



Hemos escogido como regalo las llaves y como personaje el piromante. Muchos ya sabréis que en este Dark Souls los enemigos sufren con el fuego (de hecho en un próximo parche se va a ajustar, pero a pesar de dicho ajuste este personaje hace mucha pupa). Así que es el ideal para los novatos en el mundo “soul’s”. Los que hayáis jugado al Demon, ya sabréis de qué va el cuento.

Por cierto, si caéis y vais bien de nivel, no hace falta cargarse a todo el mundo de nuevo. Recordad: siempre podréis salir por patas hacia el objetivo, como si quisierais hacer un *speed run* de esos que se ven por el internete.

## GUÍA PARTE I

### **El principio**

Empezamos en una celda. Cogemos la llave y salimos por patas de aquí. En el camino irás leyendo mensajes que te explican cómo se juega a Dark Souls. En una de las ventanas apreciarás un monstruo muy gordo. Tranquilo, que ahora lo visitamos. Tras una especie de jardín encendemos la fogata y respiramos un momento. Seguimos a un gran patio donde nos espera el gordinflón de antes; esquívalo como un loco y métete por la puerta de la izquierda. Ahora vemos otra fogata y un largo pasillo donde arriba hay un come mierdas. Antes, fíjate en la izquierda: habrá un imprescindible escudo.

En la planta de arriba, un gracioso nos lanzará un pedrusco: ojo y esquívalo (aparta o rueda o salta si eres muy bueno). En el agujero que ha dejado la roca encontrarás a un caballero: dile que sí a todo. Nos da una llave. Subimos por las escaleras donde el pedrusco y prepárate para tres “huecos”. Atráelos uno a uno, porque son duros al principio. Si caes no importa puesto que la fogata está cerca. Pero no te envalentones. Ahora toca la niebla. Desde este balconcillo, si te tiras y pulsas repetidamente el botón

de ataque, caeremos sobre el cabezón del monstruo y le quitamos la mitad de la barra. Pero no te lo pienses mucho (nosotros nos lo pensamos y el hijoputa saltó y nos arrancó el balcón y la vida de una hostia).

Cuando caigas al suelo, empieza a esquivar sus ataques y rodar y rodar para partirle la cara. Bebe lo que te haga falta que las botellas nos la van a recargar casi de inmediato después de este monstruo (por cierto, no te lo cargas, pero ya contaremos esto más adelante). Cuando te lo “cargues”, abre la puerta con la llave que te dan y sube la colina y... ¡zas, un cuervo gigantesco te cogerá y te llevará al epicentro del juego!

### **Ya llegando y ya *farmeando* (enlace del fuego)**

Lo primero es meternos en la fogata y conseguir diez frascos estus. Allí hay un colega. Habla si quieres con él. Desde aquí verás unas escaleras que suben pegadas a una montaña, desde donde se aprecia un gran puente. Pues bien, vamos a farmear. En nuestro caso comenzamos a hacerlo hasta nivel 14-15. No sólo sirve para subir, sino para ganar confianza y crecerte al conocer los controles. Consejo: tráete los personajes enemigos uno a uno, ojo con el que tira bombas y no provoques al del escudo hasta el final. ¡Ah! Y no te quedes allí, te los traes al lado de la fogata, por si caes recuperar las almas fácilmente. Venga, que no es para tanto. Ya sabes: fogata-pelea-fogata-pelea hasta que te veas que te la comen con patatas. Ese será el momento de continuar al Burgo de los No Muertos, fase ya mítica del Rol. Pero antes, ve hacia atrás, después de una especie de piscina, y allí habrá un mercader/guerrero que te propone un pacto, el Pacto Blanco. Dile que sí, si quieres, como nosotros, poder utilizar más adelante el hechizo “curación”. Casi ná.

### **El largo camino hacia la primera campana**

Una vez mates a toda la peña y decidas continuar métete dentro del acueducto. A tu izquierda hay una mierdi rata que da almas y después sube unas escaleras. Te estarán esperando varios tíos. Después de vencerlos toca la niebla y pasa al siguiente tramo. Ojo con los escondidos en esta fase (y en general en el juego). Vence a la peña (excepto a los dos esqueletos con escudo de la derecha). En la puerta de la izquierda, al lado del colega que llevaba una ballesta podrás grabar. Sí, lo has cogido: a *farmear* de nuevo. No tires por el puente de piedra, que te tiran cosas. Límitate a subir de nivel con estos capullos. Cuando subas varios niveles y tengas almas sin gastar (en este juego las almas son como dinero) vete ahora sí para los dos esqueletos con escudo que te dije que no mataras. Atráelos uno a uno, atácales por la espalda y después de matarlos, detrás de unas cajas, habrá una escalera. Baja al piso de abajo y ten cuidado con un colega escondido tras un armario. Sal a la terraza y habrá un mercader. Cómprale la llave que vende, un arco y al menos 100 flechas. Y pitando “pá” arriba de nuevo.

Ahora sí vamos a tirar para el puentecito estrecho. Cuidado con el que tira fuego y entra en la habitación. Allí ten paciencia que está hasta el apuntador. Después sal y sube las escaleras donde habrá unos tres mamones esperando. Custodian una puerta que gracias

a la llave puedes abrir y coger un cofre con un objeto muy útil que da electricidad a tu arma. Todavía no lo gastes.

Sal y ve arriba de la torrecilla: mata al de la ballesta. Ahora baja y vence con la paciencia del santo Job a la turbamulta de tipos con escudo que hay aquí. Después dirígete a la torre. Consejo: ve corriendo y cuando veas un piedrolo caer hacia ti pulsa el botón de correr de nuevo y tu personaje saltará salvando la vida. Sube las escaleras y toca la niebla.

Estás en un puente con mala pinta. No avances: date la vuelta, sube las escaleras de mano y cárgate a Faemino y Cansado, que te esperan con flechas para joderte vivo. Ahora baja, avanza y te aparecerá de la nada un minotauro con un hacha y mala leche. Date el piro corriendo hacia las escaleras de mano, sube a la torre y cuando el minotauro se ponga debajo, sin perder tiempo (pues puede subir cual cabra loca, cosa que a quien esto escribe le pasó, haciéndose popó del susto. Yo no sé cómo lo hago que todos los monstruos se me suben) lánzate pulsando ataque para follarte su barra. Pasa por debajo de sus piernas y corre hacia el otro lado. Se encabronará e irá a por ti: esquívalo, vuelve a la escalera de mano corriendo, súbete y cuando vuelva, tírate otra vez. Si lo haces bien, en 4 repeticiones estará listo. Si quieres que el combate sea más rápido puedes utilizar el objeto que da electricidad a tu arma, con lo que le quitarás más. Nosotros no lo necesitamos.

### **Seguimos para la campanita**

Pasamos por la puerta antes cerrada y nos encontraremos con el siguiente panorama desalentador: una turbamulta de guerreros esperándote en un puente. No vayas por ahí. Antes, a la derecha de una puerta cerrada (quédate con esta localización que la necesitarás después) habrá un tipo mirando el sol. Es Solaire. Dile que sí a todo como a los locos y entonces, a partir de ahora, lo podrás invocar. Puede ser de gran ayuda en los monstruos perros.

Ahora nos vamos para la turbamulta. En cuanto oigas al dragón volar, gemir, cagar, sonreír... lo que sea, sal pitando de vuelta. Te lo digo porque lanzará una llamada que barrerá a los enemigos (y a ti si te despistas). Ahora el dragón está encima de la torre. Corre hacia él y cuando veas un hueco en la derecha baja las escaleras como alma que lleva al diablo. Estarás en una habitación que da al exterior. Antes de ir allí baja las escaleras, pulsa la palanca y ya tienes un enlace con el fuego que activaste hace un rato (que te habrán parecido siglos). Ahora vuelve por la escalera y sal a la habitación del exterior que está bajo el acueducto. Si sigues por aquí, aparte de guerreros escondidos y ratas envenenadoras, podrás subir detrás del dragón pero ¡se siente!, no podrás activar la hoguera que está detrás de unas rejas cerradas. Así que lo mejor que puedes hacer ahora es dos cosas: primero *farmear*. Sales al exterior, pisas el puente como diciendo ¡cucú! Y te vuelves abajo a toda hostia. Ten cuidado porque los lanceros te pueden violar. Ante esta provocación el dragón escupirá fuego, matándolos a todos y tú ganando cual campeón nocilla almas sin dar un palo al agua. Ahora te vas a la hoguera y a repetir cual papagayo.

Cuando subas varios niveles vamos a hacer otra cosa antes de continuar. Vete al exterior bajo el acueducto y verás la cola del dragón. Coge el arco y las flechas y dale a la cola. El dragón vendrá volando hacia ti pero no te hará nada, volviendo otra vez a posarse en la torre y poniendo de nuevo su colita a tu disposición para que lo ametralles con flechas a la cola. Tras, en nuestro caso, 35 flechas, gritará y te dará la espada del dragón que, a estas alturas del juego, te lo pondrá todo en modo fácil. Ahora vuelve a subir las escaleras y haz que el dragón mate a los guerreros con su aliento. Cuando los mate, corre enfrente, que hay otro sitio para esconderte. Si ahí te pegas a la pared y te mueves y haces, en definitiva, el chulito, el dragón se encabronará y se irá para ti, posándose en el centro del puente de piedra. Es el momento de correr bajo sus patas y entrar en la habitación de arriba. Pulsa la palanca para abrir la compuerta y graba en la hoguera (ten cuidado porque lo más seguro es que no pare de echar aliento para reventarte, pero como tienes la puerta abierta que se joda).

Ahora viene otra pesadilla, que para eso el juego es de los cabrones de From Software. Te esperan guerreros apostados en los lados de un jabalí metálico gigante y arqueros. Lo que hicimos nosotros fue lo siguiente: primero dar un pasito para provocar a unos mierdas que estaban escondidos, pero con nuestra espada dragón nos la comen con patatas. Después le tiramos un flechazo al jabalí, con lo que, consecuentemente, se encabronó. Cuando te envista páratelo con el escudo o gira o métete en la habitación para esconderte. La gracia está en que después el gilipollas se va andandito como de paseo, momento para darle por el ojete con la espada del dragón a dos manos. Repite el proceso y a tomar por culo (como mini boss no volverá a aparecer y tendrás un bonito casco para ponerte en el cabezón).

Ahora cárgate como quieras a los desgraciados que queden (hay una escalera a la derecha que te lleva arriba para matar a los arqueros). Continúa bajo tierra y ve con muuuucha paciencia para cargarte a los muertos que habrá dentro que son rápidos cual balas. Sube las escaleras y sal al exterior.

Ahora seguimos a una zona parecida a un claustro que, amigo mío, te depara un enfrentamiento con un guerrero negro. Con la espada del dragón caerá en pocos toques, pero ten cuidado porque te puede dar la del pulpo. Tras avanzar y cargarte a otro que habrá más adelante, verás por fin la Parroquia de los No Muertos. Limpia la entrada y no entres, vete por el largo camino que hay enfrente. Allí llegarás a una hoguera (que te sabrá a gloria) y a un herrero (bajando las escaleras) para comprarle cositas y mejoras. No sigas bajando porque te encontrarás con una desagradable sorpresa. Avisado quedas.

Ahora volvemos al exterior de la Parroquia, matamos a los tres de antes y entramos. Aquí nos espera otro mini boss. Es lento con cojones, así que gira y dale por detrás. No debería ser un problema. Detrás de él hay un objeto, en el altar. Cógelo que vamos a darle buen uso. Vete ahora al fondo y no subas las escaleras. Allí verás dos ascensores. Métete en el abierto y te llevará al enlace de fuego. Vete allí, recupérate y vete por unas escaleras que están cerca de donde la hoguera al nivel inferior. Allí hay una celda con

una mujer que parece muda. Si le entregas el objeto del altar te mejorará los estus y recuperarás más vida con cada trago. Yupiiiiii.

Vuelve a la Parroquia y ahora sí sube las escaleras. Allí habrá un caballero negro: mávalo. Después, en la fiesta continua que es este juego, otro mini boss. Es un mago grande como un armario rodeado de al menos 7-8 muertos de los rápidos. ¿Qué hicimos nosotros? Sin movernos del pasillo que daba a dicho mini boss, le provocamos pegándonos a la ventana. El muy capullo lanzaba rayos (no dan si estás bien colocado), y acabó por caerse al piso de abajo. Bajamos también nosotros y allí solo es cuestión de darle un buen par de hostias y cae como un capullo. Ahora vuelve a subir y nada más que un muerto de un paso hacia ti, corre escaleras abajo: todos te seguirán, pero más o menos de forma ordenada. Ten cuidado que pueden venir por la espalda y por delante.

Hecho esto (que no es poco), tu objetivo debería ser tirarte hacia la habitación del fondo, hacia la escalera de mano. Pero antes te aconsejo que te des media vuelta y allí, en un pasillo ancho y profundo (parecen unas galerías-cárceles) y tras cargarte un caballero negro, dando un espadazo a unas maderas, liberas con una llave a Lautrec. Ojo con este personaje, que ya verás más adelante.

Volvemos y subimos las escaleras de mano (un par), y verás una niebla...Sí, es el jefe, la Gárgola. Toca la niebla y entra; al dar unos pasos por el tejado (chulísimo escenario), verás un video donde la gárgola cobra vida. Si puedes, intenta cortarle la cola para que te de un hacha. No te aconsejo que la “enganches”, sino que te muevas libremente alrededor de ella. A nosotros nos partió la boca hasta que nos movimos más libremente. Pero hazlo rápido porque si no... ¡viene otra que escupe fuego! Por suerte es más débil. Nosotros no invocamos a Solaire. Pero si lo haces, tienes que hacerlo de humano para que puedas hacerlo.

Cuando ya te la/s haya/s cargado, ve al fondo, a la torre. Sube las escaleras y toca la campana. ¡Por fin! Tu logro/trofeo, gran gustito y misión cumplida. Consejo: al bajar te espera el párroco con los brazos como el Cristo de Concorvado. No le vayas a dar una hostia que no es enemigo. Si acaso es enemigo de los pecadores. Y no, no es un chiste: si haces un pacto con algún personaje y lo rompes, tendrás que venir aquí para que te perdonen tus pecados.



## GUÍA PARTE II

### **En el jardín del Edén, perdón, tenebroso**

Bien. Ahora volvemos a la hoguera de antes, la que tenía en las escaleras inferiores a un herrero barbado. Esta va a ser ahora una zona de recolección de almas; me explico: necesitamos 20.000 almas. Vamos a ir subiendo las escaleras, cargándonos a los de la puerta de la parroquia (si quieres incluso a los caballeros negros del fondo que, por cierto, están protegiendo una palanca para interconectar zonas). Subimos y grabamos, subimos y grabamos, etcétera, etcétera. Sé que es una putada pero merecerá la pena. Cuando tengamos 20.000 bajamos al herrero y compramos la llave esa extraña que vende en forma de disco (no sé qué de Artorias creo que se llama).

Ahora tiramos hacia el monstruo ese que está frente al herrero, en la habitación enorme contigua, con muy mala leche. No es necesario que lo venzas, puedes esquivarlo, aunque si tienes huevos lo puedes intentar. Continúa venciendo a los árboles andantes (cuidado con su abrazo más que con su latigazo) y avanza hasta una puerta cerrada. A la izquierda de dicha puerta suelta un espadazo: hay una hoguera oculta tras un muro fantasma. Por cierto, los árboles sueltan mucha protección contra toxicidad y veneno.

Seguimos: abre la puerta con la llave recién comprada (por si te lo estás preguntando, no hemos *farmeado* las 20.000 almas con los árboles andantes porque imagínate recaudar las veinte mil, volver, y que nos mate el gigantón ese con el tridente y no poder recuperarlas. Pues como que no). ¿Abriste ya la puerta? Bien, lo has pillado: nueva zona de *farmeo*.

**Por qué esta zona es la zona de *farmeo* por excelencia del juego**

Es bien sencillo: se pueden recolectar 6.000 almas en un par o tres de minutos de juego. ¿Cómo es eso? Por un motivo: los enemigos son tan violentos en esta zona, tanto ímpetu guerrero tienen, que es un *glitch* eso en sí mismo, lo que provoca que te sigan. Si a eso le unimos su gran nivel y que sueltan 2.000 almas cada uno ya lo tenemos. Te lo explico, que puedes estar perdiéndote: cuando abras la puerta verás una escalera de piedra que baja al suelo. A tu izquierda según entras verás que la escalera está sobre una terraza. Esa terraza no es el objetivo, sino el trocito de piedra al nivel del suelo que queda pegado al abismo (donde los ladrillos tirados). Vas corriendo recto hacia el bosque, verás que se abalanzan sobre ti dos o tres tipos. Pues bien, vuelve corriendo a ese punto que te hemos dicho pegado al abismo. Los capullos no te seguirán a esa zona sino que subirán las escaleras y se lanzarán como kamikazes. Así, de forma tan tonta has conseguido 6.000 almas (más o menos). Vuelve a la hoguera y repite todas las veces que quieras.

EDITO: Como he visto que es un poco confusa la explicación, pongo aquí un video de Youtube para que lo veas mejor (gracias al autor del video PeachPurin):

<http://www.youtube.com/watch?v=kKVB4sL4Sxg>

Después de hartarte de ganar niveles nosotros nos fuimos para el monstruo del tridente. Ni qué decir que ahora, con más aguante y resistencia, nos comió la polla. Uno menos.

### **Hacia las profundidades**

¿Te acuerdas la puerta cerrada al lado del puente donde el dragón escupía fuego, al lado del caballero Solaire? Si no te acuerdas pon la primera parte de esta guía y busca. Pues bien, entra en la puerta que estaba cerrada porque ahora tienes la llave y baja al nivel inferior del Burgo (Si quieres una ruta alternativa y saltarte a Capra y el Dragón Boquiabierto, lee el último párrafo titulado **Alternativa al gran recorrido**. Nosotros vamos a narrarlo así porque este que vamos a narrar es el camino que hicimos. Además, ves más mundo y escenarios, amén de seguir subiendo de nivel).

Nada más bajar te saludará un perro zombi, el cuál con la espada del dragón y tu gran nivel debería caer sin problemas de un espadazo. Antes de bajar al nivel del suelo sube por las escaleras que te encontrarás. Abre la verja y te encontrarás en una zona familiar: la zona cercana a la primera hoguera del Burgo (aquella que enlazaba con el puente del dragón). Limpia la habitación y vete a grabar a la hoguera porque te hará falta. Acabamos de enlazar dos zonas de nuevo. Vuelve, acaba con la gente, baja por esta puerta y ahora sí, sigue hasta el fondo. Te atacarán dos o tres perros. Después de acabar con ellos oirás que alguien te llama. Busca y en una de las puertas, tras romperla, habrá un mago. Rescátalo que después nos vende magias.

En vez de ir a la derecha donde hay unos tipos con antorchas te vas para la izquierda y te aparecerán unos nuevos enemigos: los asesinos. Estos tipos son unos mierdas pero si te enganchan por detrás te pueden poner el ojete moreno. Si estás repitiendo la zona

para ir al monstruo o porque te han matado o lo que sea, no te enfrentes a ellos y ve corriendo a una puerta con niebla. Aquí está el cabronazo, nunca mejor dicho, de Capra.

Este mamón, sin ánimo de chulear, lo vencimos a la primera. Después hemos leído sorprendidos por ahí en foros que a la gente se le atraganta cosa mala. ¿Por qué a nosotros no? Pues no porque seamos muy buenos sino porque si has leído esta guía tienes que tener a estas alturas un gran nivel, por lo que los embistes de este monstruo no te suponen ningún problema. Que no digo que no sea difícil, pero menos. Consejos: nada más entrar sube las escaleras para que los perros, más rápidos que el monstruo, suban a por ti. Mátalos. Si tienes suerte el demonio se habrá puesto abajo y podrás lanzarte encima. Si sube las escaleras (como a nosotros nos hizo) te lanzas hacia abajo para esquivarlo, te separas y tomas estus. Ahora lucha un rato. Si estás herido vuelve a subir las escaleras y bebe estus, pues siempre tardará lo suyo en subir. Si no sube, bien. Si sube, lo de antes, tírate abajo y continúa. Que no te acorrale, porque lo difícil del combate no es el monstruo en sí sino lo estrecho del escenario. Si eres mago dale con la espada del dragón, sube las escaleras y desde allí lánzale algún hechizo. Si eres piromante o tienes hechizo de fuego le harás pupa, pues en el juego casi todos los monstruos son débiles al fuego. A nosotros, personalmente, no nos dio tiempo a lanzar hechizos.

Si se te atraganta a pesar de todo ve a luchar con él en forma humana e invoca para que te ayude en la puerta a Solaire.

Una vez acabado coge la llave y baja las escaleras que están al lado. Ten cuidado porque habrá dos asesinos, uno de ellos escondido. Ahora te encontrarás una puerta a tu derecha y unas escaleras dobles que suben a otra puerta. Vete por las escaleras, abre la puerta y sigue por el estrecho conducto. Al llegar al final habrá un comerciante entre barrotos. Ten cuidado no lo vayas a matar porque lo que vende son cosas imprescindibles. Si tienes almas suficientes cómprale las curaciones de maldición. Si sigues abrirás una reja y ya estás comunicado de nuevo con el enlace de fuego. ¡Ve a la hoguera y recupérate campeón!

### **Las profundidades: pesadilla al canto**

Vuelve y ahora abre la puerta que está enfrente de las escaleras dobles citadas anteriormente. Te vas a meter en las profundidades, un marrón de cuidado si no tienes nivel o curación de maldición.

Llegarás a una sala repleta de tipos con antorchas. Acaba con ellos poco a poco. Desde aquí podrás ver un tipo picando chorizo (es mentira, no sé qué está picando, pero vamos a decir que chorizo, que es muy “apañol”). Es un nuevo enemigo: el carnicero. Desde esta altura nosotros le lanzamos una bola de fuego, por aquello de tocarle las pelotas. Vendrá para nosotros con mala leche machete en mano. Es lento y gilipuertas, así que caerá. Ahora cárgate al perro que tiene al lado y tírate al agua. Mata a los que te molestan y sube por un derrumbado. A la derecha vendrá otro carnicero. Tira para la izquierda y salva al piromante Laurentius. Sálvalo sin espadaos, pues lo puedes matar.



Sálvalo girando sobre los toneles. Ya te lo encontrarás en el enlace del fuego y es imprescindible si quieres ser piromante o comprar hechizos potentes del piromante.

Vuelve a donde estaba el carnicero del principio y verás que tiene un cofre. Ábrelo y te ganarás la caja sin fondo para la hoguera, para dejar objetos. Ahora métete en el espacio cerrado que está detrás de la mesa, oculto. Bajarás a una zona desde la que verás saludarte una enorme rata. Desde aquí, desde lo alto, con magia (en nuestro caso con flechas mágicas), caerá como fruta madura. Ahora baja y ojo que comienza el show: cualquier rana, repito, cualquier rana que te encuentres a partir de ahora máatala rápido o huye, porque si te da con la maldición no sólo te matará de un golpe sino que te maldecirá. La maldición te deja la barra de vida a la mitad y NO SE CURA MUERIENDO sino que tienes que tomarte la cura de la maldición. Tú, como eres muy listo, dirás “pues me quedo maldito y así la próxima vez ya no me baja la barra”. Error. Si te maldice de nuevo te la vuelve a bajar, y así hasta 1/8 del total.

Pues bien, aquí donde está la rata verás que hay como una catarata. Tírate y llegarás al nivel inferior. Ten cuidado con las cosas que cuelgan del techo y las babosas del suelo, pues las ratas son fáciles. Me supongo que en los *farneos* también habrás subido la resistencia, con lo que estarás protegido contra su veneno. Ve ahora recto hasta que veas una gran verja con un vendedor. Cómprale lo que quieras y date la vuelta. Dejando a tu espalda al vendedor, verás a tu izquierda unas escaleras que suben. No te metas ahí. Sigue adelante hasta que veas una puerta con unas escaleras que suben. Sube por ahí y estarás dentro de unas verjas por el otro lado de donde estaba la rata gigante. Sube por la escalera de mano y vete por la puerta de la derecha, donde hay un tipo con una antorcha. Máatalo y en esa habitación que custodia está la hoguera. Salva y resopla.

Vuelve a donde el vendedor y sube ahora sí por esas escaleras de la izquierda. Sigue por el único camino que hay (que será bajar dos pisos). Y entra por la puerta de la niebla. Bienvenido al Dragón Boquiabierto.

### **Dragón Boquiabierto**

Si después del video no te has hecho caca, enhorabuena. Lo primero que tienes que saber es que habrá un tipo en los pisos superiores que se dedicará a lanzarte flechas mágicas. Por internet, consultando a gente, me dicen que ese tipo se puede matar buscando por las profundidades y que una vez muerto ya no sale más. Nosotros no lo matamos, entre otras cosas, porque no nos apetecía buscarlo por las putas alcantarillas. Eso sí, lo dejo claro: no parará de joderte con sus flechitas y nosotros hoy todavía nos acordamos de sus muertos.

Bueno, este monstruo puede ser lo fácil o lo difícil que quieras. Difícil es yendo a pelo. Fácil es aprender cómo ataca.

Lo primero que se nos ocurrió fue parapetarnos bajo una especie de techito tras una arcada. Allí éramos felices: el de las flechas se jodía y al monstruo lo controlábamos. Cuando la mitad de la barra del jodido dragón feo este se fue a hacer puñetas, el maldito

nos vomitó encima con lo que nos mató de un golpe y nos rompió todo el equipo incluyendo las armas. Faltó el típico conserje detrás echando serrín en la pota. Después, escarmentados, ya volvimos a atacarle normal. Morimos un huevo de veces, sobre todo por el de las flechitas de los cojones, que era peor que el propio dragón. Al quinto intento, entendimos que había que utilizar el espacio disponible y la cabeza. Como el dragón es ciego el truco es el siguiente: se pondrá de pie y atacará el suelo, independientemente de que estés o no estés al lado. Cuando haga eso vete para su cabeza con el arma a dos manos y dale un par de mandobles. Decimos sólo un par porque empezará a andar y te puede pisar con sus patas (o lanzarte un zarpazo por la espalda que te fulmina). Apártate y déjale desplazarse por el escenario. Tras unos pocos pasos se quedará 7-8 segundos sin moverse, momento para acercarse otra vez y darle de hostias o, por supuesto, curarte. Nosotros no hemos avivado hogueras casi en todo el juego porque desde bien pronto aprendimos el hechizo "curación", por lo que puedes usar este hechizo en conjunto con tus frascos estus. Eso sí, en nuestro caso teníamos que hacerlo en los recovecos porque, una vez más, el cabrón de las flechas teledirigidas nos molestaba.

Siempre atacará el dragón como acabamos de decir (ataque al suelo, se pone a andar y se queda quieto), por lo que no debieras, ahora sí, tener problemas para matarlo. Si acaso dos cosas: que te encierre y te pote (muy raro) o que se ponga a volar (menos raro). Si se pone a volar pulsa el botón de correr y apártate.

Antes de llegar a la zona donde está el monstruo verás una marca. Significa que, una vez más, puedes invocar a Solaire (te recuerdo que sólo si eres humano. Por cierto ¿Solaire es una mezcla de sol y aire? Qué cosas).

Una vez vencido sal por donde entraste, y vete a la hoguera. Vuelve al mercader y abre la puerta cerrada del fondo. Welcome to the Ciudad Infestada.

### **Ciudad Infestada: veneno en el cuerpo**

Los que hayáis jugado a Demon's Souls veréis que esta fase se parece a una de las particularmente pesadillescas fases de Demon's Souls: todo lleno de tableros estrechos e inestables, muchos enemigos, veneno y laberintos por un tubo. Además, a eso se le suma que es una fase muy inestable en cuanto a frames por segundo se refiere. Sufriréis tirones y ralentizaciones de vez en cuando que son realmente molestas.

Baja la escalerilla y verás a un enemigo gordo con un palo. Retrasa tu posición y tráetelo hacia ti. Cuidado con esto porque te puedes caer fácilmente al abismo. Y es que este enemigo es un hijo de perra de cuidado si lo coges de frente. Sigue y cárgate a un par más de coleguillas del gordo. Ahora te tocará matar a unos personajillos saltarines. Como siempre atráelos de uno en uno y encárgate de ellos. No te confíes que saltan como saltamontes. Cruza el inestable puentecito de madera y cuando estés allí vuélvete. Te lo decimos porque te van a salir enemigos agazapados por un tubo y te pueden enviar a hacer gárgaras fácilmente. Ahora baja la escalera de mano. Baja por un caminito estrecho y llega a una viga muy finita y muy corta. Pasa con mucho cuidado por encima

de la viga y baja por la escalera de mano que te encontrarás. Vete al puente de piedra y graba en la hoguera.

No sigas recto. Gírate y sigue hasta que llegues a otro puente de piedra. Allí tendrás que acabar con distintos enemigos, entre ellos unos diablillos que escupen fuego. Cuidado con el que está lanzando dardos. Sigue (con cuidado porque alguno se puede esconder) y baja al piso de abajo (salta desde arriba más o menos al lado del tipo que estaba escondido, al lado de un palo con una rueda colgada). Vete ahora para una rueda y a su derecha te tiras abajo de nuevo. Ahora verás un cadáver iluminado con un objeto. Cógelo que es un alma. Ahora un monstruo subirá unas escaleras y te atacará. Baja por la escalera de mano y mata al lanzador de dardos. Sube de nuevo por la escalera de mano y lánzate por el lado por donde veas una especie de oruga asquerosa pegada a la pared. En este piso podrás coger otro objeto de un cadáver que está en una rampa que baja. Allí hay un gordo dentro de un túnel. Sigue por la cueva hasta que llegues a una escalera de mano. Baja y entra por una puerta de niebla.

Sigue y baja por otra escalera de mano (joder con las escaleras, macho). No pares hasta llegar al suelo y sigue recto. Te encontrarás con dos putas arañas que lanzan fuego. Mantén las distancias. Ahora sigue y baja por otra puta escalera de mano de los cojones. Tírate al piso de abajo dejándote caer y... ¡otra escalera de mano, señora! Baja y sigue por otra escalera en la derecha. Cuidado que hay un amiguito muy gracioso: los putos mosquitos. Da igual que los mates que seguirán saliendo. Pesados como ellos solos. Muy tontos, sí, pero te pueden hacer un estropicio.

Ahora tendrás que ir por un pasillo matando a una retahíla de arañas. Paciencia. Baja hasta tocar el lodo y vete por la derecha atento a un hueco que es una especie de túnel donde está una hoguera. Enhorabuena, ya puedes salvar y has pasado lo peor.

En esta hoguera una cosa debes saber: adéntrate sin miedo en la cueva y encontrarás un cofre con una escama de dragón que te pondrá la espada del dragón a +1. Sal de esta gruta y corre hacia delante todo lo que puedas, esquivando a los enemigos. En nuestro caso nos importaba una mierda hasta el envenenamiento/toxicidad. El envenenamiento se pasa con el tiempo o si no con una de las plantas que te soltaban los árboles andantes del jardín tenebroso (o comprado al mercader aquél que estaba en el acueducto tras una verja). Si vas como humano es muy probable que te invadan. Y tú dirás: pues me desconecto de internet. Pues no, la máquina te creará el invocado. En ese caso mávalo, recoge lo que te deje y como cosa positiva podrás invocar ayuda ante el jefe final. Tienes que llegar a una especie de islita con una arboleda mustia (no tiene pérdida), custodiada por tres gordos lanzando piedras. Por esta zona gentes han visto a una mujer que vende piromancias y que se puede rescatar. Nosotros por más que la buscamos no la hemos visto. Son fáciles de esquivar. Penetra en la cueva con telas de araña.

Entra y verás a gente con huevos en la espalda (no entre las piernas sino en la espalda). No son enemigos. Entra en la puerta de niebla y Jefe Final al canto: la bruja Queelag.

### **La araña tetuda**

Tras el video en el que se insinúan sus peras, te atacará. Vomita fuego por el escenario, que pasado un tiempo desaparece del suelo. La estrategia es correr, siempre estar en movimiento, por lo que conviene ir ligerito de ropa. Lo mejor es ir esquivándola (sobre todo cuando crea una especie de espada de fuego), y cuando se ponga a lanzar fuego por la boca se quedará fija, momento este en el que debemos aprovechar para atacarla con la espada a dos manos. Créeme no es muy difícil una vez que sabes esto: que debes atacar no siempre sino cuando está quieta, que es muy rápida y que ojo con la espada de fuego. También, como hemos dicho, puedes invocar ayuda como siempre. Quien esto escribe la mató a la tercera vez y, como hasta ahora no hemos invocado nunca, nos la matamos solitos. Pero cada uno que haga lo que buenamente pueda, puesto que todas las clases no son iguales. Una vez muerta, sube las escaleras y toca la segunda campana. Orgasmo. Otro logro/trofeo para ti. Congratulations.

### **Alternativa al gran recorrido**

Si tienes la llave maestra, baja hasta donde está la mujer muda que te sube los estus. Allá sigue bajando y encontrarás un ascensor. Púlsalo y ese ascensor te llevará a una verja que enlaza con el Valle de los dragones y la Ciudad Infestada. Métete en una torre derruida con unas escaleras que suben. Ve hacia el lado donde encontrarás un puente de madera estrechísimo, Ve hacia el lado donde encontrarás un puente, y más adelante una gruta con un gordo esperándote. Mátales y sigue avanzando hasta un molino de agua. Sigue bajando hasta que llegues al lodo, al nivel del suelo. Cruza enfrente y busca una hoguera dentro de una cueva. Ahora sigue nuestra guía desde el párrafo **Ciudad Infestada: veneno en el cuerpo** (desde la segunda hoguera).



## GUÍA PARTE III

### **En busca de una armadura molona de nâzgul antes de irnos**

Baja las escaleras que están al lado de la campana y a la derecha de una abertura ataca el muro. Efectivamente, es un muro fantasmal. Allí detrás está un tipo con huevos en la espalda que nos pregunta una cosa. Di que sí y te dejará pasar. Habrá una hoguera y una araña tetuda como Queelag, pero esta de color blanco. No ataca ni hace nada (no la entiendes sin un anillo que te traduce que no sé dónde está ni me importa). El de los huevos te puede mejorar la mano de piromante a +15 a cambio de almas (muchas, muchas almas).

Después de grabar en la hoguera métete en la abertura. Llegarás a una zona abierta. Baja y cruza el puente. Métete en la puerta de niebla. Exacto: demonio al canto. Este demonio, no obstante, tiene un particularidad: no atacará al menos que tú empieces o cojas la armadura que hay enfrente suyo. Coge la armadura y antes de que te ataque vete corriendo a la puerta de niebla. Lógicamente no podrás salir y el monstruo te perseguirá. Atención que ahora viene un momento LOL y no me preguntéis por qué: el monstruo dará un puñetazo en la piedra (el cabronazo te ha seguido) para intentar matarte. Pero no llega. Dejará el puño en tierra. Dale un par de golpes y... el gilipollas morirá porque se caerá por el barranco. Momento chimpón. Ahora toda la lava se irá y podrás seguir. Pero no sigas que vamos a volver. Sí, tienes que salir de nuevo. Ahora bien, no empieces a sufrir que vamos a ahorrarnos la caminata tomando un atajo.

Sal de la cueva de la araña y por donde están los tipos esos tirando piedras sal corriendo sin parar y sin enfrentarte a nadie, hasta que veas a tu derecha una pasarela iluminada por antorchas. Sube por la pasarela y por la escalera de mano. No pares de subir escaleras de mano hasta que llegues al lado de un molino de agua. Espérate a que venga una de las plataformas del molino y súbete. Ten cuidado de lanzarte en el momento justo porque, lógicamente, el molino, al ser circular, da la vuelta (nosotros nos caímos y tuvimos que volver a subir esquivando arañas, mosquitos y la madre que los parió a todos). Sube un par de escaleras más. Ahora ve por la derecha y te meterás en una gruta con tipos con mala leche. Esta gruta desemboca en una pasarela de madera muy estrecha (Valle de los dragones). Cruza y en el otro lado hay una verja. Abre la verja, baja las escaleras y cuando salgas (Nuevo Londo) sigue a la izquierda. Sube unas escaleras y verás una palanca. Acciónala y bajará un ascensor que te llevará al enlace de fuego, justo debajo de la mujer muda encerrada.

NOTA: Si una vez que te suba el molino, no subes el par de escaleras de mano si no que sigues por el lado derecho, llegarás a unas alcantarillas. Métete en el primer agujero de la izquierda que veas y te tiras al piso de abajo. Coge el objeto brillante y tendrás una mejora para los frascos estus. Eso sí, te lo aviso: lo más seguro es que entre tanto demonio, veneno, mosquitos y lanzador de dardos te follen. Avisado quedas.

Por cierto, hablando de la mujer muda: cuando llegues verás que no está. Tampoco Lautrec. Investiga y conseguirás un orbe negro. Has acertado: el mamón de Lautrec la

ha matado. Ese orbe te servirá (más adelante y en caso de que quieras) para invadir su mundo y recuperar el espíritu de la mujer. Pero en esto no queda todo: el gracioso también te ha apagado la hoguera. Ya no podrás salvar aquí al menos que recuperes el alma de la mujer. Ya nos vengaremos.

Otra sorpresa que te espera es que en la zona donde está la piscina verás una serpiente gigante. No la ataques. La capulla es la única en el juego que comprará lo que no te sirva y te lo cambiará por almas. Interesante, ¿no?

### **Félix Rodríguez de la Fuente: en busca de Sif el Lobo**

Esto no es necesario hacerlo ahora. Sin embargo, leí por internet a un tipo que dijo que más tarde sería obligatorio. Pues entonces, ¿por qué no ir ya? Lo explico: al morir te dará este personaje un anillo que te permitirá andar sobre el abismo. Sin él, no podemos entrar en los dominios de los Cuatro Reyes pues nos caeríamos (tampoco podemos quitárnoslo cuando luchemos contra ellos por este motivo).

Vamos a la hoguera al lado de la puerta que abrimos con la llave de las 20.000 almas. Después de salvar, ahora sí, vamos a adentrarnos en la puerta no para *farmear*, sino para seguir avanzando. Mata los 4 tipos que hay aquí y continúa por el arco. Baja las escaleras y sigue recto por el bosque. Al fondo verás una puerta grande iluminada con niebla. Dirígete allí y entra. Verás una espada enorme clavada y detrás un objeto brillante. Cuando te acerques a la espada... ¡sorpresa, un lobo gigante que coge la espada con los dientes!

El lobo puede volarte los sesos en cuestión de segundos por lo que es particularmente efectivo dos cosas: o ponerte bajo sus patas o atacar a distancia. Lo único que tienes que hacer (por lo menos nosotros lo hicimos así) es tenerlo siempre marcado como objetivo, para que cuando salte sepas por donde anda. Cuando ataque normalmente atacará primero haciendo un barrido a la izquierda, después a la derecha, y si le da por ahí, de arriba abajo. Ten paciencia y fíjate bien: verás que sólo hace eso. Como todos los monstruos es débil al fuego. Nosotros como somos piromantes esquivábamos las estocadas y, debajo suya, le lanzábamos el hechizo combustión (bastante fuerte). No te desesperes mucho porque es esta clase de enemigos que no te pasarás a la primera. Cuando lo venzas tendrás tu anillo (este perro no es el perro de Scottex precisamente, así que congratúlate). Felicidades to you. Ya tienes otro logro/trofeo.

### **Mariposón (opcional)**

Esto se me olvidó decirlo en la anterior parte de la guía. Nosotros lo hicimos mucho antes, cuando abrimos por primera vez la puerta del Jardín Tenebroso, por lo que ahora no tendría que costarte mucho. Vuelve a la hoguera que está al lado de la gran puerta. Ve por el caminito estrecho que está a la derecha de la puerta (no dentro, a su derecha). Ten cuidado porque unos cuantos árboles andantes te van a hacer una emboscada en el rellano de la derecha. Cárgatelos y sigue recto hasta que llegues a un gran espacio abierto. Para evitar que los caballeros dormidos se levanten, ve pegado a la izquierda

bordeándolos. Llegarás a unas ruinas que tienen, justo en su puerta, a uno dormido que sí se va a levantar. Te lo puedes cargar o pasar tres kilos de él. Sube escaleras arriba y toca la niebla. Nuevo jefe: la mariposa gigante. No es difícil, pero debes esquivar sus rayos (sobre todo uno que quita mucho. A mí personalmente me dio mucho porculo). Cuando se pose atízala todo lo que puedas. Cuando la venzas, métete en la torre del fondo y sube las escaleras. Allí está el ascua divina, imprescindible para hacer armas divinas. Entrégasela al herrero barbado de antes de entrar al jardín (sí, el mismo de siempre). Aparte hemos cogido el alma de la mariposa para poder hacer un escudo brutal más adelante.

## **A la fortaleza de Sen**

Si has visto el vídeo cuando tocaste la segunda campana, sabrás al lugar que hay que ir ahora. Es al lado de la hoguera que está encima del herrero barbado cercano a la Parroquia de los No Muerto, ¿recuerdas? Antes estaba cerrada, y había un caballero cebolla. Ahora ya no y están abiertas... y la cebolla no te va a ser falta para llorar si no vienes preparado. Bueno, y si vienes también. Vas a sudar “Sengre” (perdón por el chiste).

Nada más entrar te saluda una flecha y dos guerreros serpientes que parecen los malos de Conan o de la DragonLance. Ten cuidado con la losa para que no te salga la flecha (en general, en la fortaleza hay muchas trampas que te las comes con potatoes).

Sigue escaleras arriba hasta encontrar un puente de piedra con unas grandes cuchillas balanceándose. Esquívalas (fíjate en las mellas del puente para saber dónde pararte y dónde no). Ahora vendrá hacia ti un guerrero. Te aconsejaría que uses una alabarda o algo así porque te puede tirar (además, hay otro hijo de puta lanzando mierdas desde lo alto). Nosotros nos caímos abajo y allí había un monstruo con tridente (como el de antes del jardín tenebroso) y nos partió la cara. Una vez cruzado, gira a la izquierda y sal escaleras arriba. Habrá otro puente de piedra, pero esta vez con cuchillas más juntas y un lanza mierdas incordiando. Pasa con cuidado. Recoge lo que hay en el cofre y sigue por el único sitio posible (advertencia: en la fortaleza de Sen, llena de trampas, algunos cofres pueden ponerse en pie y atacarte. Son monstruos camuflados pero también dan cosas apetecibles).

Hay otro puente sin nadie y al fondo un guerrero serpiente. Si te esperas un momento en la apertura un piedrolo aparecerá y lo aplastará. Ahora hay que ir corriendo hacia la izquierda. En realidad sólo hasta mitad de camino (cuando vemos la puerta de niebla). Pero te aconsejo que subas hasta arriba desde donde está otro lanzador de mierdas, para poder coger un anillo de un cofre. No vayas del tirón, párate en el hueco de la niebla y después llega allá, que si no te comes las piedras.

Ahora vamos y cruzamos la puerta de niebla. En el pasillito estrecho aparece un guerrero serpiente. Si pulsas la losa se comerá unas flechas. Cruza y sigue escaleras arriba. Ahora verás que están cayendo piedras desde un sitio. Bien, vamos a explicar lo siguiente: desnúdate o equípate con lo más ligero que tengas y nada más que caiga otra

pedra sal corriendo escaleras arriba. Acciona al llegar una palanca (parece una palanca de moler de los molinos antiguos) y dejarán de caer piedra forever. Baja las escaleras por donde caían los piedrolos y sigue bajando y bajando hasta el fondo (no te tires por el hueco sino por el pasillito estrecho al llegar abajo), que vamos en busca de un tesoro. Bueno, tesoro no, perdón: tesorón. Allá te espera un cofre: atácale que es un cofre trampa. Derrótale y coge tu premio: la lanza eléctrica. Mucha gente se escurre y se cae por el hueco del fondo. Nosotros no nos caímos pero estad atentos que os dais la hostia padre. Tras la espada del dragón esta va a ser tu mejor nueva amiga. No sólo puedes atacar defendiéndote, sino que es eléctrica y jode bastante a los enemigos. Y escala con los atributos. En cristiano: que la lanza del dragón es una mierda comparada con esta.

Regresamos sobre nuestros pasos a donde desactivamos la trampa de las piedras. Desde aquí hay otras escaleras ascendentes que nos llevan a un pasillo trampa lanza flechas. Pulsa la losa, rueda hacia atrás y ya está. Es como en la película *En busca del arca perdida*, ¿os acordáis? Bueno, pues aquí al final os encontráis otro puente de piedra con hachas en péndulo. Al cruzarla tira escaleras arriba y cárgate todo lo que se mueva. Y... ¡otro puente de piedra! ¡Otro perrito piloto! Eso sí, antes de cruzar procura cargarte con flechas o magia al puto que te estará tirando flechas, porque te fastidiará bastante cuando cruces y estés intentando que, una vez más, no te revienten las hachas. Repito consejo: fíjate en las muescas del suelo para saber por dónde van. Sube las escaleras esquivando la losa que te hará que te comas una flecha y sal por la niebla.

Ahora es momento de correr porque hay un gigante que estará desde lo lejos tirando piedras y como te dé te revienta. Sube las escaleras hasta que llegues a una terraza en el que hay un cadáver con un objeto brillante y un roto en la derecha. Vete al roto de la derecha, asómate y verás que abajo hay una hoguera. Déjate caer y graba. Ahora sal por la habitación, ve a la izquierda y déjate caer en las escaleras (con cuidado que te escures). Sube y ya estarás otra vez en el mismo sitio de antes. Ahora sigue por el estrecho puentecito de piedra y ve a la derecha. Quítate la armadura (si la tienes pesada, si no, no te la quites). Coge carrerilla y salta el roto (nosotros la primera vez caímos e hincamos la cabeza en el suelo. No morimos pero abajo nos esperaba un caballero negro y tuvimos que volver a subir). Métete en la torre y verás a un tipo que vende objetos, entre otros, imprescindibles titanitas grandes y verdes para poder subir tus armas a +10 o a divinas. Nosotros gastamos todo lo que pudimos en estos objetos. Total, para caer y perderlas preferimos gastar las almas en esta cosa tan imprescindible. Baja al fondo del todo por las interminables escaleras y sal por el único sitio. Mata al tonto que está custodiando un objeto y cógelo (es una llave). Ahora vuelve arriba, salta de nuevo el roto y sigue hacia el fondo. Ahora ve a la derecha (en la izquierda hay un caballero negro) y abre con la llave la jaula. Móntate y te bajará al principio de la fase: ya tienes un atajo para otra vez. Eso sí, una vez bajes, para poder volver a subir tendrás que salir y entrar, para que se ponga en funcionamiento el ascensor. Ten cuidado porque estará una serpiente y un lanzador intentando joderte. A nosotros nos costó más volver a montarnos en la jaula que coger el Metro en hora punta en Tokio.



Bien, subimos y ahora continuamos. Tendremos que pasar por un estrechito puente y matar a un tipo que nos lanza cosas. Cuidado porque si no vas protegido te puede tirar. Ahora entramos y en vez de entrar en la puerta de niebla (el jefe final), subimos la escalera y matamos al gigante que lanza bolas, el cual ya no resucita más, pero que si no lo matamos nos puede joder vivos en la lucha contra el jefe final. Provócale y métete dentro, que él, por su tamaño, no puede entrar. Ten cuidado y atácale cuando se quede en el suelo de rodillas o con magia desde lejos. No te confíes porque él puede hacer un ataque y surgir un momento clipping y te da un guantazo que te envía a Marte. Ahora baja y entra en la puerta de niebla: te espera el Gólem de Hierro.

### **Gólem de Hierro**

Nada más entres corre al parapeto que te da el muro del centro del escenario, pues lanza una ráfaga a modo de saludo. Supuestamente sólo lo hace al principio, pero a nosotros nos lanzó varias seguidas como si fuera el jodido Guile de Street Fighter II. Ahora viene a por ti. No es difícil de vencer y, ciertamente es difícil que te tumbe... físicamente. Me explico: tiene por costumbre dar un empujón que te lanza montaña abajo y a tomar por culo la vida. Por tanto nuestro consejo es ponerse por debajo de sus piernas, bajo su ojete a ser posible, y lanzarle hechizos o ataques físicos. No lo enganchamos sino que nos movimos libremente alrededor de él por el siguiente motivo: al engancharlo, la cámara se pone un poco en contrapicado y no se ve el suelo, con la consecuente caída por no ver en cualquier momento. En un momento dado hinca la rodilla, exhausto: es el momento de darle con todo lo más fuerte que tengamos. En el caso de los piromantes combustión, como hicimos nosotros. Y caerá.

Ahora deja un anillo luminoso. Tócalo y un par de diablillos te llevarán al siguiente objetivo: Anor Londo. Logro/trofeo conseguido.

### **Anor Londo: aaaaaa sudaaaaaaaaarrr**

Gráficamente es espectacular esta fase, con un silencio inquietante... Si quieres volver habla con el diablillo.

Baja las escaleras y enfréntate al caballero gigante que te espera. Es fortísimo, pero lento. Una vez muerto ten cuidado porque dentro hay dos más. Si tienes magia, no habrá problema. Sal de la habitación y te encontrarás con esto: una habitación a la izquierda, una enfrente y un ascensor a la derecha. Vete a la de la izquierda: dentro podrás grabar y hablar con otra guardiana del fuego, que puede subir los estus (si tienes almas de la guardiana, claro). Sal ahora y vete al ascensor, sal al exterior y te encontrarás una gárgola como la del primer campanario. Puede parecer una putada, pero a estas alturas no debe suponer un problema. Ahora verás que a tu izquierda hay un edificio con multitud de contrafuertes. Vete al contrafuerte de la izquierda del todo y sube con cuidado. Una vez arriba verás un balcón: salta y entra por la ventana rota. Aquí te esperan asesinos mamones que lanzan cuchillos. Mata a los de abajo y sube las escaleras de mano. Ve con cuidado por las vigas de madera, procurando matar con flechas o magia a los tipos estos desde lejos. Tu objetivo es llegar a una puerta de niebla

que está al fondo a la derecha. Una vez llegues, sal y verás una palanca: púlsala y ya te habrás agenciado un puente guapo. Ahora no bajas por lo que se ha abierto y sigue: sorpresa, otra gárgola. Mátala y sube por los escalerones matando al caballero gigante. Después ve a la derecha del gran portalón y te encontrarás con tres diablillos que te pueden reventar como a un idiota si no tienes cuidado. Lo que debes hacer es atraerlos de uno en uno. Cuidado, repito, que son fuertes. A nosotros nos sorprendieron, porque íbamos de chulos sin caer todavía y casi nos vuelan la cabeza.

Baja ahora por el contrafuerte vallado y llegarás a un sitio donde te esperan otros dos demonios de los huevos. Paciencia. Si quieres puedes pasar de ellas subiendo por el contrafuerte vallado que hay ahí. Ahora sube a toda velocidad, ponte en la cornisa y vete a la derecha y ataca al de las flechas. Como te dé con la flecha o con su lanza te tirará al vacío. Ten cuidado porque es, para muchos, una de las zonas más desesperantes. Nosotros lo logramos matar a la primera, pero no será porque no sudamos la gota gorda rebotando por la cornisa a punto de caernos mil veces. Hay quien después de ochocientas mil horas no ha logrado pasar. No te lo tomes a cachondeo porque son auténticas metralletas lanzando flechas gordas como toros (el arco que tienen es gigantesco y se puede conseguir).

Una vez pases tírate al balcón, entra y en la primera puerta de la izquierda grabas (ahí te tiene que aparecer Solaire, que está el hijo de puta sentado tan tranquilo. He leído por internet que hay gente a la que no le aparece Solaire. Por lo visto es un error sin solución hasta que saquen una actualización). Respira hijo mío: has pasado lo peor... ahora te toca el infierno.

Ahora te voy a describir el camino más corto para ir al jefe. Pero antes vamos a dar un rodeo para conseguir la armadura de Havel, la mejor armadura pesada del juego, imprescindible cuando haya un jefe en el que necesitemos convertirnos en tanque. Vete hacia las escaleras de caracol a tu izquierda, pero no las subas, y cárgate al caballero cornudo. O sube corriendo las escaleras de caracol para que no te siga (que te puede seguir y entonces la hemos liado, por eso te digo que te lo cargues). Sube y en el piso de arriba habrá a izquierda y derecha dos cofres: son dos cofres monstruo que sueltan objetos valiosos. Si no los quieres, pasa de ellos.

Sigue por el pasillo de la izquierda (ese que tiene a un caballero al fondo) y entra por la puerta de la izquierda. Cruza la habitación y abre la puerta: ahí hay un caballero. Si corres hacia arriba puedes pasar de él. Te lo digo porque con el jefe de esta zona vas a caer muuuuuuuuchas veces y entonces es bueno que te acostumbres al camino y a esquivar enemigos.

Nada más salir al exterior vete al caballero que está mirando desde una puerta y lo matas. Ahora baja estas largas escaleras y estarás frente a un pasillo con unas escaleras que suben y dos puertas a izquierda y derecha. Quédate con esta ubicación. Métete en la puerta de la derecha y verás dos caballeros. Mátalos y coge lo que hay en los cofres (una armadura completa de caballero plateado. Sí, el de la portada de la Edición Coleccionistas). Sal por la puerta del fondo y después métete en la de enfrente. Estarás

en una habitación con una chimenea en la derecha. Atácala y verás que es un muro ilusorio. Baja al sótano y coge todos los cofres (cuidado que uno de ellos está vivo). Ahí está la armadura de Havel.

¿Te acuerdas del pasillo en el que te he dicho hace un rato que te quedes con la ubicación? Pues ahora vuelve ahí y ahora sí sube las escaleras. Desde aquí verás dos caballeros gigantes, un lanzador y la puerta de la niebla del Jefe final.

Si en vez de bajar las escaleras que te llevan aquí subes las escaleras y bordeas verás un hueco en una pared. Baja y te encontrarás con el gigante herrero de Anor Londo, el único que puede forjarte armas con las almas de los jefes. Quédate con esta ubicación también para el futuro.

Pues eso, baja a donde estaban los dos caballeros gigantes (nosotros particularmente los ignorábamos) y entra en la niebla. Jefe al canto. Y no es uno. Son dos...

### **Los hermanos malasombra: el cazador de dragones Ornstein y Smough el verdugo**

Estos dos capullos son, con mucho, los más difíciles a los que te has enfrentado. Estos dos tipos son, más que fuertes (que lo son), rápidos como dos F-18. Y encima lo siguiente: si matas al pequeño, el gordo chupará su vida y se volverá eléctrico. Y si es al revés, el pequeño se transformará en un gigante. Putada por todos lados.

El pequeño, que corre más, se irá a por ti. Si intentas guardar las distancias te lanzará un ataque a distancia eléctrico. El gordo irá con él: como te acorralen despídete de tu vida.

Lo que hicimos nosotros fue esquivar al pequeño y cuando se queda vendido darle una ráfaga de 4-5 combustiones de piromante. O atacarle con lanzazos eléctricos. Si quieres recuperarte o están los dos juntos sal corriendo y respira. Sepárate a ver si así se viene el pequeño solo. Finalmente caerá y saldrá un video (ten cuidado que mientras carga el video el gordo te puede dar por detrás, que el cabrón no se queda quieto).

Ahora viene lo jodido. El gordo estará electrificado. Una cosa que hicimos nosotros (tras morir al menos 5 veces), y que no he visto por internet ni he leído como consejo en ningún foro (no sé por qué) fue lo siguiente: nos escondimos detrás de una columna (a estas alturas estarán todas rotas o casi). El gordo intentará bordearla, pero tú también giras. Llevado un rato, harto de girar, correrá hacia ti pero se quedará atascado en la columna (cuidado que la maza atraviesa la columna, aunque por suerte él no puede). Ahora intentará embestirte o mover la maza a izquierda o derecha, pero, repito: no podrá. Si mantienes la distancia no te dará. Te estarás preguntando que esto está muy bien, pero ¿Cuándo ataco? Cuando salte y dé con la maza en el suelo para intentar aplastarte, ahí quedará un segundo en pausa. Aprovecha para bordear la columna y dale con magia de fuego o con la espada. Pero ojo: un par de toques. Después vete detrás de la columna porque intentará reventarte. Y siempre gira alrededor de la columna para que no pueda salir de esta “trampa” que le hemos preparado.

Jodido pero posible ¿no? Pues no. Pasado un rato verás que se carga de energía y salta. Es el momento de separarse de la columna y girar o te quitará casi toda la barra. Lo bueno es que si lo esquivas verás que el gordo está en el suelo sentado como atontado. Acércate y ponte morado a hostias.

Con paciencia, y repitiendo esto (y con pociones o almas que te recuperan la barra), podrás hacerlo. Felicidades: vete al fondo, sube el ascensor, graba y entra por la puerta. Te dará la bienvenida una gigante tetona que parece sacada del Dead or Alive: es la Princesa del Sol. Hinca la rodilla en el suelo y acepta su regalo: una vasija que... ¡te permitirá viajar entre hogueras!



## GUÍA PARTE IV

### Lautrec y el Escudo de la Mariposa

Bueno, pues después de verle las tetas a la Princesa del Sol, y antes de continuar, nosotros hicimos una serie de cosas que detallamos en el título: matar a Lautrec por cargarse a la guardiana del fuego y hacer un escudo molón. Fuck yeah.

El escudo molón se hace de la siguiente manera: coge un escudo pequeño y redondo (puede ser uno puerco de esos rotos) y súbelo a +4 con titanitas normales que te vende el herrero que está antes del jardín tenebroso. Elige la opción modificar equipamiento y ponlo a +5. Ahora sí, y desde la opción reforzar equipamiento, podrás subirlo a +10 a cambio de una docena por lo menos de titanitas grandes (que vende el comerciante que estaba en la Fortaleza de Sen). Una vez hecho esto nos vamos a Anor Londo, al herrero gigante, el único que puede forjar armas con las almas de los jefes (si no sabes dónde está, consulta Anor Londo en nuestro paso a paso III). Aquí dale el escudo a +10 y el alma de la mariposa. Enhorabuena: a partir de ahora cuando cargues el escudo y le des a ataque secundario, lanzarás el escudo hacia el enemigo cual boomerang, haciendo un daño fenomenal. Ten cuidado, eso sí, que se rompe con facilidad (tras 6-7 ataques).

Seguimos ahora a por Lautrec.

Cuando ibas para matar a los hermanos cabronazos descritos en la parte III de la guía, te habrás dado cuenta que un mensaje te avisaba de que desde ahí podías invadir, justo antes de la habitación donde hiciste la lucha. Pues bien, despeja la sala (que tiene dos caballeros grandes y un lanzador) y usa el ítem de la bola negra que te dio el cadáver de la guardiana del enlace del fuego. Llegarás al mismo sitio pero como Phantom, como invasor del mundo de Lautrec. Por tanto, como siempre que se invade, no podrás tomar curación. Verás que el “hamijo” Lautrec estará acompañado de un mago y un lancero. Estos dos son peligrosos, pero más peligroso es Lautrec, cuya arma no puede ser parada por ningún escudo.

Nosotros hicimos lo siguiente: con el escudo de la mariposa nos acercamos hasta que pudimos elegir como objetivo al mago. Hecho esto hicimos el ataque secundario del escudo, reventándolo de un toque. Ahora se vienen a por ti el resto. Céntrate en Lautrec, el otro da igual. Atácale con lo más fuerte que tienes, guardando las distancias. En nuestro caso, con combustión se fue al limbo tras tres toques. Hecho esto mata al otro o aguanta hasta que abandones automáticamente el mundo de Lautrec. Bien, ya tienes el alma de la guardiana y un anillo. Si subes las escaleras verás en una ventana un cadáver con la armadura de Lautrec. Cógelo que no está mal.

Ahora vuelve al enlace de fuego y ve a donde asesinaron a la guardiana. Di que sí a devolverle su alma (te recuerdo que puedes ser un mamón y gastarla en mejorar los estus) y se acabó esta misión secundaria. Incluso ella te hablará a partir de ahora (por supuesto el fuego de arriba ya está operativo).

### **Los archivos del Duque y la Cueva de Cristal**

Vete a donde estaba la serpiente compradora de objetos (esa de los grandes dientes) y habla con ella. Momento este surrealista por los ruiditos que hace toda contenta por ser tú el elegido. Cuando te pregunte si quieres poner en el altar la vasija dile que sí y te llevará allí de una manera... digamos estrambótica. Pon la vasija y ya estarán despejadas las nieblas doradas.

Teletransportate ahora a Anor Londo (a la cámara de la princesa no, a Anor Londo). Sal de esta habitación y tendrás enfrente el ascensor que te llevaba a donde la gárgola, a la izquierda una habitación y a la derecha la habitación que te lleva al principio de la mazmorra. Vete a la izquierda, mata a los caballeros (o pasa corriendo) y llegarás por un caminito de tierra a un nuevo edificio. Lo reconocerás porque tiene un techo de bóveda de crucería... y porque al fondo hay un jabalí metálico. Mátalo como te salga de los huevos y después avanza con cuidado porque, tras una esquina, habrá otro jabalí. Mátalo también y graba en la hoguera.

Ahora súbete al ascensor y te esperará una sala para despejar con paciencia. Me explico: hay tíos con flechas, con escudos y un mago gigante. Ten cuidado porque llevan armas de cristal y te pueden reventar. Procura traerlos de uno en uno y matarlos con fuego o

por detrás, donde son débiles. El mago ten cuidado porque puede desaparecer e irse a poner detrás de ti. Una vez limpiada la fase (o corriendo como un poseso, eso es cosa tuya) vete al ascensor del piso de arriba y púlsalo.

Arriba avanza por el pasillo hasta que venga un caballero de cristal. Retrocede para tener espacio y mávalo. Ahora avanza (si quieres mata a una especie de lagartija que hay por el camino y que da buenas piedras) y métete en la niebla del jefe. Este jefe, Seth el descamado, por ahora es inmortal, así que límitate a morir tranquilito. Cuidado porque este monstruo maldice, y como te tires mucho tiempo sin morir (como nos pasó a nosotros) te maldecirá.

Cuando mueras, resucitarás en una cárcel, como un capullo. Graba en la hoguera de la derecha y dale un palo al guardián tras la puerta. Coge la llave y sal por la puerta. Verás qué sorpresa te espera al salir. Cuando termine el video mata a los guardias que pasarán delante de ti corriendo porque los desgraciados no te atacarán sino que van a subir las escaleras para después tirarte por allí cuando tengas que subir. Baja con cuidado porque los pulpos-guardias irán a por ti. Lo suyo es llegar al final, subir unas escalerillas de mano y pulsar una especie de gramófono gigante para que deje de sonar la música. Así, cuando mueras por lo que sea, no te saldrán los pulpos. Sin embargo, una cosa que a nosotros nos ocurrió (por lo visto es normal) y es que al morir, la música para sola (y tendrás a los pulpos-guardias tranquilitos en su habitación sin moverse). Como sea, tienes que ir al fondo del todo y subir la escalerilla de mano que te lleva al gramófono. Mata a los guardias (que te pueden complicar la vida bastante al rodearte) y abre el cofre. Ya tienes la llave para salir de esta mierda de sitio. Sube arriba del todo y sube por las escaleras de mano. Si no has matado a los guardias intentarán bajar para tirarte. No les dejes, a pesar de estar subido en las escaleras puedes atacarle a puñetazos. Ahora abre la puerta y ve por el único sitio. Cuidado porque cuando salgas al balcón tendrás a un colega escondido en la derecha y a otro disparando por la izquierda.

### **La biblioteca laberíntica**

Ahora sube las escaleras y vete a la izquierda (donde te “saludará” un mago). No pares de bajar escaleras hasta que llegues a un lugar con cuatro grandes mesas y sillas. Pasa de todo y vete al fondo, al balcón. Allí hay una hoguera. Graba y respira.

Ahora voy a describir todo lo que hay que hacer sin pararme a decir “hay un arquero”, “hay un mago”, etc. Lo vamos a hacer así porque si no esto puede ser laberíntico. Sube las escaleras por las que bajaste y vete por la izquierda (por la derecha no hay nada). Ahora no pares de subir. Cuando no puedas subir más (al lado de un mini túnel que enlaza con la otra sala), pasa por ese mini túnel. Sigue recto y sube las escaleras que aparecerán a tu derecha. Verás que tiene como el timón de un barco en su centro. Pulsa el mecanismo y las escaleras se moverán. Sube al nuevo sitio y ve todo por la izquierda (pasando otro mini túnel). Sigue recto hasta que veas a tu izquierda un hueco para poder tirarte abajo. Tírate encima de las escaleras y pulsa el mecanismo de nuevo. Ahora baja las escaleras y entra por la habitación iluminada que tiene una escalera de mano. Tras

bajar pulsa la palanca que te encontrarás: ya tienes un enlace cortísimo desde la hoguera a aquí por si la cagas.

Métete ahora en la habitación llena de cofres (cuidado porque uno de los cofres está vivo) y pulsa la palanca. Baja las escaleras y sal al exterior. Te felicitaría si no fuera porque te espera la cueva de cristal.

### **La cueva de cristal**

Curiosidad que nos pasó a nosotros: matamos al jefe a la primera, pero de camino a él morimos 3-4 veces. Y fue porque en esta puta cueva los caminos son invisibles. Sí, has leído bien: invisibles. Y claro, despeñarse es fácil.

Tira todo hacia la izquierda, donde te encontrarás gigantes de hielo (nosotros los esquivamos) y estarás en la cueva propiamente dicha. Sigue recto hasta que no puedas avanzar más y gira a la derecha, lugar en el que te esperará un gigante de cristal. Sigue por el único camino posible. Llegado a un punto verás que hay como una abertura en la izquierda. Sigue por ahí y estarás pasando por un puentecito invisible. Llegarás a un cadáver con humanidad, pero nuestro interés era, desde aquí, lanzarnos abajo. Sigue por la derecha hasta que no puedas avanzar al encontrarte una pared. A tu izquierda verás un puente de piedra con un gigante. Pues dirígete allí (tranquilo que no te caes, que hay un puente invisible). NOTA: Fíjate bien en la nieve que cae de arriba y cuando veas que no se pierden en el abismo, sino que chocan con “algo”, es que ahí hay un puente invisible. Sigue por el puente (mata al gigante o no) y sigue por el único camino hasta que veas a tus pies desde arriba del precipicio a otro gigante de hielo. Tírate y no caerás encima, sino encima de un puente invisible. Y ahora viene el puente por el que caímos varias veces. Ve con cuidado fijándote dónde caen los copos de nieve, pues casi al final, como cabronada, el puente no va recto, sino que se desvía muy levemente. Tu objetivo, obvia decirlo, es llegar enfrente. NOTA: Se desvía más o menos a la altura de la mariposa, mariposa que por cierto, la muy puerca nos atacó.

Sigue por la derecha y te encontrarás con unas almejas. Te recomiendo que pases de ellas al menos que te haga falta cura de maldición, pues eso suelen soltar. Sigue hasta la habitación con niebla y aparecerá de nuevo Seth el descamado.

### **Seth el descamado**

Cuando aparezca, pasa de él y date media vuelta. Tienes que romper (se rompe de un toque) una cruz brillante que hay al fondo. Una vez rota, ya es vulnerable a tus ataques (antes era inmortal ¿te acuerdas?). Este jefe puede ser sencillo o difícil dependiendo de que tengas protección contra la maldición o sepas protegerte de ese ataque. Tu objetivo es atacar la cola, sobre todo la pequeña. Ten cuidado porque puede empezar a girar o dar golpes con las colas arriba y abajo. Si guardas la distancia en esos momentos no tendrás problema. Cuando haga el ataque mágico con los cristales grises en el suelo, gira o huye. Si te quedas mucho tiempo encima morirás maldito, resucitando con la

mitad de la barra de vida. Ya sabes que como hemos puesto arriba las curas, si no las tienes, la sueltan las almejas gigantes de antes.

Ten tranquilidad y si no eres capaz de matarlo a la primera, a la segunda caerá. No es muy difícil a estas alturas. Activa el fuego tras la batalla y transpórtate al enlace de fuego. Felicidades, otro logro/trofeo para ti.



## GUÍA PARTE V

### **Las catacumbas o cómo entrenar el ojo para la oscuridad que te espera**

Ahora vamos a dirigirnos, desde el enlace del fuego, a las catacumbas, camino previo para poder entrar en la tumba de los gigantes. Si las catacumbas te parecen oscuras, te podemos asegurar que son Marbella en un día de Agosto al lado de lo que después te espera.

Desde el enlace del fuego nos vamos a la habitación de la serpiente. Pero en vez de entrar seguimos por el caminito de la izquierda. Verás un cementerio con esqueletos que se levantan y un caminito estrecho a la izquierda del precipicio que se mete en una cueva. Pues bien, ahí debemos entrar. Baja por las escaleras hasta que te quedes delante de un precipicio. Tírate y ve por la izquierda, por una especie de túnel abovedado.

Vamos todo por la izquierda hasta que entremos en una especie de gruta o pared rota con un mago con una lámpara, un mecanismo y una hoguera (prácticamente a los treinta segundos de entrar). Tras hacer uso de la fuerza y de la hoguera, pulsamos el mecanismo y salimos para proseguir profundizando por la izquierda. Seguimos por el único camino posible hasta cruzar un puentecillo de piedra y matamos al mago de dentro. Nuestro consejo es que no mates los esqueletos, pues reviven si el mago está vivo, así que lo mejor es matar al mago y después a los esqueletos.



Ahora métete por ahí y busca una salida que tiene un puente justo encima del puente por el que entraste. Sabrás que vas por el buen camino si esta salida está al lado de un muro roto que también da al exterior. Ahora ve por el caminito de la derecha, no por el puente, hasta que llegues a otro pulsador. Ahora vuelve al puente y crúzalo. Habrá una entrada custodiada por dos esqueletos en el otro lado. No entres, si no que te tienes que tirar al camino que hay bajo el puente. Cuidado con la caída. Sigue recto y a la izquierda de una escalera de mano hay un muro. Atácalo y se mostrará un camino secreto que te lleva a una hoguera. Ten cuidado porque a nosotros nos siguió un puto esqueleto (y si está al lado de la hoguera no se puede grabar). Si lo matas resucitará y, por tanto, no podrás grabar. Así que salte fuera, mata al esqueleto y antes de que se levante vete a grabar. Ahora sal, sube por la escalera de mano y pulsa el interruptor.

Sal y cruza el puente hacia la niebla. Baja y sal. Corre por el único camino posible (nosotros esquivamos los esqueletos) y entra por una puerta bajo un frontón. Sigue recto y verás al fondo un monstruo con tridente como el que custodiaba el Jardín tenebroso. Pero no le ataques, gira a la derecha y métete en el roto. Tírate al piso de abajo, toca el suelo hasta que se rompa y tírate ahí. Nada más caer gira y sal por la apertura, porque ahí nos esperaba un caballero que te daba una hostia por la espalda que te dejaba tieso. Y ahora... ¡a correr a toda hostia! Hay por aquí unos esqueletos giratorios que ni de coña te quedas a intentar vencerlos. Corre todo lo que puedas en eses y métete en la niebla. Antes de tirarte (es como el interior de un ataúd gigante), tienes que saber que este es el monstruo.

Bueno, mierda monstruo.

Es el monstruo más fácil que te vas a encontrar. Comenzará a atacarte con unos churri hechizos. Acércate a él y de dos guantazos caerá. Logro/trofeo para ti (a partir de aquí tienes el Rito del avivado, con lo que podrás subir los estus de número en las hogueras). Sube las escaleras de mano y visualiza, hijo, visualiza... la oscuridad. Bienvenido a la Tumba de los gigantes de pesadilla.

### **La tumba de los gigantes o me cago en la puta**

Sigue con sumo cuidado las luces de colores que te marcan el camino (más que nada porque si te la pegas hay que volver desde la hoguera del quinto coño). Verás, en un momento dado, dos pequeñas lucecitas que te observan. Efectivamente, es un esqueleto gigante con muy malas pulgas. Sigue por donde está este esqueleto hasta que veas otra luz de colores que al pisarla te darás cuenta de que es un ataúd. Súbete encima y te deslizarás como en un tobogán hacia abajo. Sigue recto y vuelve a deslizarte. Ahora gira a la derecha y te aparecerán más esqueletos. Sigue hasta que vuelvas a deslizarte. Ahí habrá un tío que nada más te acerques al borde te dará una patada en el culo y te lanzará al abismo, al lado de tres cadáveres. Nosotros nos creímos que iba a venir una turbamulta de esqueletos a apalearnos pero no fue así.

Cogemos los objetos, entre ellos la linterna. ¡Aleluya, nos ilumina y nos marca el camino! Pero hay que equiparla en la mano izquierda y por tanto no podremos

defendernos mientras iluminamos. Con la linterna seguimos las luces azules hasta que veamos a una mujer en el suelo. Te dirá que a sus dos guardaespaldas se les ha ido la olla. Avanza y mátalos. Vuelve y te dará un milagro para curarte la salud progresivamente. Sigue por el camino que te marca la linterna, mata a los gusanos (me sorprendieron al principio pero después se dominan) y sal por la escalerilla de mano. Te recuerdo que debes darlo todo, puesto que todavía no hemos descansado en una hoguera y en caso de caer aparecemos bastante lejos de aquí.

Sube las escalerillas. Ataca el muro y continúa. Pero sigue la luz que te llevará al cabrón que te tiró. Puedes hablar con él o matarlo. Al lado suya hay unas escalerillas de mano. Baja y graba en la hoguera.

Ahora sube y sigue los puntos que te marcan el camino. Hazlo relajado y tranquilo, que ya hemos grabado. En un momento dado pasarás una puerta de niebla y verás (o más o menos verás) a un esqueleto lanzando flechazas y a un caballero. Cruza el puente y sigue las luces: llegarás a otra hoguera. Ten cuidado porque te pueden seguir los de la zona y hostiarte.

Ahora desde aquí tenemos que aprendernos el camino hacia el jefe. Y corriendo, pues vayamos a perder contra el jefe y tardemos diez siglos en llegar. No. Tenemos que aprender a llegar rápido para no desanimarnos.

Empezamos: vuelve y baja por el caminito de la izquierda. Sigue las luces esquivando a todo Cristo. Y cuando llegues a un agujero en el suelo con una escalera de mano tírate allí. Ahora vete hacia la luz y sal.

Ahora dirígete a la cueva y vete corriendo esquivando gusanos siempre pegado a la izquierda (el primer gusano esquivalo bordeándolo por fuera). NOTA: Si llegas aquí como humano serás invadido.

Cuando llegues a la nueva zona (tras un par de arqueros esqueleto) sigue corriendo por el lado izquierdo. Repito, sigue corriendo pasando de todo olímpicamente. Llegado un momento verás una puerta de niebla tras unos juncos. Rueda o ataca para romper los juncos y toca la niebla.

## **Nitooooo**

Tras pasar la niebla abajo te espera Nito (no, no es el canal de Antena3). Desde aquí, eso sí, al tirarte, aparte de ver un gran video, te pegas una hostia que te quita media barra. Yo me tiré con la armadura de Havel (descrita en el paso a paso III de esta guía, en Anor Londo). Así, hecho un verraco intratable, comencé a irme a por él (no te vayas a por los esqueletos, céntrate en él). A base de fuego, palos y estus en el momento preciso, cayó como fruta madura. Las dos primeras veces no lo hicimos con esta armadura y nos dio la del pulpo, pero con esta armadura cayó a la primera. Como en el dragón Seth fue más difícil el llegar que el vencer (y ojo que este Nito es perro, ¿eh?). Graba en la hoguera, recoge tu logro/trofeo y grita de placer.



## GUÍA PARTE VI

### **Cositas antes de continuar**

Antes de ir a las Ruinas de Nuevo Londo tienes que comprar maldiciones pasajeras, puesto que a los fantasmas no podrás vencerlos si no tienes el estado maldición. Lo vende el comerciante muerto que está en el acueducto tras unas rejas, camino a las profundidades. También puedes hacer una espada maldita de Artorias con una espada normal a +10 y el alma de Sif el lobo que hace pupita a los fantasmas. Te la hace el herrero de Anor Londo.

Pero antes de gastar espérate a leer cómo nos lo pasamos nosotros, que no necesitamos nada de eso.

Nosotros antes de ir fuimos a la ciudad infestada a por la hermana de Queelag, que te sube el guante piromántico a +20 y te vende poderosas magias. Carga en la hoguera frente a la araña blanca y su esbirro, sal pasando por donde luchaste contra el jefe antes de la segunda campana y sigue recto esquivando a los lanza piedras. En uno de esos pilares, nada más salir, verás una mujer sentada. Ésa es. NOTA: Procura vencer a los lanza piedras antes porque te siguen y la pueden matar. A nosotros casi nos pasa. Por cierto, la reconocerás porque va vestida como un Nâzgul, la pobrecilla “muyaya”.

### **Ruinas de Nuevo Londo o Casper City**

Tras *Blade Runner* llega una nueva película: *Dark Runner*. Esto es básicamente lo que vamos a hacer aquí: correr como posesos. Si me hacéis caso no os hará falta luchar contra los fantasmikos, ni maldiciones, ni “ná de ná”.

Bajamos por el ascensor bajo el enlace de fuego y llegamos a Ruinas de Nuevo Londo. Bajamos las escaleras y tiramos para la izquierda, hasta que veamos un puente que cruza un mar. Cuando lleguemos a un segundo puente... ¡a correr! Vamos corriendo

pegado a la pared de la izquierda y subimos las escaleras al fondo. Cuando lleguemos a otro puente lo cruzamos a toda velocidad. En la siguiente habitación pegarse a la derecha (para que los fantasmas se quiten del camino y puedas pasar. La primera vez me vapulearon. Por cierto, son fantasmas pero no se les puede atravesar. Valiente LOL). Ahora bajas las escaleras en espiral y llegarás a una habitación. Ve por la derecha y cruza la puerta de niebla.

Ve ahora a toda hostia hacia arriba y todo por la izquierda. Baja las escaleras y sigue hasta que veas una entrada a tu derecha. Entra ahí y ve por en la siguiente habitación por la puerta de la izquierda. Ve hacia la chimenea y sube la escalerilla de mano (cuidado que hay un mini boss lanzando rayos loco por follarte). Arriba hay un monje que te dará una llave.

Vuelve, baja la escalera de mano de nuevo y sal corriendo. Ve todo a la derecha hasta que no puedas más y ve ahora por la izquierda. Sigue el único camino posible. Cuando llegues a unas escaleras que suben y a un edificio enfrente ve por el edificio de enfrente y baja hasta que llegues a una verja. Ábrela y activa el mecanismo. Acabas de drenar las ruinas.

Ahora sube y la primera puerta a la derecha sal. Pégate por el camino de tierra al lado de las escaleras. Ahora tienes tres opciones: lanzarte abajo, lanzarte enfrente o hacer el camino de las escaleras. Nosotros intentamos lanzarnos enfrente y caímos de cabeza. Ya abajo corre hacia la puerta de niebla, atraviésala y baja las escaleras. Llegado un momento no podrás bajar más. Lo que tienes que hacer es equiparte el anillo de Artorias (el que te dio el Lobo Sif) y tírate al abismo.

Estarás, obviamente, en el abismo. Te recomiendo que lleves equipada la armadura de Havel o algo que te aguante los mascones.

#### **Los 4 reyes (que más parecen robots de Zone of the enders)**

Ve corriendo hacia el primero que sale. Ten cuidado porque al estar todo oscuro se calculan mal las distancias. Lo suyo es ponerse al lado y darle fuego o golpes. De lejos te tira magia y te revienta. Sólo un consejo: cuando veas que te chupa vida agarrándote o te quite demasiado de un golpe, bebe estus. Si bebes cuando la vida está a la mitad nunca te matará. Aunque matado uno vienen los demás, lo bueno es que comparten barra. Nos pasó como con Seth el descamado. Tardamos 3-4 intentos en llegar y sólo un intento para matar al jefe.

Ve a la hoguera, salva y sal de allí. Enhorabuena, otro logro/trofeo para ti.



## GUÍA PARTE VII

### **“Cozitas” antes de ir a la aventura**

Vamos a explicar cómo nos preparamos nosotros antes de dirigirnos a las Ruinas del Demonio y a Izalith Perdida.

Volvimos a donde los fantasmikos, nada más que ahora, gracias a que el suelo se ha drenado de agua podremos coger un objeto: una mejora para los frascos estus. Bien, cruzamos los dos puentes y justo cuando había que subir las escaleras (consulta la guía parte VI si no sabes de qué hablamos) gira, no subas, y tira por debajo de una gran galería de arcos medio rotos. Al fondo verás un objeto brillante. Ya tienes otra mejora para los frascos estus. Sólo tienes que llevarla a la guardiana del enlace de fuego y a otra cosa mariposa. NOTA: ni qué decir que después de coger la mejora los fantasmas nos partieron la boca. Cosas de los sacrificios heroicos y tal.

Otra cosa que hicimos nosotros fue subir a nivel +3 nuestra lanza eléctrica. Como necesitábamos titanite chunks hicimos lo siguiente. Fuimos al camino de antes de enfrentarnos al Minotauro, pero en vez de subir las escaleras que llevaban a la torre y desde la que te lanzaban una piedra y a la niebla que daba paso al citado Minotauro, nos metimos por el pasillo de la derecha. Ahí hay un caballero negro que suelta titanite chunk y que custodia un anillo que en caso de perder salud aumenta tu defensa. NOTA: por si no lo hemos dicho antes, los caballeros negros son los únicos que sueltan titanite chunks. Después tiramos para la habitación en cuyo tejado se posaba el dragón rojo del puente. Allí, en lo alto de la torre hay otro caballero negro y, por ende, otra titanite chunk.

Como última cosa decir que si hacemos el pacto del caos nos saltaremos dos enfrentamientos contra dos jefes y un buen trozo de Izalith Perdida. ¿Cómo se hace el pacto? Es bien sencillo: vamos a donde vencimos a Queelag (donde tocamos la segunda

campana. Ver guía II) y llegaremos al tipo ese con los huevos encima y la hermana araña-blanca de Queelag que nombramos en su momento. Pues bien, debemos pactar con ella. Si hacemos con ella el pacto del Caos (aparte de darnos un logro/trofeo y dos piromancias muy poderosas) nos abrirá un atajo hacia Izalith Perdida, saltándonos un trozo considerable de camino.

Pero como todo en este juego, hay una pega: necesitamos no una ni dos humanidades para ofrecerle en sacrificio, sino 30. Si las tienes, lo que tienes que hacer es tomarte las 30, hablar con ella y, una vez aceptado entrar en el pacto, ofrecérselas de una en una. Llegado un momento te dará la piromancia lluvia de fuego y el nivel +2 del pacto. Ya tienes el atajo.

Si no tienes humanidad suficiente (como nosotros, que sólo teníamos 11) puedes comprarla a algunos mercaderes que la venden como el que está detrás de la verja antes de entrar en las profundidades o si le perdonaste la vida a “la hiena”, el capullo que nos dio la patada en el culo en la tumba de los gigantes. Pero si aún así sigues sin tener suficientes (nosotros sumamos en total 16) tendrás que farmear humanidades. ¿Dónde cojones se hace eso? Por internet nos recomendaron la tumba de los gigantes, en concreto los bebés esqueletos de antes de la niebla del jefe o las ratas de las profundidades. Pero como son dos sitios que no nos apetecía volver a visitar estuvimos pensando... ¿dónde más habrá putas ratas? Pues bien, nos teletransportamos a la habitación en cuyo tejado está el dragón rojo. Subimos las escaleras, entramos en la habitación de la derecha y bajamos por la escalerilla de mano. Ahí hay tres ratas. Las matas, subes, salvas, vuelves a bajar, etc., etc. A veces no te darán nada y otras sí darán humanidad. Te cuento: nosotros en 1 hora y cuarto conseguimos 18 humanidades como 18 soles. Y eso que no teníamos ningún objeto especial para que te suelten más cosas (el anillo de la serpiente, supuestamente, aumenta tus posibilidades de recoger objetos).

Como sea, una vez entregadas las 30 almas, vamos que nos vamos a la ruina del demonio. Sal de la habitación del pacto y sal por la abertura en el muro.

### **Las ruinas del demonio. Prepárate para recibir.**

Como nosotros ya explicamos en las otras partes de la guía cómo vaciar de lava el fondo, ya podrás continuar. Al bajar verás a la izquierda al menos 4 demonios Capra y a la derecha una especie de galería pegada a la montaña. Ve por ahí y te encontrarás con un demonio Capra. Véncelo y sigue por el camino. Verás ahora la zona de arriba llena de demonios Capra y en el piso de abajo una hoguera. Tírate y lo más seguro es que se tire contigo un demonio Capra (a nosotros, concretamente, nos acompañó en nuestra caída un par de demonios). Véncelo/véncelos y mata también a una especie de gusano gordo en la pared. Entonces, ahora sí, podrás grabar de una puñetera vez.

### **Corriendo hacia Izalith Perdida como alma que lleva al diablo (nunca mejor dicho)**

Voy a pasar a describirte lo que tienes que hacer para llegar a esquivar todos los putos monstruos, utilizar el atajo y llegar al jefazo. Debes hacerlo esquivando a todos y corriendo. Sólo así podrás llegar en apenas un par de minutos.

Empezamos: sal de la hoguera, gira a la derecha (esquiva a una cabra), tira escaleras abajo (esquiva una especie de estatuas escupe fuegos), sube la cuesta (esquiva un monstruo Minotauro gordísimo), y ahora cuando tengas enfrente la niebla no entres, gira a la derecha por todo el caminito estrecho de la pared lleno de ramas. Sigue por el único lugar posible y llegarás a una puerta cerrada. Esto es el atajo. Si no hubiéramos hecho el pacto tendríamos que ir a la niebla anterior y cruzar una fase llena de T-Rex gigantescos, cruzar encima del fuego y un puto laberinto. Deja, deja...

Bien, tocamos la puerta y se abre. Seguimos por el único camino posible (esta puerta ya estará siempre abierta), subimos un punto (nos lo marcará como Izalith y veremos desde aquí incluso los monstruos gigantescos), esquivamos a un monstruo con tridente (es fácil de esquivar puesto que está de espaldas, aunque a veces nos daba una hostia con el tridente o un rayo). Entra a la siguiente habitación, sube la pedazo rama a tu izquierda, gira a la derecha y sube las escaleras, esquiva a un piromante (es fácil, tarda en cargar el guante) y baja a tocar la niebla. Enhorabuena, estás frente a una rampa que te lleva al jefe. Baja por ahí: ¡yupiiiiiii!

### **Lecho del Caos: último Señor de Almas**

Bien. Nada más llegar ve todo al lado derecho, rápido, y girando destruye las ramas que impiden llegar a esa especie de bola amarilla. Una vez dentro golpea con tu arma y destrúyela. Saldrá un video.

Ahora debemos ir hacia la otra. Mi consejo es que te peques todo lo que puedas al muro de la izquierda, pero bien pegado. Cuando llegues a la izquierda (donde está otra bola amarilla), fíjate bien en el suelo para no caerte y repite lo anterior. Saldrá otro video: le hemos tocado los huevos bien a Lecho del Caos.

NOTA: Si te cargas alguna de esas bolas y mueres, no pasa nada. El combate continuará desde donde lo dejaste. Da gracias a todos los dioses del cielo.

Ahora, después de romperle las bolas (lo siento, tenía que hacer el chiste) está enfurecido y querrá jodernos, pero nuestro objetivo es ir a su centro. Allí, en el roto, verás como un tronco al que hay que lanzarse para llegar a su corazón. Sin embargo se pondrá a hacer un ataque-barrido con sus ramas. Lo que hicimos nosotros fue desde el comienzo (claro, es que lo repetimos varias veces y al bajar de la rampa está justo enfrente) es correr hacia él y cuando venía el ramazo, le dábamos al salto lo más cerca del precipicio posible y nos lanzábamos de cabeza a la rama. Subimos por ahí, le damos estopa y llegamos a su corazón (una especie de feto). Nos pasó una cosa curiosa y es que le daba hostias y no el pasaba nada hasta que se incendió todo y ya nos lo cargamos de un toque. Nos lo cargamos al 5 intento, por eso te recomiendo que te aprendas el recorrido, porque si caes tienes que venir desde el quinto pino. Y otra cosa, que a veces

el suelo no está roto y hay que esperarse a que lo rompa con lo que te puedes comer una hostia (esto ocurre con las bolas, cuando estén destruidas las bolas, si rompe el suelo se queda roto).

Felicidades: otro logro/trofeo para ti.



## GUÍA PARTE VIII

### **El horno de la primera llama**

Para poder acceder aquí vete a donde colocaste la vasija y ofrece las almas de los grandes señores como sacrificio. La puerta se abrirá y estarás dentro del meollo de la cuestión.

Aquí dentro puedes dropear piedras de todo tipo y condición (para subir las armas y equipo), así como conseguir armas y armaduras poderosas. Y es que el camino (que no tiene pérdida y no tiene sentido describir) estará vigilado por distintos caballeros negros, unos cinco, con hachas, lanzas y espadas. Ten cuidado con que no te lancen al vacío o que no te hieran. A estas alturas no debes tener problemas para llegar a la niebla del jefe (y si no, como siempre, a correr).

### **Gwyn**

Este jefe no tiene video, así que nada más entres pegará un salto mortal y te dará una hostia. Su espada gigante de fuego, la cual mueve como si fuera un mondadientes, te fulminará en menos que canta un gallo. Nosotros intentamos engancharlo detrás de unas piedras, a ver si así podíamos estar tranquilo y beber estus, pero el colega no se está quieto. Tras 4-5 intentos cambiando de armadura y arma no pudimos siquiera hacerle cosquillas. El método para vencerlo es llevar un buen escudo y cuando te vaya a golpear contraatacar (L2 en Playstation 3 y LB en Xbox 360). Cuando le des con el escudo y lo veas dudar es el momento de atacar y le harás un crítico, tirándolo al suelo. Es el



momento de beber y continuar. Pero créenos, tarde o temprano entrará en furia o te lanzará su ataque especial.

Nosotros lo que hicimos fue ponernos la armadura de Havel, que es una bestialidad en defensa. Después nos echamos como pirománticos Iron Flesh (en español es carne de acero o de hierro o algo así). Ahora, convertidos en una auténtica roca, cuando vino para golpearnos nos quitaba infinitamente menos, por lo que nos dedicamos a tirarle grandes combustiones y otras piromancias. Así, con este método, en aproximadamente 1 minuto hincará la rodilla en el suelo.

Solo te queda tocar la hoguera (o irte) y tendrás el logro/trofeo que te acredita como campeón Nocilla.



**FIN**

Por cierto, cualquiera es libre de copiar esta guía, pero por favor, di de dónde la has sacado si lo haces. Sólo eso pedimos.

Las imágenes pertenecen a sus respectivos propietarios. Esta guía está hecha sin ánimo de lucro y no se puede vender. De aficionados para aficionados.

Nos vemos en [frikadasmil.wordpress.com](http://frikadasmil.wordpress.com)