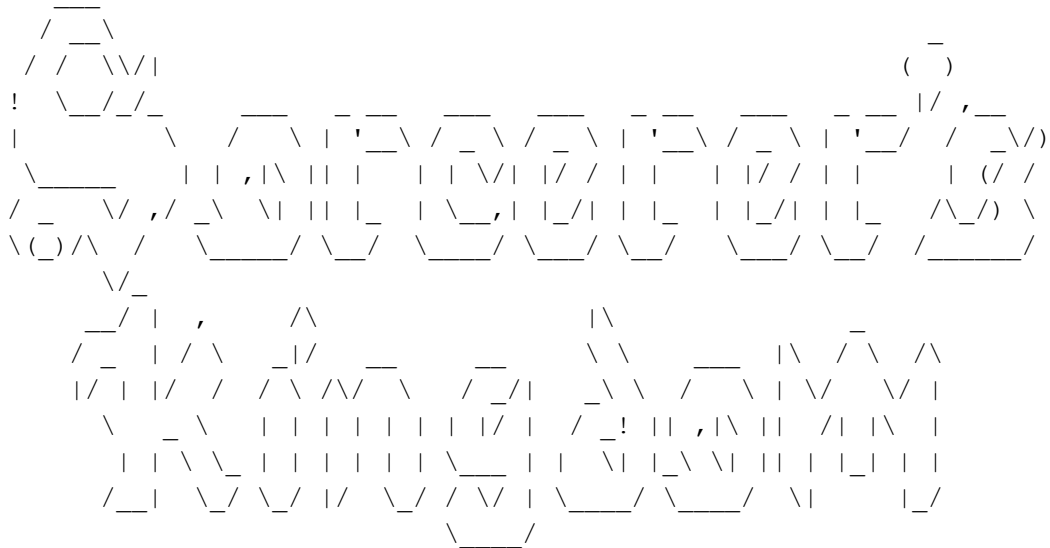


Sorcerer's Kingdom FAQ/Walkthrough (Spanish)

by NightStalker2099

Updated to v0.1 on Jan 27, 2010



S O R C E R E R ' S K I N G D O M

FAQ/Walkthrough
Original de Night stalker.
(carta_detrapa@hotmail.com)

Version 0.1

SUMARIO

	. Carta del autor	1
	. Historial del archivo	2
	. Acerca del Juego	3
	
	. Los Personajes	4
	. El control y Menus	5
	
	. Hora de salvar el Reyno	6
	. ° Landale Town	A
	. ° Crale Village	B
	. ° Elf Village	C
	. ° Servia Volcano	D
	. ° Mtn Pass	E
	. ° Argel Village	F
	. ° Zena Desert/Oasis	G
	. ° Blood Island	H
	
	. Ataques Magicos/Curativos	7
	. Otros Inventario	8

. Faq y buzón de comentarios.....	9	
. Agradecimientos especiales.....	10	
. Cuestiones Legales	11	
_ ----- _		_

1. CARTA DEL AUTOR

Bienvenido(s), en esta ocasión nos encontramos para otra aventura del fascinante RPG y ahora bien representada por un título no muy popular, bueno creo que a menos que estes leyendo este archivo, no muchas personas conocen el juego y luego mas con las complicaciones de jugar juegos clásicos, pero como bien he dicho varias veces, tu solo relajate, ponte comodo y comienza a leer (es decir buscar y leer) la información que necesitas, que aqui esta detallada paso a paso para que no te enredes y comiences a golpear a todos. Aqui encontraras todo lo que encuentre por cuenta propia e investigue, así me reserve el derecho para seguir haciendo guías en español, con el debido respeto hacia los que las hacen en inglés, igual algunas son buenas (:D), pero como todo buen "Mexicano" no es muy divertido el estar leyendo en otro idioma, ok creo que eso ultimo fue hablar de mas.

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

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

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

Esta guía esta disponible en:

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

<http://Neoseeker.com/>

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

2. HISTORIAL

version 0.1 --- 16/09/09 02:50 pm --- 24/01/10 06:46 pm

Empece a en meras fechas patrias el 16 de septiembre por estas fechas fui a hechar unas cheves y no se en realidad que paso por los meses siguientes, hasta que ya en año nuevo me di cuenta que tenia un pendiente en la carpeta de "Cosas por hacer" junto a mi tarea de matematica de hace 2 años (:D)

Tamaño del archivo: 67.7 KB.

Se realiza:

- De inicio coloque la plantilla del archivo y le di copy-paste a varios asuntitos y frases que siempre digo (como esta misma) :)
- El Historial realizado.
- Empece a buscar la informacion (algo raro pero no hay mucha).
- Interpretar los valores para los personajes.
- El no faltante Arte ASCII.
- El recorrido por la ciudad y eso.
- hice algo del inventario.
- tambien de magia, pero no completa (:D).
- Este archivo es de los mas rapidos que he hecho, en si el juego no es tan largo, ni tan dificil en realidad no es nada, jejeje.
PERO 4 MESES DESPUES! Rayos que hice todo este tiempo?
- Revision ortografica, no se emocionen, solo es como 10% :D
- Completada las partes finales (agradecimientos y cuestiones).
- Mi logotipo, ya corregido.

Esta guia trata de ser lo mas explicita. bueno no tanto y es el problema con las demas, pero en realidad me pregunto, que rayos hice estos meses???

3. ACERCA DEL JUEGO

Sorcerer's Kigdom es un juego lanzado para la sega Genesis en el '92 por la compañía Treco Corp. y es en realida dde los pocos RPGs que fueron lanzados para la sega y por desgracia no contaron con una genial recepcion por parte de los jugadores, en realidad a la fecha no existen muchos datos del juego, asi que es un poco dificil expresar sobre su historia y meritos alcanzados (ú_ú)!

En pocas palabras, el juego cuenta con una history line un poco "estandar" y facil de comprender, sin mencionar que no posee características muy diferentes a las de algun otro tipo de RPG medieval, en fin, la historia es:

" Por años la corona ha sido portada por una larga linea de Reyes, estos Reyes han sido reconocidos por su devocion en el Reyno "

Su corage y valentia los hicieron ser poseedores de riquezas y altas posiciones de honor"

Muchos jovenes aventureros deseosos de aventura han querido enfrentar el mal que cruza el reyno, aunque Solo los mas valientes han regresado.
Los monstruos han aparecido al rededor del reyno, infundiendo miedo en todos los habitantes y...

Ahora un joven aventurero, cuyo padre "Kannan" fue conocido por ir a enfrentar el mal y nunca regreso, es el encargado real de auxiliar al reyno, pero... Sera capaz de cumplir con tal mision?..."

Como lo he dicho, no hay muchos datos del juego, asi que mejor analicemos su jugabilidad, entre las cuales puedo destacar que:

- Lo bueno: El sistema de batallas tiene sus ventajas, que ha diferencias de los demas, tenemos el placer de mover a nuestros personajes por una gran inmediacion de batalla, aunque de igual forma, en numeros grandes de emeigos, no hay donde huir.

El nivel de Experiencia de nuestros personajes no se guia exactamente de un nivel y aunque destrullamos monstruos y obtengamos experiencia, solo sirve para incrementar ciertas tecnicas y mejorar aspectos como poder y fuerza. Se pueden esquivar a los enemigos y no enfrentarlos de manera automatica como en algunos otros juegos (esto es tedioso). La trama se guia muy bien y la musica medieval-fantastica me parece muy bien :)

- Lo malo: Podria decir que es un poco ortodoxo para los inventarios, por desgracia, cada uno de los personajes puede llevar un limitado numero de objetos y esto incluye las armaduras (seria mejor tener un area donde colocar mas objetos o una bolsa mas grande). El save - Load, solo cuenta con 3 slots, aunque a decir verdad, solo es cuestion de tomar prioridad para guardas puntos claves en el juego.

4. LOS PERSONAJES

Por desgracia solo contamos con cuatro personajes y como he investigado, el heroe principal no tiene un nombre propio, pero si una historia.

El "Heroe"

Estilo: Espadachin
Mejor Arma: "Elemet" espada legendaria
Nivel maximo: Lord

El heroe es bastago del reconocido Aventurero Kanna, nuestro amigo cuenta con valiosas cualidades para la batalla y es quiza el unico que la lleve a flote en todo momento, como consejo general es mejor equiparlo con lo mejor que tengas y tomar en cuenta mas el Poder que la defenza, otros rasgos de gran caracterisitca es su cabello verde (o_ó), si, verde!

Elrad

Estilo: Magic-User
Mejor Arma: El Baculo Holy
Nivel maximo: Sage

Este tipo aparece en el Dragon Rock, como realizando una especie de entrenamiento, aunque es atacado por algunos monstruos y nuestro heroe es el que tiene que responder a ayudarlo, por desgracia como cualquier otro mago su nivel de pelea es muy bajo, lo mejor es tenerlo para su chamba verdadera que es lanzar magia a cualquiera que se vea peligroso. Anda con una tunica azul y su mision principal es destruir al Warlock del servia Volcano.

Astina

Estilo: Clerigo
Mejor Arma: "Earth" Sword
Nivel maximo: Saint

Esta chica Elfo, es nieta del anciano de la aldea, aunque al principio intenta ayudar en la batalla tras un monstruo que roba algo de su aldea, mas tarde pone la condicion de unirse al grupo despues de destruir a terrorifico Warlock de Servia (baya que no es una chica facil), tiene tremendas cualidades para curar asi que sabed que su forma de batallar no es del todo confiable.

Midi

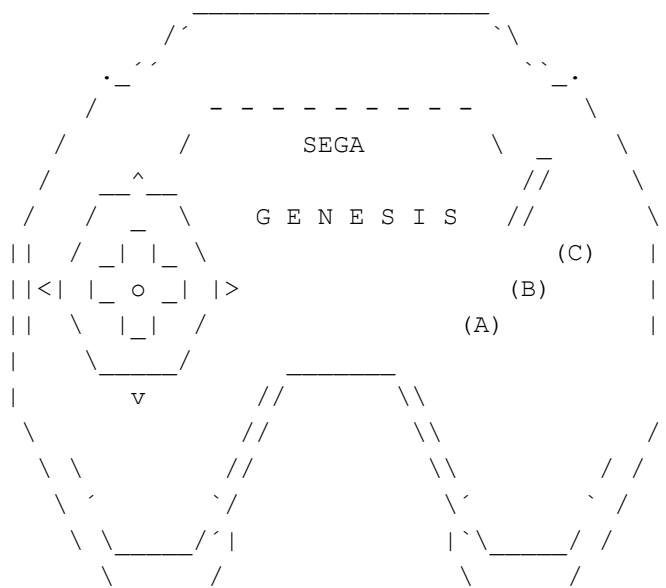
Estilo: Exploradora
Mejor Arma: Hacha de Mytrhil
Nivel maximo: Master

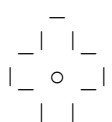
Esta chica ayuda en el recorrido y entrada hacia el Servia Volcano, es una experta exploradora y scout (algo asi), que se encarga de mostrar rutas y guias disponibles (en el juego claro), por otra parte, ya de nuestro lado es genial como complemento de magia curativa a Astina y tiene otra habilidad para poder escapar de las cuevas o fortificaciones, necesaria para cualquier recorrido (:D)

Valora muy bien el orden de los personajes, equipos y armaduras y trata de obtener las experiencias necesarias para seguir en el juego, no te creas que por esquivar algunos enemigos te podras salvar de todas las palizas.

5. EL CONTROL Y MENUS

La configuracion de los controles iniciales es la siguiente:



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

- * (A) : (presiona+pad) Seleccionar/cambiar personaje en batalla.
- * (B) : Cancelar acciones, lo basico de los botones (B)
- * (C) : Accede al menu principal.

- * [START] : Nada fuera de lo comun :)

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

- *Battle : Podemos interceptar a un enemigo antes que nos ataque, esto tiene la ventaja como atacarlo antes o lanzarle algo poderoso sin que te preocupes ser golpeado antes.
- *Detect : Sirve para revisar los baules y obtener el jugoso premio.
- *Magic : Revisa la magia o utiliza la que tiene fines curativos en cualquier momento que desees.
- *Status : Analiza el nivel competitivo y de pelea, exp. y todas esas cosas.
- *Item : Ocupa, cambia o desecha algun item en especial.
- *Map : Analiza la ruta a donde se dirigen los pesonajes y las zonas conquistadas, si desees saltar a alguna rapidamente, solo mueve el cursor al punto deseado.

6. HORA DE SALVAR EL REYNO

Nuestra aventura comienza cuando el ministro ha mandado llamar a nuestro heroe a una junta real y esta con el fin de comenzar una serie de tareas en nombre del Rey (ya que las cruzadas no estaban de moda aun), nuestro espadachin obtendra el titulo de "aventurero" por parte del Rey y luego se nos es obsequiado el mapa magico, en este detallara la colocacion de una espada para poder realizar otra audiencia real, luego a la vil forma de "comes y te vas" (n_n)" saldremos del castillo, aqui no se puede regresar en cualquier momento, (si no me crees, dile a los guardias que te dejen pasar de nuevo) (:D)...

A. LANDALE TOWN

En fin, estaremos como meros comisionados del rey y ni aun asi se dignara a dar unas monedas para los chescos (anciano Tacaño ↵↵)...
bueno, antes de comenzar con todo el ajetreo, podemos revisar gustosos este poblado, aunque si te pones a hechar relajo, las personas solo murmuran sobre los monstruos al rededor, tambien puedes revisar los siguientes lugares...
(sin algun orden aparente)

- Capilla:

A primera instancia, el clerigo solo te dira que regreses cuando deveras necesites de sus servicios y claro señores, este lugar es util cuando el/o algun personaje este en estado "cursed" (por alguna cierta razon) y falle cualquier ataque de forma inminente.

- Pozada:

Nuestra querida jefecita es la dueña de este lugar, antes de entrar, habla con ella y obtendremos algunas monedas para el domingo (solo es una vez he ù_ù), este es el unico lugar donde puedes recuperar energia de forma ilimitada y con la opcion de salvar la partida, por si te interesa.

- Tiendas:

Ya que recibimos nuestro domingo, es hora de gastar (jejeje), como cualquier juego clasico de RPG aqui y en china las tiendas de recuperantes nos proporcionan las mejores pociones o bebedizos para seguir de pie en la aventura (nada que ver con las bebidas energeticas en la vida real --).

°Recuperantes:

*Potion	:	30
*Mega-potion	:	220
*Elixir	:	1000
*Cure potion	:	5
*Nectar	:	200
*Fairy	:	60
*Revive	:	10
*Magic	:	100
*Cure	:	6000
*Life	:	6000

Por su parte, las armas son indispensables para el recorrido, eso quiere decir que no es lo mismo matar a un dragon con una cachiporra de madera que con una Alabarda filosa de dos metros en nuestro poder...

°Armas:

*Dagger	:	10
*Staff	:	25
*Mace	:	120
*Club	:	40
*Morning Star	:	500
*Hand	:	80
*Battle	:	2000
*Halberd	:	8000
*Short	:	250
*Long	:	1000

Las armaduras han ido a la mano de las armas por eones de años y estas son tan importantes como el aprender a caminar, a la par de la aventura se tiene que ir equipando a nuestro personaje para no ser molidos por cualquier vagabundo que nos salga al pazo...

°Armaduras:

*Breast plate	:	1800
*Plate mail	:	4200
*Sallet	:	650

Mis queridas recomendaciones son; hay que conseguir otros 20 golds y comprar la Maza, luego que consigamos un poco mas de money, hay que venderla (a mitad de precio, pero buee) y comprar la Long Sword, se ve un poco complicado pero no hay que perder el sentido, la verdader meta es conseguir el Halberd para ya mantener un nivel real de fuerza por un tramo real de la aventura, esto puede tomar un poco de tiempo, pero no queda de otra (ó_ó)!

- Consejero:

Por ultimo, cerca de la pozada, se encuentra el consejero real, este tipo nos puede proporcionar ciertas pistas para el viaje, por ejemplo, nuestra primera mision es ir en ayuda de los Leñadores en Lerouk Wood, asi que aaaadelante...

Jejeje, no tan rapido, antes hay que saber a donde ir, primero, por mano a derecha solo nos guia a un puente roto, hacia el sur esta el Taurus Plain, pero

no es tiempo aun de ir, mejor hay que ir por la derecha, en busca del old Wizard, ve hacia esa direccion, pero tampoco sera todo en charola de plata, el lugar esta lleno de Goblins, al entrar a este plano podemos movernos a placer si es que uno de estos monstruos no te bloquea el paso y comience una batalla, pero el fin que con algo de ingenio podremos escurrir el camino y hay que ir por un pequeño deslice al sur, aqui estara el old Wizard, que por castigos de la edad, nos pedira (que digo pedir, nos suplicara ^_^), eliminar a todas esas alimañas que rondan en la interseccion boscosa.

BIen, que todo sea por los ancianos, hay que enfrentar a los goblins (con 100 de HP), pero no te creas tan valiente como para hecharte al plato a todos, lo mas cautelozo sera enfrentar de uno en uno e ir a la pozada por si tienes algo de dificultad con el HP, en esta seccion boscoza encontraras unos cofres con 120, 80 y 50 de Gold.

Una vez que hayas realizado tal mision, hay que hablar de nuevo con el abuelo, este en tal gratitud nos obsequiera la Magic Stone, que es pieza clave para continuar.

Restaura HP y sal del pueblo por la direccion al sur, sigue el camino obvio y luego abra dos intersecciones, mas al sur se encuentra el Taurus Plain, que es donde estan muchos Bearhug lanza fuego (la muerte segura) asi que sigamos al otro camino restante para "resolver las dificultades" a las que se atienden.

B. CRALE VILLAGE

A primera instancia estara el alcalde, informando que algunos Kobolds se han manchado invadiendo toda el area de leñadores, esta pequeña villa consta de una pozada que cobra 10 Gold por hecharnos una pestañita, tambien se localiza una tienda con:

°Recuperantes:

*Potion	:	30
*Mega-potion	:	220
*Cure potion	:	5
*Nectar	:	200
*Magic	:	100
*Luck	:	3000

Aunque no hay nada real que conseguir en la villa, dirigete mas a la izquierda para comenzar a darle caña a los Kobolds (que tienen 150 HP), seria lo mismo que con los goblin's, no trates de ser el heroe, asi que comienza golpeando el costal con uno solo o si tienes buen nivel de a 2, el area boscosa es poco extensa, asi que sera facil de reconocer los items que hay, entre los cuales destacan solo potion's x3, mejor enfocate en resolver el caso de los Kobolds y luego en saquear sus tesoros, bueno el punto sin rodeos es encontrar en direccion nor-este un area que protegen dos Kobold's, (con un pinito en medio hee! :D), aqui al avanzar al supuesto camino, la roca que nos obsequio el viejo, comenzara a brillar y es que al seguir los pasos, hooo!(:0) sopreza, que una guarda de Kobolds estaran fumando algo que parece epazote y lo lanzaran al ver que un humano ha encontrado su secreto, ejejeje es decir, encontramos la guarida del rey Kobold...

\ King Kobold /

/ _____ \

HP: aprox 500
Estilo: Espadachin.
Magia : NO
Ataque: Ataques Normales
Gold: 103

Bien amigos, hay que temer, si es que andas por bajos niveles, el monstruo asqueroso esta acompañado de 4 esbirros, pero para ser sinceros, enfocate en golpear al rey y recupera si recibes un daño igual o mayor a 100, a lo contrario si te intimida el numero de enemigos, es mejor alejarte lo mas que puedas y esperar a que se aserquen a golpearte, en esa oportunidad tendras un golpe extra si te atacan y no conectan, ademas si tienes suerte obtendras una Long Sword como premio al bueno "aplasta Kobolds del mes".

Al terminar la carniceria (es decir la gran batalla ¬_¬)"(Psss), un aldeano (Gott), nos agradecera por sacar la basura (alias Kobolds) del bosque y muy gustoso informara que se abriera el camino hacia la villa de los Elfos... Luego hablaremos con el Alcalde que nos premiara con 200 gold por simple tramite, entre otras cosas, es hora de ir a hablar con el rey...

(Audiencia Real!)....(trompetas y toda la cosa)....(Blah Blah Blah)... Bueno y es que la audiencia es una patraña, hemos conseguido el titulo de "Fighter", asi que hay que a restaurar la paz del Reyno! (alli madre!)

Ahora si claro, si vamos de nuevo con el Old Wizard, nos aconsejara ir hacia la aldea de los elfos a visitar la "Dragon Rock", por pura curiosidad, ok y anda fuera de la ciudad, en direccion hacia la villa de los leñadores...

Luego sigue al norte en la direccion boscosa, donde antes eran tierras habitadas por Kobolds ecologistas, ahora los Leñadores la estan haciendo buena y destrullendo el ecosistema (Ô_ó)"(Pero esto no tiene que ver con la historia), siguiendo al norte, llegaremos a nuestro destino.

C. ELF VILLAGE

Este lugar es como visitar la cabañita de tus abuelos, donde nunca faltan los mosquitos, hierba floreciente y agua desbordada, ho si claro y los elfos (¬_¬)! entre lo comun puedes conocer al "Elder" de la alde y su nieta Astina, que nos relataran la breve historia del "Dragon Rock" y es que cuenta la leyenda sobre un antiguo Rey que se convirtio en Dragon para consiliar su sed de conquista, aunque este pintoresco monstruo se convirtio en roca junto con el mal que yacia en su corazon, para siempre! PERO!!! recientemente (osea que redundancia al decir PARA SIEMPRE!)

el sello fue debilitado y el poder negativo del monstruo aumento al doble (glup @_@), asi que estaria bueno ir a echar un vistaso un poco al norte.

- Dragon Rock:

El lugar es la ostia, es decir !A canijo! (^_^)! abra un poco de relampagos y al comenzar a recorrer, se avistara a un Mago, dandole moricha a algunos perros sarnosos, pero como buen mago, al estar solo es una cerilla, asi que nuestro hereo tendra que hecharle la mano con 4 KillHound (50hp?) y salvar a este miserable de ser devorado por los cachorros (Nota: 260 GOLD)...

Despues de salvar al magucho, se presentara como ELRAD, un aventurero pata de perro que anda en busca de como destruir a un poderosos hechicero del reyno de Servia (su tierra natal), el mago oscuro es el colmo en aquel lugar, asi que

al despedirse para seguir con su recorrido... Un elfo huelemoles llegara para avisar que el Orbe Elfo a sido robado y miss Astina fue entre los matorrales a buscar al ladron para cortarle los hues#s (ups, mala palabra censurada ^_^), Elrad tambien se ira para cortale los huesos al ladron, asi que para no hacer mal tercio, hay que hecharle la mano, preparate y anda en direccion a la izquierda...

* YARB WOODS

Que viene siendo un laberinto de zacate, te pueden aparecer algunos Trolls y Slime's que no pasan de los 300 Hp, por el momento hay que enfocarnos en limpiar este lugar de los items que les estoban (:#), entre los cuales destacan 250 y 350 gold, mega potion (x2) y un elixir, en esta primera seccion no abra mucho de toz y podras revisarlo sin cuidado, pero para seguir avanzando dirigete por direccion a la izquierda...

Esta nueva seccion esta mas poblada de Trolls, que podran ponerte una santa ching@, pero tambien puedes encontras 32 y 120 Gold, (este ultimo se esconde entre los matorrales, el otro solo esta a la vista), tambien hay otro cofre con 68, ok! ahora mueve al heroe por la direccion abajo-izquierda (n_n) y entraremos a otra seccion...

A continuacion una fuerza desconocida nos advertira de no continuar, bien que no te asuste lo desconocido (:§), entre los matorrales hay un cofre con una mega-potion, bien util para sanar y llegaremos a la seccion acuatica esperada, donde nuestro heroe se hara muy machin y convocara al ladron del Orbe... Ho! sorpresa es un Basilisco.

```

      _____
     \   Basilisk   /
    _____/   \_____

```

HP: aprox 1000
Estilo: Monstruo
Magia : NO
Ataque: Doble rasguño
Gold: 0

Estrategia: Esta lagartija sub-desarrollada es realmente mortal, cuenta con una doble ventaja de golpe y es que sus rasguños te pueden bajar como 70% de Hp, sin contar los rebotes de ataques hacia el, ok tomate con calma y espero hallas guardado algo de las Mega-P (^_^)! Lo hiciste cierto (ø_ø)? (»_»)??

En mas consejos seria tener un STR de y HP de 1200, si no cuentas con la armadura adecuada, te las puedes ver muy negras, consigue la que te da una mejora de 160 en defenza y por supuesto nuestra querida Alabarda para rajarle medio cerebro al monstruo.

Cuando estemos en medio enfrentamiento, la criatura lanzara un gas mortifero que convertira a nuestro amigo en un pedazo de roca gris, pero de entre las matas, apareceran Elrad y Astina para meterle un susto al mostro, el fuego del mago no funcionara del todo, pero servira para que Astina cure al heroe y este revane como tasajo al Basilisko, si, hemos ganado la batalla (Yupi)(:P)

Oh! claro, como premio extra nos espera un Gauntlt, asi quedamos saldados con Elrad (por haberle salvado el trasero en el Dragon Rock) y claro, se dara cuenta que uniendo su magia y nuestra habilidad magica somos la mera caña), de esta forma tendremos al primera aliado del juego; Elrad, con Orbe en mano, es hora

de regresar al la eldea...

Aqui el Elder de la aldea, estara algo preocupado por la posible ruptura del sello en Dragon Rock y es que tambien Elrad se preocupara por el Warlock del Servia Volcano, que tambien tiene intensiones de romper dichoso sello; ya aprovechando la oportunidad, nuestro amigos invitaran a Astina a unirse al grupo, pero estara un poco renuente y pedira como condicion el romperle la maceta al Warlock de Servia, bien bien, como dicen algunos, tendras quien te quiera, pero no quien te ruegue Astina (`_')! (^_^) Es broma! vamos de regreso a visitar al Rey...

- Audiencia Real:

Por nuestra admirable accion contra el Basilisco, Elrad pasara a ser de Mage a Sorcerer y nuestro amigo de Fighter a Warrior, luego solo hay que salir...

Ya estando en la ciudad hay que tomar una siesta o si tienes algo de money, puedes comprarle algunos harapos al viejo Elrad, sal de la ciudad y vamos por el camino hacia el sur, hasta nuestro siguiente destino...

* TAURUS PLAIN

El lugar esta infestado de Bearhugs (400 hp), recuerdan cuando apaleamos algunos Goblin's, pues es la misma lata con estos nuevos monstruos, hay que darle una tunda a todos ellos y no volveran a aparecer, ya que hallas hecho esto, un pequeño poblado re-aparecera de entre sus cenizas...

Al inicio todo estara cerrado, pero podemos ir a hablar con un mercante y con una chica llamada MIDI, que nos comentara sobre el ataque que sufrio este lugar y el rapto de algunos usureros que trabajan aqui, por tal motivo se ofrecera a ayudarnos mostrando el camino secreto en el South plain...

D. SERVIA VOLCANO

Rapidamente, Midi nos mostrara el camino a seguir en esta seccion volcanica y luego como el tio Ricardo, desaparecera rapidamente, bueno y es que tampoco hace mucha falta (>_>) y es que nos atacaran 3 Killhound, luego Midi regresara ya con los mercaderes secuestrados y nos dara la indicacion que podemos ir de nuevo a la ciudad a comprara algunos items, entre los cuales destacan!

°Recuperantes:

*Fire : 200
*Cold : 200
*Thunder : 200
*Sleep : 150
*Cure : 6000
*Life : 6000
*Mantle : 2000

(En realidad solo son cosas para Elrad, heee! >_>)

°Armas:

*Rip : 2500
*Freeze : 3005
*Battle : 2000
*Great : 5000

```

*Long           : 1000
*Mythril        :18000

°Armaduras:
*Boar           : 3500
*Plate          : 6000
*Myth-Ch        :10000
*Kite           : 1200
*Elfin          : 4000
*Tower          : 5500
*Magic-A        : 2500
*Full           : 4000
*Wing           : 9800
*Power          : 4800
*Thunder        : 7800
*Speed          : 5000
*Mythirl       :18000

```

Ok!, ya deja de soñar en comprar alguna de esas armas (^_^) y hay que dirigirse hacia el volcan...

En toda esta area encontraras a los perros Zarnosos que no te causaran mucho daño si llevas un buen equipo, sigue la ruta determinada y encontraras 220G, luego 126G, un Elixir y 184G, continua hasta la nueva area en direccion Norte! Esta nueva parte es un! LABERINTO! y apareceran algunos Gremlins algo molones, que no tienen mas de 450HP, tambien son comunes los Werewolf's (600HP) que ya estaran algo mas agresivos, sigue con calma las siguientes instrucciones;

Marca esta area, por que se divide en 2 (DOS) secciones a seguir, primero ve hacia el norte, despues de algunos monstruos hay un potion (»_») Baya premio! ok continua por la izquierda, en esta nueva area, podemos continuar de corrido a la izquierda y luego norte (arriba) para encontrar un M. Star, o bien, solo podemos seguir por el norte-derecha y encontrar un item de Fire (que es algo asi como un medallon y al equiparlo ofrece bono extra al personaje, ok! con eso concluimos al ejetreo en esta seccion, ahora hay que regresar de nuevo al punto que dije "MARCARAS, POR QUE SE DIVIDE EN 2" y es momento de ir por la derecha...

Derecha-norte-derecha (y abrimos seccion), sigue al area donde hay muchos Gremlimn's, en esta seccion (que es cuadrangular y con un camino al norte, revisa la esquina de sur-este (abajo a la derecha) y abra un muro falso que nos lleva a cofres con 415, 410 y 420 de Gold y un valiosisimo Papiro de Fire (para aquellos momentos friolentos :D), ok ahora hay que ir por el norte, de igual forma, en la esquina superior estara otra area oculta que nos lleva a un anillo de Fire (con NO tan buena proteccion), sigue un poco a la izquierda y pasaremos a otra interseccion.

Hay que continuar por el camino mas que obvio, eliminando a todas las moscas que merodeen por aqui, sigue por el sur, luego norte y continua por izquierda, de forma tal que si vas mucho a la izquierda, encontraremos una nueva seccion, pero momento, antes de ir por esta parte, puedes revisar la parte sur y encontrar otro pergamino de Fire o una seccion que llamaremos de "recuperante", que es una triangulacion que restaura el HP y MP de los personajes, bien, si ya esta todo listo es momento de avanzar.

Como dije, ve a la seccion de norte-izquierda, ha donde halles un muro que se abra al tocarlo, dentro nos espera un cabreado Wizard que querra ya incharnos de bolas de fuego y es que este gañan es (hasta el momento) el responsable de todas las penurias en los condados adyacentes a esta volcan, bueno mijos, que es hora de cobrar la afrenta.

\ Wizard /

_____/_____\
HP: aprox 1500
Estilo: Mago Oscuro
Magia : FireBall
Ataque: No, Solo magia
Gold: 12000

Estrategia: El Wizard o Warlock como le dicen algunos, no es mas que un magucho de nivel 2, montado en un poderoso sistema de ilusion, esto quiere decir que se multiplica en 5 y esta listo para darte la sarandada de tu vida!
Si te lo tomas con mas calma, ocupa a nuestro amigo heroe a que le de mamporros al mago de medio (o frente de ti) (¬_¬" He! y evita a los otros), solo dale unos buenos ataques y listo, que aqui si resulta el lema de que a un mago no se le compara el tamaño de su varita (^_^)(Pequeña broma),
Luego, el malevolo ser se preguntara por que rayos, perdio (¬_¬)(Tiiipico)!

Derrepente, de la nada, un espiritu del plano de fuego, aparecera a difamar de que ha despertado de un largo sueño (aunque a nadie le consta) (¬_¬), una vez fue requerida para erradicar el mal, junto a otros espíritus que han sido sellados en distintas areas, Horrendas catastrofes le esperan al Reyno si es que el mal es desatado (y eso implica que tenemos que evitarlo), si liveramos a las adas magicas, un fuerte poder estara de nuestro lado (aunque no hay que dejarse influenciar por cosas asi) (:‡) (Pero es tentador), a proposito, es hora de una audiencia Real, sal de la cueva...

A la salida del volcan, Astina (En buen momento llegas) (:‡)(Grrrr)! nos espera y es que como habiamos quedado, se uniria si le partiamos la maceta al gran Walock (baya que si), aunque ella dice; que estabamos en problemas (:‡)(Grrrr)! Vamos al castillo...

Nuestro amigo sera ahora un Knight, Elrad sera ahora nombrado como Wizard y Astina sera una Bishop.

Aqui mismo, en la ciudad, hay que seguir la ruta por la derecha (donde antes, el puente estaba roto).

* EAST BRIDGE

El carpintero y el herrero han hecho un genial trabajo, asi que sin toz, se puede atravezar esta area, en direccion de unas antiguas ruinas, bueno, que al pasar el puente, nuestra conocida Midi, se ofrecera a guiarnos (y esta vez de forma ilimitada), (aunque ella considera mas, encontrar las ruinas por deporte),

E. MTN PASS

Hay algunos Druid's que lanzan ataque electricos y las legendarias Griffon's, que aqui solo son unos perros voladores y tienen unos 700 hp,
Sigue el camino determinado, al avanzar notaras que en el norte hay otra ruta que nos lleva a un camino nevado, por el momento no se puede ir a estos lares, pero bien, mas tarde regresaremos, mejor continua por la izquierda, a una nueva seccion.

Aqui estaran unas cataratas, busca la entrada a la cueva, que se puede llegar a confundir por los tremendos brotes de agua (¬¬)...

De nuevo esta cueva se divide en algunas secciones y el nivel estara algo regular, si nuestro amigo cuenta con una espada de Mythril pasaras sin problemas toda esta area, hay los mismos enemigos molones, agregandole un Repulia, bien revisa sin cuidado esta parte, entre los cofres localizaras un 1000 Gold y una espada Saber, para continuar ve por norte...

A esta nueva seccion estaran los Gray Oozone con 800hp y que comienzan a ser una verdadera lata, trata de que no te atrapen en grupos, ok en esta seccion (en general he >_>) por la izquierda encontraras un mega-P y por el norte hay una armadura Boar, bien, para continuar anda por la izquierda.

Aqui hay mas repitiles molestos, solo vamos por el sur y encontraremos unos guantes de POver, para continuar hay que seguir al norte y de paso hallaremos unos 1480 gold...

Revisa por el norte, encontrando una Potion, o mas al norte con un morning Star, llamado Death, aunque este artilugio esta encantado y te la pueden hacer pesada si la cargas, ademas de un triangulo de recuperacion, para seguir, ve por el norte a la izquierda (ya vamos cerca)...

Primero ve al sur, con 650 Gold, seguimos al norte con 480 Gold, de nuevo al sur y luego por izquierda...

Continua y en la primera interseccion del norte abra un Mega-P, luego ve por la izquierda y luego al norte, (con mas lagartijas) (¬,¬)! revisa el area sin cuidado y hallaras una medalla de Water, 1380 Gold, sigue por la izquierda, al sur con un casco de Death-M (no recomendable) (o_o)" y al norte a nuestro pronto destino...

Que bien, al querer avanzar, un pequeño temblor estremesera la cueva y de la nada aparecera un monstruo rojo.

```
      _____  
     \   Hydra   /  
    _____/ \_____
```

HP: aprox 3000

Estilo: Dragon

Magia : emmmm?(^_^)"

Ataque: Los normales, pero dobles

Gold: 0

Estrategia: El mitologico dragon de varias cabezas, es ahora un estorbo en el camino, bueno que aqui les presento un pequeño truco (recuerdo haber pedido, la espada de Mytrilo para este nivel, o bien si no la pedi no lo recuerdo n_n), ok hay que poner a nuestro heroe a darle sus pataditas, pero resulta que si lo atacamos, el dragon nos regresara un ataque doble, dependiendo del HP de nuestro amigo, le podria causar unos 2 ataques de 200 y 400, bien que hay que seguri golpeandolo hasta que tengamos 500 HP, entonces haz que las chicas curen a nuestro espadachin y entonces el monstruo, en vez de atacar dos veces, solo lo hara una vez y con un daño regular entre los 100 o 200, sin mas que decir que la espada le da caña como golpear a los topes del wak-and-mole (ú_ú)!
A claro, Elrad solo puede estar de observador...

Al terminar la masacre, el water spirit abra despertado de su letargo y en pocas palabras (letras), nos dira el mismo choro que la adita del fuego, bla bla bla, aunque con un dato interesante y es que cuando gobernaba el antiguo Rey, la cueva en la que estamos conduce al castillo cerca del lago, antes de la ultima

batalla, el antiguo Rey hizo un escrito en la puerta de la torre, ok, hay que ver tal inscripcion...

esta dice que "cuando un bravo hombre (el "hombre" (^_^)) aparesca y los espíritus sean revividos, el Rey (Jose Alfredo Jimenez) (Jajajja) (Emmm) (:D) regresara a su tierra (o sea a su casa y con su gente), para ofrecer su mega-special-power" y saben que significaaaaa! es hora de ver al Rey... (usa el mapa para ir de volada)...

Audiencia Real: Nuestro heroe sera todo un Sword master, Elrad se convertira en todo un Druid, Astina pasara a ser un Archbishop y Midi de Scout a Specialist (y eso que las chicas solo ayudaron con el lonche) (jejejeje) (O_ó) (Ho! no, en problemas por decir eso).

Nuestro siguiente destino desconocido, pero vamos de nuevo a Mtn Pass y claro, recuerdan el camino nevado, en marcha...

* MTN PASS

Ejejeje, si te encuentras un Snow wolf, ni te molestes en atacar a ese pobre animal, es broma, ten cuidado si vas contra ellos en grupo, lo mejor es ir rapido en busca de la ciudad.

F. ARGEL VILLAGE

Por alguna razon, los habitantes son solo sombras y es que ya investigando, resulta que un monstruo que habita en una cueva cercana, los encanto de tal forma, la unica solucion clara es ayudar a estos pobres individuos a recuperar su forma, tambien comentan que hay uno mas de esos espíritus que habitan en la cueva, entre otras cosas disponibles, puedes descansar en la posada o comprar algunas cosillas en el mercado, mejor vamos por la izquierda hacia la cueva...

Laza Icefld: El lugar esta en Ice-storm y custodiados por unos tipos de serpientes gigantes llamadas Ice Eel (1000HP), muy vulnerables al Blaze de Elrad, al norte se encuentra la cueva...

Hay unos Barbarian's (1200HP) con fuerza similar a las serpientes gigantes y que puede dejar un hacha tipo "Battle" como premio, pero no es cosa facil, en esta primera seccion de la cueva no hayaras mucho y no creo tener que explicar la gran tematica del lugar, solo hay muchos monstruos y en direccion de norte-izquierda un cofre con 1480 Gold, ya por esta area, hay que ir de nuevo por la izquierda para entrar a otra seccion...

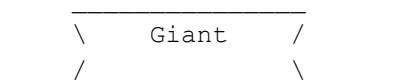
Primero vamos unos pasos al norte, abra dos caminos, mas al norte hay un baston de Holy, algo util para aumentar la magia del viejo Elrad, ahora si vamos por la izquierda, un poco al sur esta un medallon de "Wind" muy util como elemento de defenza, seguimos por la izquierda, hacia el norte hay un baston de Evil (al parecer esta en curse), tambien al norte esta la siguiente area...

Vamos un poco al norte y luego a la derecha, aqui hay un triangulo de restauracion, unos pasos al norte estara una armadura de Saber y un poco al sur hay unos guantes de Thunder, si revisamos mas a derecha-sur, estaran 1110 Gold, ahora regresamos a donde el triangulo, ok, en general esta area tiene dos salidas mas, podemos ir a:

Seccion Norte: estaran los Ice Ghost (1200HP), bueno desde la seccion anterior, si tienes suerte te pueden dejar un pergamino de Freeze, lo importante aqui son los cofres con 2000, 1234, cure-Ptn, 2000 y 1162 Gold, justo donde este este cofre, a la derecha se abre un pasaje que nos lleva a una espada tipo Ice, 2200 y 2000 Gold y dos Mega-P, si sigues revisando esta seccion encontraras un excelentisimo escudo de Mytrhil, de este punto, sigue por el sur, revisa bien esta parte y encontraras una seccion oculta a varios cofres que nos ofrecen una pociones de Mega-P(x2), Magic, Elixir y unas botas de Speed, ok vamos de vuelta a la seccion anterior, al punto del triangulo... como dije, hay dos salida disponibles, vamos a la restante...

Seccion Derecha: Vamos mas a la derecha (redundante) (:+), hay 1280 Gold, sigue el clasico camino marcado, con 2110 Gold, sigue al norte, si vamos por rumbo a izquierda estaran 1246 Gold y en seguida un anillo de Cold, anda de nuevo por el norte a la siguiente parte...

Esta ultima area revisala a gusto, esta muy simple, aunque mantente distante de los Ice lizard, entre los cofres hay uno con 2800 Gold, 1500 Gold y la increible armadura Myth-Ch, que nos hara practicamente invisibles, bien que solo resta ir al norte a encontrar la esperada seccion de Bosses...



HP: aprox 3000
Estilo: Titanes
Magia : mmmnop
Ataque: Fuerza Bruta
Gold: 3200

Estrategia: Wooow, que ahora tendremos que enfrentar a tres mortales gigantes que haran una aparicion muy agil, como no podria decirlo mejor; CORREEEEE!
bueno que si nuestro amigo heroe cuenta con la armadura y escudo de Mytrhilo es pan comido, pero ocupa los turnos principales para alejar a Elrad y las chicas a la parte posterior de la sala, ahora los tres titanes comenzara a maltratar a nuestro amigo que se quedo en la primera fila, pero tranquilo que no le hacen ningun daño mortal, o bien si te sientes en peligro, haz que alguno de nuestros compañeros de apoyo le lancen un Elixir para recuperarlo por completo, el espadachin se puede dar el lujo de partirle la hoya a los tres monstruos.

Luego como es costumbre, hemos despertado a una de esas antipaticas aditas, ahora es el espiritu del viento y es que nos comentara que el espiritu que falta, descanza en la antigua torre, el sello del Dragon Rock se sigue consumiendo y hay que apurarnos a encontrar a la ultima adita, ho claro y es momento de ver al Rey!

Tip: Ocupa Scape de Midi para salir, afuera en la neblina unos chacales estaran tras de todos, pero aqui ya podemos transportarnos con el Mapa...

De camino al catilo (hojojo) (^_^), podemos ir a Argel Village, habla con uno de los aldeanos (ya no sombras) y recibiremos un "Leahter" (algo util para continuar), bien, no se si lo habia comentado (ejejeje) (»_») (Upss)! pero en esta aldea, revisando entre los arboles al sur, hay un area secreta a llegar a las tiendas de Aramas y armaduras (aunque por el momento no lo comentare), hay buenas opciones para superarse, pero los precios son como "para ir fumarme un poco de Fsss", bien vamos hacia el rey...

Audiencia Real: Por haber rescatado a Argel Village de su eterno dolor, he aqui han llegado los titulos reales de Hero, Warlock, Paladin, Experxtper?

(he! hasta los reyes se equivocan) (~_~) Expert para Midi.

Nuestro siguiente destino es visitar al Anciano del pueblo (que esta ahora donde al principio derrotamos a todos esos Golins), acompañado del Carpintero y del Herrero del pueblo, nos ha planteado una posible solución para volar a los confines del reino (que es donde debemos ir), nos pedirá la Leather de Argel village (que ya contamos) y el Tico Trees de Crale Village (anda rápido, habla con un sujeto cerca de la posada y nos dará el Lumber y regresa con el anciano).

Los tres sujetos se pondrán a trabajar rápido por el Wind Wings y aunque se nota que fue mucho tiempo, recibiremos el Magic Wind's, ahora solo resta buscar un lugar de altura para hechar a andar este artilugio, bien vamos aaaaa... Argel Village de nuevo, sigue por la derecha a una área montañosa con una excelente visión hacia el bacio y entonces! a Volaaaar!...

G. ZENA DESERT/OASIS

Al principio rodeado de alacranes, ve al norte, a una pequeña parte de reposo, con un triangulo de recuperación, prepárate y anda por la izquierda, con los terribles Worm Desert y algunos Ghouls, si vas por el norte abra 1900 Gold, continua a la izquierda, aparecerán algunos zombies, donde comienza el camino empedrado anda más a la izquierda por 1200 Gold, aquí es pan comido encontrar la entrada a las catacumbas por el norte...

A la entrada ve por la derecha y rápido notarás a un Skeleton (1600HP) que cuida una genial espada de Mythril (aunque resultaría mejor venderla y comprar algo mejor) (cara ambisiosa) (^_^), bueno para avanzar hay que ir por izquierda y norte, sigue por la derecha, aquí notarás un cofre con 2300HP, luego unas escaleras con muchos (pero muchos) Jellys, además de una potion, emmm luego hay que regresar a la sección anterior y continuamos más por la derecha...

En esta sección se puede notar rápido la mecánica, son tres caminos en paralelo de arriba a abajo, por la parte de abajo está un cofre con 2300 Gold sigue en derecha con un Medallón de Earth, no encontrarás placenteros los Minotaurs(2000) y ten cuidado en el camino medio por que abre una trampa a regresar al nivel anterior, solo en la parte de arriba estará un Mega-P y al final el camino a continuar...

Ocupa algo de electricidad para hechar abajo a los esqueletos y gelatinas Jelly, puedes notar a la derecha un cofre con Elixir, revisa abajo a la izquierda a un muro falso con un anillo de Life y otro Elixir, además un solicitado (baya que si) (^_^) triangulo de restauración, ahora regresamos de nuevo al camino y continuamos un poco al norte, aquí a derecha hay un anillo de Cure, luego revisa un poco más al norte y localiza sutilmente las secciones y muros falsos en derecha con un Hacha Night y a izquierda con unas botas de Mithryl, o claro no olvides unos 3000 Gold que se ven a cuestras, revisa a sur-este y estarán las escaleras a continuar...

Avanza un poco y anda con calma que aquí abundan los Warlock's y Golem's, que en otras circunstancias no aparecerían juntos (uff), entre las malas noticias está que los muchos esos son inmunes a la magia (aun la más fuerte), al igual que los golems, la buena noticia es que no son inmunes a la magia de puños, así que dales un buen mamporro a todos ellos y a propósito, es buen momento para elevar un poco el rango de niveles de los personajes, aunque si te cargan mucho la mano, lo mejor es regresar a la sección anterior a restaurarse, bien hay que ir por la izquierda, si vas por el sur, abran varios monstruos pero la recompensa es algo tentadora, un casco de Mothryl, armadura de Flame 2350 y 2400

de Gold, bien, sigue al norte y aqui apareceran unas escaleras, aunque mas a la derechas hay "otro" camino, primero vamos por las escaleras...

"Otro" Camino: bien si seguimos por la derecha aparecera un triangulo de restauracion, luego un cofre con 3000 Gold, pasando el muro falso estaran unos Jelly's, sigue por el norte y luego busca el muro falso por la izquierda, el punto es encontrar los guantes de Rune, que por desgracia estara rodeado por los malevolos Jelly's (Seeee) (>_<)", ahora, si seguimos por otro camino a la derecha, bien, en realidad no llegaremos a nada, solo un eterno pasillo a la-no-vamos-a-ningun-lugar, mejor regresamos al nivel anterior, justo a donde las escaleras...

Escaleras (A seguir!): Esta seccion esta algo enredada, el punto es buscar los cofres con algunos premios muy jugosos, entre los que debes localizar (emmm!) (¬_¬)"(No pensarias que yo.... te diria) 4000 gold, Casco Rune (muy a nivel superior del Mytrhil), un Hacha de Mytrhil (mas poderosa que la espada), un flagelo llamado Death (que suspuestamente esta encantado) (si, si encantado), unas Botas de Rune, una espada de Earth, 3200 y 4500 Gold, entre mis consejos generales es, no tener miedo y enfrentar a las masas molestas que protegen los enemigos, no te preocupes por el HP, ya que pasando esta seccion se puede encontrar otro triangulo especial, ho claro, en esta seccion tambien puedes (es decir, DEBES) encontrar las escaleras a continuar (busca por el sur)...

De inicio estaran algunos Minotaur, bien cabreados, es momento de elevar algo el HP, luego abra un cofre con escudo Caesar, elimina algunos Golems, pasa el triangulo especial y por fin las escaleras...

(Musica de Visita al Rey)!!! Momento, que paso? estamos en la corte real y el Rey, nos querra hablar directamente, si claro, que nos otorgara el ultimo titulo, este es... LA MUERTE! entonces nuestro amigable Rey, se transformara en un monstruo, al igual que todos los demas sirvientes.

```

      _____
     \      Lich      /
    _____/      \_____

```

HP: aprox 8000

Estilo: Mago

Magia : A base de Rayos

Ataque: Si pero no duele (^_^)

Gold: 6500

Estrategia: Espero ya hayas equipado bien a nuestro heroe, luego haz que Elrad ocupe su Spark de forma repetida para eliminar a los BoneGolem (y de paso el Specter), con algo de suerte no perderas a ningun amigo, luego manda al Heroe a primera fila frente al Lich, este se ensañara atacandote, pero si estas bien equipado, eso serra una briza de verano, cuida que no se pase de queso al atacar a los compañeros, por si las dudas.

El Lich ha sido derrotado y es que tambien hemos liberado a todas las adas magicas, antes de irse al averno, el mago nos confesara que el padre de nuestro heroe, Kanan, fue amolado con uno de sus hechizos y es improbable que estuviera a salvo, antes de largarse al infierno se reira como un desquiciado y aparecera el espiritu del fuego, este nos contara que como ya lo habia hecho antes el antiguo Rey, necesito de una espada especial con el poder de todos los espíritus, esta legendaria espada esta a cargo del Rey, si! del Rey, marchaoz a visitar al este tipo... rapido, rapido...

- Audiencia Real: Si y es que ya no hay nada, solo el ministro nos espera a

decirnos que el Rey se ha marchado, asi es, ha ido en busca del sueño americano (jejeje) (n_n)", bueno es que nos ha dejado un carta, narrando que ha el le habia llegado una carta de Kanan (el Padre del heroe) y es que estos dos sujetos de jovenes fueron unos vagales que viajaron en todo el reyno en busca de diversas aventuras, aunque ya tenia rato que no sabia nada de Kanan y es que el remitente de su viejo amigo, se llegaba desde la Blood Island (baya destino vacacional) (ú_ú)" y bueno, el rey fue en busca de su antiguo amigo de parrandas y vagancias y solo resta pedirle la espada Legendaria al ministro,

reciviendo dicha espada, una voz aguarrentosa se hara notar, es el antiguo Rey! y ya ha falta de alguien que nos de los titulos reales, se encargara de darnos los titulos de Lord, Sage, Saint y Master, bien chicos hemos cumplido con todos los titulos y parece ya hemos alcanzado el maximo nivel (de titulos), ahora dirigios al Dragon Rock, de priza...

- Dragon Rock: De nuevo nos habalar el Antiguo Rey y propiciando el uso de la espada Legendaria, esta absorvera el poder de los 4 espíritus, toma la espada Element y seremos transportados a Blood Island.

H. BLOOD ISLAND

Anda rapido a la cueva, bueno que no sera cosa facil y es que estara llena de las Piryhidas, pero si cuentas ya equipada la espada y las armaduras de Rune, jajaja que no te haran ni cosquillas, en primera encontraras 10000 Gold y unas ropas de Wizard, luego sigue a la cueva...

Aqui todos los soldados estan tumbados, el Rey igual esta tumbado, estara algo horgullosos por haber llegado hasta alli y bueno, para comprimir las cuitas que nos dira el rey, antes de que estire la pata, confesara que Kanan es el verdadero Rey, luego como dije, solo colgara los tenis, ho claro nos entregara la mitad de un Medallon y supuestamente Kanan cuenta con la otra mitad, asi que hay que ir a buscarlo...

Al avanzar por el sendero, unos monstruos terribles nos rodearan y es que es momento de batallar.

```
_____  
 \ Leviathan /  
_____/_____\_____
```

HP: aprox 7500 c/u
Estilo: Dragon
Magia : Fireball
Ataque: Mordidas
Gold: 12000

Estrategia: El mitico dragon marino es ahora uno de los lacayos del mal, su poder se basa en el fuego, asi que andaos con cuidado y mejor dicho, hay que equipar con el medallon de Fire al elemento mas devil, luego ocupa la Mega explosion con Elrad unas dos veces y le daras su merecido a los 6 dragones, aunque esto no garantiza que todos sean eliminados de un solo tajo, a los que resten solo que se encargue nuestro heroe, la clave para eliminarlos es que no cuentan con la capacidad de moverse.

Avanza a la entrada de la cueva, aqui notarás un cofre, pero ojo ya que al continuar, nos espera una emboscadas de gelatinas.

\ Blob /

HP: aprox 5000 c/u
Estilo: Gelatinas
Magia : Nop
Ataque: si los comunes
Gold: 20000

Estrategia: Si bien, este es el nivel mas alto de Jelly's de corredor, puede que si te carguen la mano con el numero de atacantes (8), pero creo estar a tiempo para encargarte que Elrad recupere sus puntos magias con alguna clase de bebedizo, ya que necesitamos una descarga de Explosion! que barrera con todo a su paso o bien, si esto no es suficiente, rematalos con un Spark, es todo lo recomendable contra estos adefecios.

El cofre contiene una magnifica armadura de Caesar, la mejor del juego, sigue al norte a unos guantes de Caesar, luego el obvio camino, aqui caeremos en otro emboscada de los Jellys, bueno que pensando si no tienes nada de magia, te puedo dar un consejo, no sigas directo a donde el cofre, mejor ve al estilo de la serpiente, es decir, da un paso al sur, luego a derecha y que el heroe quede de frente al cofre, asi cuando aparezcan las gelatinas, basaran todo el ataque a nuestro espadachin y como a de ser mas claro, cuenta con las mejores armaduras que ninguno de ellos podra sobreponer, bien que obtendremos unos 20000 de Gold y el cofre contiene unas botas marca Caesar (ho seee) (ø_ø)... El siguiente cofre nos ofrece el esperado casco Caesar, luego un triangulo de restauracion y otra entrada...

En la siguiente seccion nos esperan los latigos medievales por naturaleza, las chimeras, las temibles criaturas de tres cabezas con la capacidad de moler a cualquier insignificante que le atraviere, pero descuida que solo estan en esta area (-_-)" para continuar ve al norte...

Ho gracias! que abra un triangulo esperandonos y aqui estara un sujeto, familiarmente reconocido, bien si es Kanan, el legendario aventurero amigo de mil parrandas del difunto rey y como bien lo dice, lo encontraremos en pleno descanso (si como no) (-_-)" amablemente curara al grupo (ojo con eso, que te esta curando, no restaurando los puntos magicos, esto sirve por ejemplo si te elminaron a un miembro, este revive), tambien abra un reencuentro familiar, ya que nuestro heroe pensaba que Kanan habia enrrollado el petate, pero no era asi, por ultimo obtendremos la otra mitad del medallon y es momento de visitar la camara del Black Dragon! (anda al norte)...

Al querer pasar la puerta, una pequeña interrupcion se hara, si si, es hora del duelo.

\ Gargoyle /

HP: aprox 8000 c/u
Estilo: baya, son gargolas
Magia : No al parecer.
Ataque: sip
Gold: 14000

Estrategia: Son 6 de estas estatuas, hay una cosa muy importante que debes saber, las gargolas son totalmente vulnerables a la magia, solo ocupa dos ataques de Explosion y no sabran ni que les paso. Esto de que las gargolas no

sirven contra la magia es una ley general en cualquier tipo de juego medieval o de rol, recuerda eso en algun futuro encuentro (real o imaginario) contra una Gargola (^_^)...

Bien chicos, estamos listos para la batalla final, tomad un poco de refresco y seguid con la ultima entrada...

Ante los ojos de todos, la realidad se descontinua y el maligno ser, causante de toda esta aventura se hechara a la vista, que no te espante el intro estilo exorsista, pero ya aparecio el Black Dragon.

```
_____
 \ Black Dragon/
____/_____\_____
```

HP: aprox 20000

Estilo: Dragon

Magia : Lightning-Fire

Ataque: Mega-Ataques (baya)

Gold: 20000

Estrategia: Lastimosamente ocupa las dos Explosion de Elrad (o las que te alcancen), esto solo le hara cosquillas, luego pasa al espadachin frente a su boca y propinale un mamporro, hay un tremendo truco o mejor dicho, consejo con el que te puedes librar de esta batalla rapido, si nuestro heroe golpea normalmente al Dragon, este le puede regresar de 2 a 3 golpes seguidos, pero si curamos al Espadachin antes que ataque (aunque sea curel) este solo recibira un golpe y por lo general es una mordida de unos 300 de daño, aunque quizas lo hubiera dicho antes, seria mejor que llenaras a nuestro amigo con Elixir's en su inventario, asi ya fuera el ultimo en pie, siempre podria llenar su barra de HP sin cuidado y bien, que lo demas corre por tu cuenta.

El Black Dragon esta atonito (y cabreado), pero ha sido derrotado, Grrraaghhh! (que en idioma de Dragones, ha de ser algo como hijos de la c#E%&@!(*_*)" Bien que le hemos partido la maceta a este paquito, me reservo el final, que esta dos - tres...

7. ATAQUES MAGICOS/CURATIVOS

Como es comun en este tipo de juegos, siempre hay magos con fuertes tecnicas para hachicharrar, congelar o apalear a los enemigos, a los contrios de los clerigos que se encargan de restaurar a nuestros aliados, incrementar poderes y ese tipo de delicadesas, en fin, aqui la lista de poderes posibles.

1 . C O N J U R O S M A G I C O S

- Fireball - 20 MP

El basico ataque de lanzar una bola de fuego, nada fuera de lo comun.

- Thunder - 40 MP

Otro ataque basico de magos, este es un rayo que cae para quemar electricamente a un enemigo.

- ColdBolt - 30 MP

Este es en parte el ataque congelador que golpea con estalacticas a un oponente.

- Silence - 10 MP

Este ataque permite bloquear a algun otro mago a que ocupe una tecnica magica, claro se sabe que entre magos son muy celosos de su profesion.

- Blaze - 50 MP

Esta es la segunda face de fireball y es ahora una temible columna de fuego, que es recomendable en las zonas congelantes, solo daña un objetivo.

- Freeze - 110 MP

Este es la segunda face de los cubos de hilo, es ahora un tremendo golpe de estalactitas que hata parecen cristales (:D)

- Fear - 20 MP

Elrad infunde un pavor a todas las criaturas de mente devil que salen corriendo como si hubieran visto algo terrorifico, muy util, pero solo funciona con algunos.

- Lightning - 60 MP

Un tremendo impacto electrico puede mandar a volar a algun enemigo que odios, solo daña a un caracter.

- Firestorm - 80 MP

Una lluvia de cometas cae para dañar a toda una orda de monstruos, me parece genial este ataque, aunque nuestro amigo necesita mucha experiencia.

- Icestorm - 80 MP

Una ventisca de nieve llega para arrazar a cualquier desafortunado que te enfrente, a menos que sea tipo hielo, esto es casi mortifero.

- Spark - 120 MP

Unos rayos golpean a todos los enemigos al rededor, es mejor aun que los de fire y ice por que no hay muchos enemigos electricos.

- Explosion - 300 MP

El ataque definitivo de un mago, una perforacion circular ignea llega para desvanecer a todos los enemigos en alrededor, por desgracia solo llega hasta nivel Sage y ocupa mucho MP.

1 . C O N J U R O S C L E R I G O S

- Emmm! Creo que en otro momento los colocare, ahora quiciera evitar la fatiga, uff fue un recorrido muy raro.

9. INVENTARIO

Y para finalizar, me he tomado la valentia de hacer un pequeño inventario, ya se que no son mis fuertes pero me gustaria ir aumentandole cosas, poco a poco, al final se que lo lograre (o eso espero).

* Lo siento, esta seccion esta siendo contruidad, mientras disfruten de los objetos miselaneos, a menos que alguien me quiera ayudar, lo agradeceria mucho.

°Otros:

*Magic Map : Nos permite ver las secciones del Reyno!
*Magic Stone : Un objeto indispensable en el juego (c_c)?
*Lumber : COmo agradecimiento por salvar la villa de los leñadores.
*Leather : De la ciudad con mucha nieve, tambien es un obsequio (y como no, los salve...vamos)
*Magin Wing : Un objeto que permite volar hacia una isla sin conexion alguna.
*Medallion : Conformado por dos partes, es la que nos permite llegar a la batalla final.

Chicos! (hip) no abusen de las sutancias alcoholicas como lo estoy haciendo en este momento (principalmente del rompopo), que no se que escribo y o estoy haciendo en este adksladñ moment,asdkopdkfl.... (u_u)Zzzzz

10. FAQ Y BUZON DE COMENTARIOS

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

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

Si es un truco valido o alguna correccion respecto a esta guia (excepto las ortograficas, de eso me encargo yo), te mostrare como colaborador especial.

11. AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

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

Para finalizar me gustaria mucho dar los siguientes agradecimientos:

- Treco! La empresa que no he encontrado mas interesante (>_>), Tanks!
- SEGA, baya no hemos consiliado mucho, soy mas nintnedero pero igual es buena.
- Gamefaqs.com (La mejor pagina sobre FAQs) por recibir mis trabajos y Neoseeker.com que tambien tiene buenas guias
- Google.Com Que haria el mundo sin esta pagina :)

- A TI, gracias publico, por leer este archivo (o disque leer).
- A MI nueva uE9, vamos 6 y contando.
- Supongo que a MI, ya saben no, hago lo que puedo.
- A las Barbie's: Si no san quienes son, preguntes! aunque no tendran muchas informacion de sus infidelidades (Grrrr)! (ò_ó) (y mas Grrrr)!
- Y mejor dicho, tambien agradezco a Gemma! la nueva Barbie, baya que curvas (^_^) (jejeje)...

Creo que siempre abuso de las partes finales, por que no escribo nada coherente, pero en fin, asi es mi estilo, bye bye bye.

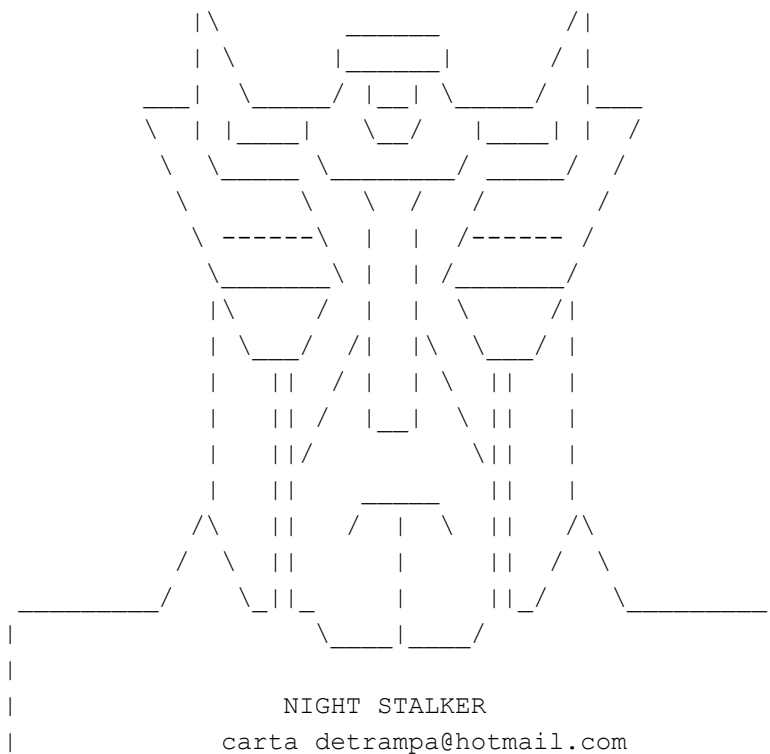
12. CUESTIONES LEGALES

Este archivo es propiedad de Night Stalker (carta_detrapa@hotmail.com)

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

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

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



TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS COPYRIGHT 2010 (Night Stalker)
LA ULTIMA VERSION SIEMPRE DISPONIBLE EN GameFAQS.COM

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