



- COMO JUGAR
- PERSONAJES
- OBJETOS
- MONSTRUOS
- RECORDADO
- SECRETOS
- INDICE
- COMENZAR EL JUEGO
- CONTROLES
- EN LA CIUDAD
- MAPAS
- DIAS NOCHE
- EL MENU PRINCIPAL
- EN EL CAMPO
- TROCOS Y CONSEJOS

también aparece tras derrotar a veinte monstruos de un tipo concreto que no hayan soltado objeto alguno.

Pulsa **L1** o **R1** para girar la imagen del monstruo. Pulsa **X** o **C** para ver al monstruo en acción.

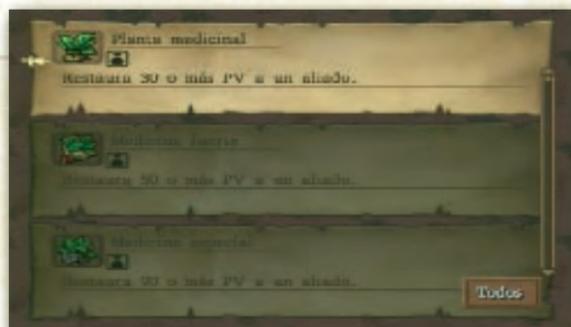
Pulsa abajo para colocar el cursor junto al nombre de cualquier objeto de la lista de objetos obtenidos; pulsa entonces **C** para ver una descripción del objeto.

Objetos obtenidos (fig. 15).

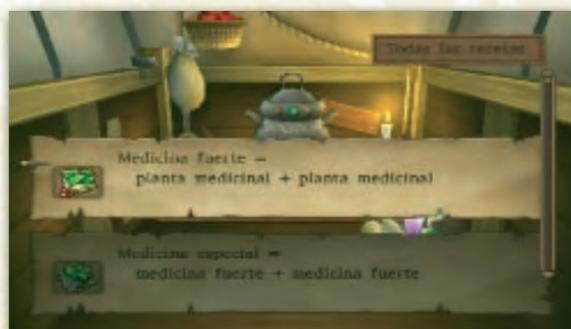
★ Aquí aparecen todos los objetos que hayas recogido al menos una vez. Podrás ver listas ordenadas por diversos criterios (armas, armadura, etc.) o simplemente examinar la lista completa de objetos. Pulsa izquierda/derecha para cambiar el orden de la lista (por tipo o alfabéticamente).

Recetas de alquimia (fig. 16).

★ El libro de recetas de alquimia aparece en cuanto consigues el Pote de alquimia. Contiene todas las recetas que hayas descubierto en libros, conversaciones o en tus experimentos. Selecciona una receta de la lista para entrar en el menú del Pote de alquimia.



15



16

EN EL CAMPO

EN LA BATALLA

En cuanto salgas de la ciudad, tardarás poco tiempo en enfrentarte por primera vez a una horda de monstruos. Estos encuentros suelen producirse al azar, si bien su frecuencia y combinación de enemigos se rigen por unas reglas estrictas. Lo más importante es que estés siempre preparado. Procura salir de la ciudad con tus PV y PM al completo, y llévate muchos objetos curativos. Es importante que tus personajes siempre lleven al menos un pequeño número de medicinas en sus inventarios personales, por si acaso tienen que usarlos en una batalla. También conviene que metas un ala de quimera en la bolsa para poder teletransportarte de vuelta a la ciudad en caso de emergencia. En algunas batallas, tanto tú como tu contrario os podréis aprovechar del factor sorpresa y ofrecer pocas oportunidades de venganza al rival.

Al comenzar la partida, el héroe y Yangus son unos guerreros inexpertos; por tanto, recibirán bastantes palos durante las primeras batallas. No te desanimes si tu grupo pierde alguna otra pelea. ¡Eso pasa en las mejores familias! Vamos a ver las opciones de batalla con más detenimiento:

- ★ **Luchar:** Combate normal (ver más adelante).
- ★ **Huir:** Puedes intentar huir; pero conseguirlo o no es una cuestión de suerte. Si fracasas en tu huida, los monstruos te atacarán, por lo que está opción no está libre de riesgos. Perderás toda tu experiencia y monedas de oro si huyes durante un combate.
- ★ **Intimidar:** Con esta opción, puedes intentar asustar a tus rivales mediante gestos amenazantes. La intimidación tendrá

más posibilidades de éxito si tu enemigo es más débil que tú. A veces, los monstruos que huyen despavoridos sueltan un objeto, pero es la única recompensa que obtendrás por hacer que un monstruo huya (ni experiencia ni monedas de oro). Si los monstruos se mantienen firmes a tus intentos de asustarlos, puede que reaccionen con un contraataque.

★ **Táctica (fig. 1):** Puedes hacer que todos los personajes -salvo el héroe- luchen de forma automática con tácticas predefinidas (que también puedes configurar en el menú Misc.). Elige una de las siguientes opciones:

Sin piedad: Ofensiva total. El objetivo es causar el mayor daño posible al enemigo. Cuando tus rivales sean débiles, es mejor usar otra estrategia que consuma menos PM.

Lucha prudente: En esta estrategia prevalecen las acciones que atacan al enemigo con conjuros que le dejarán dormido, confuso o paralizado.

Tareas curativas: El personaje se centra en sus labores curativas, cada vez que los PV de un compañero de grupo desciende por debajo del 50%. Se hace énfasis en consumir pocos PM, se potencia la defensa y el cambio de estados.

No usar magia: Además de la magia, tampoco se usarán atributos que consuman PM. Si quieres guardar PM para más adelante, ésta es tu estrategia.

Mentalizarse: Esta estrategia se centra en aumentar la tensión (hasta un máximo de 50), hasta que sea posible derribar a

un rival de un solo golpe. El personaje no perderá tiempo curando a otros.

Cumplir órdenes: Desactiva el modo de combate automático para que puedas dar órdenes a tu personaje personalmente. Por lo general, ésta suele ser la mejor estrategia de lucha.

LUCHAR: ÓRDENES DE BATALLA

Selecciona Luchar para ver las siguientes opciones (fig. 2):

- ★ **Atacar:** Ataca con el arma que el personaje tenga activada (o con sus manos).
- ★ **Habilidad:** Usa habilidades de combate que hayas aprendido al acumular puntos. Muchos atributos solo pueden usarse si tienes suficientes PM. Además, los atributos suelen estar relacionados con un arma, y solo podrás usarlos cuando ese arma esté activada.
- ★ **Conjuros:** Usa un conjuro de combate que hayas aprendido al acumular puntos o al llegar a un nivel en concreto. Solo podrás invocar estos conjuros si tienes PM de sobra.
- ★ **Objetos:** Usa o activa un objeto del inventario personal del personaje. Por ejemplo, podrás usar un objeto curativo durante un combate para curar a un personaje herido. También podrás cambiar de arma si llevas más de una. Esta acción no cuenta como turno, por lo que tras realizarla podrás seleccionar otra acción, como realizar un ataque con tu nueva arma.

Recuerda: durante un combate, no podrás usar objetos de tu bolsa.

ATAQUE: ELEGIR UN OBJETIVO

Si has optado por el ataque, lo más habitual es que tengas que elegir un objetivo (a no ser que te enfrentes a un único rival).

Si el arma que usas solo puede atacar a un enemigo cada vez (por ejemplo, una espada), haz lo siguiente:

En la parte derecha de la ventana de órdenes verás una lista de tus rivales (fig. 3). Éstos aparecerán en la lista de varias formas: como un grupo de enemigos del mismo tipo (por ejemplo, limo x 3) o como diversos tipos.

El cursor (un puñal pequeño) aparecerá automáticamente junto al primer enemigo. Si quieres atacar a otro enemigo, pulsa izquierda/derecha (o arriba/abajo si hay más de un grupo). Los monstruos de un grupo siempre llevarán una letra (A, B, C, etc.) tras su nombre.



01



02

★ **Defender:** El personaje adopta una posición defensiva. Durante este turno, los ataques enemigos solo le provocarán la mitad del daño normal. Este efecto puede realizarse mediante la acumulación de tensión. Esta acción cobra efecto inmediatamente, por lo que el daño infligido seguirá siendo la mitad de lo normal incluso si el enemigo te ataca antes de que veas al personaje adoptar la posición de defensa durante su turno.

★ **Mentalizar:** El personaje invierte su turno en acumular tensión. Esto aumentará su fuerza de ataque en el siguiente turno.

Es importante recordar que durante el combate puedes echarte atrás con respecto a una acción, y pulsar **A** o **C** para volver al comienzo del proceso de selección de estrategias. Sin embargo, la batalla comenzará en cuanto hayas seleccionado una acción para el último personaje activo.



03



CLAVES Y COMENTARIOS

Claves

COMO JUGAR

PERSONAJES

OBJETOS

MONSTRUOS

RECORRIDO

SECRETOS

INDICE

CLAVES Y COMENTARIOS

HEROE

YANGUS

JESSICA

ANGELO

Como muestran los valores de la tabla "Nivel", la evolución de los personajes de Dragon Quest dista mucho de ser aleatoria, puesto que sigue un criterio establecido. No es por casualidad que, durante las primeras fases del juego, el héroe reciba menos puntos que Yangus cada vez que asciende de nivel. Verás que transcurre mucho tiempo hasta que los personajes consiguen 100 puntos, y que cada personaje evoluciona a su propio ritmo. Por tanto, conviene que tengas cuidado a la hora de repartir los puntos que obtiene cada personaje al subir de nivel. Las siguientes páginas están pensadas para ayudarte a la hora de tomar estas importantes decisiones.

Las destrezas de armas como las espadas, hachas y bastones están siempre relacionadas con el uso de un arma determinada. Por ejemplo, el héroe solo podrá usar un atributo de espada si está blandiendo una de estas armas. Lo mismo se aplica a las cualidades como Ataque +5 o PM máximo +20: el efecto desaparece cuando activas otra arma distinta en el personaje.

Con los atributos sin armas ocurre justo lo contrario: solo pueden usarse (o activar sus cualidades) si el personaje no lleva un arma; es decir, si lucha con las manos vacías.

Solo las destrezas de quinta categoría (valor, humanidad, atractivo y carisma) funcionan sin importar el arma en activo. Por ejemplo, si el héroe ha aprendido PM 3/4, el consumo de PM se reducirá en todos los conjuros.

Si aprendes una versión más avanzada de una habilidad, la habilidad original desaparecerá de tu lista de atributos. Por ejemplo, el atributo de lanzas Asalto de trueno del héroe será reemplazado por el poderoso Asalto relámpago.

1 conjuros

Nivel	Nombre	PM	Objetivo	☉	Info
3	Minicuración	2	1	✓	Devuelve 30-40 PV a un personaje.
4	Antitoxinas	2	1	-	Cura a un personaje intoxicado o envenenado.

2 espadas

Puntos	Nombre	PM	Objetivo	☉	☼	Info
4	Ataque +5	-	Auto	-	-	-
9	Dragoestocada	0	1	✓	✓	Causa un 150% de daño a monstruos de la Familia Dragones (en el resto de monstruos provoca un daño normal).

1 Nivel: Con la excepción de Yangus, los personajes aprenden nuevos conjuros a medida que suben de nivel y acumulan puntos de experiencia. La columna "Nivel" te indica el nivel que un personaje debe alcanzar para dominar cada conjuro.

2 Puntos: Los atributos nunca se aprenden de forma automática. Cuando un personaje sube de nivel, recibe puntos como premio. Puedes repartir dichos puntos entre las cinco categorías de destrezas. La columna "puntos" te indica cuántos puntos son necesarios para aprender cada atributo.

3 PM: Esta columna indica el número de puntos mágicos necesarios para usar un conjuro o un atributo.

4 Objetivo: Esta columna señala el número de monstruos o personajes a los que afectará el conjuro o atributo; por lo general, el valor de la columna será "1" (solo afectará a un monstruo), "Grupo" o "Todos".

La excepción la constituyen los conjuros y atributos con objetivos "1-2" o "1-4", que se componen de dos o cuatro ataques individuales. Los objetivos de estos ataques se seleccionan al azar, así que no podrás elegir el número real de víctimas.

En el caso de las acciones que sirven para curar o ayudar a tus personajes, hay tres posibles valores: "1" (afectará al personaje que elijas), "Grupo" (afectará a los cuatro personajes) o "A sí mismo" (la acción solo se aplicará sobre el personaje que use el conjuro o atributo.

"Auto" indica que el efecto tendrá lugar de forma automática cuando sea necesario. Esto sirve para todos los objetos que aparecen como "Cualidades" en el menú de atributos.

5 Tensión (☉): "✓" implica que el efecto del atributo o conjuro puede aumentarse mediante la acumulación de tensión (si se usa la orden Mentalizar; ver página 19).

6 Doble potencia (☼): "✓" indica que puedes aumentar el efecto de un atributo o conjuro por medio de la Doble potencia, un útil conjuro de ayuda que pueden usar Jessica y Angelo.

7 Nombre: Valores de la columna "Nombre" como "Ataque +5" o "Probabilidad de golpe crítico" hacen referencia a las cualidades que se activan automáticamente si el arma correspondiente está activada. Por ejemplo, "Ataque +5" quiere decir que la potencia de ataque (ver página 14) aumenta en cinco puntos.

"Probabilidad de golpe crítico" indica un aumento de posibilidades de conseguir golpes críticos, algo poco probable en un ataque normal a un monstruo. Los golpes críticos producen un daño mucho mayor que un golpe normal, sin importar el grado de defensa del enemigo. Con un golpe crítico puedes llegar a provocar daños considerables en los monstruos de metal.

8 Info: Datos importantes sobre los efectos de los atributos y conjuros.

Algunos efectos solo provocan daños en algunos enemigos (por ejemplo, los monstruos de la Familia Dragones). Para saber a qué familia pertenece cada monstruo, consulta la sección Monstruos de esta guía (páginas 68-99) y la lista de Monstruos derrotados del juego (ver página 15).

En algunos conjuros y atributos encontrarás información del tipo: "Causa un daño de 158-190 en cada miembro de un grupo (que puede llegar a 239 en niveles superiores)". En otras palabras, 158-190 es la cantidad mínima de daño que puedes causar con esta acción (salvo que el enemigo goce de una gran resistencia, como es el caso de los monstruos metálicos). Cuando el personaje suba de nivel, el daño provocado por este atributo o conjuro también aumentará, pero nunca más de 239.

Algunos conjuros y atributos provocan cambios de estado; sus efectos se describen en la página 20.

"Conjuro" indica que el objeto está más cerca de ser un conjuro que un atributo, y por lo tanto es susceptible a sufrir los efectos de la Negación mágica.

Cuando el héroe acumula 100 puntos de valor, aprende dos atributos: la Superdescarga y la Megaestocada. Si sus atributos de espada también han crecido (o si los domina del todo), la Megaestocada se verá reemplazada por el Megacorte profundo, una versión superior de esta habilidad.



HÉROE

Heroe

El héroe era un guardia de rango bajo del castillo de Trodain. Formaba parte de un pequeño grupo que sobrevivió al ataque mortal de Dhoulmagus, junto con sus compañeros actuales: Trode, Medea y Munchie, el fiel roedor que vive en la bolsa del héroe.

El héroe es un personaje versátil: su eficacia es la misma en el combate armado que en el uso de conjuros curativos y magia de apoyo. Sus armas favoritas son las espadas, las lanzas y los bumeranes.



nivel

Nivel	Fuerza	Agilidad	Resistencia	Sabiduría	PV	PM	Puntos	Exp. necesaria
1	8	6	0	5	22	0	0	0
2	9	7	0	6	25	0	0	17
3	11	8	5	7	28	5	0	44
4	12	9	9	8	30	9	2	93
5	13	10	14	10	34	14	4	180
6	15	11	19	12	37	19	7	310
7	17	13	23	14	42	23	9	505
8	19	14	26	16	45	26	12	797
9	22	16	29	18	52	29	14	1235
10	25	18	32	21	59	32	17	1892
11	27	21	34	24	71	34	20	2795
12	30	24	36	26	80	36	23	4036
13	33	28	38	28	90	38	27	5742
14	36	31	42	30	98	42	32	8087
15	39	35	44	32	109	44	38	11311
16	42	38	48	35	120	48	44	14938
17	45	41	52	38	129	52	49	19018
18	48	45	56	41	140	56	54	23608
19	51	48	60	43	153	60	59	28771
20	54	52	63	45	166	63	63	34579
21	57	54	66	49	179	66	68	41113
22	62	57	68	53	194	68	74	48463
23	66	60	72	57	210	72	80	56731
24	71	63	75	62	224	75	85	66032
25	74	65	81	68	237	81	90	76495
30	96	75	110	102	307	110	117	152012
35	111	90	159	139	358	159	150	288086
40	123	100	197	168	408	197	189	533287
45	139	110	227	192	442	227	222	975135
50	165	123	255	212	468	255	236	1526665
60	214	150	284	238	497	284	259	2629725
70	261	162	330	276	593	330	278	3732785
80	309	175	385	319	690	385	306	4835845
90	357	188	445	343	732	445	332	5938905
99	400	200	478	366	806	478	350	6931659

conjuros

Nivel	Nombre	PM	Objetivo	○*	●*	Info
3	Minicuración	2	1	✓	-	Devuelve 30-40 PV a un personaje.
4	Antitoxinas	2	1	-	-	Cura a un personaje intoxicado o envenenado.
6	Telehuida	2	-	-	-	Teletransporta al jugador a la entrada de la mazmorra (solo funciona en las mazmorras).
11	Miniincendio	4	Grupo	✓	-	Causa 13-19 puntos de daño de fuego a todos los miembros de un grupo (pueden ser hasta 35 puntos de daño si se ha aumentado la sabiduría).
18	Semicuración	3	1	✓	-	Devuelve 75-90 PV a un personaje.
20	Incendio	6	Grupo	✓	-	Causa 24-34 puntos de daño de fuego a todos los miembros de un grupo (pueden ser hasta 62 puntos de daño si se ha aumentado la sabiduría).
27	Maxicuración	6	1	-	-	Devuelve todos los PV a un personaje.
29	Semirresurrección	8	1	-	-	Resucita a un personaje muerto, con un 50% de probabilidades de éxito (el personaje resucita con un 50% de PV).
32	Superincendio	10	Grupo	✓	-	Causa 79-90 puntos de daño de fuego a todos los miembros de un grupo (pueden ser hasta 170 puntos de daño si se ha aumentado la sabiduría).
65	Alma de dragón	64	1	✓	-	Habilidad que causa más de 400 puntos de daño en un enemigo.

espadas

Puntos	Nombre	PM	Objetivo	○*	●*	Info
4	Ataque +5	-	Auto	-	-	-
9	Dragoestocada	0	1	✓	✓	Causa un 150% de daño a monstruos de la Familia Dragones (en el resto de monstruos provoca un daño normal).
15	Estocada flamígera	0	1	✓	✓	Causa un 150% de daño (en los enemigos con alta resistencia al fuego, el daño será menor).
22	Ataque +10	-	Auto	-	-	-
30	Estocada metálica	0	1	✓	-	Cada ataque causa entre 1 y 2 puntos de daño a monstruos metálicos (y daño normal en el resto de monstruos).
40	Probabilidad de golpe crítico	-	Auto	-	-	-
52	Falcoestocada	0	1	✓	✓	2 estocadas por ataque con un 75% de fuerza (4 estocadas con aproximadamente un 55% de fuerza con la falcoespada).
66	Ataque +25	-	Auto	-	-	-
82	Estocada prodigiosa	4	1	✓	✓	Causa un 125% de daño y recupera tus PV en una proporción del 50% con respecto al daño causado.
100	Megaestocada	20	Grupo	✓	-	Causa 158-190 puntos de daño a todos los miembros de un grupo (pueden ser hasta 239 puntos de daño en niveles superiores).
100*	Megacorte profundo	20	Grupo	✓	-	Causa 222-282 puntos de daño (hasta 331 puntos de daño en niveles superiores). * Requiere un conocimiento previo de todas las atributos de espadas y valor.

Lanzas

Puntos	Nombre	PM	Objetivo	○*	●*	Info
3	Ataque +5	-	Auto	-	-	-
7	Asalto de Mercurio	0	1	✓	✓	El personaje será el primero en atacar en el turno de lucha. Potencia de ataque: 80%.
12	Asalto de trueno	3	1	✓	-	Cada golpe tendrá muchas posibilidades de convertirse en golpe crítico (posibilidad del golpe: 50%).
18	Ataque +10	-	Auto	-	-	-
25	Multiembestida	4	1-4	✓	✓	3-4 embestidas por ataque, con un 50% de fuerza (cada objetivo se selecciona al azar).
34	Probabilidad de golpe crítico	-	Auto	-	-	-
45	Barrido	0	Grupo	✓	✓	Ataque a grupo. El daño inicial es aproximadamente de un 80%, y se va reduciendo con cada enemigo.
59	Asalto relámpago	0	1	-	-	Versión más potente del Asalto de trueno: todos los golpes serán golpes críticos (posibilidad del golpe: 50%).
77	Ataque +25	-	Auto	-	-	-
100	Tormenta luminosa	25	Todos	✓	-	Causa 190-220 puntos de daño a todos los enemigos.

Bumeranes

Puntos	Nombre	PM	Objetivo	○*	●*	Info
6	Tiro cortante	2	Todos	✓	✓	El primer enemigo recibe dos golpes; por lo demás es como un ataque normal de bumerán.
12	Ataque +5	-	Auto	-	-	-
18	Lanzamiento potente	4	Todos	✓	✓	El daño es algo menor de lo normal, pero lo reciben todos los enemigos por igual.
25	Ataque +10	-	Auto	-	-	-
32	Lanzamiento igneo	6	Todos	✓	-	Puntos de daño: 36-44 (todos los enemigos).
40	Ataque +15	-	Auto	-	-	-
52	Superlanzamiento	4	Todos	✓	✓	Versión más potente del Lanzamiento potente. Potencia de ataque de aproximadamente un 150%.
66	Ataque +20	-	Auto	-	-	-
82	Tiro luminoso	8	Todos	✓	-	Puntos de daño: 76-84 (todos los enemigos).
100	Megalanzamiento	15	1	✓	-	Causa 145-177 puntos de daño a todos los miembros de un grupo (pueden ser hasta 284 puntos de daño en niveles superiores).



CONSEJOS SOBRE DESTREZAS

Las **espadas** son muy útiles a la hora de combatir a los monstruos metálicos; la Estocada metálica (30 puntos) es especialmente eficaz. Si acumulas 100 puntos de espadas y de valor, aprenderás el potente Megacorte profundo, aunque te llevará un tiempo conseguirlo.

Las **lanzas** son ideales para luchar contra los monstruos metálicos, especialmente el Asalto de trueno (12 puntos) y el Asalto relámpago (59 puntos). La Multiembestida (25 puntos) también merece la pena si te enfrentas a un único enemigo, pero no si el ataque individual se distribuye entre varios monstruos.

Los **bumeranes** son de excepcional ayuda al comienzo del juego, ya que golpean a todos los enemigos. Pero en fases más avanzadas resultan menos eficaces (más de 40 puntos: Ataque +15), por lo que es recomendable cambiarlos por otras destrezas. Ni siquiera los atributos de bumerán más potentes merecen realmente la pena, ya que son incapaces de provocar daños verdaderamente cuantiosos.

Luchar **sin armas** es mucho menos eficaz que cualquier otra destreza, si bien hay algunas acciones que conviene probar; por ejemplo, la Ráfaga (42 puntos). Sin armas, el héroe solo conseguirá resultados dignos de mención si desarrolla una destreza al máximo (ataque +50).

sin armas

Puntos	Nombre	PM	Objetivo	○*	●*	Info
4	Ataque +5	-	Auto	-	-	-
11	Superprotección	0	A sí mismo	✓	-	Acción de defensa más potente. Reduce el daño en un 90%.
17	Lapidación	0	Grupo	✓	-	Puntos de daño: 8-20 (Ataque a grupo).
24	Puñodillo	2	1	-	✓	Causa un 150% de puntos de daño. La tensión no tiene efecto, la tensión acumulada no se reduce.
33	Ataque +20	-	Auto	-	-	-
42	Ráfaga	2	Todos	✓	-	Causa 39-48 puntos de daño a todos los enemigos (pueden ser hasta 132 puntos de daño en niveles superiores).
52	Probabilidad de golpe crítico	-	Auto	-	-	-
70	Multipuñetazo	0	1-4	✓	✓	4 golpes por ataque, con un 33% de fuerza (los objetivos se seleccionan al azar de entre todos los enemigos).
82	Lanzamiento de roca	4	Todos	✓	-	Causa 72-104 puntos de daño a todos los enemigos.
100	Ataque +50	-	Auto	✓	-	-

valor

Puntos	Nombre	PM	Objetivo	○*	●*	Info
8	Telerregreso	1	-	-	-	Teletransporta al jugador a la entrada de uno de los lugares conocidos de la lista. Si ya has visitado al menos ocho lugares, puedes usar izquierda/derecha para desplazarte por las páginas (Solo funciona en exteriores).
16	Reactivación	2	Grupo	-	-	Conjuro que cura a todos los enemigos dormidos o paralizados.
28	Protección sagrada	4	-	-	-	Los monstruos débiles no te atacarán durante un tiempo (en el bosque y en las mazmorras).
40	Negación mágica	3	Grupo	-	-	Conjuro que impide a un grupo enemigo que use magia (cambio de estado: Negación mágica).
48	Descarga	6	Todos	✓	-	Conjuro que causa 40-56 puntos de daño a todos los enemigos (pueden ser hasta 88 puntos de daño en niveles superiores).
56	3/4 del PM	-	Auto	-	-	Conjuros que solo usan un 75% de la cantidad habitual de PM.
70	Suicidio letal	1	Todos	-	-	El héroe se autoinmola. Todos los enemigos quedan eliminados (aunque no se obtienen puntos de experiencia por ello) o reciben un alto nivel de daño (no funciona con todos los enemigos).
82	Omnicuración	36	Grupo	-	-	Conjuro que repone al completo los PV de todos los personajes.
90	1/2 del PM	-	Auto	-	-	Conjuros que solo usan un 50% de la cantidad habitual de PM; las fracciones se redondean al alza.
100	Superdescarga	15	Grupo	-	-	Conjuro: 100-140 puntos de daño en todos los miembros de un grupo (hasta 220 puntos de daño en niveles superiores).
100	Megaestocada	20	Grupo	✓	-	Causa 158-190 puntos de daño a todos los miembros de un grupo (hasta 239 puntos de daño en niveles superiores).

El **valor** es extremadamente útil a la hora de aprender cualidades que reducen el consumo de PM (a 56 y 90 puntos), y que también cuentan con la ventaja de funcionar con independencia del arma activada. Tampoco te olvides de los ataques avanzados: la Descarga (48 puntos) y la Superdescarga (100 puntos), o el conjuro curativo Omnicuración (82 puntos).

Estrategias recomendadas: Comienza por aprender valor hasta llegar a los 8 puntos (y así conseguir el Telerregreso); después, aprende bumeranes hasta llegar a los 40 puntos (y conseguir Ataque +15), seguido de valor hasta llegar a los 100 puntos. Prosigue aumentando tu destreza de espadas hasta llegar a los 66 puntos (Ataque +25) o tu destreza de lanzas hasta los 59 puntos (para aumentar tu probabilidad de golpe crítico).

Otra opción puede ser renunciar a los bumeranes desde el principio y comenzar a repartir los puntos por igual entre espadas y valor hasta llegar a 66 puntos de espadas, para luego hacer lo propio con lanzas y valor.

Sin embargo, debido a que te encontrarás con lanzas extremadamente eficaces en las primeras fases del juego, quizás sea preferible que te concentres en el dominio de las lanzas desde el comienzo.



COMO JUGAR

PERSONAJES

OBJETOS

MONSTRUOS

RECORRIDO

SECRETOS

INDICE

CLAVES Y COMENTARIOS

HEROES

VANGUOS

JESSICA

ANGELO



Objeto	Función	Comprar/Vender		Tienda	Lugar	Monstruo	Creado de	Mezcla con
 PLANTA MEDICINAL	Devuelve 30-40 PV a un personaje.	8	4	Varias tiendas de objetos	Villatrásito, Alexandria, Puerto Horizonte, etc.	Limos, gato apastelado, Labibabosa, etc.	-	Medicina fuerte = 2 plantas medicinales Raíz de rosa = medicina fuerte + planta medicinal Raíz de rosa = 3 plantas medicinales Antídoto intenso = planta medicinal + planta antidótica Antídoto especial = planta medicinal + 2 plantas antidóticas Planta rosácea = 2 plantas medicinales + bulbo lunar Pócima chocante = planta medicinal + planta antidótica + bulbo lunar
 MEDICINA FUERTE	Devuelve 50-68 PV a un personaje.	-	88	Vendedora en Puerto Horizonte	Bacará, Argonia	Arboligno, arboligno diabólico, águila del Hades, etc.	2 plantas medicinales	Planta rosácea = medicina fuerte + bulbo lunar Medicina especial = 2 medicinas fuertes Raíz de rosa = medicina fuerte + planta medicinal Esencia de amor seco = agua bendita + medicina fuerte
 MEDICINA ESPECIAL	Devuelve 90-120 PV a un personaje.	-	170	-	Casita de Marta, Empyccchu	Multicuerpo, trol jefe	2 medicinas fuertes	Panacea menor = 2 medicinas especiales Panacea mayor = 3 medicinas especiales
 RAÍZ DE ROSA	Devuelve 70-92 PV a un personaje.	-	118	-	Gruta Botánica	-	Medicina fuerte + planta medicinal o 3 plantas medicinales	Panacea mayor = panacea menor + raíz de rosa + planta rosácea
 ESENCIA DE AMOR SECO	Devuelve 60-70 PV a un personaje.	120	60	Villahurto, Bacará, Orkutsk, Capilla del Desierto, etc.	Villahurto, Bacará, Arcadia, Orkutsk	Limo, medulimo cicatrizante, rana demoniaca, limo rey curativo, ciclope titán, etc.	Agua bendita + medicina fuerte	Agua bendita = esencia de amor seco + sal gema Queso suave = queso normal + esencia de amor seco Queso curado = leche fresca + supermusgo + esencia de amor seco Escudo de plata = escudo especular + esencia de amor seco + agua mágica
 PLANTA ANTIDÓTICA	Cura a un personaje intoxicado.	10	5	Varias tiendas de objetos	Villatrásito, Torre de Alexandra, Muelle Peregrino, Transbordador, Laberinto de los Héroes	Burbujitimo, flechero encapuchado, zombi necrófago, mounstrión real, etc.	-	Antídoto intenso = planta medicinal + planta antidótica Antídoto especial = planta medicinal + 2 plantas antidóticas Pócima chocante = planta medicinal + planta antidótica + bulbo lunar
 ANTÍDOTO INTENSO	Cura a un personaje intoxicado y devuelve 30-40 PV.	-	95	Vendedora en Puerto Horizonte	Argonia	Dentado azul	Planta medicinal + planta antidótica	Antídoto especial = 2 antídotos intensos
 ANTÍDOTO ESPECIAL	Cura a un personaje intoxicado y devuelve 60-80 PV.	-	275	-	Casita de Marta, Empyccchu Oscura	-	2 antídotos intensos o Planta medicinal + 2 plantas antidóticas	-
 BULBO LUNAR	Cura los cambios de estado dormido y paralizado en una batalla a todos los miembros del grupo.	30	15	Askantha, Bacará, Arcadia, Argonia, vendedora en Puerto Horizonte, etc.	Alexandria, Torre de Alexandra, Neos	Labibabosa, avispon infernal, medusa guerrera, cabeza, bola de almas, etc.	-	Planta rosácea = medicina fuerte + bulbo lunar Planta rosácea = 2 plantas medicinales + bulbo lunar Pócima chocante = planta medicinal + planta antidótica + bulbo lunar Misericordia lunar = 3 bulbos lunares
 PLANTA ROSÁCEA	Devuelve 60-80 PV y cura el cambio de estado paralizado a un personaje.	-	148	-	Gruta Botánica	-	Medicina fuerte + bulbo lunar o 2 plantas medicinales + bulbo lunar	Panacea mayor = panacea menor + raíz de rosa + planta rosácea
 MISERICORDIA LUNAR	Devuelve 110-120 PV y cura el cambio de estado paralizado a un personaje.	-	308	-	-	Medulimo curativo, astroduo, botibola infernal	3 bulbos lunares	Hacha lunar = hacha de oro + misericordia lunar
 PANACEA MENOR	Devuelve todos los PV y cura los cambios de estado dormido y paralizado a un personaje.	-	550	-	Reino de Trodain, Arcadia, Meseta aislada	-	2 medicinas especiales	Panacea mayor = panacea menor + raíz de rosa + planta rosácea
 PANACEA MAYOR	Devuelve todos los PV y cura la intoxicación, confusión y los cambios de estado dormido y paralizado a un personaje.	-	880	-	-	-	Panacea menor + raíz de rosa + planta rosácea o 3 medicinas especiales	-

COMO JUGAR

PERSONAJES

OBJETOS

MONSTRUOS

RECORRIDO

SECRETOS

INDICE

OBJETOS Y OBJETOS ESENCIALES

ARMAS

ARMADURAS

ACCESORIOS

EL POTE DE ALQUIMIA



MONSTRUOS

4 1 Dracanino 2

Aves 3



PV	4	10	Ataque	6	12	Agilidad	8	8
PM	5	0	Defensa	7	9	Nivel	9	2

Objeto (Oportunidad)	10	Planta medicinal (1,56 %)
----------------------	----	---------------------------

Objeto raro (Oportunidad)	11	Ala de quimera (0,78 %)
---------------------------	----	-------------------------

EXP	12	2	Oro	13	3	Intimidar	14	A
-----	----	---	-----	----	---	-----------	----	---

Hábitat	15	Región de Villatrásito, Cueva de la cascada, Reino de Trodain, Meseta aislada, Nido de la Deidiave
---------	----	--

Especial	16	Suele esquivar los ataques.
----------	----	-----------------------------

1. N°: El orden numérico en el que el monstruo aparece en la lista de monstruos derrotados. Consulta la página 15 en el capítulo "Cómo jugar".

2. Nombre del monstruo

3. Familia: Indica el tipo de monstruo.

4. PV: Los "puntos de impacto" (o puntos de daño) indican la cantidad mínima de daño que has de causar a este monstruo para derrotarlo. Es importante recordar que algunos monstruos pueden herirse a sí mismos.

5. PM: La cantidad de PM (puntos mágicos) con los que cuenta tu enemigo durante el combate. Si el valor es cero, el monstruo no podrá invocar conjuros. Esto también indica que algunos conjuros como la Absorción de magia -que transfiere PM de tu enemigo al personaje- no tendrán efecto alguno.

6. Ataque: Este atributo determina la potencia de ataque del enemigo durante un combate.

7. Defensa: La capacidad de defensa del enemigo.

8. Agilidad: Este atributo indica en qué momento de un turno de batalla el enemigo comenzará a atacar. Los enemigos con un nivel de agilidad alto también pueden contar con la habilidad de esquivar los ataques.

9. Nivel: Indica el nivel del monstruo. Este dato es importante si quieres usar la orden Intimidar para ahuyentar a un enemigo.

10. Objeto: En ocasiones, los monstruos sueltan un objeto valioso al acabar la batalla. Puede ser un objeto normal o raro.

11. Oportunidad: Esto indica las probabilidades de que el monstruo suelte un objeto tras un combate. La posibilidad de conseguir uno de estos objetos va de 0,39% a 12,5%.

12. EXP: Todos los personajes que sobrevivan a una batalla serán premiados con puntos de experiencia, en función de los monstruos que hayan derrotado.

13. Oro: Los monstruos derrotados suelen dejar varias monedas de oro tras una batalla.

14. Intimidar: Indica la reacción de un monstruo al uso de la orden "Intimidar" en un combate.

15. Hábitat: Esta información es práctica si estás buscando a un monstruo en concreto, ya que incluye una lista con los lugares en los que es más probable que encuentres a dicha criatura. Encontrarás más información al respecto en las secciones pertinentes del recorrido.

16. Especial: Aquí se detallan las destrezas especiales que el monstruo puede usar durante un combate; en ocasiones, también se incluyen consejos de interés para combatir al monstruo.

"Ataques concentrados" quiere decir que el monstruo centrará su ataque en un miembro del grupo.

CÓMO JUGAR

PERSONAJES

OBJETOS

MONSTRUOS

RECORRIDO

SECRETOS

ÍNDICE

MONSTRUOS

MONSTRUOS CONOCIDOS

001-009

020-040

047-074

075-102

103-130

131-157

158-181

182-204

205-230

231-250

251-274

INTIMIDAR

Las probabilidades de que un monstruo huya cuando le asustes con gestos amenazadores no dependen del azar; de hecho, se rigen por unas reglas fijas. El factor decisivo de la reacción del monstruo suele estar relacionado con la diferencia entre el nivel del monstruo y el del héroe. La regla general dice que para que la intimidación surta efecto, el héroe

debe estar al menos tres niveles por encima del monstruo al que pretende asustar. "Neutral" quiere decir que el monstruo no reaccionará en absoluto a las amenazas, o que, como máximo, se inquietará un poco. Esto no te beneficia en nada, pero es mejor a que el monstruo te devuelva el ataque. Nota: Todos los jefes monstruos son de la categoría G.

Efecto de intimidar

Comportamiento del monstruo		Diferencia de nivel	Huir	Neutral	Ataque
A	Puede que escape, sea cual sea la fuerza del héroe	3 o más	100%	0	0
B	Solo huirá si el héroe es ligeramente más fuerte	Hasta 3	20%	60%	20%
C	Suele huir	3 o más	90%	10%	0
D	Solo huirá si el héroe es mucho más fuerte	Hasta 3	65%	25%	10%
E	Diversas reacciones	15 o más	90%	10%	0
F	Diversas reacciones	Hasta 15	0	10%	90%
G	Diversas reacciones	-	25%	50%	25%
F	Ninguna reacción	-	0	100%	0
G	Siempre ataca	-	0	0	100%

Si te limitas a consultar esta tabla para determinar el nivel de cada monstruo y calcular tus posibilidades de ahuyentarlo, el juego perdería toda la gracia. Es mucho más recomendable enfrentarte a los monstruos y acumular puntos de experiencia al derrotarlos. El verdadero objetivo de esta tabla es ayudarte cuando tus personajes estén muy debilitados y les sea imprescindible ganar para sobrevivir.

JEFES MONSTRUO

Los jefes monstruo, que solo aparecen en determinados momentos del juego, se describen en las secciones correspondientes del recorrido. Por ello, en este capítulo no encontrarás información

sobre eventos clave del argumento que tendrás que descubrir mediante tus avances en el juego.

1 LIMO *Limo*

PV	7	Ataque	10	Agilidad	6
PM	0	Defensa	8	Nivel	1

Objeto (Oportunidad) Planta medicinal (3,13%)
Objeto raro (Oportunidad) Esencia de amor seco (1,56%)

EXP 1 Oro 1 Intimidar A

Habitat Región de Villatrásito, Cueva de la cascada, Reino de Trodain, Meseta aislada, Colina del viento aullador
Especial -

1 LIMO *Limo*

PV	44	Ataque	7	Agilidad	68
PM	0	Defensa	30	Nivel	16

Objeto (Oportunidad) Planta medicinal (3,13%)
Objeto raro (Oportunidad) Esencia de amor seco (1,56%)

EXP 8 Oro 1 Intimidar B

Habitat Entre la iglesia costera y Bacará
Especial Pueden unirse varios para crear un limo rey.

2 GATO APASTELADO *Bestias*

PV	10	Ataque	11	Agilidad	6
PM	0	Defensa	9	Nivel	2

Objeto (Oportunidad) Planta medicinal (3,13%)
Objeto raro (Oportunidad) Falda de bandido (1,56%)

EXP 2 Oro 2 Intimidar A

Habitat Región de Villatrásito, Reino de Trodain
Especial -

3 LABIBABOSA *Insectos*

PV	11	Ataque	12	Agilidad	5
PM	0	Defensa	8	Nivel	2

Objeto (Oportunidad) Planta medicinal (3,13%)
Objeto raro (Oportunidad) Bulbo lunar (1,56%)

EXP 2 Oro 3 Intimidar A

Habitat Región de Villatrásito
Especial Puede detener a un personaje durante un turno si le chupa.

4 DRACANINO *Aves*

PV	10	Ataque	12	Agilidad	8
PM	0	Defensa	9	Nivel	2

Objeto (Oportunidad) Planta medicinal (1,56%)
Objeto raro (Oportunidad) Ala de quimera (0,78%)

EXP 2 Oro 3 Intimidar A

Habitat Región de Villatrásito, Cueva de la cascada, Reino de Trodain, Meseta aislada, Nido de la Deidiave
Especial Suele esquivar los ataques.

5 SÁTIRO *Humanoides*

PV	13	Ataque	14	Agilidad	7
PM	0	Defensa	9	Nivel	3

Objeto (Oportunidad) Vestimenta normal (6,25%)
Objeto raro (Oportunidad) Vestimenta de viaje (1,56%)

EXP 3 Oro 4 Intimidar A

Habitat Región de Villatrásito
Especial Puede dormir a todo el grupo con una canción.

6 DIMINCHO *Plantas*

PV	15	Ataque	12	Agilidad	6
PM	4	Defensa	10	Nivel	3

Objeto (Oportunidad) Vara de ciprés (1,56%)
Objeto raro (Oportunidad) Espada de cobre (0,39%)

EXP 3 Oro 3 Intimidar A

Habitat Región de Villatrásito (en el bosque)
Especial Puede reducir la defensa de un personaje con la Debilitación.

7 CORINEJO *Bestias*

PV	16	Ataque	13	Agilidad	10
PM	0	Defensa	8	Nivel	4

Objeto (Oportunidad) Gorro de piel (1,56%)
Objeto raro (Oportunidad) Cola de conejo (0,78%)

EXP 5 Oro 5 Intimidar A

Habitat Región de Villatrásito
Especial -

8 LIMA *Limo*

PV	18	Ataque	16	Agilidad	25
PM	0	Defensa	15	Nivel	4

Objeto (Oportunidad) Planta medicinal (1,56%)
Objeto raro (Oportunidad) Zarcillos (0,78%)

EXP 8 Oro 6 Intimidar A

Habitat Región de Maella, Reino de Ascantha, Colina del viento aullador
Especial -

9 ALMA ÍGNEA *Elemental*

PV	14	Ataque	9	Agilidad	9
PM	3	Defensa	9	Nivel	4

Objeto (Oportunidad) Agua bendita (1,56%)
Objeto raro (Oportunidad) Esencia de amor seco (0,78%)

EXP 5 Oro 4 Intimidar C

Habitat Región de Villatrásito, Cueva de la cascada
Especial Usa el Miniataque Ígneo (solo una vez por batalla)

10 MALITOPÓ *Bestias*

PV	15	Ataque	14	Agilidad	6
PM	0	Defensa	12	Nivel	5

Objeto (Oportunidad) Planta medicinal (3,13%)
Objeto raro (Oportunidad) Garrote de roble (0,78%)

EXP 4 Oro 5 Intimidar A

Habitat Cueva de la cascada, Subterráneos de Ascantha, Topera
Especial Puede acumular tensión.

11 MAQUIPÁJARO *Máquinas*

PV	9	Ataque	16	Agilidad	9
PM	4	Defensa	27	Nivel	6

Objeto (Oportunidad) Tapadera (3,13%)
Objeto raro (Oportunidad) Ala de quimera (1,56%)

EXP 5 Oro 8 Intimidar G

Habitat Este de Villatrásito, Cueva de la cascada
Especial Aumenta la agilidad con la Aceleración. Tiene una defensa alta, pero escasos PV.

12 BURBUJILIMO *Limo*

PV	20	Ataque	13	Agilidad	8
PM	0	Defensa	10	Nivel	5

Objeto (Oportunidad) Planta antidótica (6,25%)
Objeto raro (Oportunidad) Bulbo lunar (3,13%)

EXP 5 Oro 7 Intimidar A

Habitat Región de Villatrásito, Cueva de la cascada, Torre de Alexandra, Colina del viento aullador
Especial Puede intoxicar a un personaje.

13 DEMONIO DANZARÍN *Demonios*

PV	20	Ataque	16	Agilidad	14
PM	0	Defensa	14	Nivel	6

Objeto (Oportunidad) Ala de quimera (3,13%)
Objeto raro (Oportunidad) Calzones (1,56%)

EXP 7 Oro 10 Intimidar B

Habitat Región de Villatrásito, Cueva de la cascada, Reino de Trodain
Especial Su danza puede detener a un personaje durante un turno.

14 ARQUERO ENCAPUCHADO *Humanoides*

PV	21	Ataque	22	Agilidad	12
PM	2	Defensa	18	Nivel	6

Objeto (Oportunidad) Pañuelo (3,13%)
Objeto raro (Oportunidad) Queso normal (0,78%)

EXP 10 Oro 8 Intimidar A

Habitat Región de Alexandria, Reino de Trodain
Especial Aumenta la defensa con el Fortalecimiento.

15 BOTIBOLA SALTARINA *Material*

PV	21	Ataque	20	Agilidad	22
PM	5	Defensa	17	Nivel	7

Objeto (Oportunidad) Planta medicinal (1,56%)
Objeto raro (Oportunidad) Cola de conejo (0,39%)

EXP 12 Oro 10 Intimidar A

Habitat Cueva de la cascada, Región de Alexandria
Especial Puede reducir la agilidad del grupo con Deceleración. Es posible el ataque concentrado.

16 DRACANINO MAÑO *Aves*

PV	19	Ataque	20	Agilidad	10
PM	6	Defensa	16	Nivel	6

Objeto (Oportunidad) Planta medicinal (3,13%)
Objeto raro (Oportunidad) Ala de quimera (1,56%)

EXP 9 Oro 7 Intimidar A

Habitat Región de Alexandria, Torre de Alexandra, Región de Villahurto (playa), Reino de Trodain, en la playa al sur del Reino de Ascantha
Especial Puede reducir la defensa del grupo con la Multidebilitación.

17 RINORAZADO *Insectos*

PV	16	Ataque	26	Agilidad	16
PM	0	Defensa	36	Nivel	7

Objeto (Oportunidad) Planta medicinal (3,13%)
Objeto raro (Oportunidad) Gorro de piel (1,56%)

EXP 12 Oro 10 Intimidar A

Habitat Región de Villatrásito, Región de Alexandria, Torre de Alexandra, Reino de Trodain
Especial Su ataque astado puede detener a un personaje durante un turno.

18 DIABLILLO *Demonios*

PV	28	Ataque	21	Agilidad	18
PM	0	Defensa	21	Nivel	8

Objeto (Oportunidad) Ala de quimera (3,13%)
Objeto raro (Oportunidad) Queso frío (0,78%)

EXP 15 Oro 11 Intimidar A

Habitat Torre de Alexandra
Especial Sus conjuros nunca funcionan, porque no tiene PM. Causa daños de hielo al grupo.

19 SETA MACABRA *Plantas*

PV	22	Ataque	21	Agilidad	14
PM	0	Defensa	18	Nivel	8

Objeto (Oportunidad) Planta antidótica (3,13%)
Objeto raro (Oportunidad) Queso normal (0,78%)

EXP 13 Oro 12 Intimidar B

Habitat Región de Alexandria, Torre de Alexandra
Especial Puede dormir al grupo.

CÓMO USAR EL RECORRIDO

Estas páginas te proporcionan un resumen de los diversos elementos que aparecen en el capítulo "Recorrido". Hemos puesto especial empeño en no revelar detalles del argumento de forma innecesaria, hasta el punto de no incluir siquiera imágenes de los jefes enemigos. Los nombres e imágenes de estos jefes aparecen en el capítulo "Secretos", que comienza en la página 215. Tú decides si quieres verlos antes de tiempo. Pero te recomendamos que reprimas tus ansias; es mejor que esperes y te dejes sorprender por el juego...

1 Mapas

Todos y cada uno de los objetos del juego aparecen en los minuciosos mapas de las ciudades, regiones y mazmorras. Un icono te indicará si el objeto aparece en un barril, un armario, etc. En la contraportada desplegable aparece un glosario con todos estos iconos. La numeración se corresponde aproximadamente con el orden en que encontrarás los objetos en el juego si sigues el Recorrido. La práctica lista de control te ayudará a llevar la cuenta del enorme número de objetos que te encontrarás en tus viajes. Recuerda que no podrás abrir todos los cofres del tesoro desde el comienzo. En las notas a pie de página se indica si necesitas una llave para abrirlos.

2 Tiendas

Las tablas de tiendas te indican los objetos que están a la venta, su precio y el personaje en el que puedes activarlos. Sin embargo, hay una restricción que debes recordar: Jessica no podrá empuñar espadas hasta que aprenda la destreza correspondiente de puñales (30 puntos). Si se aplica esta restricción, su icono aparecerá de color gris en la tabla.

3 Recorrido

El texto te informa de lo que debes hacer para avanzar en la historia: Dónde tienes que ir, con quién debes hablar, qué objetos has de recoger, etc.

En el texto, los objetos para recoger aparecerán destacados en rojo. Para facilitar tu acceso al juego, en las primeras páginas todos los objetos se mencionarán en el texto y se mostrarán en los mapas. A medida que adquieras más experiencia y avances en el juego, los

objetos se mencionarán con menos frecuencia, si bien seguirán apareciendo en los mapas. El texto de color marrón se refiere a acciones que puedes llevar a cabo pero que no son imprescindibles para completar el juego.

Las misiones opcionales se tratan en toda la guía; pero para evitar que te pierdas el más mínimo detalle, en algunas páginas aparece la referencia **Página 198** para avisarte del lugar en el que estos "secretos" se revelan.

4 Imágenes del juego

Se incluyen cientos de capturas de pantalla para ilustrar la acción del juego. Los números que están bajo las imágenes indican los pasajes del texto que se corresponden con las imágenes y viceversa. La numeración de cada nueva sección siempre comienza por "01".

5 Monstruos

Todos los monstruos que pueblan cada zona o mazmorra aparecen en una lista que sigue el orden de la lista de monstruos derrotados del juego. Podrás ver la información más relevante de cada monstruo -sus PV- de un solo vistazo. Si quieres consultar información más detallada de cada una de las salvajes y maravillosas criaturas que te encontrarás a tu paso, la encontrarás en el capítulo "Monstruos" que comienza en la página 68.

Algunos monstruos solo los verás durante el día , mientras que otros solo salen de sus escondrijos por la noche . En las notas a pie de página, se indica si los monstruos aparecen únicamente en una región concreta o si prefieren ocultarse entre los árboles (es decir, "en el bosque").

6 Monstruos conocidos

Cada monstruo "visible" (ver página 19) posee dos nombres distintos: Su nombre de lucha y su nombre de equipo. En el Recorrido usamos el segundo, para que encuentres información sobre el monstruo en cuestión con mayor facilidad (a partir de la página 91). / indica si el monstruo solo aparece en determinados momentos del día. En las notas a pie de página se incluye cualquier tipo de condición especial que debas conocer.

7 Información sobre los jefes

Aquí encontrarás todo lo necesario sobre los monstruos jefes: Estrategias de combate probadas por nuestro equipo, consejos sobre ataques peligrosos, y estadísticas relevantes que se presentan en un cuadro de fácil lectura. Más información sobre este cuadro en la página 69.



Región de ALEXANDRÍA

Alexandria



OBJETOS

Nº	Objeto	✓
1	Zarcilimos	<input type="checkbox"/>
2	100 monedas de oro	<input type="checkbox"/>
3	Simiente de fuerza	<input type="checkbox"/>
4	Simiente de vida	<input type="checkbox"/>

MONSTRUOS CONOCIDOS

Nombre
1 Vaquero
2 Curitas
3 Metali ^{1,2}

¹ A partir del nivel F
² En uno de los cuatro puntos

MONSTRUOS

Nº	Nombre	PV
14	Arquero encapuchado	21
15	Botibola saltarina ¹	21
16	Dracaino mago	19
17	Rinorazado	16
19	Seta macabra	22
20	Mosquezorro	25
22	Lagarto argón gigante	33
23	Gato carcelario ²	29
24	Rana demoníaca ²	36
27	Cornilibre	42
237	Chipirojo pillin ³	16
238	Medusa guerrera ³	35
239	Bogavante ³	41

¹ Solo en los alrededores de Alexandria
² Al sur de la torre de Alexandria
³ Solo en la playa (al sur de la torre)



EL PUNTO DE CONTROL

Sigue el sendero que parte de Villatrásnto en dirección sur. La ruta hacia el punto de control está señalizada en cada bifurcación del camino. Si todavía no has encontrado el cofre del tesoro con **82 monedas de oro** (ver página 106), lo encontrarás al sur del árbol con las hojas rojas. También puedes probar tu fuerza enfrentándote a uno de los monstruos conocidos de la zona.

La continuación del camino a partir del punto de control ya no está bloqueada: puedes cruzar el puente de piedra y dirigirte al sur. Los monstruos serán cada vez más peligrosos a partir de este punto. Si buscas en la pequeña colina a la derecha del puente, encontrarás un cofre del tesoro (fig. 1). Corre hacia el banco que está a la derecha del camino para llegar al cofre, y aprópiate de su contenido: un elegante par de **zarcilimos** que aumentarán en 4 puntos la defensa de su portador.

Vuelve al sendero y sigue en dirección este. Tras un rato, verás un arco a la izquierda, que indica la entrada a Alexandria. Veremos qué recibimiento te espera.



Alexandria

ALEXANDRÍA



OBJETOS

Nº	Objeto	✓
1	Agua bendita	<input type="checkbox"/>
2	Ala de quimera	<input type="checkbox"/>
3	Planta medicinal	<input type="checkbox"/>
4	11 monedas de oro	<input type="checkbox"/>
5	5 monedas de oro	<input type="checkbox"/>
6	Queso normal	<input type="checkbox"/>
7	Vestimenta de viaje	<input type="checkbox"/>
8	Simiente de magia	<input type="checkbox"/>
9	18 monedas de oro	<input type="checkbox"/>
10	Bulbo lunar	<input type="checkbox"/>
11	Carta de Jessica	<input type="checkbox"/>
12	Ropa de Jessica *	<input type="checkbox"/>

* Tras volver de la torre de Alexandria

TIENDA DE ARMAS

Objeto	Precio	Activar en
Garrote de roble	110	<input type="checkbox"/>
Mazo gigante	240	<input type="checkbox"/>
Espada de cobre	270	<input type="checkbox"/>
Bumerán	420	<input type="checkbox"/>
Hacha de piedra	550	<input type="checkbox"/>

TIENDA DE ARMADURAS Y OBJETOS

Objeto	Precio	Activar en
Faldón de piel	220	<input type="checkbox"/>
Coraza de escamas	350	<input type="checkbox"/>
Escudo de escamas	180	<input type="checkbox"/>
Planta medicinal	8	<input type="checkbox"/>
Agua bendita	20	<input type="checkbox"/>
Ala de quimera	25	<input type="checkbox"/>

POSADA
 Precio: 4 monedas de oro (por persona)

EXPLORAR LA CIUDAD

Al entrar en Alexandria, te interrogará un comité de bienvenida un tanto exaltado. La tensión irá subiendo por momentos (sea cual sea tu reacción) hasta que una anciana haga acto de presencia para regañar a los jóvenes vándalos.

De noche no podrás acceder a las tiendas de Alexandria, ni al vasto terreno del norte de la ciudad. Por tanto, recoge todos los objetos que veas antes de que oscurezca y luego alójate en la posada para pasar la noche.

- CÓMO JUGAR
- PERSONAJES
- OBJETOS
- MONSTRUOS
- RECORRIDO
- SECRETOS
- ÍNDICE
- CÓMO USAR EL RECORRIDO
- REGIÓN DE VILLATRÁSNTO
- REGIÓN DE ALEXANDRÍA
- REGIÓN DE MAELLA
- REINO DE ASCANTHA
- REGIÓN DE VILLAHURTO
- REINO DE TRODAIN
- PAIS DE LOS TOPOS
- OCEANO
- REGIÓN DE BACARA
- ISLA DEL NOROESTE
- REINO DE ARGONIA
- ISLA DEL NOROESTE
- REGIÓN DE ARCADIA
- PIEDOS DE LA VENTISCA
- AREA DE SAVELLA
- REGIÓN DE VILLATRÁSNTO
- MESETA AISLADA
- ZONAS ACCESIBLES POR AIRE
- PARAJES VIRGENES
- AREA DE SAVELLA
- NEOS
- CIUDADELA NEGRA

PASEANDO POR LA CIUDAD

Una de las jarras que están delante de la casa contigua a la posada contiene una ampolla de **agua bendita**. Dentro de la casa hay un armario que contiene un **ala de quimera**. La cabaña que está junto a las puertas de la ciudad también te traerá suerte: en ella hay una jarra con una **planta medicinal**, y un armario con **11 monedas de oro** en su interior. Tras coger todo, dirígete a la gran mansión de la colina (fig. 1): rompe las jarras de la cocina de la planta baja para conseguir **5 monedas de oro** y un trozo de **queso normal**. Sube al primer piso, en el que encontrarás una **vestimenta de viaje** en un armario. Por último, sube al ático. Allí te espera un barril con una **simiente de magia**, en la esquina donde está la doncella. Hay más barriles junto a la pared, con **18 monedas de oro** y un **bulbo lunar**.



01

¡VAMOS ALLÁ, MUNCHIE!

Para avanzar en el juego, tendrás que explorar el ático de la mansión. Entre los barriles hay una ratonera (fig. 2), que conduce al cuarto de Jessica. La entrada principal de su habitación está protegida por los leales Visi y Godo; por tanto, solo podrás entrar si envías a Munchie por el agujero del zócalo.

Cuando controles a Munchie, haz que el pequeño roedor baje las escaleras que están en la parte trasera del cuarto. En el escritorio que está junto a la pared hay una carta muy interesante. ¿Cómo podría llegar hasta ella un ratoncito? Muy fácil: usa la escoba que está apoyada en el lateral izquierdo del escritorio a modo de rampa (fig. 3). Coge la **carta de Jessica** (pulsas **⊗**). Una vez que Munchie se haga con ella, podrá volver a introducirse por la ratonera. El problema es que las escaleras resultarán un obstáculo casi insalvable para sus pequeñas patas. Por suerte, hay dos amplios pasamanos de madera a ambos lados de la escalera: una rampa perfecta para un pequeño roedor. Entra por la ratonera y vuelve a controlar al héroe.

Coge la carta y vuelve a la puerta del cuarto de Jessica. Habla con Visi, el chico de la izquierda. Tras un diálogo inicial, habla con él otra vez. Responde "Sí" a la primera pregunta. No importa cuál sea tu segunda respuesta, pero la tercera debe ser de nuevo "Sí". Tu nuevo compañero te ayudará a entrar en la torre de Alexandra.



02



03

EL EQUIPO ADECUADO

Antes de irte con Visi (que, por cierto, no participará en ningún combate), conviene que actualices tu equipo. Cómprale al tendero un hacha de piedra para Yangus. Esta decisión puede parecer un tanto extraña, pero aumentará muchísimo tus posibilidades de victoria en los combates. Si tienes dinero suficiente, compra también una coraza de escamas y un escudo de escamas. (Poco después, obtendrás un escudo gratis para el segundo personaje, en la torre). Recuerda que también puedes vender cualquier objeto que no necesites (garrotes, tapaderas, escudos de piel, etc.). Cerca del pueblo encontrarás un nuevo cofre del tesoro con **100 monedas de oro**. Dirígete a la torre; a tu izquierda verás una criatura con aspecto de toro (fig. 4): Buffalo Bill. Casi mejor no enfrentarse a él: es muy fuerte. Si pasas a su lado y sigues hacia el norte, pronto hallarás el cofre antes mencionado.



04