

DRAKENSANG: DOCUMENTO DE PRODUCTO

1. TIPO DE JUEGO

Se trata de un juego de rol al estilo Baldur's Gate; rol en estado puro, con combate táctico (con rondas en tiempo real) basado fuertemente en los atributos del personaje y el azar, evolución de los personajes y asignación de atributos por el jugador, multitud de distintas razas, profesiones y culturas y gran cantidad de atributos diferentes. Además, el jugador personalizará su personaje principal y controlará un grupo variable de hasta 5 jugadores (¿?).

2. CANTIDADES

El juego tiene un total de 12 localizaciones jugables, cada una de ellas con distintas sublocalizaciones (mazmorras, edificios...) y haciendo un total de unas 100 sublocalizaciones. Hay unas 140 armas, unos 280 objetos, 12 tipos de hierbas, 11 tipos de munición, 200 partes de armadura, 20 profesiones (arquetipos), 36 modelos de personaje para que elija el jugador, 5 razas (con 9 subculturas), 45 hechizos, 24 talentos de acción, 13 talentos de combate, 12 buffs, 15 debuffs, 8 atributos básicos por personaje, 4 valores base, unos 50 libros, 11 personajes jugables, 39 habilidades de combate.

3. TÍTULOS ANTERIORES

El juego parte del universo del juego de rol alemán de lápiz y papel The Dark Eye –TDE- (Das Schwarze Auge –DSA-), creado por Ulrich Kiesow y lanzado por la *Schmidt Spiel & Freizeit GmbH* y la *Dromere Knaur Verlag* en 1984. El nombre original es 'el ojo negro', pero se tradujo como 'el ojo oscuro' por la referencia que generaba el inglés 'ojo negro' (equivalente al español 'ojo morado'). DSA ha sido la serie de rol más exitosa de Alemania en términos absolutos, por encima de AD&D, existiendo 4 ediciones y siendo la 4ª (lanzada en Octubre del 2002) la primera editada en inglés. Tras pasar por varios propietarios, en 1997 se hace con los juegos Fantasy Productions y en 2007 Ulisses-Spiele toma el relevo.

Se hicieron varios juegos para PC, bajo la franquicia (Realms of Arkania) –el continente Aventuria fue renombrado en inglés a Arkania, aunque luego ha recuperado su nombre-. Tras el cierre de Sir-Tech, Fantasy Productions no pudo hacerse con la marca comercial 'Realms of Arkania'.

Los libros de juego publicados son:

- Basic rules ([ISBN 1-932564-02-0](#))
- Secret of the Blue Tower / Witching Hour ([ISBN 1-932564-05-5](#))
- World of Aventuria ([ISBN 1-932564-06-3](#))

Se han publicado, aparte de los libros con las reglas de juego y extensión a las mismas, diversas novelas basadas en el universo DSA:

- Realms of Arkania: The Charlatan by Ulrich Kiesow, January 1996, [ISBN 0-7615-0233-5](#) (Das Schwarze Auge: Der Scharlatan)
- Realms of Arkania: The Lioness by Ina Kramer, March 1996, [ISBN 0-7615-0477-X](#) (Das Schwarze Auge: Die Löwin von Neetha)
- Realms of Arkania: The Sacrifice by Ina Kramer, September 1996, [ISBN 0-7615-0476-1](#) (Das Schwarze Auge: Thalions Opfer)

Los juegos de ordenador basados en el universo DSA son:

- Realms of Arkania: Blade of Destiny (Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge)
- Realms of Arkania: Star Trail (Das Schwarze Auge: Sternenschweif)
- Realms of Arkania: Shadows over Riva (Das Schwarze Auge: Schatten über Riva)
- Drakensang: The Dark Eye (Das Schwarze Auge: Drakensang) -El que nos ocupa-
- The Dark Eye: Demonicon (Das Schwarze Auge: Demonicon) -Anunciado en Diciembre de 2008 por The Games Company y en desarrollo por parte de Silver Style Entertainment: <http://www.demonicon.de> -

Además, se han editado diversos juegos para móviles basados en la franquicia:

- The Dark Eye: Nedime: The Caliph's Daughter (Das Schwarze Auge: Nedime: Die Tochter des Kalifen)
<http://www.mobygames.com/game/dark-eye-nedime-the-caliphs-daughter>
- The Dark Eye: Secret of The Cyclopes (Das Schwarze Auge: Das Geheimnis der Zyklopen)
<http://www.mobygames.com/game/dark-eye-secret-of-the-cyclopes>
- The Dark Eye: Swamp of Doom (Das Schwarze Auge: Sumpf des Verderbens)
<http://www.mobygames.com/game/dark-eye-swamp-of-doom>
- The Dark Eye: Among Pirates (Das Schwarze Auge: Unter Piraten)
<http://www.mobygames.com/game/dark-eye-among-pirates>
- The Dark Eye: Crypt Raiders (Das Schwarze Auge: Die Grabräuber)
<http://www.mobygames.com/game/dark-eye-crypt-raiders>
- The Dark Eye: Dragon Raid (Das Schwarze Auge: Drachenfeuer)
<http://www.mobygames.com/game/dark-eye-dragon-raid>
- The Dark Eye: Arena (Das Schwarze Auge: Arena)
<http://www.projectnext.eu/main-zone/mobile-game-previews/639-the-dark-eye-arena-by-elkware/>

4. COMPATIBILIDAD, REQUISITOS MÍNIMOS

4.1 REQUISITOS MÍNIMOS

- **Sistema operativo:** Windows Vista/XP SP2
- **Procesador:** Pentium 4 2,4 GHz.
- **Memoria:** 1024 MB RAM (XP), 1.5 GB (Vista), 2 GB (Vista 64 bits)
- **Tarjeta de video:** Compatible con DirectX 9.0 superior y 256 MB de memoria (GeForce 6600/ATI X1600)
- **Tarjeta de sonido:** Compatible con DirectX.
- **DirectX:** 9.0c
- **Disco duro:** 8,5 GB

4.2 COMPATIBILIDAD CON PORTÁTILES

El testeo falló en la primera prueba: El equipo con la Intel GMA950 no ha podido ejecutar el juego. El juego no puede beneficiarse de la denominación 'funciona en tu portátil'.

4.3 POSIBILIDADES DE CONFIGURACIÓN

El producto permite ajustar la resolución, el rendimiento del juego (indicándole la potencia del equipo para que él haga los ajustes), los efectos de ambiente (hojas que caen, polvo, pájaros), la calidad de las sombras.

5. COMENTARIOS ONLINE DE LOS USUARIOS

6. EL JUEGO, CONTENIDO Y MECÁNICA

6.1 HISTORIA DEL JUEGO

6.1.1 Parte 1: Avestrue

El juego comienza con el jugador llegando al pueblo de Avestrue, en su camino a la ciudad de Ferdock; un antiguo y apreciado amigo, Ardo de Boarstock, Vizconde de Ferdock, solicita nuestra presencia en la ciudad por un asunto que está investigando. Pero al llegar a Avestrue, descubrimos que el acceso a Ferdock está cerrado por algún extraño acontecimiento sucedido en la ciudad, y nos veremos obligados a conseguir la mediación de dos personas que nos certifiquen como 'personas de fiar'. A la vez, Avestrue está bajo el acoso de un sanguinario grupo de bandidos que se ocultan en el cercano bosque oscuro.

Para conseguir nuestros 'certificados', ayudaremos a la bella Salina, la 'reina de los malabaristas', cuyo amante parece haber desaparecido con una joya de familia. Salina nos pide que encontremos su diadema y rescatemos a su amante, pues sospecha que algo malo le pueda estar ocurriendo.

Además, deberemos localizar Rakorium, un excéntrico mago que se ha internado en el bosque a realizar unas investigaciones y no ha vuelto a salir.

Al final, nos internaremos en el bosque oscuro y descubriremos que Dranor, el amante de Salina, estaba siendo chantajeado por el grupo de bandidos que aterrorizan al pueblo y que, capitaneados por un extraño personaje llamado Noldrokon le habían amenazado con matar a Salina si no les llevaba la diadema, y que están a punto de librarse de él de todos modos. Salvaremos a Dranor por los pelos, pero no recuperaremos la diadema, aunque Salina nos mostrará su gratitud por salvar a su amado respondiendo por nosotros.

Mientras tanto, Rakorium el mago se había extraviado por el bosque, perdido en sus estudios. Tras encontrarle y 'rescatarle', nos firmará una carta de recomendación que nos permitirá pasar a Ferdock.

6.1.2 Parte 2: Ferdock

Nada más llegar a Ferdock, nos enteraremos de que la ciudad está cerrada debido a unos extraños asesinatos rituales que se han sucedido recientemente y que nuestro amigo Ardo ha sido una de las víctimas. Inmediatamente, comenzaremos a investigarlos hasta encontrar la pista que nos conduce a una posible próxima víctima. Cuando vayamos a verla, llegaremos justo a tiempo a ver como es asesinada por los miembros de una extraña secta de adoradores de dragones, que secuestran a una conocida nuestra. Tras una persecución, desvelaremos que detrás de los terribles actos estaban dos aristócratas de la

ciudad, uno de los cuales logrará huir y otro con el cual acabaremos, aunque antes negará cualquier implicación con el asesinato de nuestro amigo.

Nuestro éxito en resolver los asesinatos nos proporcionará una audiencia con el Conde de la ciudad y nos será concedida la casa de nuestro amigo Ardo. Pero además, llamará la atención sobre nosotros como aventureros fiables, lo que motivará que recibamos una petición de los sacerdotes del templo de Hesinde, diosa de la magia.

El templo de Hesinde de la ciudad acaba de terminar de ser reconstruido tras muchos años en ruinas. La fiesta que va a tener lugar en la ciudad conmemora un momento especial: Cada 87 años habla el oráculo, momento que está a punto de llegar. Pero las piezas del mismo están enterradas en las catacumbas del templo y nadie entre los sacerdotes se atreve a internarse, pues son un lugar peligroso.

Tras recuperar las piezas de la estatua del oráculo, éste hablará y nos deparará una gran sorpresa: Somos el elegido para la Cruzada del Dragón; una misión que se viene desarrollando desde hace cientos de años y cuyo objetivo nadie conoce, exceptuando que es vital para mantener el equilibrio de las fuerzas del bien y el mal, desequilibradas con la muerte de uno de los cinco dragones que velaban por ese equilibrio. Nuestra primera misión será localizar a Rakorium (que ha resultado ser un mago de gran poder y sabiduría), que ha vuelto a 'irse de excursión', esta vez a los pantanos de Moorbridge, en busca de un antiguo cristal que parece estar relacionado con la Cruzada del Dragón.

Mientras tanto, no estamos convencidos de haber resuelto realmente el asesinato de nuestro amigo Ardo, por lo que siguiendo la pista de sus investigaciones decidimos infiltrarnos como trabajadores en una de las dos casas comerciales que compiten por el dominio de Ferdock: Los Storrebrandt o los Neisbeck.

6.1.3 Parte 3: Moorbridge

Nada más llegar a Moorbridge, nos damos cuenta de que la situación no es normal en el pequeño pueblo: Los ciudadanos están paranoicos, su Deonte (sacerdotisa y consejera local) ha desaparecido al irse a los pantanos a investigar una plaga de no-muertos que tiene prácticamente sitiada a la población y la está diezmando, el alguacil local, ante la ausencia de la Deonte, que le controlaba, está desatado y desde que Rakorium partió del pueblo hacia lo profundo de los pantanos, no dejan de verse extrañas luces muy a lo lejos.

Nuestra investigación comenzará entonces por los pantanos, donde descubriremos que un nigromante ha ocupado unas antiguas ruinas y ha

embrujo las numerosas criptas y tumbas de la zona para que sus moradores se levanten y causen el terror en la zona. Para facilitarle las cosas, cuenta con la ayuda de unos bandidos que campan por la zona y a los que ha empleado para encerrar en una cripta concreta a la Deonte del pueblo, y con la connivencia del alguacil del pueblo, sobre el cual tiene alguna influencia.

Mientras tanto, ajeno a todo, Rakorium ha encontrado el objeto de su búsqueda, un antiguo cristal incrustado en la estatua de una especie de hombre-lagarto, y está tratando de extraerlo. Para ayudarle deberemos eliminar la amenaza que representa el nigromante y localizarle varios ingredientes vitales para un preparado que está elaborando: Mandrágora –para encontrarla deberemos luchar contra un árbol encantado que hay por la zona-, un diente de Góblin de Roca –lo que implicará convencer por las malas a su propietario- y un huevo de Arpía –con la consiguiente oposición de las Arpías de la zona-.

Una vez conseguidos los ingredientes necesarios, Rakorium prepara su poción: El vitriolo de roca, y la usa para tratar de separar el cristal de la estatua. Sin embargo, en el momento en que lo logra, la estatua cobra vida, obligándonos a luchar contra el ser que estaba atrapado en esa forma.

Con el cristal ya en poder de Rakorium, volvemos de nuevo a Ferdock, donde el oráculo nos da la segunda de las tareas de la Cruzada del Dragón: Encontrar el libro de la serpiente, en las antiguas ruinas de las Blood Mountains.

Mientras tanto, seguimos nuestras pesquisas infiltrados en una de las casas comerciales de Ferdock, y vamos avanzando en nuestras averiguaciones, hasta el punto de tener muy claro que el culpable de la muerte de Ardo se encuentra en la casa Neisbeck, y todas las sospechas apuntan a la mismísima Ulwina Neisbeck, matriarca y cabeza pensante del clan comercial.

6.1.4 Parte 4: Blood Mountains

Llegar a la zona de Blood Mountains y darnos cuenta de que las cosas andan revueltas por allí es todo uno: Para empezar, las ruinas a las que nos dirigimos están rodeadas por un poderoso e impenetrable escudo mágico que debemos averiguar cómo desactivar o atravesar. Pero además, un gran número de fuerzas praiotas (acólitos de Praios, el más importante de los 12 dioses), o lo que es lo mismo, de la inquisición, ha montado un campamento por la zona y bajo el mando del Gran Inquisidor Da Vanya están tratando de dar caza a las brujas del bosque tenebroso.

Nuestra primera prioridad es encontrar ayuda para superar la barrera mágica que rodea a las ruinas, y aquí viene el problema: Nos aliaremos con las brujas

para ayudarlas a librarse de la persecución indiscriminada de la inquisición y conseguir así su apoyo mágico, o por el contrario nos uniremos a las huestes del dios Praios y daremos caza a las brujas del bosque tenebroso?

En el primero de los casos, tendremos que ayudar a cada una de las brujas del bosque tenebroso para ganarnos su confianza: Alvina, la hermosa y vengativa cazadora, querrá que le ayudemos a castigar a su infiel amante; Morla, la tejedora, quiere que recuperemos a su animal compañero; Yasmin, la porqueriza, querrá que salvemos a los árboles mágicos del bosque de su tala a manos de los praiotas, y Saphira, que recuperemos un utensilio de cocina mágico que prestó a alguien y castigemos a quien se lo perdió.

En el caso de que ayudemos a los praiotas, Warina, la sacerdotisa de Praios, segunda del Gran Inquisidor, nos encargará que atraigamos a las brujas una por una con cebos, atacando lo que a ellas más les importe en el mundo, y acabemos con ellas de una en una.

En cualquiera de las dos situaciones, conseguiremos llamar la atención de Heidruna, la más vieja, sabia y poderosa de las brujas del bosque tenebroso, que delante de nosotros desenmascará al impostor que se oculta tras el Gran Inquisidor, que no es otro de los hombres lagarto.

Tras luchar y acabar con él, el escudo que protegía las ruinas caerá y dos cosas importantes sucederán en ese mismo momento. Por un lado, veremos como un enorme dragón sale de entre las ruinas y desaparece en el cielo y por otro, podremos entrar en el interior de las ruinas, para descubrir que están tomadas por los cultistas del dragón. Una vez encontrada la cámara en la que se encuentra el libro de la serpiente, descubriremos que de nuevo, nuestro amigo Kastan (el líder de los asesinos de Ferdock) está detrás del complot y que Noldrokon se nos vuelve a escapar entre los dedos. Habrá que luchar con Kastan y derrotarlo para poder hacernos con el libro de la serpiente y volver a Ferdock con él.

Una vez en Ferdock, el oráculo nos dará la última misión: Recuperar el ojo del dragón, custodiado por el caballero Traldar, descendiente de un antiguo elegido para la cruzada del dragón, y encerrado en las mazmorras bajo el castillo, detrás de innumerables trampas montadas por la familia de Traldar y la orden de Hesinde.

Además, por fin nos enfrentaremos a los Neisbeck en su misma mansión; Ulwina no dudará en mandar contra nosotros a toda su guardia y provocar una auténtica batalla en su patio principal, pero acabará acorralada, confesando y pagando de manera inesperada por sus crímenes.

6.1.5 Parte 5: El castillo Grimtooth

En las proximidades del castillo Grimtooth, en la carretera que lleva hasta él, podemos cerciorarnos de que algo no va como debería: El castillo está en llamas. Pronto nos encontramos con soldados que ponen pies en polvorosa y nos traen las noticias frescas: Una horda de orcos, apoyados por ogros, han avanzado sobre el castillo, superado a las defensas, abierto brecha y tienen acorralado al caballero Traldar y sus últimas fuerzas en el patio principal del castillo, donde resisten como pueden.

También nos enteramos de que hay un acceso oculto al castillo, a través de unas cuevas subterráneas que dan acceso a las mazmorras. Usándolas, y abriéndonos paso entre los invasores a espada y fuego, llegamos a las mazmorras y los subterráneos donde se guarda, tras gran cantidad de trampas, el corazón del dragón. Tras lograr acceso a la sala donde se oculta y tenerlo en nuestras manos, salimos en auxilio del caballero Traldar y sus hombres, aunque llegamos justo en el momento en que la malvada Malgorra, líder de la conspiración de los adoradores del dragón, tiene la vida del hijo de Traldar en sus manos: O le damos la piedra o el muchacho morirá. Tras demostrarnos que es capaz de ello, le damos la piedra y la vemos desaparecer con ella, aunque Traldar nos confesará que la piedra que robamos y se llevó Malgorra es falsa. Con la verdadera en nuestras manos, podemos volver a Ferdock y enseñársela a Rakorium, el experto en dragones, que puede ver nuestro destino en el ojo del dragón. Nuestra búsqueda es la del legendario corazón diamantino, y nuestro siguiente objetivo, Murolosh, la ciudad subterránea de los enanos.

El problema de acceder a Murolosh es conseguir que el rey Arombolosch te abra las puertas, y nuestra única oportunidad es reunirnos con Gerling, el diplomático, que ha partido hacia Tallon, camino de Murolosh, para reunirse con emisarios del rey de los enanos y conseguir acceso a su ciudad.

6.1.6 Parte 6: Tallon

Las afueras de Tallon están plagadas de goblins, que parecen haberse vuelto muy osados y peligrosos recientemente, pero algunas de las señales de devastación que vemos parecen muy lejos del alcance de una horda de goblins. En nuestro camino a la ciudad, y justo a sus puertas, podemos observar que hay una especie de sublevación goblin y que tienen a la ciudad al borde del asedio.

En la propia ciudad nos enteraremos de muchas noticias: Que hay un importante grupo organizado de Goblins y ogros extendiendo el terror por la comarca, que hay una bestia que nadie ha podido ver aún extendiendo la destrucción por doquier y por si fuese poco, rumores de que todo esto viene de una antigua maldición relacionada con un antiguo vecino acusado de

nigromancia. También nos enteraremos de que Gerling, el diplomático, ha partido hacia Prenn's Grove, un monasterio cercano.

Justo llegando al monasterio, veremos el espeluznante espectáculo de un enorme dragón devastando el lugar; llegaremos a tiempo para ver que Gerling se encuentra bien y que el equipo de 'negociadores' enanos que Gerling esperaba es en realidad un grupo de cazadragones, liderados por el príncipe Arom, que van detrás de la bestia. Gerling tiene la solución: Acompañaremos a los enanos a la caza del dragón, aunque antes deberemos visitar la antigua mina abandonada –incidentalmente, el laboratorio secreto del nigromante del que hablan las leyendas- para recuperar la llave de la torre enana que custodia el acceso a la guarida del dragón.

Tras encontrar la llave en medio de los antiguos y olvidados, pero todavía animados, experimentos del nigromante, nuestro grupo y los cazadores de dragones accederán a la torre de los enanos y avanzarán sobre la guarida del dragón, donde tendrá lugar el gran enfrentamiento.

Una vez derrotado el dragón, Arom nos cederá todo lo que encontremos, a excepción de una cosa: La gema que hay en la cabeza de todo dragón, el rubí de dragón, pues ha de llevársela como ofrenda a su padre el rey Arombolosch, para que la porte en su corona. Ahora sin duda seremos bienvenidos en Murolosh, pudiendo elegir pasar por Ferdock para pertrecharnos o dirigirnos directamente a la ciudad subterránea.

6.1.7 Parte 7: Murolosh

Al llegar a Murolosh seremos recibidos con honores por el rey y la corte, y se nos concederá elegir un regalo del tesoro real, aunque el rey parece inflexible en nuestra petición de concedernos acceso a los antiguos túneles cegados por los enanos. Arom nos anima diciéndonos que tratará de convencerle; sin embargo, al acabar la ceremonia y obtener nuestro premio, empezaremos con las malas noticias: Alguien ha envenenado al sumo sacerdote de Ingerimm y tenemos que buscar un hongo concreto en los jardines subterráneos para salvarlo.

Cuando salvemos al sumo sacerdote Xolgorax de su envenamiento, nos enteraremos de que todas las pruebas parecen apuntar hacia nuestra amiga Salina, la reina de los malabaristas, a la que también se acusa de una serie de sabotajes y faltas por toda la ciudad... Algo que nosotros sabemos que no puede ser cierto. Para demostrarlo, deberemos encontrar pruebas.

Investigando por la ciudad, descubriremos que Salina tiene una coartada, pues estaba actuando en secreto para algunos dignatarios de los enanos –a pesar de

la prohibición del rey-, hallaremos cabellos pelirrojos en la escena del crimen del envenenamiento de la cerveza de Xolgorax –que no pueden pertenecer a Salina-, demostraremos que se ha utilizado una sustancia de origen Khom para uno de los sabotajes –lo que apunta a otra persona- y finalmente, demostraremos que la prueba de otro sabotaje, que apuntaba a Salina, había sido situada para inculparla. Tanto si demostramos esto en juicio y logramos la absolución de Salina, como si no, todo parece apuntar ahora hacia otra mujer: Aldessia, la mercader Novadi que lleva un tiempo en la ciudad.

Pero cuando vamos a pedirle cuentas, descubrimos que está mucho mejor escoltada de lo que pensábamos, pues convoca a un par de golems. Tras derrotarles a los tres, descubrimos que tenía abierto un portal a las profundidades de Gruldur: Las cuevas que los enanos cegaron en su momento para contener una oscura amenaza que se cernía desde ellas.

6.1.8 Parte 8: Las profundidades de Gruldur

Aparecemos en las profundidades, en una zona con unas escaleras semiderruidas que dan acceso a tres puertas ciclópeas. Nuestra primera tarea será conseguir avanzar desde esta área, consiguiendo el acceso consecutivamente a cada una de las tres puertas. En el proceso averiguaremos que el corazón diamantino está detrás de las cataratas de fuego, y que sólo el portador del yelmo de la llama podrá atravesarlas. Así que nuestro próximo objetivo es ese Yelmo.

Cuando atravesamos las tres puertas, accedemos a una extraña zona, en la que se dieron los últimos combates entre la extinta raza de los Grolm y los enanos. Una batalla desesperada tuvo lugar en estos tortuosos pasadizos, escalinatas y cavernas, en la que los Grolm ganaban terreno palmo a palmo, poco a poco; exactamente lo mismo que deberemos hacer nosotros por esta extravagante arquitectura Grolm, hasta que demos con el Yelmo de la llama y volvamos de nuevo a Murolosh.

6.1.9 Parte 9: El corazón diamantino

Tras volver a Murolosh, nos encontramos con que el rey Arombolosch se ha vuelto loco. El rubí de dragón de su corona parece haberlo poseído de una ira que no puede contener, y ha contagiado al resto de los guardias de la sala del trono.

Una vez lidiado con el problema, salvado el rey y retirado el rubí dragón de su corona, presentamos el yelmo de la llama, el último elemento que nos faltaba de la armadura de la llama. Precisamente, Xolgorax nos comunica que hay un

nuevo portal abierto en los aposentos de Aldessia: Y el calor que irradia sólo puede indicar que su destino es precisamente las cataratas de fuego.

Tras cruzarlo, aparecemos en una cueva árida y ardiente que parece parte de una estructura de origen ciclópeo. Tenemos que cruzar un puente de fuego, para lo que necesitaremos proporcionarle energía matando unos cuantos espíritus de fuego. Al otro lado, tras atravesar distintas trampas, nos espera una enorme caverna (la caverna del corazón diamantino), presidida por la gigantesca osamenta del dragón Umbracor, uno de los cinco dragones que mantenía el equilibrio del mundo, en el centro de cuyo cráneo se encuentra el famoso corazón diamantino. Una terrible batalla con el espíritu del rey de los grolm y sus huestes fantasmales tiene lugar en lo que activamos los distintos dispositivos Grolm que dan acceso al corazón, y cuando por fin conseguimos alcanzar nuestro objetivo y acabamos con el rey, descubrimos que el corazón es inalcanzable: Un poderoso campo de energía lo protege.

En la sala adyacente a la caverna encontramos la fragua del cíclope, donde Pal'Na'Thar, oráculo y guardián del corazón diamantino, nos comunica que hemos llegado donde nadie antes y que ahora somos nosotros los nuevos guardianes de la piedra. Le convencemos de que la piedra no está segura aquí, que fuerzas oscuras conspiran para conseguirla, para utilizar su poder para que el malvado dragón Ardakor, hijo y asesino de Umbracor, obtenga su mismo poder. Pero cuando retira el campo protector, Malgorra aparece y roba el corazón diamantino delante de nuestras narices.

Es hora volver a Murolosh y prepararse para la batalla final: No se puede permitir que Malgorra se salga por la suya. Pero al llegar, Rakorius nos comunica entonces que sus experimentos han tenido éxito, y que cree poder resucitar el alma en el interior de un rubí de dragón. Qué coincidencia... Podríamos despertar el alma de Umbracor dentro del corazón diamantino y cuando Ardakor intente absorber su poder...

6.1.10 Parte 10: El monte Drakensang

Armados con la piedra de Rakorium, salimos al exterior de Murolosh, en la cima del monte Drakensang. Allí las fuerzas de Malgorra están acosando a los enanos, y tienen el control sobre el altar que hay en la cima, donde pretenden realizar el ritual.

Con nuestra ayuda, las fuerzas de los enanos consiguen rechazar a los atacantes y conseguimos acceder al altar, donde tenemos que enfrentarnos, y derrotar, a Malgorra. Cuando ella cae, usamos la piedra para despertar al alma de Umbracor.

Pero mientras realizábamos esta tarea, Malgorra se ha levantado de nuevo y se muestra ahora en su forma natural: La de un gigantesco monstruo de tres cabezas que nos ataca con todas sus fuerzas.

Sólo nos queda derrotarla y disfrutar de la sorpresa que va a llevarse Ardakor.

6.2 RESUMEN DE LOCALIZACIONES

6.2.1 Avestrue

Un pequeño pueblo en las cercanías de Ferdock que vive de la caza, el cultivo y las granjas. El jugador llegará a él de camino hacia Ferdock y se encontrará que el acceso a Ferdock está cortado debido a unos acontecimientos extraños ocurridos en la ciudad, y deberá encontrar dos personas que respondan por él para obtener el pase que necesita para seguir camino.

La ciudad se encuentra además en problemas debido a unos sanguinarios bandidos que se han establecido en el bosque oscuro, situado junto al pueblo.

6.2.2 Ferdock

Una importante ciudad comercial que debe su pujanza al río que lo atraviesa y al Puerto fluvial por el que se transportan todo tipo de mercancías. Cuenta con cuatro barrios principales y en ella reside el Conde Growin. Tiene numerosos templos dedicados a los dioses, siendo los más importantes el dedicado a Praios y el dedicado a Hesinde. En la ciudad se desarrolla un importante comercio de todo tipo, y es hogar de personajes de todo tipo y condición. Sus barrios principales son:

6.2.2.1 Plaza de Praios

Abarca desde la plaza de Praios (lugar donde se encuentra el gran templo dedicado a este dios, frente al cual se establece un mercado) hasta una de las puertas sur de la ciudad. Un buen barrio, en el que se encuentra también el templo de Hesinde (en la plaza de la feria) y las principales oficinas comerciales de la ciudad. El riachuelo de los cangrejos también cruza por este barrio.

6.2.2.2 Puerto

El núcleo de la actividad comercial de la ciudad, siempre lleno de atareados mozos de carga, comerciantes, guardias vigilantes y sede de numerosos almacenes comerciales e industrias (como la famosa fábrica de cerveza en la que se elabora la Rubia de Ferdock). Un sitio bullicioso pero que puede resultar peligroso.

6.2.2.3 Barrio de los carreteros

El barrio más humilde y a la vez más peligroso de la ciudad. En él se encuentran las guaridas de los principales gremios criminales de la ciudad (como los ojos

oscuros o el gremio de los ladrones), alguna de las tabernas de peor reputación –donde encontrar las mejores peleas de borrachos-, la mayor cantidad de matones y malhechores y a la vez la gente más humilde y que más necesita de la ayuda de un aventurero idealista.

6.2.2.4 Ciudadela ducal

El centro social y aristocrático de la ciudad. En ella se encuentra la residencia ducal, la biblioteca, la plaza del mercado, el templo de Rhondra y la sede de la guardia. Aquí viven el Conde Growin y la regente de la ciudad, Dariana.

6.2.2.5 El barrio de los enanos.

Situado junto a la ciudadela ducal, este barrio está regido de manera independiente por la autoridad de los enanos, que depende directamente del rey Arombolosch (y de su veleidoso humor). Actualmente, está cerrado a cal y canto y ni siquiera los diplomáticos de alto nivel tienen acceso al mismo.

6.2.3 Moorbridge

Un pequeño asentamiento maderero situado junto a los pantanos del mismo nombre. Apenas un grupo de casas con una pequeña posada, es sin embargo una comunidad establecida que vive desde hace mucho tiempo en una zona considerada maldita (lo que eran unos idílicos parajes quedaron heridos para siempre por las guerras mágicas).

Como lugares relevantes en esta zona se pueden contar el propio pueblo de Moorbridge, las antiguas ruinas de los pantanos, el templo de Boron, los tres pinos –que marcan el acceso a los pantanos-, la tumba de Valonion, el molino de Brownwater, el árbol malvado, la hondonada de los fuegos fatuos, la cima del miedo y la colina de Boron.

6.2.4 Blood Mountains

La zona de Blood Mountains se halla dominada por el extenso y espeso bosque tenebroso. Este está cruzado por varios ríos (es la zona de desembocadura del Whitewater y el Bloodwater en uno más importante), y en él habita numerosa fauna silvestre (siendo reseñables principalmente lobos, osos y sapos troll) y no tan silvestre (bandidos, inquisidores, brujas, asesinos...).

Los lugares más relevantes de la zona son las propias ruinas, un enorme e inaccesible claro donde celebran los aquelarres las brujas de la zona, la mansión del bosque tenebroso (un pueblo en miniatura que pertenece a un aristócrata que no lo visita mucho), el campamento que han establecido las fuerzas de la inquisición, una pequeña charca llamada 'Estanque Rosa', los campamentos de los dos grupos de bandidos que luchan por el control de la zona y el campamento de los leñadores.

6.2.5 Grimtooth Castle

El Castillo de Grimtooth, el lugar al que el oráculo nos enviará en busca de la siguiente pieza del rompecabezas (el ojo del dragón), es una fortaleza regida desde hace

generaciones por la familia del orgulloso caballero Traldar, guardián del Ojo del Dragón y al que deberemos convencer para que nos ceda su custodia.

El castillo es una fortificación al uso, pero sus subterráneos y mazmorras son extensos, y contienen una extensa red de trampas mortíferas y muy ingeniosas para proteger el acceso al ojo del dragón.

6.2.6 Tallon

Tallon es otra ciudad commercial, no tan importante como Ferdock pero muy orgullosa de su mercado y de la ya cercana fiesta de la manzana (las de Tallon tienen renombre por todo el país). No es que la suerte haya acompañado mucho a esta ciudad, pues ha sido devastada e incluso ocupada por dragones en varias ocasiones durante cientos de años, pero ahora se encuentra en plena ebullición del comercio.

Aparte de la ciudad propiamente dicha, la zona contiene diversos puntos de interés como Prenn's Grove, un monasterio dedicado a la diosa de la agricultura, Peraine, y donde se encuentra el manzano sagrado; una antigua torre de los enanos que preside un altísimo farallón y cuyo acceso hace tiempo que se perdió; la cercana Granja Rattle; la antigua mina abandonada; los campos de labranza; la cueva hedionda; la hondonada junto al río (en el que se ha instalado el campamento de los goblins y ogros que aterrorizan la zona); la sima de los enanos y la garganta de los peregrinos.

También en la zona, una vez se accede a la antigua torre de los enanos, es de mencionar los bosques que pueblan el acceso a la antigua –pero actual- guarida del dragón.

6.2.7 Murolosh

Murolosh es una magnífica ciudad subterránea de los enanos, sede de la corte del rey de los enanos. A ella llegamos para solicitar del rey acceso a las antiguas cuevas que sus antepasados cegaron (para impedir la salida a un antiguo y temible enemigo) y para hacerle entrega de un rubí de dragón extraído de la cabeza del que nosotros mismos contribuimos a vencer en Tallon.

Como lugares relevantes en Murolosh podemos mencionar la sala del trono, el Templo de Angrosh, los jardines subterráneos, el núcleo de la ciudad con sus gigantescos almacenes, el anillo interno (zona de los mercaderes) y el anillo residencial.

Además, una vez abiertos los portales mágicos que dan acceso a los antiguos túneles enanos, la zona de las profundidades de Gruldur y la antigua ciudadela de los Grolm, donde se libraron las antiguas batallas entre los enanos y esta malévola raza, serán dos lugares vitales en nuestra búsqueda.

Tras conseguir la armadura de fuego completa, los acontecimientos se empiezan a precipitar y tendremos que visitar las cataratas de fuego en nuestra ruta hacia la cueva del corazón diamantino y la forja del cíclope.

6.2.8 Mount Drakensang

Tras los acontecimientos que terminan con el corazón diamantino en manos de la pérfida Malgorra, es el turno de salir a la cima del Monte Drakensang, donde va a tener lugar el ritual de invocación de un malvado dragón y luchar contra las fuerzas cultistas y dracoformes que tienen a raya a las tropas de los enanos.

Se trata de una cima de montaña, nevada e inhóspita, en la cual se encuentra el altar a Ingerimm, el dios de los enanos.

6.3 PERSONAJES Y ENEMIGOS

6.3.1 Personajes jugables:

6.3.1.1 El jugador

Un personaje elegido por el jugador entre 36 posibilidades (combinaciones de raza y sexo) y que podrá ir personalizando a su gusto.

6.3.1.2 Rhulana

Una amazona, seguidora de la diosa leona Rhondra, hábil y valiente luchadora, que encontraremos por primera vez en Avestrue buscando aventuras para dar uso a su espada.

6.3.1.3 Dranor

Un ladronzuelo con más cara que espalda, una especie de Errol Flynn que es demasiado honesto para su propia salud (y profesión). Su aparente falta de fiabilidad y de aptitudes es engañosa. Aficionado al flirteo, su relación con Salina, la reina de los saltimbanquis, le ha puesto en el medio de una extraña trama que dista mucho de entender.

6.3.1.4 Forgrimm

Un enano, guardaespaldas de nuestro amigo Ardo, al que encontramos desbarbado (un símbolo de vergüenza entre los enanos) y borracho como una cuba en una taberna de la ciudad, pues se siente culpable de la muerte de su amigo. Se unirá a nuestra causa para vengar la muerte de Ardo.

6.3.1.5 Gladys

Una despreocupada y dulce muchacha versada en los artes de los ladrones (no en vano, es la hija de Cano, el jefe del gremio de ladrones). Dotada de talentos mágicos para la ilusión y el engaño, se maneja con soltura con el florete y tiene unas manos hábiles para abrir cerraduras y hacerse con bolsas ajenas.

6.3.1.6 Gwendala

Una hermosa y espiritual elfa de las llanuras que encontraremos en un aprieto en los pantanos de Moorbridge y se ofrecerá a unirse a nosotros tras salvarla. Dotada de un gran talento para la magia, superior incluso al habitual entre los elfos.

6.3.1.7 Auralia

Una madura y algo excéntrica alquimista que nos encontraremos por primera vez de camino a Ferdock y que posteriormente establecerá su puesto en el mercado de Ferdock. En un momento dado, decidirá unirse a nosotros y dejar su puesto en manos de un nuevo 'responsable'.

6.3.1.8 Ancoron

Ancoron es un elfo de las llanuras con una misión en la cabeza: Aniquilar a los culpables de la muerte de su pueblo, su familia. Cuando el jugador le ayuda a conseguir su objetivo, su objetivo vital ha desaparecido y se ofrece a unirse a nosotros. Es un luchador fuerte y pertinaz, hábil y curtido en mil batallas.

6.3.1.9 Jost

Un mago de Andergast con gran talento, que había decidido complementar sus largos estudios teóricos con la práctica en el mundo real y ha descubierto que éste puede ser demasiado para una persona sola por mucha magia que sea capaz de obrar. En realidad está huyendo de un amor imposible y nos le encontraremos preso en las celdas de las ruinas en las Blood Mountains, momento en el cual se mostrará deseoso de acompañarnos en nuestras aventuras.

6.3.1.10 Traldar

El orgulloso caballero Traldar ha gobernado toda su vida el castillo de Grimtooth y cuando las fuerzas orcas bajo el mando de Noldrokon consiguen acceder a él y vencerle, nuestra intervención providencial salvará el día y hará que Traldar nos ofrezca su ayuda personal para lidiar con lo que está por venir.

6.3.1.11 Nasreddin

Nasreddin es un Tulamida; también es un hombre culto y refinado, pero sobre todo es un efectivo luchador mercenario que ha prestado sus servicios de guardaespaldas a más de un alto dignatario. Por un precio, nosotros también podremos acceder a disfrutar de su compañía en nuestro grupo.



6.3.2 Personajes no jugables:

6.3.2.1 Rakorium

Un mago de gran poder y mayor excentricidad; se encuentra inmerso en alguna importante investigación cuya naturaleza no parece muy dispuesto a revelar, pero todo parece indicar que nuestros caminos se cruzan frecuentemente con el suyo. Extravagante pero bienintencionado.

6.3.2.2 Pal'na'thar

Uno de los últimos, sino el último, cíclope sobre la faz de la tierra. Hijos directos de los dioses, son los mejores guerreros que la historia de Aventuria ha dado. Y este en concreto lleva muchos siglos encerrado en su forja, protegiendo el corazón diamantino. Pal'na'thar es también el oráculo de la cruzada del dragón.

6.3.2.3 Bredo Bento

Un buhonero que nos encontraremos por primera vez en Avestrue, de nuevo en Ferdock y al que salvaremos de intento de linchamiento en Moorbridge. Buena gente, afable.

6.3.2.4 Regolan Stoorrebrandt

El hijo de Emmeran Stoorrebrandt, un matón de clase alta que no duda un instante en colocarse en la primera línea de fuego en la guerra sucia de los Neisbeck contra su casa, convirtiéndose por ello en una víctima colateral de la guerra. Si optamos por trabajar para los Stoorrebrandt, nos tomará como guardaespaldas en alguna ocasión.

6.3.2.5 Alrico Farfara

Un sofisticado ladrón de tumbas, compañero de correrías de Thalia de Ravendoza. En un asalto fallido a una cripta más animada de lo habitual, Thalia le dará por muerto y huirá cerrando la salida de la cripta, sólo para descubrir mucho tiempo después que Alrico sigue, si no vivo, bastante animado. Educado, sofisticado e irónico, sólo permitirá a Thalia irse una vez haya pagado su deuda: La parte proporcional del botín que le correspondía.

6.3.2.6 Dorion

Uno de los sacerdotes del templo de Hesinde en Ferdock, un hombre educado y amable que nos pedirá ayuda para recuperar los fragmentos del oráculo y cuando este hable y nos elija para la Cruzada del Dragón, nos ayudará a interpretarlo.

6.3.2.7 Rey Arombolosch

El rey es un gobernante sabio y justo, pero cuando lleguemos a su castillo y le hagamos entrega del Rubí Dragón que extrajimos del cráneo del dragón de Tallon, una fuerza maléfica le irá poseyendo poco a poco. Digno, con la voz de un trueno y todavía, a pesar de su edad, más que dispuesto a empuñar un hacha y empezar a partir yelmos.

6.3.2.8 Ardo Boarstock

Nuestro amigo, que nos convoca a Ferdock con urgencia y al que nunca llegamos a ver dado que ha sido asesinado antes de nuestra llegada, vizconde de Ferdock y propietario de una lujosa residencia que nos será legada cuando esclarezcamos los asesinatos que tienen a la ciudad aterrorizada.

6.3.2.9 Nandor

Oficial de aduanas responsable del paso desde Avestrue a Ferdock; tiene instrucciones de prohibir el paso a todo aquel que no sea un dignatario o cuya buena reputación esté contrastada y eso es lo que hace.

6.3.2.10 Nottel

Uno de los inseparables aprendices de Rakorium; sufridor de sus excentricidades y pie en la tierra del anciano mago.

6.3.2.11 Rufus

El otro aprendiz de Rakorium, verá su carrera bruscamente truncada por un encontronazo con los no muertos de Moorbridge. Él y sobre todo su mula, en su versión no todo lo muerta que deberían, nos causarán algún que otro problema.

6.3.2.12 Danos

A la vez un sinvergüenza, un paleta de pueblo y un rompecorazones. El problema es que el último corazón que rompió pertenece a Alvina, una bruja de considerable poder y mayor mala leche. Nada bueno puede salir de esta combinación.

6.3.2.13 Finn of Ferdock (orig: Ferio)

Un aristócrata altivo e insolente, correveidile de Kastan Gamblack y su segundo en la conspiración cultista que lleva a cabo los asesinatos en la ciudad de Ferdock. Acabará muerto por nuestra mano, aunque antes nos revelará que él no es el culpable de la muerte de Ardo.

6.3.2.14 Lugosch

Lugosch es un deonte de Ingerimm, el dios al que adoran los enanos, subalterno del sumo sacerdote de los enanos.

6.3.2.15 Muddlemosh

Este enano de porte aristocrático era el antiguo administrador de Ardo, y nosotros le tomaremos a nuestro servicio al sernos legada la residencia de nuestro amigo. Siempre dispuesto a ayudar.

6.3.2.16 Gerling

Un diplomático especializado en asuntos enanos. Fino, hábil con la palabra aunque un tanto repelente. Es una persona útil y bienintencionada, aunque los tejemanejes de la diplomacia le hagan aparecer tortuoso. Se enfrenta al reto del súbito enfriamiento de las relaciones con el veleidoso rey Arambolosch.

6.3.2.17 Ibrom Soapstone

Propietario y camarero de la taberna 'El puerco sobrio', en el barrio de los carreteros. Sólo habla fluidamente el lenguaje del dinero.

6.3.2.18 Rey Grolm

El fantasma del rey de los Grolm, una raza tecnificada e inhumana que lucharon contra los enanos, escalón por escalón, por el control de la ciudadela en las profundidades de Gruldur. Finalmente los enanos acabaron enterrando su civilización viva y dejándoles morir, pero la fuerza del propósito de los Grolm hace que vaguen en forma fantasmal por los restos de su antigua ciudad, Corumbra, y protegiendo la cueva del corazón diamantino con maniaca determinación.

6.3.2.19 Conde Growin

El conde Growin de Ferdock es un enano, por lo que decir que es algo gruñón es un poco redundante. Sin embargo, es justo, amigable y no va con rodeos: Es claro como el agua. Fuerte y luchador, es un gobernante nato.

6.3.2.20 Arom hijo de Arombolosch

Como todos los príncipes enanos él no tiene más mando que el que pueda conseguir por el respeto que se gane blandiendo el hacha. Un cazador de dragones consumado, digno hijo de su padre, mantendrá la cabeza fría mientras la fuerza maligna que se ha apoderado de su padre hace de las suyas.

6.3.2.21 Sargento Erland

La primera persona que nos encontraremos en el juego es a este sargento de la guardia, un soldado capaz, trabajador y honrado que ha aceptado el puesto de sargento de la guardia en Avestrue atendiendo la petición de voluntarios del jefe de la guardia de Ferdock, como manera de potenciar su carrera. En estos momentos se encuentra en una delicada posición: La ciudad está bloqueada, los refuerzos no llegan y unos bandidos tienen a los aldeanos aterrorizados, algo contra lo que poco puede hacer sin los refuerzos.

6.3.2.22 Humbert

El bandido local del bosque tenebroso, una especie de figura protectora que da algo que hacer a los pillos de la zona sin convertirse en un problema demasiado importante para nadie.

6.3.2.23 Emmeran Storrebrandt

Patriarca de la casa comercial Storrebrandt, una de las principales de los reinos medios y que está tratando de establecerse en Ferdock, aunque a costa de numerosos problemas extraños, todos aparentemente relacionados con la casa Neisbeck, afincada en Ferdock y que está protegiendo su 'cuota de mercado' con métodos sólo calificables como mafiosos. Emmeran no está dispuesto a permitirlo.

6.3.2.24 Capitán de la guarda de Tallon

Un soldado veterano, efectivo, serio y honrado. Está deseando salir a arrasar con los atacantes goblin que acosan a su ciudad, pero su primer deber es cumplir las órdenes y proteger las puertas de la ciudad, a la vez que mantienen la seguridad interna.

6.3.2.25 Hamlok

El gruñón hermano de salina es uno de los saltimbanquis que van de feria en feria. Molesto por la sombra que le hace su hermosa e inteligente hermana y porque nadie le toma en serio, su conversación es quejumbrosa y en muchas ocasiones malintencionada. En cualquier caso, es inofensivo. Detesta profundamente a Dranor y ve con muy malos ojos el amorío que se trae con su hermana.

6.3.2.26 Knowitall (el sapo)

Un sapo trall con la capacidad del habla y que se ha convertido en el animal compañero de Morla, la bruja tejedora.

6.3.2.27 Archon Megalon

Un druida entre loco y excéntrico, que vaga por los alrededores de Tallon observando los efectos de dejar un dragón suelto a sus anchas en una zona poblada sobre los nervios de la gente. Inofensivo, pero inquietante.

6.3.2.28 Vito Neisbeck

El patriarca de la casa Neisbeck no es más que un pelele en manos de la auténtica manipuladora de los acontecimientos de la ciudad: Su esposa Ulwina.

6.3.2.29 El nigromante

Un mago loco con demasiado poder para su propia salud. Se ha instalado en unas ruinas en el pantano de Moorbridge y está convocando un auténtico ejército de no muertos nadie sabe con qué fin, aunque por lo pronto, están diezmando la población del pueblo cercano. Acabará mal cuando le trinquemos.

6.3.2.30 Gran Inquisidor Da Vanya

Un hombre imponente y de gran poder, aunque a la vez frío, inflexible y distante. Sus intenciones no están del todo claras, pero sus acciones parecen, una detrás de otra, carentes de demasiado sentido común. Un cruzado en una lucha contra un enemigo que sólo él parece ver (aunque las víctimas colaterales podrían ser muy reales).

6.3.2.31 Bloodfang

El líder de los orcos y jefe del asalto al castillo de Grimtooth es un orco sanguinario que se ha ganado el puesto a la manera orca: Cuchillo en mano. Sus subordinados le siguen con respeto, pero sobre todo con miedo. Sin embargo, pocos sospechan que el auténtico Bloodfang fue víctima de Noldrokon y que ahora es este el que se esconde bajo su apariencia.

6.3.2.32 Prancelot

Un cuentista, embustero y presumido, que va por la vida haciéndose pasar por el héroe que no es. Aparentemente inofensivo, aunque muy irritante.

6.3.2.33 Lutger Tashmann

El jefe de la guardia de Ferdock, un hombre presuntuoso y soberbio que hace uso del cargo para su propio beneficio, sin ningún ambage. Está a sueldo del mejor postor, que en los recientes acontecimientos ha sido la casa Neisbeck, para quien ha asistido en la muerte de nuestro amigo Ardo y en el asesinato del hijo de los Storrebrandt.

6.3.2.34 Ronkwer

El enemigo de Humbert, en cuanto que compiten por el mismo territorio de bandidaje en el bosque tenebroso.

6.3.2.35 Xolgorax

El sumo sacerdote de los enanos; sabio, medurado, de voz suave. Es a la vez el abuelo y el alma buena de los enanos.

6.3.2.36 Kastan Gamblack (orig: Kastan Wagnitz)

Un hombre extremadamente rico y poderoso, uno de los supuestos pilares de la comunidad. Sin embargo, detrás de su apariencia perfecta y junto a su esbirro Finn, es uno de los principales miembros de una secta de cultistas que están detrás de los asesinatos en Ferdock.

6.3.2.37 Burgumil

El alguacil de Moorbridge es un hombre brutal y primario, al que sólo controla la buena fe (y la firmeza) de la deontología de Boron del pueblo: Morlinde. Controla las milicias locales, responsables de la defensa, la ley y el orden, aunque últimamente parece como si una fuerza maligna lo estuviese controlando.

6.3.2.38 Vogt

Vogt es el protector de la mansión del bosque tenebroso, un hombre justo y bueno que tiene a su cargo la propiedad de un poderoso aristócrata que apenas pasa por el lugar.

6.3.2.39 Cuano

El jefe del gremio de los ladrones: un encantador hombre que es, además, el padre de Gladys. Afable y siempre sonriente.

6.3.2.40 Valonion

Cuando Rakorium consigue desprender la bola de cristal que quería de la estatua de un ser con pinta de Saurio, descubre demasiado tarde que la estatua no estaba tan inerte como podía parecer en un principio y que el ser se llama Valonion. Lleno de ira y de maldad, lo único que se puede hacer con él es devolverle la inmovilidad de la que disfrutaba como estatua, aunque mejor si es definitiva.

6.3.2.41 Noldrokon

Aunque humano, este personaje parece poseído o esbirro de las fuerzas del mal. Imbuido de una apariencia reptiliana, sus ojos no dejan lugar a dudas sobre lo poco agradable de sus intenciones.

6.3.2.42 Mago malvado

El cuerpo no-muerto de un antiguo investigador de la nigromancia que murió víctima de su propia falta de escrúpulos. En vida, nadie supo de su oculta afición, aunque los

ecos de su antiguas andanzas todavía resuenan en los murmullos sobre viejas historias. Un acontecimiento reciente provocado por la temeridad de un muchacho descendiente suyo le volverá a la vida y no del mejor humor.

6.3.2.43 Yandrik of Andergast

Un mago oscuro al servicio de la casa Neisbeck, encargado de acabar con Ardo y que tratará de hacer lo mismo con nosotros.

6.3.2.44 Fantasma élfico

El fantasma de un antepasado de nuestra amiga Gwendala, que habita inquieto en las raíces de un árbol en los pantanos de Moorbridge. Tendremos que ocuparnos de su descanso (por las buenas o las malas) para liberar a Gwendala y al espíritu de su antepasado.

6.3.2.45 Ardat

Un anciano y sabio sacerdote de Hesinde en Ferdock, que nos guiará con su sabiduría.

6.3.2.46 Owlstone el cazador

Un experimentado cazador y trampero establecido en una cabaña del bosque oscuro junto a Avestrue. Cuando le conozcamos, estará totalmente desbordado entre los bandidos que ocupan sus bosques, una manada de lobos cuya líder está dotada de una ferocidad y peligrosidad sobrenatural y un oso asesino que anda suelto y parece haberse alojado en las cuevas de la montaña pelada.

6.3.2.47 Gundwein el mercenario

Un mercenario y hombre de armas desde que tiene recuerdo, lo que tampoco es mucho decir porque su cerebro no da para demasiado. Sin embargo, es bueno y honorable, algo que no es tan habitual como debería entre los de su condición.

6.3.2.48 Berndrik

¿El sacerdote de Praios en el templo de Ferdock?

6.3.2.49 Cocinero

El cocinero del Jarro de Plata, un hombre desconfiado y malhumorado, que no soporta que nadie entre en la cocina. Sin embargo, cualquiera que pueda proporcionarle rabos de rata lobo, uno de los ingredientes de su estofado estrella, será bienvenido (y recibirá una recompensa razonable).

6.3.2.50 Humbold el mercenario

Mucho más inteligente que su inseparable compañero Gundwein, pero cínico e irascible. Un tipo duro forjado junto con su espada.

6.3.2.51 Minero enano

Trabaja en los sótanos de la fábrica de cervezas, donde se encarga del mantenimiento y exploración de los numerosos y profundos túneles que parten de este lugar y recorren el subsuelo de la ciudad. Nos apoyará cuando nos adentremos en ellos para averiguar la causa de la plaga de ratas lobo.

6.3.2.52 Fantasma enano

El alma atormentada de un enano que vaga por las profundidades de Gruldur con una misión en su cabeza: Seguir resistiendo contra los ya muertos Grolm y recuperar un amuleto que su amada le dio cuando se dirigió al combate.

6.3.2.53 Tradan el posadero (orig: Pub Owner)

Un posadero. Amigable, sobre todo si dejas una monedas en la caja.

6.3.2.54 Phenar

El hijo de Traldar, un jovencito que ya apunta la valentía de su padre.

6.3.2.55 Almacenero praiota

Un chaval praiota que ha sido puesto al cargo del almacén del campamento de la inquisición, lo que le ha subido los humos.

6.3.2.56 Novicios de Hesinde (Avanti y Tor)

Dos jóvenes muchachos a los que las obras de restauración y la reapertura del templo de Hesinde traen de cabeza.

6.3.2.57 Runkel Bagthumper

Un ladrón de medio pelo, socio en tiempos de Dranor, que se siente abandonado por éste (cuando es chantajeado por Naldrokon) y posteriormente nos pedirá ayuda para superar las tres pruebas de acceso al gremio de los ladrones.

6.3.2.58 Laurelin

Un adiestrador elfo, agradable y dispuesto.

6.3.2.59 Sacerdote de Travia

Un sacerdote consagrado al dios Travia, el dios de la hospitalidad. Amable, cálido y con considerables poderes como curandero.

6.3.2.60 Salina

La hermosa reina de los saltimbanquis es una mujer de inteligencia pareja con su belleza, reclamada en numerosas fiestas y celebraciones en los reinos medios por su reconocido talento y arte. Nos pedirá ayuda para recuperar una antigua diadema, herencia de familia, que será robada por Naldrokon y para salvar a su amante, Dranor, que parece estar detrás del robo (aunque se trate de un chantaje). Posteriormente,

nos dará la información necesaria para sacarle de las mazmorras de Ferdock, donde está preso bajo acusaciones falsas, aunque él no querrá dejarse rescatar (quiere limpiar su nombre) y nos pedirá que demostremos su inocencia.

6.3.2.61 Heidruna

La líder de las brujas del bosque tenebroso es una anciana con un engañoso aspecto de fragilidad. Su poder y su sabiduría son, sin embargo, mucho más grandes de lo que nadie podría imaginar.

6.3.2.62 Malgorra

Malgorra es una criatura semidivina camuflada en el cuerpo de una hermosa mujer, aunque incluso con semejante camuflaje no consiga ocultar la maldad que lleva en su interior. Ella ha tramado todo el complot de los cultistas del dragón y su objetivo es hacerse con el corazón diamantino para darle todo su poder a un malvado dragón.

6.3.2.63 Líder de las Amazonas

La líder de las Amazonas es una poderosa guerrera que debería estar al servicio de Rhondra, la diosa leona de la guerra, pero ha sido atraída al servicio de demonios y forma parte de las mactalaneäta, las Amazonas oscuras. Junto con Aydan, intentarán atraer a Rhulana a su causa y acabar con nosotros de paso.

6.3.2.64 Chamán goblin

Una sabia sacerdotisa de los goblin que se ha apartado del camino de la violencia al que malgorra ha avocado a su pueblo y mantiene a su tribu aislada del derramamiento de sangre. Su único objetivo es establecer a su tribu en condiciones en un territorio por el cual no compitan con nadie.

6.3.2.65 Barla Borkensmith

La capitana de la guardia de Ferdock es una persona efectiva e inteligente, con un gran sentido de la justicia, pero sin los aires de grandeza y la soberbia que caracterizan demasiadas veces a las personas que han alcanzado un puesto de tal importancia en tan poco tiempo. Dispuesta a ayudarnos (y pedirnos ayuda) en todo lo que sea necesario para restablecer el imperio de la ley en la ciudad. El jefe de guardias Tashman no despierta precisamente sus simpatías.

6.3.2.66 Alvina (orig: Alwene)

Una hermosa y temperamental bruja que se oculta tras la profesión de cazadora. Tiene un pronto realmente malo y es vengativa como la que más, pero no tiene mal corazón.

6.3.2.67 Angraxa

Una deonte del dios Ingerimm, lo que la convierte en una temible luchadora. Se encontrará en numerosas ocasiones con nuestros personajes y ayudará a mantener la resistencia en el monte Drakensang.

6.3.2.68 Dariana

La regente de Ferdock. Sabia, comedida y elegante. Una consejera cercana al rey.

6.3.2.69 Yasmin

Detrás de esta porqueriza fea y con pinta de borracha se encuentra en realidad una bruja fea y borracha. Esto puede llegar a camuflar la inteligencia que yace detrás de su apariencia y... Hemos dicho que es una bruja?

6.3.2.70 Morlinde

La deonte de Boron en el pueblo de Moorbridge es una mujer madura, espiritual pero con los pies en la tierra, cabal, inteligente y con suficiente carácter como para mantener bajo control a la mala bestia de alguacil del pueblo, Burgumil. Ella encarna al alma buena del pequeño pueblo.

6.3.2.71 Grazima

Grazima es una hermosa enana (para los estándares enanos), que tiene un extraño problema en sus almacenes, en el centro de Murolosh, para el que requerirá nuestra ayuda.

6.3.2.72 Morla

Morla es una tejedora en la mansión del bosque tenebroso, aunque sólo sea su 'tapadera' para no llamar la atención sobre el hecho de que es una bruja.

6.3.2.73 Ulwine Neisbeck

La matriarca de los Neisbeck es una vieja bruja, manipuladora, ambiciosa y retorcida, un poco al estilo Cruella de Ville. Está decidida a acabar con la casa rival, los Stoorrebrandt, a cualquier precio y a costa de quien haga falta. Ella es el cerebro detrás de la trama criminal de los Neisbeck.

6.3.2.74 Aldessia

Aldessia es una hermosa mercader de origen tulamida que ha recalado en Murolosh para vender sus mercancías, aunque hay algo raro detrás de ella. En realidad, es una espía de los cultistas con la misión de entorpecer nuestra misión.

6.3.2.75 Thalia di Ravendoza

Thalia es una hermosa granuja, asociada en tiempos con el sofisticado Alrico Farfara. En una operación que salió mal, tuvo que salir huyendo de una cripta dejando abandonado a Alrico, al que daba por muerto. Desde entonces, una terrible maldición contenida en el medallón que lleva puesto (y del que no puede desembarazarse) hace que cualquier riqueza que pueda llegar a sus manos se desvanezca como el polvo. Además, las noticias sobre la muerte de Alrico, aunque no desencaminadas, no eran del todo exactas.

6.3.2.76 Saphira

Shafira es una herbalista del bosque tenebroso, aunque sólo sea para distraer la atención de su condición de bruja. Aunque es tranquila y de buen corazón, como buena bruja tiene un puntito vengativo y gamberro.

6.3.2.77 Firniane

Una hermosa muchacha de condición humilde que se ve con el hijo de un rico mercader de Tallon. En un arrebato de pasión, éste ha cogido el anillo que no debía de la cripta familiar y los antepasados –los muertos- se han cabreado y han secuestrado al chico. Y ella está comprensiblemente asustada.

6.3.2.78 Loisanne

Loisanne es una archivera de Ferdock. Ha encontrado informaciones que relacionan algunos de los crímenes de la ciudad entre sí y quiere compartirlas con nosotros, pero teme por su vida y se presenta a nosotros de forma solapada. Ha conseguido demostrar que dos de los muertos eran descendientes de cazadores de dragones y que a ambos se les robaron reliquias relacionadas con aquellas gestas. Lo que desconoce y descubrirá demasiado tarde es que ella comparte esa característica. Llegaremos a salvarla de milagro.

6.3.2.79 Sabrosa virgen

Una doncella de Tallon a la que el alcalde quiere sacrificar para aplacar la ira del dragón. Las viejas costumbres, hay que conservarlas.

6.3.2.80 Aydan

Aydan es una amazona, antigua amiga de Rhulana, que aparece un día y la avisa de que hay varias Amazonas oscuras en la ciudad; renegadas contra las que han jurado luchar. En realidad todo es una trampa para atraerla y convencerla de que se pase a su bando.

6.3.2.81 Jessica

Jessica es una joven muchacha de Ferdock que está siendo cortejada por Finn, para desesperación de su novio, un humilde trabajador. Lo que no sospecha es que a Finn sólo le interesa su ascendencia, pues es de la estirpe de un antiguo cazador de dragones. Cuando este dato sea evidente ya será demasiado tarde y Jessica habrá sido asesinada.

6.3.2.82 Warina

Una sacerdotisa de Praios, segunda al mando del Gran Inquisidor, figura a la que admira y a la que seguiría hasta la muerte. Como cualquier buen extremista, para ella es preferible seguirle hasta la muerte de los demás. Fanática y peligrosa, si no hemos tenido que acabar antes con ella, el descubrimiento de que ha estado sirviendo al enemigo será más de lo que pueda soportar...

6.3.2.83 Ingania

Una altiva dama de noble cuna que exigirá nuestra ayuda. En caso de que consiga irritarnos lo suficiente como para que se la deneguemos, descubrirá que algunos errores pueden ser fatales.

6.3.3 Enemigos:

6.3.3.1 Rata lobo

Una rata con el tamaño y la ferocidad de un lobo cabreado. A sus afilados incisivos hay que unir la casi total seguridad de acabar envenenado.

6.3.3.2 Lobo

El gran cánido, el líder de los bosques. Con la perturbación que se siente en el aire, están muy alterados y atacan, en manada, a los humanos. Sin embargo, la amistad de las brujas del bosque negro nos proporcionará un 'salvoconducto'.

6.3.3.3 Oso

Grande, territorial y muy peligroso. Un enemigo realmente poco recomendable, especialmente en grupo. La amistad de las brujas del bosque negro nos proporcionará un 'salvoconducto' contra ellos en esta zona.

6.3.3.4 Sabandijas de tumba

Mitad bichos bola, mitad cucaracha gigante. Carnívoros, venenosos y agresivos. Sus enemigos mortales son las amebas gigantes.

6.3.3.5 Arañas gigantes

Como una araña, pero de descomunal tamaño que va desde carnero a hipopótamo. Voraces carnívoras y provistas de veneno.

6.3.3.6 Amebas gigantes

Criaturas antiguas cuyo hábitat se encuentra en las profundas cavernas que horadan Aventuria. Lentas, pero muy peligrosas.

6.3.3.7 Jabalíes salvajes

Como los lobos y los osos, campan a sus anchas por los bosques de Aventuria. Normalmente prefieren la tranquilidad, pero si se sienten amenazados pueden ser muy peligrosos.

6.3.3.8 No muertos

Antiguos habitantes de Aventuria que a pesar de contar con el fallecimiento entre sus experiencias, quieren seguir siéndolo durante algún tiempo más. En realidad casi

ninguno tiene ningún contacto con la persona que era antes. Se caracterizan por su tendencia a atacar a cualquier cosa que esté viva.

6.3.3.9 Esqueletos

Versión más añeja del anterior. Son más rápidos, más inteligentes, más violentos y además han aprendido a manejar armas.

6.3.3.10 Guerreros no muertos

Versión del anterior con más mala leche, con armadura pesada y armas de las de antes, de cuando sabían hacer armas en condiciones.

6.3.3.11 Libelulas gigantes

Al igual que las libélulas, vuelan. Al igual que las libélulas, son carnívoras. A diferencia de las libélulas, tienen el tamaño de un perro, son muy agresivas y van en grupo, lo que las vuelve más peligrosas aún. La parte buena es que no aguantan mucho los golpes.

6.3.3.12 Sapos troll

Versiones King size del sapo común, de humor más bien volátil: Nunca se puede saber si van a atacarte o no. No son enemigos especialmente complicados, aunque su número en ocasiones puede volverlos un problema.

6.3.3.13 Cangrejos gigantes

El 'Gigante' de su nombre no es por nada... Estos cangrejos son descomunales. Partiendo de la base de que un cangrejo normal puede tronchar un dedo humano si está de *ese* humor, el cangrejo gigante medio pesa lo mismo que una mariscada para 100 personas. Combatir con uno de ellos es un tema complicado y costoso, y las lesiones que causan suelen ser bastante graves.

6.3.3.14 Orcos

Otra de las razas 'inteligentes' de Arcania, los orcos están naturalmente inclinados a la violencia y la guerra, algo que les viene culturalmente. A pesar de la ventaja que el adiestramiento de toda una vida y su gran corpulencia les dan, pecan de dejarse llevar por las emociones en el combate. Están organizados en tribus con un líder que alcanza su puesto siendo más despiadado, más bruto y más mortífero que los demás.

6.3.3.15 Goblins

Siendo más pequeño y menos inteligente aún que los orcos, la mayoría de las razas de Arcania consideran a los goblins poco más que una molestia poco peligrosa. Sin embargo, en las ocasiones en las que se han unido y actuado conjuntamente en grandes números, los goblins han demostrado que subestimarlos nunca es buena idea.

6.3.3.16 Ogros

Gigantescos, agresivos y al límite de ser considerados especie inteligente; una combinación que los hace realmente peligrosos. Su aparente torpeza y lentitud puede llevar a confusión: Siguen teniendo piernas muy largas para cogerte y brazos muy largos para descargar su maza encima de ti.

6.3.3.17 Globins de roca

Pequeñas criaturas hechas aparentemente de piedra. Son tímidos y esquivos, pero si se sienten acorralados no dudarán en atacar. Su peligrosidad radica en su gran resistencia (no en vano, es como luchar contra una roca).

6.3.3.18 Planta dragón

Una criatura de origen mágico que debe su nombre a su particular forma de ataque: Cuando cualquier criatura viva se acerca, abre unas fauces muy similares a las de un dragón; las afiladísimas espinas que las bordean pueden provocar heridas graves.

6.3.3.19 Árboles de las brujas

Antiguos árboles que han crecido sobre líneas de energía y cuyas raíces beben directamente de la fuente de la magia. Ayudan a las brujas a canalizar poder y a la vez, estas les protegen y cuidan. Si eres amigo de las brujas, eres amigo suyo. En caso contrario...

6.3.3.20 Bandidos

En estos tiempos convulsos, casi cualquier camino, bosque espeso o lugar apartado es buen sitio para que se establezcan grupos de diverso tamaño de maleantes. Ya sea cobrando un derecho de paso o directamente asaltando y robando a los viajeros, la diferencia fundamental entre ellos está en si se conforman con el contenido de los bolsillos o se cobran también la vida de la víctima. La saturación de delincuentes ha llegado a tal extremo que llegan a competir por los territorios.

6.3.3.21 Cultistas

Fanáticos religiosos adoradores del dragón, harán cualquier cosa, incluyendo sacrificar sus vidas, por su causa. Suelen llevar unas dagas rituales, lo que no impide que porten otro tipo de armas más peligrosas, incluyendo las de proyectiles.

6.3.3.22 Escorpiones gigantes

Versiones a tamaño grande del escorpión de toda la vida: Rápidos, ágiles, resistentes, dotados de un potente aguijón venenoso y lo que todo el mundo tiende al olvidar, concentrados como están en el aguijón: Unas poderosas pinzas.

6.3.3.23 Espíritus de fuego

Elementales de fuego imbuidos de fuerza vital, espíritus ígneos que acuden a la invocación de un elementalista o que surgen en las proximidades de fenómenos naturales que implican gran cantidad de fuego.

6.3.3.24 Esqueletos de cíclopes

Una de las corrupciones más grandes de la naturaleza, una de estas criaturas semidivinas muertas hace largo tiempo y cuyos restos han sido reanimados por magia tenebrosa. Si la versión original ya resulta un formidable enemigo, la visión de esta gigantesca criatura no muerta es absolutamente escalofriante.

6.3.3.25 Grolms no muertos

Animados por su determinación implacable, los Grolm se extinguieron como raza pero continúan vagando por su ciudadela, Corumbra, y los pasadizos de las profundidades de Gruldur que lograron arrebatar a los enanos antes de ser enterrados por estos. La visión de cualquier extraño en sus dominios volverá a animar su odio y violencia.

6.3.3.26 Fantasmas de Grolms

Es tal la fuerza con la que los Grolm se aferran a este mundo que incluso acabar con los restos de su cuerpo no muerto no es a veces suficiente para quitarlos de la circulación. Muchas veces, en el mismo momento en el que se asesta el golpe final a uno de los zombies grolm, el fantasma de su propietario se levanta en el mismo sitio en el que su cuerpo ha caído al fin, con el agravante de que ahora está más cabreado y encima tiene a su disposición poderes mágicos que la versión física no poseía.

6.3.3.27 El dragón

Los dragones son bestias de considerable tamaño; pueden medir varias decenas de metros de longitud, con envergaduras de ala en la misma escala. Su visión es a la vez fascinante y aterradora: Evidentemente emparentados con los reptiles, con los que comparten la piel escamosa y la apariencia general, dotados de alas membranosas que les permiten volar con sorprendente agilidad (muchos estudiosos afirman que hay magia involucrada en su vuelo).

Su piel está fuertemente acorazada, tanto más cuanto mayor sea el espécimen, mostrando puntos débiles tan sólo en la zona ventral superior. Presentan colores muy variados, en casi todas las gamas entre azules, verdes y rojos.

Tienen una fuerza descomunal, suficiente para desparramar pequeños ejércitos de unos cuantos manotazos, aunque su arma más mortífera es sin duda su aliento de fuego: Son capaces de generar poderosos chorros de fuego a increíble temperatura, capaces de devastar con rapidez grandes áreas de terreno y calcinar en segundos edificios, animales y personas. También pueden concentrar un chorro en forma de una bola mucho más caliente y que deflagra violentamente al impacto, provocando daños por fuego y por la onda de choque.

Los dragones son de costumbres predecibles: Les gusta ocupar guaridas que cumplan determinados requisitos en cuanto a dificultad de acceso y a la vez presidiendo una zona habitada, que insistirá en saquear de cuando en cuando. Tienden a acumular grandes riquezas, aunque no hacen uso alguno de ellas, y disfrutan del dominio del

terror que tienen sobre su territorio. Por ello, hay determinadas zonas que apenas se libran de un dragón pueden esperar que vendrá otro a instalarse en su antigua guarida.

Son seres inteligentes, pero su desdén por el resto de criaturas los convierte en muy peligrosos. Un dragón muerto proporciona muchas riquezas a su cazador, la mayoría de las cuales se extraen de su cuerpo, pero ninguna tan apreciada –especialmente por los enanos- como el Rubí de Dragón, el cristal que se extrae del cráneo de los mismos y que, se dice, contiene su esencia vital.

6.3.3.28 El Linnorm

Criaturas emparentadas con los dragones, pero que no llegan a crecer mucho más de los 4 o 5 metros de largo. Tienen seis patas y aunque no llegan a escupir fuego, su aliento es lo suficientemente fétido como para que los elfos no osen acercarse a ellos. Aparte de su aliento (que provoca una importante reducción de carisma a cualquiera que lo sufra hasta que se dé un baño), usan su boca, zarpas y cola para atacar.

6.3.3.29 Espíritus de la naturaleza

Con la apariencia de ser el fantasma de un oso, vagan por la espesura del bosque tenebroso, y pueden ser un temible enemigo si nos consideran hostiles.

6.3.3.30 Dracoformes (Man'tra'ke, hombres lagarto)

Considerados una leyenda por la mayor parte de las personas sensatas, los dracoformes son criaturas mitad hombre/mitad lagarto, dotados de una gran inteligencia, la malicia de los dragones, numerosos poderes mágicos y una gran habilidad para suplantar a otros seres. Ellos son el núcleo tras la conspiración de Malgorra y Noldrokon representa a su principal aliado entre ellos.

6.3.3.31 Arpías

Seres del tamaño de un ser humano, con la cabeza y pecho de una mujer y el cuerpo de un enorme pájaro. De inteligencia elevada pero muy diferente, nadie entiende sus motivaciones. Pueden ser agresivas o indiferentes, pero lo último es muy extraño. Sus ataques son muy peligrosos por el uso de sus afiladas garras y por que van en bandadas.

6.4 ARMAS, TALENTOS Y HECHIZOS

6.4.1 Armas

Las armas se dividen en categorías, según la habilidad que haya que desarrollar para su uso:

6.4.1.1 Dagas

Armas de filo con una longitud máxima de 1 paso (1 m.). Incluye dagas, cuchillos, puñales... Útiles para realizar estocadas, pero no para bloquear.

6.4.1.2 Armas de esgrima

Armas de filo estrecho empleadas casi exclusivamente para infligir daño mediante estocada. Desde poco menos de 1 paso de largo, normalmente con guardas complejas y elaboradas, como cazoletas. Son rápidas y elegantes.

6.4.1.3 Hachas y mazas

Todas las hachas y mazas que se usan con una sola mano entran en esta categoría, junto con cualquier arma que haga uso de su peso para infligir daño (garrotes incluidos). Útiles para dañar armaduras y provocar fracturas. Un arma que pese más de 3 piedras (unos 19 kilos según equivalencia con la piedra británica) sería a dos manos.

6.4.1.4 Sables

Espadas normalmente de un solo filo, utilizadas para dar tajos y cuchilladas, puede que sin punta. Alfanes, sables de caballería o grandes cuchillas casi como hachas, entrarían en esta categoría.

6.4.1.5 Espadas

Armas diseñadas para cortar y dar estocadas por igual, desde medio metro hasta el metro y medio de largo, con doble filo por lo menos en tres cuartas partes del largo del arma. La guarda en forma de cruz permite realizar movimientos defensivos más complejos.

6.4.1.6 Armas de asta

Armas con un filo situado al extremo de un largo palo, útiles tanto para clavar como para cortar: Picas, lanzas, alabardas...

6.4.1.7 Bastones

Más complicados que un simple palo, se trata de armas largas, empleadas a dos manos, normalmente hechas de madera especialmente endurecida y de vez en cuando con los extremos reforzados con metal, especialmente equilibradas para ser muy efectivas en manos de un maestro.

6.4.1.8 Hachas y mazas a dos manos

Armas que dependen de su peso e inercia para infligir daño, y en las que es de gran importancia asestar un golpe preciso con la cabeza del arma (pues el asta normalmente no será especialmente dañina). Un impacto efectivo provocará daños masivos en el oponente, pero son relativamente inútiles para realizar paradas.

6.4.1.9 Espadas a dos manos

Espadas particularmente largas (y normalmente pesadas) que se utilizan para realizar cuchilladas (y en raras ocasiones, estocadas). Exceptuando la versátil espada bastarda (que entra en esta categoría), son menos útiles para realizar paradas.

6.4.1.10 Combate desarmado

El arte de convertir el propio cuerpo en un arma letal, aunque es poco recomendado hacer uso del mismo para realizar paradas; hay que recurrir a los quites.

6.4.1.11 Ballestas

Un invento enano; un arco de gran potencia montado en horizontal que se mantiene tenso mediante un mecanismo de contención. Disparan dardos a gran velocidad, ya que permiten acumular gran cantidad de energía sin tensar los músculos del tirador, que puede tomarse su tiempo para apuntar con precisión. Un arma letal.

6.4.1.12 Arcos

El arma de proyectiles por excelencia, una vara flexible y resistente con un elemento tensor (como pelo de animales trenzado) que se usa para proyectar a gran distancia y velocidad flechas más largas que las de la ballesta.

6.4.1.13 Armas arrojadizas

Dagas, cuchillos, estrellas, hachas... Casi cualquier tipo de arma puede ser lanzada con cierta precisión, aunque no vale cualquiera, pues han de estar especialmente equilibradas para ello.

6.4.2 Talentos**6.4.2.1 Seducción**

El arte de lograr la atracción del sexo opuesto e, incidentalmente, predisponerles a tu favor.

6.4.2.2 Etiqueta

Conocer el trato que se debe a cada persona de importancia, la forma correcta de hablar o el momento de hacerlo puede inclinar la balanza a tu favor en algunas conversaciones.

6.4.2.3 Negociación

La capacidad de negociar, tanto precios como compensaciones, requiere rapidez, habilidad, psicología y práctica. Y no sólo permite ahorrarse unos doblones en las compras, sino que puede ayudar a resolver alguna que otra situación complicada sin llegar a las armas.

6.4.2.4 Naturaleza humana

El ojo clínico de algunas personas para juzgar a otras es como una especie de sexto sentido, que les permite detectar si se encuentran ante un timador, un buen tipo, les están tratando de tender una trampa o el interlocutor parece nervioso por algo. Este talento mide ese 'ojo clínico'.

6.4.2.5 Labia

El arte de mentir, adular, rogar y en general confundir y abrumar al interlocutor para llevarle por donde quieres.

6.4.2.6 Alquimia

Una rama de la magia con muchos puntos en común con otras artesanías. Permite crear, a partir de ciertos ingredientes, pócimas, bálsamos, ungüentos y otras

extrañas, dotadas de poderes especiales. Para hacer uso de esta habilidad es necesario un banco de trabajo de alquimista y por supuesto conocer el método adecuado para cada fórmula.

6.4.2.7 Construcción de arcos

Un artesano arquero es capaz de construir, con los materiales adecuados, letales armas de proyectiles como ballestas y arcos con sus correspondientes proyectiles, siempre que cuente con el método necesario y un banco de trabajo de artesano arquero.

6.4.2.8 Desactivar trampas

Cualquier aventurero de cierta categoría se encontrará tarde o temprano con una trampa que le impide el acceso a un pasillo, una puerta o un cofre. Esto no es sino un indicador de que detrás hay algo que alguien no quiere que se manosee, acicate más que de sobra para intentar hacerlo. Esta habilidad permite desactivar estas trampas, siempre que hayamos percibido su presencia.

6.4.2.9 Forzar cerraduras

La habilidad básica de cualquier buen ladrón que se precie, sin la cual el acceso a numerosos edificios, pasadizos y cofres quedaría fuera de nuestro alcance. Contar además con las herramientas adecuadas maximizará las posibilidades de abrir cualquier cerradura.

6.4.2.10 Herrería

La capacidad de crear herramientas y armas de metal es realmente útil en un mundo como el de Aventuria y esta habilidad, combinada con los ingredientes, el método y el banco de trabajo necesarios, lo permite.

6.4.2.11 Sigilo

Maniobrar cerca de otras criaturas sin ser descubierto es un arte que requiere talento y entrenamiento, pero que puede facilitar en gran medida la consecución de muchos objetivos sin tener que cruzar espadas con nadie.

6.4.2.12 Determinación

La determinación permite a un héroe aguantar distracciones (como un golpe severo) y completar la maniobra o hechizo en curso como si nada hubiese sucedido. También es el arte de aguantar una risa o un comentario sarcástico a destiempo. De algunos aventureros con gran determinación se dijo lo de 'En realidad aquel golpe lo mató, pero es demasiado cabezota para admitirlo'.

6.4.2.13 Percepción

La percepción no se limita a tener buenos sentidos, sino a saber cómo interpretar lo que nos cuentan. Un aventurero con buena percepción será mucho más difícil de emboscar, detectará las trampas antes de que sea demasiado tarde y tendrá un mayor rango de visión en el minimapa.

6.4.2.14 Carterismo

Otra habilidad básica para cualquier ladrón que se precie de serlo es la habilidad de

despojar a los viandantes del peso de sus faltriqueras sin que estos se den cuenta de ello.

6.4.2.15 Intuición de enano

Más allá de la mera percepción, la experiencia (o el talento) pueden ayudar a percibir puertas ocultas, pasadizos secretos, o habitaciones camufladas detrás de muros incluso cuando están perfectamente disimuladas.

6.4.2.16 Montaje de trampas

La habilidad de colocar hasta tres trampas de manera que sean extremadamente difíciles de detectar.

6.4.2.17 Botánica

Comprende tanto la capacidad de identificar plantas relevantes como de extraer de ellas los elementos valiosos para venderlos o hacer uso de ellos posteriormente.

6.4.2.18 Zoología

Es la habilidad de conocer y entender a los animales salvajes y su comportamiento y en caso de que haber acabado con alguno, extraer de él la piel, glándulas, tendones o cualquier elemento valioso para realizar artesanías o preparados.

6.4.2.19 Supervivencia

El conocimiento de la naturaleza y de los seres vivos que habitan en ella; te permite ubicar en el mapa plantas y animales útiles.

6.4.2.20 Escuela de la calle

Similar a 'supervivencia', pero en el medio urbano. Permite ubicar en el mapa a mercaderes, personajes 'originales' y entradas que pasarían desapercibidos o no serían vistos por otro personaje hasta estar casi encima.

6.4.2.21 Tratar venenos

La habilidad de utilizar distintos tratamientos para eliminar los efectos del envenenamiento en ti mismo o en tus compañeros.

6.4.2.22 Tratar heridas

La habilidad de utilizar distintos tratamientos para recuperar la vida y reparar las heridas y fracturas que sufren tus personajes.

6.4.2.23 Dominio de la magia

Permite identificar objetos mágicos y entender la magia que poseen, además de dar acceso a ciertos conjuros y hechizos no accesibles a personajes que carecen de esta habilidad.

6.4.3 Hechizos

6.4.3.1 Ojo de águila, oído de lince

6.4.3.2 Aerofugo vacui (aerofugo vacuum)

6.4.3.3 Piel de piedra (fastness of body)

- 6.4.3.4 Coraje aumentado (*attributio courage*)
- 6.4.3.5 Inteligencia aumentada (*attributio cleverness*)
- 6.4.3.6 Intuición aumentada (*attributio intuition*)
- 6.4.3.7 Carisma aumentado (*attributio charisma*)
- 6.4.3.8 Destreza aumentada (*attributio dextery*)
- 6.4.3.9 Agilidad aumentada (*attributio agility*)
- 6.4.3.10 Constitución aumentada (*attributio constitutio*)
- 6.4.3.11 Fuerza aumentada (*attributio strength*)
- 6.4.3.12 Movimientos de relámpago
- 6.4.3.13 Bálsamo curativo
- 6.4.3.14 Nube de relámpagos (*lightning find you*)
- 6.4.3.15 Choque helado
- 6.4.3.16 Invocar Djinn
- 6.4.3.17 Doppelganger (*Duplicatus Double Vision*)
- 6.4.3.18 Sombra protectora (*Ecliptifactus Shadow Force*) (*Custodis umbra*)
- 6.4.3.19 Restauración de atributos
- 6.4.3.20 Maldecir arma (*Iron Rust Rot*)
- 6.4.3.21 Frío como el hielo (*Ice Cold Warrior*)
- 6.4.3.22 Acólito de fuego (*Elemental Minion*)
- 6.4.3.23 Puntería de halcón (*Hawkeye Marksmanship*)
- 6.4.3.24 Luciérnagas del arco iris (*Dancing Sparkle Swarm*)
- 6.4.3.25 Luz en la oscuridad (*lumen in tenebrae*)
- 6.4.3.26 Clastra aperio (*Foramen Foraminor*)
- 6.4.3.27 Relámpago (*Fulguris*)
- 6.4.3.28 Escudo mágico (*Gardianum Magic Shield*) (*Custodis escutum*)
- 6.4.3.29 Dominio de las bestias
- 6.4.3.30 Una zarpa aliada (*amicus alis*)

6.4.3.31 Visión terrorífica (Horriphobus phantasm)**6.4.3.32 Ignifaxus rayo de fuego****6.4.3.33 Ignisphaero bola de fuego****6.4.3.34 Clarum Purum****6.4.3.35 Culminatio descarga de relámpago (*Culminatio fulguris*)****6.4.3.36 Carne a piedra (Paralysis stiff as Stone)****6.4.3.37 Cuerpo pesado (Plumbumbarum Heavy Arm)****6.4.3.38 Foco psíquico****6.4.3.39 Descanso de mente y cuerpo****6.4.3.40 Amansar a las fieras (Meek You Be) (*Mansum Alis*)****6.4.3.41 Liberar lenguas (Elfenword Silkenspeech) (*Lingua libero*)****6.4.3.42 Espejo del alma (See True and Pure)****6.4.3.43 Skeletarius****6.4.3.44 El sueño de un millar de ovejas****6.4.3.45 Aliento fétido de Tlaluc (*foetidus odor*)****6.5 MECÁNICA DE JUEGO**

El jugador debe empezar por crearse un personaje, eligiendo su raza (enano, elfo o humano), sexo (femenino y masculino –excepto en los enanos, que sólo pueden ser masculinos y en el arquetipo amazona, que sólo puede ser femenino) y arquetipo, de entre 20:

6.5.1 Arquetipos (profesiones)**6.5.1.1 Alquimista****6.5.1.2 Amazona****6.5.1.3 Arquero****6.5.1.4 Cazador****6.5.1.5 Charlatán****6.5.1.6 Elementalista****6.5.1.7 Guerrero elfo**

6.5.1.8 Guerrero**6.5.1.9 Hechicero****6.5.1.10 Ladrón nocturno****6.5.1.11 Ladrón****6.5.1.12 Mago de combate****6.5.1.13 Mercenario enano****6.5.1.14 Metamago****6.5.1.15 Pirata****6.5.1.16 Soldado****6.5.1.17 Prospector****6.5.1.18 Rogue****6.5.1.19 Sanador****6.5.1.20 Zapador**

Una vez elegidos estos parámetros, el jugador tiene un personaje que puede elegir aceptar o personalizar más aún empleando la ficha de personaje (el modo avanzado de creación), en el que puede modificar los atributos, valores base, talentos, etc. Estos elementos definen cada personaje único e irán evolucionando a lo largo de la ‘vida del personaje’.

6.5.2 Atributos

Los atributos son los valores más importantes de un héroe. Definen sus habilidades físicas y mentales básicas y se usan para los tests de talentos. Un héroe medio no tendrá ninguno por debajo de 8, siendo 14 un muy buen atributo y pudiendo subir a más de 18. Los atributos son:

6.5.2.1 Coraje**6.5.2.2 Inteligencia****6.5.2.3 Intuición****6.5.2.4 Carisma****6.5.2.5 Dextreza****6.5.2.6 Agilidad****6.5.2.7 Constitución****6.5.2.8 Fuerza**

6.5.3 Valores base

Otros valores importantes y que definen al personaje son los valores base, Vitalidad, Energía Astral, Resistencia física y Resistencia mágica.

La Vitalidad define la mayor cantidad de daño que puede recibir un personaje antes de morir, y está basada en la constitución, la fuerza, modificadores específicos del personaje (por ejemplo por ventajas o desventajas) y el nivel del personaje.

La Energía Astral indica qué esfuerzo mágico (qué cantidad de magia) puede realizar un personaje antes de descansar para reponer sus poderes. Está basada en el Coraje, la Intuición, el Carisma, modificadores específicos y el nivel del personaje.

La resistencia física indica cuanto aguanta un héroe antes de perder el resuello y con cuanta frecuencia puede hacer uso de habilidades especiales de combate. Está basada en el coraje, la constitución, la agilidad, modificadores y habilidades especiales.

La resistencia mágica mide lo fácil (o difícil) que es usar magia contra tu héroe. Se basa en el coraje, la inteligencia, la constitución y modificadores específicos.

6.5.3 Talentos

Los valores de talentos (ver sección 6.4 para referencia) indican cuanto esfuerzo extra ha hecho el personaje para desarrollar su habilidad en un talento concreto, ya sean sociales como 'etiqueta' o 'seducción', artesanos como 'construcción de arcos', de combate como el manejo de algún tipo de arma concreto o mágicos, como son los relativos al uso de cada hechizo específico. Los talentos han de 'aprenderse' para poder desarrollarse. Si un personaje no conoce un talento concreto, no podrá realizar las acciones relativas al mismo.

6.5.4 Modificadores y valores de combate.

Además, dependiendo de los distintos atributos, valores base, objetos equipados y talentos específicos, hay otros valores relevantes: El valor de quite, el valor de parada, el valor de combate a distancia, el valor de ataque y los puntos de daño infligidos.

El valor de quite depende del grado de sobrecarga del héroe, la intuición, la agilidad, la fuerza y otras habilidades especiales. Mide la capacidad de esquivar un ataque mediante un movimiento rápido (un quite).

El valor de parada, que depende de la intuición, la agilidad, la fuerza, el grado de sobrecarga, la habilidad del héroe con el arma equipada y el arma en sí, mide la capacidad de parar un golpe haciendo uso del arma o escudo equipados.

Los valores de combate a distancia y de ataque miden la capacidad de efectuar golpes efectivos contra el adversario empleando armas de proyectiles o de cuerpo a cuerpo respectivamente.

6.5.4 Mecánica de juego (propriadamente dicha).

El jugador maneja a su personaje o personajes seleccionados, que puede ser su personaje o uno/varios de los personajes acompañantes. El personaje del jugador siempre estará disponible, es el único que estará fijo en todo momento, mientras que los personajes acompañantes pueden elegirse, en la casa que le es asignada al jugador en Ferdock, de entre los disponibles (que se hayan ofrecido a acompañarnos en nuestras aventuras).

De entre todos los personajes seleccionados, siempre habrá uno seleccionado como 'principal'. Este personaje lo moveremos de dos maneras posibles: Usando las teclas clásicas de movimiento de FPS (WASD) más el control de cámara con el ratón (pulsando el segundo botón), o bien pulsando en el objetivo al que queremos que el objetivo se mueva. Si el objetivo pinchado es 'interactivo' (un enemigo, un interlocutor de conversación, una puerta...), el jugador realizará la acción predeterminada sobre él (atacar, conversar, abrir...). Manteniendo pulsado el segundo botón del ratón sobre un objetivo interactivo, accederemos a las posibles opciones de acción sobre ese objetivo (si las hay). Por ejemplo, ante una puerta cerrada podremos abrirla, tratar de forzarla o, si hemos detectado una trampa en ella, tratar de desactivarla.

Al realizar acciones concretas (como forzar una cerradura, o hablando con alguien), se realizan checks contra los distintos atributos y talentos de un personaje. Por ejemplo, intentando forzar una cerradura, se tendrá en cuenta el valor del talento 'forzar cerraduras' del personaje que realiza la acción (si no ha aprendido ese talento, ni siquiera podrá intentarlo), la dificultad de la cerradura en cuestión y distintos modificadores relacionados (por ejemplo, si se están usando ganzúas, horquillas para el pelo, etc.). En el caso de habilidades sociales, hay ciertas opciones de conversación que sólo aparecerán si los personajes que lleva el jugador en su grupo tienen talentos concretos (seducir, negociar...). Si el jugador elige una de estas opciones de conversación, se realizará un chequeo de talento contra el nivel de dificultad de nuestro interlocutor para comprobar si el intento es exitoso o fracasa.

Mediante este sistema de manejo, el jugador deberá recorrer los escenarios del juego tratando de cumplir los objetivos marcados en su 'diario de misiones'. En sus recorridos, se encontrará con enemigos que deberá abatir, objetos y tesoros que puede recoger para usarlos o revenderlos, plantas y animales que puede 'cosechar' para obtener ingredientes de ellos, comerciantes (a los que puede comprar y vender todo tipo de objetos), gente que le ofrece misiones (que se reflejarán en nuestro diario de misiones) y podrá ver y escuchar lo que sucede en su entorno, en muchos casos obteniendo pistas e informaciones relevantes (por ejemplo de las conversaciones de los ciudadanos).

Además, el jugador puede utilizar los distintos 'bancos de trabajo' (de forja, alquimia o construcción de arcos) para crear nuevos objetos partiendo de ingredientes que haya recuperado en sus correrías o comprado a mercaderes.

Los objetivos de las misiones en curso aparecerán en el minimapa del jugador (si es que se encuentra en la zona en la que se encuentran estos objetivos) marcados con una señal de interrogación. En todo momento el jugador puede consultar el mapa completo de la zona en la que se encuentra, aunque no verá las zonas de la misma no haya explorado.

El jugador tiene acceso a todas las hojas de inventario de los personajes (que pueden intercambiar objetos entre sí para distribuir la carga), al equipamiento de los personajes (pudiendo decidir en todo momento el mismo de entre los que tiene disponibles en el inventario), a las hojas de atributos y talentos, a las habilidades especiales de combate, a las recetas (o métodos) para crear nuevas armas o pociones, y a los hechizos de cada personaje.

6.5.5 Mecánica de combate.

El jugador no puede atacar a cualquier animal o persona del juego: Sólo aquellas marcadas como hostiles serán susceptibles de ser atacadas por el jugador.

En realidad, el juego nos permite realizar las mismas operaciones durante el modo de combate que durante nuestros viajes por los escenarios; no hay un modo de combate específicamente separado, exceptuando por un símbolo en la pantalla que nos indica que estamos inmersos en alguna trifulca (hay enemigos cerca que intentan arrearnos). La única excepción es la modificación de la armadura actual de los personajes: Esta operación no está permitida en el curso de un combate.

Cuando se inicia un combate (bien porque el jugador da una orden de ataque a algún personaje de su grupo o porque algún enemigo inicia un ataque sobre nosotros), el juego entra en pausa táctica para permitirnos evaluar la situación. Podemos dar todo tipo de órdenes con la pausa activada, que comenzarán a realizarse tan pronto como la desactivemos. La pausa táctica puede activarse y desactivarse en todo momento.

El combate se resuelve mediante acciones (nuestras y de nuestros enemigos). En el caso del combate cuerpo a cuerpo, un personaje o enemigo realizará su movimiento sobre el objetivo, realizándose un check del talento relacionado al tipo de arma que emplee. Si tiene éxito, el objetivo realizará un check de parada o de quite contra el ataque. Si la parada tiene éxito, no habrá daño infligido, mientras que si falla, recibirá un impacto y sufrirá daños cuya gravedad dependerá del tipo de armadura (protección) que porte. Algunos tipos de ataque pueden llegar a provocar heridas, bien por la naturaleza del ataque o porque el daño sea superior al atributo constitución del personaje. Si un personaje recibe una herida, sufre una penalización importante en sus habilidades, que se verá aumentada con cada nueva herida hasta 4. La quinta herida da con los huesos del personaje en el suelo, igual que en el caso de que reciba daño por un total igual o superior a su vitalidad.

Cuando un personaje cae, permanecerá en este estado durante el resto del combate, hasta que sus compañeros consigan controlar la amenaza. Si todos caen, la partida habrá terminado. Si acaban con los enemigos o se ponen a salvo, los caídos se levantarán, pero habrán sufrido una 'herida crítica'. Todas las heridas pueden ser tratadas de diversas formas, pero ha de hacerlo un personaje que disponga de la habilidad necesaria para cada tipo de tratamiento.

Durante el combate, se podrán usar habilidades de combate a corto alcance, de largo alcance (proyectiles, lanzamiento de armas arrojadas) o hechizos. En el caso de que se usen

ataques a distancia, no hay lugar a que el personaje realizando esta acción realice maniobras de quite o parada, por lo que es vulnerable a luchadores de corto alcance.

6.5.5 Buffs y debuffs

Durante el combate, producto de los golpes, habilidades especiales de los enemigos o las armas que se usan, o hechizos, tanto los jugadores como los enemigos están sujetos a efectos positivos (buffs) y negativos (debuffs): Envenenamiento, protección extra, heridas, aumento de características...

Todos estos efectos se ven reflejados en el icono del personaje o enemigo, y son los siguientes:

Bufs:

6.5.5.1 Criatura invocada

6.5.5.2 Inmunidad al veneno

6.5.5.3 Bonificación al combate

6.5.5.4 Poción

6.5.5.5 A prueba de fuego

6.5.5.6 Bonificación de talento

6.5.5.7 Regeneración

6.5.5.8 Bonificación por objeto

6.5.5.9 Luz

6.5.5.10 Inmunidad a maniobras de proyección

6.5.5.11 Incremento de atributo

6.5.5.12 Protección especial

DeBufs:

6.5.5.13 Ardiendo

6.5.5.14 Penalización al combate

6.5.5.15 Moribundo

6.5.5.16 Borracho

6.5.5.17 Manos temblorosas

6.5.5.18 Penalización al combate por hechizo

6.5.5.19 Dormido**6.5.5.20 Petrificado****6.5.5.21 Herida crítica****6.5.5.22 Herido****6.5.5.23 Congelado****6.5.5.24 Envenenado****6.5.5.25 Apestado****6.5.5.26 Derribado****6.5.5.27 Inconsciente****6.5.6 Evolución de los personajes.**

Al conseguir objetivos de misiones o derrotar enemigos, los personajes reciben puntos de experiencia. Estos puntos pueden gastarse en subir los distintos atributos y talentos de un personaje.

Para esto, el jugador debe de ir a la sección que quiera aumentar (hechizos, talentos, talentos de combate) y activar el modo de edición de la misma. Una vez en este modo, el jugador verá rápidamente qué valores puede modificar (siempre al alza) y el coste en puntos de experiencia de incrementar en uno cada uno de estos valores. Cuanto más elevado sea un atributo o talento, mayor será el coste de seguirlo incrementando y sólo se pueden incrementar talentos que se conocen. Una vez distribuidos los puntos que el jugador quiera, puede aceptar (o no) el resultado para que queden reflejados en su personaje).

Para obtener nuevos talentos, el jugador deberá aprenderlos (por ejemplo con un entrenador de combate, un mago que nos enseñe nuevos hechizos, un ladrón que nos explique cómo forzar cerraduras...). En el caso de los talentos artesanos, no será suficiente con tener el talento para realizar nuevos objetos, sino que se necesita el método adecuado para cada objeto nuevo (la receta). Estos métodos pueden comprarse a distintos mercaderes o encontrarse.

Ciertos objetos especiales (normalmente, mágicos), proporcionan bonificaciones específicas muy valiosas al personaje que los equipa en un determinado momento. Por ejemplo, un collar que aumenta en +2 el carisma, un casco que suma +1 a la inteligencia, un báculo que suma +3 al hechizo 'bola de fuego'...

7 POSIBILIDADES ONLINE

8 MÉTRICAS DE LOCALIZACIÓN (A 11/2008)

8.1 PALABRAS TOTALES: 56.857

Esto incluiría: Guión de doblaje, comentarios del guión de doblaje, textos del juego no locutados, subtítulos y comentarios de localización del kit.

Más desglosado:

- Texto de juego no locutado: 14.178 palabras.
- Comentarios de localización: 2.406 palabras.
- Subtítulos: 5.990 palabras.
- Locuciones: 20.629 palabras.
- Comentarios para el doblaje: 13654 palabras.

8.2 NÚMERO TOTAL DE LOCUCIONES: 2.275 (son 2.275 archivos)

Tiempo de doblaje (estimando 90 archivos por hora): 26 horas.

8.3 NÚMERO DE ACTORES: 19

Por orden de carga de frases:

- Mac: 566 (4.409 palabras) – 6 horas y media.
- Sky: 370 (3.285 palabras) – 4 horas y cuarto.
- Torres: 327 (3.032 palabras) – 3 horas y 3 cuartos
- Dane: 231 (1.737 palabras) – 2 horas y media
- Roth: 208 (2.767 palabras) – 2 horas y media
- Harry: 182 (1.049 palabras) – 2 horas
- Yuri: 106 (1.914 palabras) – 1 hora y cuarto
- Info: 50 (354 palabras) – media hora
- HTC: 49 (104 palabras) – media hora
- LTC: 48 (104 palabras) – media hora
- Radimov: 42 (451 palabras) – media hora
- Yunakov: 27 (258 palabras) – media hora
- Atchenko: 25 (323 palabras) – media hora
- McWiril: 22 (517 palabras) – media hora
- Chica: 9 (31 palabras) – media hora
- CIA: 6 (138 palabras) – media hora
- Político: 3 (43 palabras) – media hora
- Desconocido: 2 (22 palabras) – media hora
- MP: 2 (4 palabras) – media hora

Nota: Hay un desajuste entre la suma de las horas de los actores y la suma de horas por frases. Esto se debe a que el tiempo mínimo de contratación de un actor se ha considerado media hora. Estos tiempos se ajustarían posteriormente, al distribuir los papeles menores (debajo de McWiril) a otros actores con más papel, sin que ello implique un aumento en sus tiempos.

8.4 PARTICULARIDADES:

- **Hay que añadir un tiempo de ajuste de los subtítulos** (sincronización, corrección con respecto al audio).
Se trata de 5.990 palabras en español, usando nuestra propia experiencia en el ajuste, **unos tres días**.
- Hay que tratar de **ajustar los tiempos de todas las locuciones para que se ajusten dentro de lo razonable a la duración del audio original**.
- En el caso de **las locuciones de guión** (las que se corresponden con los subtítulos), **han de doblarse totalmente ajustadas a tiempos y con sincronía labial** sobre video (que proporciona el estudio). Se trata de 5.990 palabras. Esto no debería alterar el presupuesto.
- **La postproducción de sonido se realiza en el estudio.**