

En los albores de los reinos, un pueblo llamado Corwell, en la comarca de Murann, disfrutaba de los tiempos tranquilos. Eran años de vida, de luz...de tardes cálidas y noches de antiguas canciones. Almas calmadas y felicidad abundante, todo parecía estar donde debía y nada hacía pensar que algo cambiase en tiempos venideros...

Pero el agua no siempre sigue el cauce del río. Tras los días de luz, llegaron las noches sombrías. En extraño se convirtió el amanecer que no se rompía con el llanto de un nuevo huérfano, o la mañana que no yacían los charcos de sangre fresca en los adoquines de las calles. El pueblo sufría el azote del más cruento hatajo de indeseables. Un grupo de renegados, antiguos guerreros de la Orden del Sol Negro, convertidos ahora en feroces bandidos, arrebataron a Corwell su paz, su oro, y su sangre. Comandados por Caleeb, un despreciable sujeto de una destreza sólo superada por su codicia, asediaron durante meses la aldea.

Muchas fueron las ocasiones en que se reunieron los más fornidos y valerosos aldeanos para hacer frente a los forajidos, y rara era la vez que sobrevivía más de uno de ellos. Sólo Elrot de Nrom salía indemne de los sangrientos encuentros. Fue en su desesperación que acudió a los dioses: Atur, Dios del Suelo, rogándole sabiduría y arte en el forjado del acero, y Anred, Dios de la Guerra, instruyéndole aquél en el manejo de todas las armas.

Largos días de sudor, martillo y fuego hicieron falta para conseguir el equipo necesario: La Hoja Ídolo, un espada suave y recta, ocho libras de filo continuo capaz de cortar de igual forma una brizna de hierba que la quijada de un buey; la Coraza Entramada, pocas espadas resistían más de un golpe contra lo que parecía una simple cubierta

de acero enlazado. El Yelmo de Toro y el Escudo Estriado fueron regalos del anciano herrero de la aldea, conservados por éste como tesoros desde que Zhiank , el antiguo rey de Orientas, le obsequiase con ellos en recompensa por su fidelidad durante décadas.

Preparado para afrontar el más cruel de los combates, rezó una última oración y salió al encuentro de Caleeb y sus cuatro seguidores. Fue una batalla sin igual, todos eran grandes luchadores y diestros en armas y movimientos de combate. Cinco contra uno...uno contra cinco... La lucha duró hasta altas horas de la madrugada. Caían ya los primeros rayos de sol cuando Elrot clavaba su rodilla en la tierra ofreciendo su cuello a la espada emponzoñada de Caaleb, mientras los salteadores le despojaban de sus armas. Ante la escena, los aldeanos huyeron aterrados a refugiarse en la iglesia. Allí, estremecidos por los aullidos de victoria de los asesinos, imploraron ayuda a los dioses...frente a sus ojos vidriosos, Grandguer, Dios de la Benevolencia, respondió a las plegarias. Tras la muerte de Elrot, haría caer en un profundo sueño a los cinco malhechores, para enterrar sus cuerpos en las más oscuras y profundas catacumbas que los aldeanos lograsen construir desde ese día hasta el fin del invierno, poniendo como condición que ninguna persona de la comarca pudiese acabar con la vida de ninguno de los forajidos. Llegado el momento enterraría allí sus cuerpos y la tranquilidad volvería a las casas de los habitantes de Corwell.

Durante dos meses hundieron sus palas en la dura tierra, creando el mayor laberinto de catacumbas recordado. Alcanzada la fecha esperada, Grandguer cumplió su promesa enterrando en vida a los cinco bandidos, no sin antes advertir que su concesión había

implicado un desequilibrio que antes o después sería compensado por Philas, Dios de la Equidad. Y así fue como la maldición de Caleeb se cernió sobre Corwell... Philas otorgó a los dormidos la compensación con dos deseos, la desaparición del pueblo de los mapas un periodo de veinte años por cada día transcurrido evitando así la entrada de forasteros que pudiesen acabar con su vida, y la ejecución del primer nacido cada año...

A día de hoy siguen llorando la muerte de sus hijos, mientras esperan la llegada de algún forastero en ese día entre más de siete mil que duermen a solas con su maldición...

1. Menú principal.

Desde el menú principal del juego puedes acceder a las principales opciones La siguiente imagen muestra la presentación de este menú.



Iniciar historia.

Usa esta opción para comenzar una nueva partida. Si pulsas con el ratón, podrás pasar a la sección de personalización de tu personaje

Cargar historia.

Con esta opción podrás reanudar tus partidas previamente guardadas.

Grabar historia.

Selecciona esta opción del menú para guardar la partida en su estado actual y poder así continuarla más adelante.

Opciones.

Haz clic sobre este ítem para acceder al menú de configuración del juego. Aquí podrás ajustar el nivel de audio del juego y cambiar la resolución de la pantalla.

Créditos.

En esta sección encontrarás a todas las personas que han hecho posible este juego.

Salir

Usa esta opción sólo si te has dado por vencido y no quieres continuar...

2. Personalización del avatar.

Desde este submenú podrás elegir al personaje con el te aventurarás a lo largo del juego:

- *Leya de Bedford.*
- *Dumme de Lockcruts.*

También podrás actuar sobre los botones "<<" ó ">>" para aumentar o disminuir las características de fuerza, destreza y constitución que definirán el carácter de tu personaje.



5. Objetos actualmente equipados por el personaje: arma, escudo, armadura y yelmo.
6. Acceso directo al inventario.

4. Inventario.

El inventario te permitirá gestionar los objetos que hayas adquirido durante el transcurso de la aventura. Está dividido en varias áreas: el contenido de la mochila, los objetos equipados por el personaje y la información de tu cruzado.



Pincha con el botón izquierdo del ratón en las casillas sobre las que quieras realizar un intercambio de objetos.

5. Movimientos y acciones.

Desplazamiento del personaje:

- *Adelante: 'W'*
- *Atrás: 'S'*
- *Girar izquierda: 'A'*
- *Girar derecha: 'D'*
- *Andar/Correr: 'R'*

Acciones:

- *Atacar: Botón izquierdo del ratón.*
- *Protegerse: Botón derecho del ratón.*
- *Recoger objeto: 'F'*
- *Inventario: 'I'*

Miscelánea:

- *Menú: 'Esc'*
-