágicos para reducir tu fuerza antes de colocarse en rango de lucha cuerpo a cuerpo. Se trata de monstruos que cuentan con 4 puntos de ataque por lo que son relativamente fáciles de derrotar cuerpo a cuerpo.

Huir de los bozak puede ser difícil porque cuando ellos lancen sus misiles mágicos contra ti, tus personajes entrarán inmediatamente en el modo combate automático y empezarán a luchar. Sigue utilizando los Movimientos de Grupo (aquí es donde los mandatos del teclado cobran importancia) para conseguir que salgan del mapa.



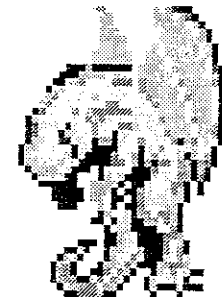
Kapak

Los kapak son criaturas que cuentan con 3 puntos de ataque además de ser muy resistentes a la magia.



Sivak

Los sivak son los draconianos más difíciles de derrotar en combates cuerpo a cuerpo. Cuentan con 8 puntos de ataque. Suelen llevar armaduras de acero como blindaje. Sin embargo, su principal amenaza son los 13 puntos de ataque que pueden producir con sus armas mágicas. Junto con los aurak, estas criaturas son muy peligrosas. Contra los sivak funcionan mejor los hechizos Telaraña que los hechizos Paralizar Persona.



Dragones

En SHADOW SORCERER sólo hay un dragón rojo, Ember. Lo verás por el desierto controlando a su ejército de draconianos. Ember nunca puede ser sorprendido, por lo que luchar contra él es muy difícil. La mejor forma de luchar contra Ember es alejarte de su camino hasta que liberes al dragón de bronce que matará a Ember por ti. Ember tiene tres armas de sople y dos

hechizos de Bola de Fuego por día. Como cuenta con hasta 66 puntos de ataque, la mayor parte de tus grupos no sobrevivirán a su segundo ataque.

Naturalmente, los hechizos Paralizar, Encantar y Telaraña son inefectivos. Además, los hechizos Bola de Fuego no destruirán a Ember aunque son bastante efectivos contra el dragón verde (ver a continuación). Para acabar con Ember utiliza el hechizo Oración, combinado con duros ataques de los tres guerreros más fuertes y con el hechizo Resistir Fuego. De todos modos, es mucho más fácil liberar al dragón de bronce.

El dragón de bronce fue convertido en piedra hace mucho años y ahora es una de las estatuas que hay en Skullcap. Para liberarlo de su prisión deberás robar la barra de bronce de los dwarves aghar que viven en el Puesto de Minas. Los dragones de bronce tienen buen carácter.

El dragón verde protege el camino que cruza el pantano. Derrotarlo será difícil aunque con unas cuantas bolas de fuego acabarás fácilmente con él. Con su soplo lanzará una nube de gas cloro que quemará la hierba y rocas que se encuentran alrededor, además de producir terribles

daños. Esto puede ser evitado si llevas el anillo de protección en tu mochila. Después de pasar por el hex(ágono) del dragón, puedes ponerte el anillo para conseguir así una mejor protección.



Dwarves

Comparados con demonios del desierto, los dwarves no son demasiado peligrosos. Los Neidar te ayudarán e incluso los traicioneros aghar hablarán contigo a no ser que entres en su templo (en el Puesto de Minas) o rehuses hablar con su Rey, Highbulp. Los dwarves de la Ciudad Escondida odian a los extraños y serán siempre hostiles. Sin embargo, estos no utilizan hechizos y tienen pocos puntos de vulnerabilidad. Si te atacan en grandes cantidades pueden llegar a agotarte. Además, ten cuidado con la trampa que hay en el Puesto de Minas. Los hechizos Encantar, Paralizar y Telaraña son bastante efectivos contra los dwarves.



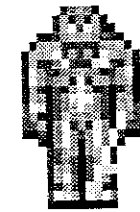
Abejas Gigantes

Salvo si atacan en grandes cantidades, las abejas son simplemente una molestia más y además sólo se encuentran en ciertas cuevas. Utiliza el hechizo Telaraña para inmovilizarlas hasta que estés preparado para darles un buen golpe.



Hobgoblins

Los hobgoblins no son muy peligrosos y sólo te harán daño si atacan en grandes cantidades. En el combate que se librará cerca de la costa, los hobgoblins te pueden rodear y hacer que las cosas sean más tensas. El hechizo Encantar es bastante efectivo contra ellos.



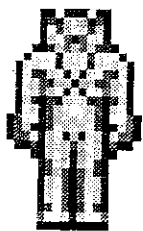
Hombres Lagarto

Los hombres lagarto, conocidos también como Jarak Sinn, no son muy grandes pero son muy fuertes y pueden hacerte mucho daño cada vez que te golpean. Protege a tus hechiceros y utiliza libremente el hechizo Paralizar. Los hombres lagarto sólo aparecerán en los pantanos o junto a los ríos.



Ogros

Los ogros son bastante molestos y si te sorprenden en su campamento pueden ser realmente peligrosos. Como son más grandes que los hombres, los hechizos Encantar y Paralizar serán poco efectivos contra ellos.



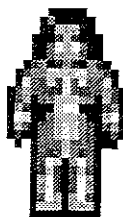
Sligs

Los sligs son parientes de los hobgoblins, es decir que pueden hacerte mucho daño si te atacan. Además, son bastante inmunes ante los hechizos Paralizar y Encantar.



Arañas

Las arañas gigantes son bastante molestas. Sin embargo no son muy peligrosas aunque te ataquen en grandes cantidades. No será necesario utilizar demasiados hechizos contra ellas, siempre y cuando tengas a dos de tus guerreros justo enfrente. Ni que decir tiene que el hechizo Telaraña no es el más apropiado para derrotar a las arañas.



Trolls

Los trolls son difíciles de destruir incluso con armas mágicas. Lo mejor que puedes hacer es luchar cuerpo a cuerpo contra ellos hasta que sus puntos de ataque sean de cero, después lanza salvas de misiles mágicos (o Bolas de Fuego si eres extravagante) para aniquilarlos. Si no, ellos se regenerarán tan rápidamente que serán casi imposibles de destruir. Debido a su gran fuerza pueden destruir las telarañas con bastante facilidad y el hechizo Paralizar Persona apenas surte efecto sobre ellos. Si te encuentras con un grupo de trolls, lo mejor que puedes hacer es luchar.

Muertos Vivientes

Varios tipos de muertos vivos plagan SHADOW SORCERER. Los muertos vivos, dependiendo de sus poderes, pueden ser alejados de la zona por un clérigo. Utiliza primero esta táctica cuando te encuentres con un grupo de muertos vivos. El hechizo Paralizar puede o no funcionar, dependiendo de la naturaleza de la criatura contra la que se lanza.

Como los muertos vivos viven parcialmente en el mundo de los espíritus, el hechizo Encantar no surte ningún efecto sobre ellos.



Caballeros de la Muerte

La fuerza del diablo es tal en estas criaturas que no podrán ser alejadas de la zona por ningún clérigo, incluso los del nivel 7. ¡Lo siento! Los hechizos Telaraña son bastante útiles como forma de enmarañar su blindaje.



Fantasmas

Los clérigos del nivel siete no pueden alejar a los fantasmas pero como el espíritu del fantasma se asocia tan fuertemente al mundo corporal-real, los hechizos Paralizar les afectarán sólo durante unos cuantos segundos. Como no tienen cuerpos físicos, los hechizos Telaraña son inútiles.



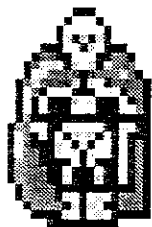
Ghouls

Los ghouls pueden ser alejados pero no eliminados. Cuando son alejados se quedan como congelados en su posición. A partir de ese momento cualquiera de tus personajes podrá destruirlos fácilmente. El hechizo Paralizar tiene efectos limitados pero el de Telaraña actúa muy bien como defensa.



Lich

Fistandantilus es el único lich que aparece en SHADOW SORCERER (¡menos mal!). Consulta la sala 13 de Skullcap para tener más información sobre cómo acabar con él. Ah, ¡buena suerte!, porque la vas a necesitar.



Fantasmas de Caballeros

Estas temibles criaturas no pueden ser alejadas o eliminadas. Además, el hechizo Paralizar apenas surte efecto sobre ellos. Utiliza el hechizo Telaraña para bloquear su blindaje.



Esqueletos

Los esqueletos son los muertos vivientes menos peligrosos. Pueden ser fácilmente alejados y aniquilados. No malgastes tus hechizos contra estos enemigos porque hasta los mismos clérigos y magos pueden luchar contra estas criaturas cuerpo a cuerpo sin sufrir demasiados daños.



Wights

Los wights pueden ser alejados por tus clérigos. Utiliza los hechizos Paralizar y Telaraña para reducirlos poco a poco.



Zombies

Trata a los zombies como a los wights.

OBJETOS

Cualquiera de los personajes puede llevar objetos. Tan sólo tienes que meterlos en su mochila. A diferencia de otros juegos de rol, las mochilas carecen de bolsillos. En lugar de eso SHADOW SORCERER te permitirá seguir recogiendo objetos hasta que llegues a tu capacidad de carga máxima. Se supone que si puedes llevar algo, encontrarás un lugar donde guardarlo. La siguiente información se provee para ayudarte a elegir qué personajes incluir en tu grupo de aventura.

Carga

Las cifras de carga incluyen las armas y blindajes con que empiezan los personajes:

PERSONAJE	CAPACIDAD MAXIMA DE CARGA
Tanis	50
Raistlin	30
Caramon	100
Goldmoon	40
Sturm	50
Tass	35
Riverwind	105
Flint	60
Gilthanas	25
Laurana	25
Eben	28
Tika	45
Elistan	15
Brookland	22
Briar	35
Locar	35

Objeto	Valor de carga
Hacha	8
Arco	8
Brazaletes	8
Barra de Bronce	8
Escudo	150
Llave	1
Llavero	2
Pociones	4
Carcaj	4
Anillo	1
Jalea real	8
Pergamino	4
Espada corta, daga	4
Lanza	8
Espada, dos mangos	12
Espada, espada larga	8

Dónde encontrar los objetos

Armas

Objeto	Encuentro/Sala	Posición del Hex(ágono)
Espada, Vorpel (Invisible)	Sala 4 Skullcap	33-??
Espada+3	Piratas Hobgoblin	10-19
Espada+2	Sala 1 Cueva de Abejas	1-2
Espada+2	Sala 4 Ciudad Escondida	18-18
Espada+2	Cueva de Troll	21-4
Espada+1	Sala 2 Skullcap	33-??
Espada+0	Campo de batalla	7-16

Objetos mágicos

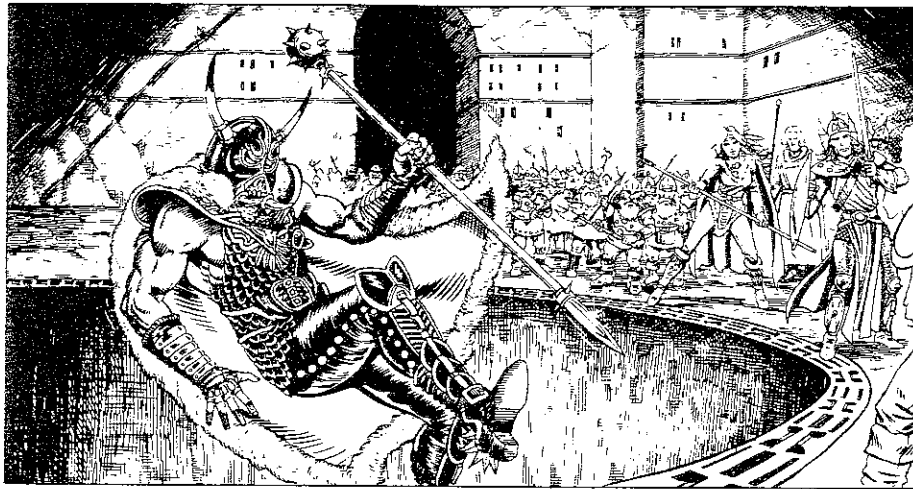
Objeto	Encuentro/Sala	Posición del Hex(ágono)
Brazaletes defensa (AC2).....	Campo de Batalla	7-16
Brazaletes defensa (AC2).....	Sala 3a Skullcap	33-??
Barra de Bronce	Sala 11 Puesto Minas	8-6
Pergamino mágico		
(bola de fuego)	Restos de un barco	9-19
Anillo protección*	Templo Hombres Lagarto	22-7

* El anillo de protección da AC3 si se utiliza o protección contra el dragón verde si lo metes en tu mochila y no te lo pones.

Pociones Curativas

Objeto	Encuentro/Sala	Posición del Hex(ágono)
Curar heridas leves	Restos del barco.....	9-19
Curar heridas leves	Sala 2 Skullcap	33-??
Curar heridas leves	Sala 2 Cueva Abejas	1-2

Objeto	Encuentro/Sala	Posición del Hex(ágono)
Arco	Bifurcación del camino.....	5-13
Arco	Campo de Batalla	7-16
Arco	Templo Hombre Lagarto	22-7
Arco	Sala 3 Skullcap	33-??
Comida para Refugiados	Sala 9 Puesto Minas	8-6
Comida para Refugiados	Sala 4 Cueva Abejas	1-2
Comida para Refugiados	Bosque (ver sección comida).....	varios
Comida para Refugiados	Reserva comida montaña	30-7
Llave, Marrón	Sala 3a Skullcap	33-??
Llave, Final	Ver Encuentro Fizban	9-2
Llave, Verde	Cueva del Troll	21-4
Llave, Roja	Campamento del Ogro	27-16
Llave, Plata	Restos del barco.....	9-19
Llave, Amarilla	Llavero Batalla	15-14
Llavero	Llavero Batalla	15-14
Carcaj de flechas	Sala 2 Cueva Abejas (N)	1-2
Carcaj de flechas	Bifurcación del camino.....	5-13
Carcaj de flechas	Templo Hombre Lagarto	22-7
Carcaj de flechas	Sala 5 Puesto de Minas	8-6
Carcaj de flechas	Restos del barco	9-19
Jalea Real (Jarra Miel)	Sala 3 Cueva Abejas	1-2



ESCENARIO DE LA LEYENDA EPICA DE DRAGONLANCE®

Habitantes de Krynn

Dwarves Neidar

Los dwarves Neidar son normalmente conocidos como los dwarves de las colinas. Decidieron asentarse en las Montañas Kharolis y relacionarse con los hombres en lugar de vivir en las ciudades subterráneas de los dwarves de la montaña. Están aislados de sus hermanos del sur y son muy conscientes de su difícil situación con respecto a la creciente amenaza que viene del norte.

Dwarves Aghar

La palabra "aghar" significa "angustiado" y los dwarves aghar hacen honor a ese nombre. Los aghar son el resultado de un cruce entre dwarves y gnomos pero ninguna de estas razas está dispuesta a admitir su parentesco. Por alguna razón, el cruce de gnomos y dwarves produjo una raza que no posee ninguna de las cosas buenas de dichas razas, es decir que los aghar tienen la codicia de los dwarves, son testarudos como los gnomos pero no tienen la inteligencia de ninguno de ellos.

Dwarves Daergar

Los Dwarves Daergar, también conocidos como los dwarves "más profundos" o "degenerados" viven en la Ciudad Escondida. Desde que los dwarves de las Montañas salieron de estas tierras, los Daergar se han degenerado cada vez más. Se dice que en la actualidad son caníbales y tienen esclavos. Algunos dicen que se han aliado con las gárgolas y lamias. La ciudad escondida donde viven son los restos del primer refugio de dwarves que perdió hace mucho tiempo su esplendor y gloria.

Verminaard

Verminaard adora a Takhisis, la Reina de la Oscuridad, la diosa del mal más poderosa. Como tal es un clérigo verdadero, capaz de lanzar hechizos. Su apoyo es el dragón rojo llamado Ember que guía a los draconianos tras tus personajes.

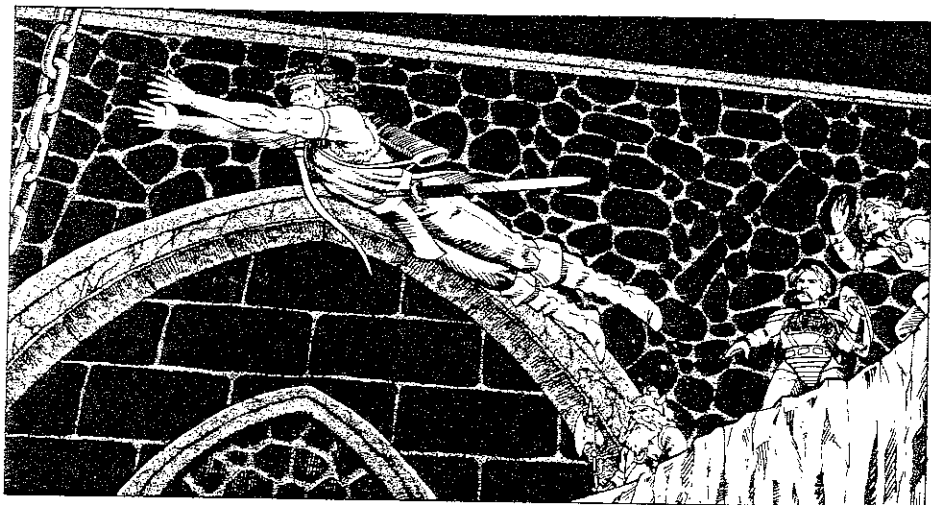
Fistandantilus

Fistandantilus era un mago muy poderoso. Tras alcanzar el nivel máximo de 25, fue capaz de concebir ciertos hechizos que se insinúan en algunas partes del juego. La captura de Blaize, el dragón de oro de Skullcap, es debido a uno de esos hechizos

así como la destrucción de Skullcap que acabó con la guerra por las Dwarfsgates. Debido a la fuerza de su poder místico, Fistandantilus es ahora un simple demilich y caza en las cavernas de Skullcap con sus minions y muertos vivientes.

Fizban el Fabuloso

Fizban es un excéntrico mago que además parece estar bastante senil. De tu grupo de aventureros sólo Raistlin cree que Fizban pueda ser en la actualidad un hombre con poderes.



GLOSARIO

Puntuaciones de Habilidad: Estos números sirven para comparar los distintos atributos de los personajes: Fuerza, Inteligencia, Sabiduría, Destreza, Constitución y Carisma. Estos van de 3-18. Los guerreros tienen un porcentaje superior a 18.

Alineación: Una simple nota sobre la profesión/ocupación del personaje. Los personajes pueden ser legales o caóticos, buenos o malos. Ninguno de los personajes de SHADOW SORCERER es totalmente malo.

Tipo de Armadura: Un número que representa la dificultad que tiene el enemigo para alcanzar a un determinado personaje. Cuanto menor sea el número más difícil será que dicho personaje sea herido. La destreza y el tipo de blindaje utilizado influyen directamente sobre tu tipo de armadura.

Brazaletes de Defensa: Brazaletes de metal que se ponen alrededor de las muñecas como blindaje ligero. Los brazaletes que aparecen en SHADOW SORCERER son mágicos y proveen protección como si de un tipo de blindaje se tratara.

Tipo de Personaje: La ocupación principal de un determinado personaje. Los tipos son: guerreros, exploradores, clérigos, usuarios mágicos y ladrones.

Dragonlance (Lanza del dragón): Un arma mágica muy poderosa. Es también el nombre de las series épicas de los que SHADOW SORCERER es sólo un episodio.

Encuentro: Un encuentro entre tus personajes y otra cosa. Los encuentros pueden acabar en combates, en conversaciones, en un descubrimiento interesante o en otras muchas cosas.

Puntos de Experiencia: Estos se ganan por el cumplimiento de importantes misiones. Matar monstruos y proteger a los Refugiados son las dos cosas más importantes de SHADOW SORCERER. En el juego de rol AD&D®, ganar puntos de experiencia permite que el personaje avance de nivel. (Como SHADOW SORCERER se basa solamente en una de las aventuras que viven sus personajes, no se producirá avance de nivel en este juego. Los puntos de experiencia sólo sirven a la hora de ganar una determinada puntuación.)

Héroes de la Lanza: Personajes principales de la leyenda épica de DRAGONLANCE®. Ellos forman tu grupo de personajes y cada uno de ellos tiene sus propias habilidades y formas de actuar. También son llamados héroes o Grupo.

Puntos de ataque: Una expresión utilizada para describir a los monstruos. Es el equivalente a los niveles de los personajes. Además de determinar el nivel de vulnerabilidad de un determinado monstruo, los puntos de ataque influyen a la hora de que un determinado hechizo funcione o no contra ese monstruo.

Puntos de Vulnerabilidad: una medida de la capacidad del personaje para soportar daños físicos. Los puntos de vulnerabilidad vienen determinados por tirar un dado por nivel y añadiendo cualquier bono que una constitución fuerte pueda proveer.

Icono: Un dibujo que representa una persona o un grupo de personas. También representan los botones que se utilizan en el juego. Los iconos suelen ser

autoexplicatorios como una flecha para combate, mano para recoger, puerta para salida/entrada, etc.

Nivel: Representa el avance relativo del personaje en sus ocupaciones. Los hechizos también tienen niveles que representan la dificultad de memorizar y la fuerza de los efectos de un determinado hechizo.

Magia: Poderes especiales capaces de alterar el universo, afectar a otros personajes, etc. La magia es un regalo de los dioses (magos, clérigos) o es una característica natural (encantamientos de los usuarios mágicos).

Melee: Cualquier combate cuerpo a cuerpo.

Monstruo: Un término que hace referencia a los enemigos de tus personajes.

Grupo: El grupo de personajes que controlas.

Raza: Los personajes pueden ser Humanos, Dwarf, Elf, Kender o Medio-Elf. Cada raza tiene habilidades o características especiales.

Jalea Real: Se trata de un término algo confuso. La Jalea Real es el resultado de un proceso que utilizan los Neidar dwarves. Este secreto proceso recoge la miel de las abejas gigantes y la convierte en una pócima de curación. Como coger un montón de miel puede ser bastante pingoso, la hemos metido en una jarra.

Hechizo: Un encantamiento mágico.

Espadas: En SHADOW SORCERER hay varios tipos de espadas. Estas se dividen según su tamaño y según su naturaleza



mágica o no mágica. Las espadas cortas y dagas suelen ser utilizadas por las razas más pequeñas como los Kender. También pueden ser utilizadas como arma principal por personajes de gran destreza. Las espadas largas son las armas afiladas más comunes y la mayor parte de los guerreros las utilizan. Las espadas de doble mango, o grandes espadas, son utilizadas sólo por los guerreros más fuertes y su uso impide que un guerrero utilice el arco (porque no puede poner en otro sitio la espada sino en el suelo).

(Históricamente, las espadas grandes eran utilizadas para las ceremonias y por los guardias de palacio y raramente aparecían en situaciones de combate. Sin embargo,

en juegos y aventuras fantásticas son bastante populares). Las espadas mágicas han sido encantadas para que provean un poder extra. La naturaleza mágica de una espada viene indicada por un número + que aparece después del dibujo del arma sobre la vista del personaje. Aunque al principio convenga utilizar una espada corta +2 en lugar de una espada larga mágica, las ventajas pueden ser mínimas. En general, cuanto más grande sea la espada, más daños producirá.

De hecho algunas armas mágicas pueden no superar las ventajas de armas más grandes, de mayor alcance y más devastadoras.