

¿PROBLEMAS CON TU SOFTWARE?

Los procedimientos que aparecen a continuación solucionan la mayoría de los problemas que se dan al ejecutar juegos con los últimos DirectX.

Comprobar las especificaciones del sistema

Por favor, tómate tu tiempo para asegurarte de que tu sistema cumple los requisitos de configuración que se detallan en la caja del juego.

La herramienta de diagnóstico de DirectX puede proporcionarte información sobre las especificaciones de tu sistema si no estás seguro de éstas. Para ejecutar la herramienta de diagnóstico de DirectX, haz clic sobre el botón “Inicio” y selecciona “Ejecutar”. En la ventana abierta escribe DXDIAG. Aparecerá la herramienta de diagnóstico de DirectX, dándote acceso a todas las especificaciones de tu sistema o de tus tarjetas de vídeo y sonido. Es posible controlar si la pantalla de vídeo y el sonido se ejecutan adecuadamente haciendo clic sobre los botones relevantes, que te permiten comprobar DirectDraw, Direct3D y DirectSound.

Nota: salvo que seas un usuario avanzado, no te recomendamos que cambies ninguna de las **opciones** en la herramienta de diagnóstico de DirectX.

Antes de empezar el juego

En algunos casos, los programas que se ejecutan en tu sistema pueden monopolizar los recursos que el juego necesita para funcionar correctamente. No todos estos programas son inmediatamente visibles, y muchos pueden activarse automáticamente al encenderse el ordenador. Hay varios programas conocidos como **“tareas en segundo plano”** (procesos en Windows XP), que siempre se están ejecutando en tu sistema. En algunos casos, pueden hacer que el juego se cierre o se cuelgue. Por eso, recomendamos que finalices estas “tareas en segundo plano” antes de jugar.

- Si tu sistema está ejecutando programas **antivirus** o **protectores de programas**, te sugerimos, que los cierres o los deshabilites antes de ejecutar el juego. Para hacer esto, encuentra el icono del programa en la barra de tareas de Windows. Haz clic con el botón derecho sobre el icono y selecciona “CERRAR”, “DESHABILITAR” o la opción relevante.
- Una vez que los antivirus o protectores de programas hayan sido deshabilitados, deberías finalizar las tareas en segundo plano generales, ya que éstas pueden causar a veces problemas al instalar o ejecutar juegos de PC. Consulta la sección “Cómo finalizar todas las tareas generales en segundo plano innecesarias”.

Mantenimiento del sistema

Antes de que instales cualquier software, es básico que tu disco duro esté en óptimas condiciones para trabajar. Te recomendamos que adquieras el hábito de realizar **“limpiezas caseras”** regulares en tu PC.

El “ScanDisk”, el “Desfragmentador de disco” y la “Limpieza de disco” son las herramientas que necesitas usar para mantener todo en perfecto funcionamiento. Estas buenas prácticas incrementan tus posibilidades de ejecutar un juego actual sin percances. Como beneficio añadido, un sistema limpio funcionará más eficientemente, y otras aplicaciones de software que puedas usar funcionarán con más rapidez y estabilidad.

Consulta la Ayuda de Windows para más información acerca de las herramientas **ScanDisk/ Comprobación de errores, Desfragmentador de disco y Limpieza de disco**.

Uso de la ayuda de Windows

1 Haz clic sobre el botón “Inicio” y selecciona “Ayuda” (o “Ayuda y soporte técnico” para usuarios de Windows XP) para traer los temas de ayuda de Windows.

2 Ahora, haz clic sobre la sección “Buscar” y escribe palabras clave como “ScanDisk” (Windows 98/ME), “Comprobación de errores” (Windows 2000/XP), “Desfragmentador” y “Limpieza de disco” para encontrar las guías que te ayuden a ejecutar estas herramientas.

¿El juego se cuelga o se cierra?

Al ejecutar juegos que usan las últimas versiones de DirectX, debes asegurarte de que tu ordenador está utilizando los últimos controladores de tu tarjeta de vídeo. Al hacerlo, puedes ayudar a solucionar cierres y cuelgues de juegos.

• **Lo primero**, trata de descargar el controlador más reciente para tu tarjeta de la página Web del fabricante. A continuación, presentamos una lista con los principales **fabricantes de tarjetas de vídeo**:

Asus: <http://www.asus.com>

ATI: <http://www.ati.com>

Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>

Guillemot: <http://www.guillemot.com>

Hercules: <http://www.hercules.com>

• **Si no notas ninguna mejora**, prueba a descargar el último controlador proporcionado por el **fabricante del chipset de la tarjeta de vídeo**:

NVidia: <http://www.nvidia.com>

ATI: <http://www.ati.com>

Power VR: <http://www.powervr.com>

Matrox: <http://www.matrox.com>

S3: <http://www.s3graphics.com>

Intel: <http://www.intel.com>

SIS: <http://www.sis.com>

• ¿Sonido irregular o discontinuo, o sonido que aparece y desaparece? Prueba a descargar y luego instalar el **controlador** más reciente **para tu tarjeta de sonido**:

Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>

C-Media: <http://www.cmedia.com.tw>

Diamond: <http://www.diamondmm.com>

ESS: <http://www.esstech.com>

Videologic: <http://www.videologic.com>

Yamaha: <http://www.yamaha.com>

Cómo finalizar todas las tareas generales en segundo plano innecesarias.

Nota importante: tras jugar, asegúrate de que vuelves a activar todas las tareas en segundo plano reiniciando tu ordenador. Al hacer esto, **reactivarás automáticamente** todas las tareas en segundo plano que finalizaste.

Windows 98/ME

1 Mantén pulsadas las teclas CTRL y ALT de tu teclado y luego pulsa una vez la tecla Supr. Aparecerá la ventana de “Cerrar programa”, con una lista de todas las tareas en segundo plano que se estén ejecutando en ese momento en tu sistema.

2 Para finalizar una tarea en segundo plano, haz clic sobre su nombre en la lista, y luego sobre el botón “Finalizar tarea”.

Nota: es importante que **NO FINALICES** las tareas en segundo plano **Explorer** y **Systray**, ya que Windows necesita estas tareas para funcionar. Puedes finalizar el resto de las tareas en segundo plano.

3 La ventana Cerrar programa se cierra y la tarea se finaliza. Repite los pasos anteriores para cerrar cualquier otra, o el resto, de las tareas en segundo plano.

Windows 2000/XP Professional

1 Mantén pulsadas las teclas CTRL y ALT de tu teclado y luego pulsa una vez la tecla Supr. Aparecerá la ventana de “Seguridad de Windows”.

2 Haz clic sobre el “Administrador de tareas” para abrir el Administrador de tareas de Windows. Para finalizar una tarea en segundo plano, haz clic sobre su nombre en la lista que aparece bajo la pestaña “Aplicaciones”, y luego haz clic sobre el botón “Finalizar tarea”.

Nota: dependiendo de la configuración del ordenador, al pulsar CTRL, ALT y Supr, algunos usuarios de Windows 2000/XP Professional pueden saltarse la ventana de Seguridad de Windows e ir directamente al Administrador de tareas de Windows.

Windows XP Home

1 Mantén pulsadas las teclas CTRL y ALT de tu teclado y luego pulsa una vez la tecla Supr. Aparecerá la ventana del “Administrador de tareas” de Windows.

2 Para finalizar una tarea en segundo plano, haz clic sobre su nombre en la lista que aparece bajo la pestaña “Aplicaciones”, y luego haz clic sobre el botón “Finalizar tarea”.

Si finalmente decides llamar al Servicio técnico:

Antes de hacer tu llamada, siéntate delante de tu **ordenador**, asegúrate de tener disponible la siguiente información (ver “Comprobar las especificaciones del sistema”), y anota:

- Fabricante y modelo
- Tipo de procesador
- Sistema operativo, incluyendo si es posible el número de la versión (como Windows® 98, o Windows® Me)
- Memoria RAM
- Datos de la tarjeta de vídeo y de la de sonido, y de sus controladores

Índice

Introducción	2	Habilidades.....	23
¿Qué contiene este manual?	2	Dotes.....	25
La historia hasta el momento	2	Dotes épicas	32
Comienzo.....	2	Conjuros	41
El archivo 'Léeme' (ReadMe).....	2	Bardo.....	41
Requisitos del sistema.....	3	Clérigo.....	42
Configuración e instalación	3	Druida	44
Nuevos controles de cámara	4	Paladín.....	45
Gentes y lugares.....	4	Explorador	46
Ciudades y subterráneos	4	Hechicero/Mago	46
Los personajes de esta historia.....	5	Conjuros épicos.....	49
Bestias.....	6	Cómo lanzarlos	49
La campaña: <i>Hordas de la Infraoscuridad</i> ™ ..	7	Escoger conjuros épicos	49
Manual del Jugador.....	8	Objetos	50
Creación del personaje	8	Armas deflagradoras.....	50
Experiencia y obtención de niveles.....	8	Nuevas armas.....	50
El cambio de alineamiento	8	Objetos mágicos poderosos.....	51
Varios ayudantes	9	Venenos	51
Reglas épicas.....	9	Creación y mejora de objetos	51
Clases básicas.....	9	Creación	51
Bárbaro	9	Fórmulas para crear objetos	53
Bardo.....	10	Mejora	53
Clérigo.....	10	Herramientas.....	54
Druida	10	Conjuntos de baldosas.....	54
Guerrero.....	11	Herramientas Aurora: nuevos	
Monje	11	asistentes y características.....	54
Paladín.....	11	Consejos de programación de guiones.....	55
Explorador	12	Cuadros y tablas.....	56
Pícaro	12	Iconos de conjuros	61
Hechicero	12	Créditos	65
Mago	13	Asistencia técnica	69
Clases de prestigio	13		
Arquero arcano.....	13		
Asesino	14		
Guardia negro.....	14		
Campeón de Torm	15		
Enano defensor	16		
Agente arpista	17		
Maestro de la lividez	18		
Discípulo del dragón rojo.....	19		
Cambiante	20		
Danzarín sombrío	21		
Maestro de armas	22		

Introducción

Neverwinter Nights™ continúa la revolución en los juegos de rol épico con la expansión *Hordas de la Infraoscuridad™*, ¡que incluye nuevas clases de prestigio, monstruos, armas, dotes, habilidades y conjuros! Sumérgete en una aventura para un jugador completamente nueva. Los Dungeon Masters pueden crear entornos más ricos, con cinco conjuntos de baldosas nuevos y más de una docena de modelos de criaturas inéditos.

¿Qué contiene este manual?

Este manual describe mejoras a las reglas y proporciona descripciones de las nuevas características, como habilidades, dotes, conjuros y armas. Consulta el manual de *Neverwinter Nights™* cuando lo consideres necesario.

La historia hasta el momento

Acabas de escapar de una larga estancia en el Plano de la Sombra. Tus aventuras en esa tenebrosa dimensión te han transformado, de ser un novato a un aventurero experto. Al escapar del plano te has convertido en la comidilla de las tabernas y en el objeto de las fantasías de los niños que sueñan con emular tus logros.

Debajo de la ciudad de Aguas Profundas está la Infraoscuridad y allí se han levantado los ejércitos de la oscuridad para asediar la majestuosa ciudad.

Has llegado para salvar Aguas Profundas y, para conseguirlo, tendrás que sobrepasar los libros de historias de los héroes mortales y asumir tu lugar entre los héroes épicos de verdad.

Comienzo

El archivo 'Léeme' (ReadMe)

El CD-ROM de *Neverwinter Nights: Hordas de la Infraoscuridad™* contiene un archivo Léeme (ReadMe) en el que puedes encontrar tanto el acuerdo de licencia como información actualizada acerca del juego. Te recomendamos encarecidamente que leas este archivo para que, así, puedas aprovechar los cambios que se han realizado después de la impresión de este manual.

Para ver este archivo, haz doble clic en la carpeta de *Hordas de la Infraoscuridad™* que se encuentra en el disco duro (probablemente en C:\NeverwinterNights\NWN\docs). También puedes consultar el archivo Léeme (ReadMe) haciendo clic en el botón Inicio de la barra de tareas de Windows®, después en Programas, a continuación sobre *Neverwinter Nights* y, por último, en HoTUreadme.txt.

Requisitos del sistema

Sistema operativo:	Windows® 98/Me/2000SP2/XP
Procesador:	800 MHz (se recomienda 1'3 GHz o superior)
Memoria:	128 MB de RAM (se recomiendan 256 MB) 256 MB de RAM para Windows® XP (Se recomiendan 512 MB de RAM para Windows® XP)
Espacio libre en disco:	1'5 GB
Unidad de CD-ROM:	Velocidad 8x
Video:	tarjeta gráfica con 32 MB y con capacidad T&L por hardware* (se recomienda tarjeta gráfica con 64 MB y con capacidad T&L por hardware*)
Sonido:	tarjeta de sonido certificada* para DirectX®
Multijugador:	red de área local con protocolo TCP/IP o una conexión con Internet instalada (es necesario un módem de 56 Kbps o más rápido)
DirectX®:	DirectX® versión 8.1b o superior

*Indica que el dispositivo ha de ser compatible con DirectX® versión 8.1b o superior.

Configuración e instalación

1. Inicia Windows® 98/Me/2000SP2/XP.
2. Inserta en la unidad de CD-ROM el disco del juego *Neverwinter Nights: Hordas de la Infraoscuridad™*.
3. Si está activada la Reproducción automática, debería aparecer una pantalla de apertura. Si no lo está o si el programa de instalación no se inicia de manera automática, haz clic en el botón Inicio de la barra de tareas de Windows® y, a continuación, en Ejecutar... escribe D:\Setup y luego haz clic en Aceptar.
Nota: si la unidad de CD-ROM tiene asignada otra letra que no sea la D, sustitúyela por dicha letra.
4. Para completar la instalación de *Neverwinter Nights: Hordas de la Infraoscuridad™*, sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla.
5. Cuando se haya completado la instalación, haz clic en el botón Inicio de la barra de tareas de Windows® y selecciona Programas/*Neverwinter Nights/Neverwinter Nights*; el juego se iniciará.

Nota: para poder jugar necesitas tener el disco de juego en la unidad de CD-ROM.

Instalación de DirectX®

El CD-ROM de *Neverwinter Nights: Hordas de la Infraoscuridad™* necesita DirectX® 8.1b o superior para poder funcionar. Si no tienes instalada en tu ordenador esa versión de DirectX® o una superior, haz clic en "Sí" cuando se te pregunte si quieres instalarla.

Nuevos controles de cámara

La vista predeterminada ha pasado a ser en tercera persona, por encima del hombro. Además, se ha aumentado el alcance de la cámara. Ahora puedes hacer un zoom hasta acercarte a pocos pies del personaje o alejarte para proporcionar una mejor visión del entorno. Además, la inclinación de la cámara puede modificarse desde -180 grados a -1 grado, para dar la perspectiva que se tendría desde los ojos del personaje. Los controles se describen a continuación:

Vistas de cámara

Normal: cámara fija en posición.

Vista de persecución: la cámara enfoca desde detrás del hombro del personaje.

- Para cambiar entre las vistas de cámara, pulsa "*" [asterisco] en el teclado numérico.

Rueda del ratón

- Para cambiar la cámara, mantén pulsado el botón de la rueda del ratón.
- Mueve la rueda del ratón hacia delante para aumentar el zoom.
- Mueve la rueda del ratón hacia atrás para disminuir el zoom.

Teclado

Vista normal de cámara

Tecla	Acción
Insert	Cámara arriba del todo (vista cenital, encima de la cabeza)
Supr	Cámara abajo del todo (vista hacia el horizonte)
Av Pág (mantener pulsado)	Volver a la vista por defecto
Inicio	Aumentar el zoom al máximo
Fin	Disminuir el zoom al máximo
Av/Re Pág	Mover la cámara arriba y abajo

Vista de persecución

Tecla	Acción
Insert	Cámara arriba del todo (vista cenital, encima de la cabeza)
Supr	Cámara abajo del todo (vista hacia el horizonte)
Av Pág (mantener pulsado)	Volver a la vista por defecto
Av/Re Pág	Mover la cámara arriba y abajo

Gentes y lugares

Ciudades y subterráneos

Aguas Profundas

Aguas Profundas es la principal metrópolis de la Costa de la Espada, siendo también conocida como la Ciudad de los Esplendores. Es un importante centro comercial y de investigación, situado en un entorno ideal, junto a un puerto excelente. La vida de sus ciudadanos es normal, como lo ha sido durante muchos años, pero siempre hay algo bullendo debajo de ella, ya que la ciudad está sobre el subterráneo conocido como Bajomontaña. En estos momentos, Aguas Profundas se enfrenta a una de las crisis más complicadas de su historia, ya que lo que antes estaba contenido debajo, empieza a salir. Los drow, los contempladores y los pavorosos azotamientos asedian la ciudad.

Bajomontaña

Halaster Capanegra, el mago loco, construyó miles de túneles debajo de la ciudad de Aguas Profundas, creando un peligroso y extraño laberinto. Allí guardó sus tesoros, experimentos y lo que necesitaba. Con poderosas criaturas subyugadas por la fuerza de su voluntad, Halaster ha poblado este subterráneo siempre cambiante con las más terroríficas de las bestias. Pocos aventureros han sobrevivido para hablar de Bajomontaña, y aquellos que lo han hecho, se han ganado un merecido respeto.

La Infraoscuridad

En el subsuelo se han desarrollado sociedades completas; imperios que caen y que surgen, sin ser conscientes del mundo que está por encima de ellos. Los más crueles entre los señores de la Infraoscuridad son los drow. Estos primos marginados de los elfos han creado majestuosas ciudades en el reino sin luz. Pero hay criaturas y culturas aún más peligrosas que los drow habitando las grandes extensiones que separan los núcleos de civilización.

Los personajes de esta historia

Durnan



Es un antiguo aventurero que ahora regenta una pequeña posada conocida como El Portal Abierto. Dirige la posada con la ayuda de su esposa, Mhaere (otra aventurera retirada) y de su hija Tamsil. La fama de la posada es que está encima del temido subterráneo conocido como Bajomontaña.

La Valsharesa



Esta drow es la misteriosa y enigmática líder del gran ejército de la Infraoscuridad que amenaza Aguas Profundas. Valsharesa (que significa emperatriz en la lengua de los drow) es el título que se ha dado a sí misma. Su nombre verdadero permanece en secreto. Usando la fuerza y la diplomacia ha conseguido unir a los enemigos de su pueblo creando un poderoso ejército que amenaza con acabar con la ciudad más poderosa de Faerun. Poco se sabe de esta drow, excepto que sus fuerzas y ella han conseguido dominar una forma avanzada de magia del fuego. Es inteligente, orgullosa y está muy segura de que alcanzará la victoria.

Deekin



Este kóbold es un bardo de habilidad sorprendente, quizá porque sus talentos se perfeccionaron bajo la atenta supervisión del dragón blanco que lo adiestró. Pero ahora su pasado queda muy lejos ya que Deekin ha viajado mucho, llegando a tener un pequeño papel en la tarea de salvar al mundo de la ciudad flotante de Alborada.

Daelan



Este temperamental semiorco bárbaro es bien conocido por su fuerza y ferocidad. Ha venido al Portal Abierto para alquilar su acero en la lucha contra las fuerzas de la Infraoscuridad.

Linu



Linu, esta elfa perteneciente al clero, es un alma amable y compasiva, pero capaz de defender a sus compañeros con tenacidad y talento. Cuando la ciudad de Aguas Profundas envió una solicitud de ayuda, se puso en camino lo antes que pudo.

Sharwyn



Esta guerrera-bardo nunca huye de una pelea que crea que puede ganar, y su valor hace que siempre crea que puede ganarlas, sin importar lo que tenga delante. Competitiva y entusiasta, busca música poco frecuente que poder añadir a su repertorio.

Tomi



Este ladrón mediano que casi siempre está metido en líos tiene una acusada inclinación a implicarse, junto con los que viajan con él, en las más salvajes de las aventuras. Pero es fuerte de corazón y rápido de pies, siendo así un compañero de viaje ideal para aquellos a los que no les preocupa tener siempre un ojo sobre la bolsa del dinero.

Bestias

La oscuridad esconde muchas sorpresas. Lo siguiente es sólo un ejemplo de lo que se puede encontrar en la Infraoscuridad.

Contempladores



Los contempladores, también conocidos como "esferas de varios ojos" y "ojos tiranos", parecen sacados de una pesadilla. Sus ojos pueden lanzar rayos de energía que incapacitan o destruyen a sus oponentes. Con un simple parpadeo, el gran orbe central puede anular todos los efectos mágicos de un aventurero, convirtiéndolo en una presa fácil.

Drañas



Éstas son criaturas sanguinarias que acechan en las profundidades de la tierra, buscando cualquier tipo de presa de sangre caliente. Todos los drow deben superar una prueba especial que les impone la diosa Lolth. Aquéllos que no la superan están condenados a pasar su existencia en forma de seres mitad araña, mitad drow. Los drow y las drañas se odian profundamente.

Cubos gelatinosos



Estos cubos casi transparentes viajan lentamente por los corredores de los subterráneos y por los suelos de las cuevas, absorbiendo carroña, criaturas y basura. Pueden inmovilizar y devorar a un aventurero en unos pocos momentos.

Ilícidos



Estas monstruosidades tentaculares, también conocidas como azotamientos, suelen ser débiles de cuerpo pero fuertes de mente. Sus incomparables ataques psíquicos pueden paralizar a un oponente, proporcionando tiempo al azotamiento para enrostrar los tentáculos alrededor de la cabeza de la víctima y así succionar su cerebro. La mayoría de los héroes mueren por este procedimiento. Los azotamientos también pueden crear ilusiones realistas que son bastante difíciles de descubrir.

La campaña: Hordas de la Infraoscuridad™

Estos módulos llevarán a tu personaje desde los niveles 12-15 hasta los niveles épicos. Después de finalizar la campaña comprobarás que hay ciertas dotes y conjuros épicos que el personaje sigue sin poder obtener por no cumplir los requisitos. Esto es así porque, ahora, ¡el nivel máximo en *Hordas de la Infraoscuridad*™ es 40! Lo hemos diseñado así para promocionar el juego online y que puedas disfrutar del entorno multijugador, donde podrás relacionarte con otros jugadores mientras viaja tu personaje y ganar más experiencia.

MANUAL DEL JUGADOR

Hordas de la Infraoscuridad™ es una aventura en la que los personajes pueden aprender habilidades y dotes nuevas.

Creación del personaje

Hordas de la Infraoscuridad™ está pensada para jugarla con personajes de nivel alto. La Infraoscuridad no es sitio para aventureros recién salidos del cascarón.

Puedes continuar con un personaje de *Sombras de Undrentida* o del módulo original de *Neverwinter Nights* o, si lo prefieres, escoger uno pregenerado. *Hordas de la Infraoscuridad*™ presenta una nueva función que te permite personalizar los personajes pregenerados. Selecciona el que más se acerque a lo que tengas en mente y haz clic en el botón "Personalizar". Podrás cambiar el aspecto, retrato, conjunto de sonidos y sexo del personaje. **Nota:** si no quieres usar los personajes pregenerados que vienen con el juego, puedes personalizar cualquier otro existente que puedas tener.

Si entras en el juego con menos de 12 niveles, se te dará la opción de subir automáticamente hasta el 15 o de realizar las subidas de nivel manualmente. Los personajes de nivel 12 o superior pueden jugar, aunque cuanto más alto sea el nivel del personaje, menos difíciles serán los desafíos que presenta *Hordas de la Infraoscuridad*™.

Experiencia y obtención de niveles

El personaje gana experiencia como consecuencia de las aventuras. Una vez que ha conseguido la suficiente, sube de nivel. Este proceso hace que el personaje mejore, haciéndolo más capaz de sobrevivir a su siguiente aventura. En la parte de atrás de este manual hay tablas en las que se resume la cantidad de experiencia necesaria para subir de nivel.

Nivel de clase: es el número de niveles que un personaje tiene en una clase concreta. Si tiene más de una clase, este número será menor que el nivel de personaje. Por ejemplo, Andorian es un guerrero de nivel 8/mago de nivel 7. Tiene un nivel de clase 8 como guerrero y 7 como mago.

Nivel de personaje: es la suma de todos los niveles de clase. Usando el ejemplo anterior, Andorian tendría un nivel de personaje de 15.

El cambio de alineamiento

Si el personaje actúa de manera poco apropiada para su alineamiento, sus acciones pueden causar un cambio de alineamiento, de bueno a maligno, de legal a caótico, etc. La magnitud del cambio depende de las acciones, pudiendo llegar a tener consecuencias extremas.

Por ejemplo: si un paladín lleva a cabo un acto indiscutiblemente maligno o caótico que cambie su alineamiento legal bueno, ya no será más un paladín. La mayor parte de los actos al margen del personaje sólo comportan pequeñas alteraciones en el alineamiento. Un personaje bueno puede tener un mal día y amenazar con pegarle una buena tunda a un tendero, sin que haya más consecuencias. No obstante, si ese personaje bueno cumple su amenaza y mata al mercader, se producirá un cambio importante hacia maligno.

Los personajes de alineamiento bueno sufrirán más consecuencias por realizar actos malvados que los neutrales. Eso mismo les pasará a los personajes malignos que realicen actos buenos.

Varios ayudantes

Puedes tener a la vez hasta dos ayudantes. Si contratas a un tercero, el primero contratado abandonará automáticamente el grupo.

Seguidores: de vez en cuando se te unirán, por un breve periodo de tiempo, personajes importantes para la trama. Éstos no cuentan para el límite de dos ayudantes pero, cuidado: dejarán tu compañía cuando se les antoje.

Reglas épicas

Las reglas épicas son las que permiten que el personaje continúe su carrera de aventurero. Éste debe haber llegado al menos a nivel 21 antes de poder acceder a cualquiera de los rasgos de los niveles épicos.

Ejemplos

Purasangre, un guerrero, se convertiría en guerrero épico en el momento en que su personaje llegara al nivel 21. Por otro lado, Damien es un pícaro de nivel 9/asesino de nivel 10, por lo que tiene 19 niveles de personaje. Como la clase de asesino es de prestigio, no puede pasar del décimo nivel hasta que tenga nivel de personaje 20. Después de alcanzar un nivel más, será personaje de nivel 20 y podrá subir su siguiente nivel de asesino, convirtiéndose en asesino épico y pícaro épico.

Clases básicas

Éstas son las once clases básicas con las que todos los personajes deben empezar su carrera de aventureros. Los detalles concretos de estas carreras están en el manual del juego original *Neverwinter Nights*.

La sección de cuadros y tablas, que está en la página 86, contiene tablas que muestran el avance de las clases, con los aumentos de los bonificadores de ataque y los tiros de salvación.



Bárbaro

El bárbaro épico es un guerrero furioso que puede hacer picadillo a sus enemigos con una facilidad aterradora. Es la auténtica encarnación de la furia.

Dado de Golpe: d12

Puntos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el bárbaro épico recibe una dote adicional por cada cuatro niveles por encima del 20.

Dotes adicionales del bárbaro épico: Competencia épica, Crítico arrollador, Crítico devastador, Dureza épica, Iniciativa superior, Piel blindada, Rabia poderosa, Rabia terrorífica, Rabia tronante, Reducción del daño, Soltura con un arma.

Consejos sobre clases de prestigio

Los bárbaros pueden llegar a ser poderosos guardias negros, enanos defensores o maestros de armas.



Bardo

La música del bardo épico está más allá de la inspiración, más allá del corazón, más allá de la perfección. Con una simple canción, puede debilitar a la criatura más cruel o inspirar gran valentía y poder a sus aliados.

Dado de Golpe: d6

Puntos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el bardo épico recibe una dote adicional por cada tres niveles por encima del 20.

Dotes adicionales del bardo épico: Canción maldita, Conjurar en combate mejorado, Gran Carisma, Gran Destreza, Inspiración perdurable, Soltura épica con una escuela de magia, Soltura épica con una habilidad, Voluntad épica,

Consejos sobre clases de prestigio

Lo más apropiado para el bardo es convertirse en danzarín sombrío o agente arpista. Los bardos que se han centrado en el combate puede que encuentren adecuado convertirse en discípulos del dragón rojo.



Clérigo

Los clérigos épicos son parte de la élite más escogida entre los sirvientes de su deidad, divulgando su palabra y actuando como emisarios de la iglesia. El clérigo épico controla grandes poderes y recibe un gran respeto.

Dado de Golpe: d8

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el clérigo épico recibe una dote adicional por cada tres niveles por encima del 20.

Dotes adicionales del clérigo épico: Apresurar conjuro automático, Conjurar en combate mejorado, Conjurar en silencio automático, Conjurar sin moverse automático, Conjuros penetrantes épicos, Expulsión planaria, Gran Sabiduría, Piel blindada, Soltura épica con una escuela de magia.

Consejos sobre clases de prestigio

Los clérigos más combativos pueden considerar hacerse campeones de Torm. Los malignos son grandes candidatos para ser guardias negros.

Dominios y expulsión de ajenos

Nota: los ajenos han mejorado. Tienen una resistencia a la expulsión igual a la resistencia a conjuros (sólo los clérigos de los dominios Bien y Mal pueden expulsarlos sin la nueva dote de Expulsión planaria). Si el clérigo tiene dicha dote, los ajenos se ven debilitados y sólo obtienen una resistencia a la expulsión igual a la mitad de su resistencia a conjuros.



Druida

La naturaleza la dominan fuerzas poderosas y primigenias, y el druida épico puede utilizarlas. Es un poderoso símbolo del mundo natural y el equilibrio exige que use sus grandes poderes con responsabilidad.

Dado de Golpe: d8

Puntos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el druida épico recibe una dote adicional por cada cuatro niveles por encima del 20.

Dotes adicionales del druida épico: Apresurar conjuro automático, Conjurar en combate mejorado, Conjurar en silencio automático, Conjurar sin moverse automático, Conjuros penetrantes épicos, Forma de dragón, Gran Sabiduría, Resistencia a la energía, Soltura épica con una escuela de magia.

Consejos sobre clases de prestigio

La clase que mejora de manera más efectiva las capacidades del druida es la de cambiante.



Guerrero

Después de haber superado a los guerreros veteranos, el guerrero épico es el auténtico maestro en el arte de la guerra. Más que ser un simple repartidor de espada, sabe cómo derrotar a sus oponentes en cualquier campo de batalla. Aunque su camino para llegar hasta ahí ha sido largo y duro, acaba de iniciar otro. Ahora es un novato en un reino de dioses y demás seres poderosos.

Dado de Golpe: d10

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el guerrero épico recibe una dote adicional por cada dos niveles por encima del 20.

Dotes adicionales del guerrero épico: Ataque de torbellino mejorado, Competencia épica, Crítico arrollador, Crítico devastador, Dureza épica, Especialización épica en armas, Iniciativa superior, Piel blindada, Puñetazo aturdidor mejorado, Reducción del daño, Soltura épica con un arma.

Consejos sobre clases de prestigio

Los guerreros tienen muchas opciones entre las que escoger: guardia negro, enano defensor o maestro de armas son algunas de las mejores. Los guerreros elfos y semielfos que usen arcos pueden considerar convertirse en arqueros arcanos.



Monje

La velocidad, gracia, fuerza y poder del monje épico no tienen parangón entre los seres mortales. Sus poderes siguen multiplicándose cuando abandona el caparazón mortal y acepta la paz interior que los personajes inferiores ni siquiera pueden llegar a soñar.

Dado de Golpe: d8

Puntos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el monje épico recibe una dote adicional por cada cinco niveles por encima del 20.

Especial: la velocidad de movimiento del monje aumenta en un 10% cada tres niveles.

Dotes adicionales del monje épico: Dureza épica, Impacto ki mejorado, Ocultarse, Piel blindada, Puñetazo aturdidor mejorado, Reducción del daño, Resistencia a conjuros mejorada, Resistencia a la energía.

Consejos sobre clases de prestigio

Danzarín sombrío es una buena opción para un monje sigiloso. Los más piadosos pueden considerar convertirse en campeones de Torm.



Paladín

Siempre en primera línea en el combate contra el caos y el mal del mundo, el paladín épico es un foco de esperanza para todos los que luchan por una buena causa.

Dado de Golpe: d10

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el paladín épico recibe una dote adicional por cada tres niveles por encima del 20.

Dotes adicionales del paladín: Competencia épica, Conjurar en combate mejorado, Crítico arrollador, Crítico devastador, Dureza épica, Expulsión planaria, Gran castigo, Piel blindada, Reputación épica, Salud perfecta, Soltura épica con un arma.

Consejos sobre clases de prestigio

La clase de prestigio campeón de Torm aumenta las ya considerables capacidades ofensivas y defensivas del paladín.



Explorador

El explorador épico se mueve por el mundo natural con una gracia letal y una mente despierta. Es un protector a la vez que un cazador, reflejando en sus poderes esta naturaleza.

Dado de Golpe: d10

Puntos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el explorador épico recibe una dote adicional por cada tres niveles por encima del 20.

Dotes adicionales del explorador épico: Competencia épica, Conjurar en combate mejorado, Dureza épica, Enemigo predilecto mejorado, Perdición de los enemigos, Soltura épica con un arma, Velocidad cegadora.

Consejos sobre clases de prestigio

Si se combina con niveles de mago o de hechicero, el explorador puede convertirse en el arquero arcano perfecto.



Pícaro

El pícaro épico, un ladrón definitivo con habilidades legendarias y muchas historias de osadía, es un maestro de la astucia, el engaño y el sigilo.

Dado de Golpe: d6

Puntos de habilidad por nivel: 8 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el pícaro épico recibe una dote adicional por cada cuatro niveles por encima del 20.

Dotes adicionales del pícaro épico: Ataque furtivo mejorado, Esquiva épica, Evasión mejorada, Iniciativa superior, Lisiar con un impacto, Maestría en habilidades, Mente escurridiza, Ocultarse, Oportunismo, Reputación épica, Rodar a la defensiva, Soltura épica con una habilidad, Velocidad cegadora.

Especial

Ataque furtivo: sigue mejorando en 1d6 en cada nivel impar que alcanza el pícaro.

Consejos sobre clases de prestigio

Los pícaros pueden convertirse en asesinos y danzarines sombríos de gran eficiencia.



Hechicero

El hechicero épico es casi un ser mítico, pero su necesidad de un poder mayor nunca se extingue y él sigue persiguiéndolo, investigando y dominando las artes mágicas.

Dado de Golpe: d4

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el hechicero épico recibe una dote adicional por cada tres niveles por encima del 20.

Dotes adicionales del hechicero épico:

Apresurar conjuro automático, Conjurar en combate mejorado, Conjurar en silencio automático, Conjurar sin moverse automático, Conjuros penetrantes épicos, Resistencia a la energía, Soltura épica con una escuela de magia.

Consejos sobre clases de prestigio

Los hechiceros son candidatos ideales para convertirse en discípulos del dragón rojo y maestros de la lividez.



Mago

El conocimiento es poder y su búsqueda nunca se termina. Hay una cantidad inagotable de conocimiento arcano esperando a que la descubra el mago épico.

Dado de Golpe: d4

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el hechicero épico recibe una dote adicional por cada tres niveles por encima del 20.

Dotes adicionales del mago épico: Apresurar conjuro automático, Conjurar en combate mejorado, Conjurar en silencio automático, Conjurar sin moverse automático, Conjuros penetrantes épicos, Gran Inteligencia, Soltura épica con una escuela de magia.

Consejos sobre clases de prestigio

El maestro de la lividez es una poderosa clase de prestigio que desarrolla las capacidades mágicas del mago.

Clases de prestigio

Las clases de prestigio son como las clases básicas, excepto en que tienen requisitos que hay que cumplir antes de poder ganar niveles en ellas. Un personaje que empiece no puede escoger una clase de prestigio: debe llegar a ella mediante un avance meticuloso. Antes de pensar en la clase de prestigio que quieras iniciar, sé consciente de los requisitos.

Las clases de prestigio también pueden convertirse en épicas, aunque funcionan de manera algo diferente a las normales. Cuando se llega a nivel 10 en una clase de prestigio, ya no se puede avanzar más, a menos que el nivel de personaje total (la suma de todos los niveles de todas las clases) sea 20 o más. Cuando se ha llegado a ese punto el personaje puede avanzar a nivel 11 (y desde ahí, al resto de los niveles) en la clase de prestigio.



Arquero arcano

Maestro de las huestes de guerra élficas, el arquero arcano es un guerrero avezado en el uso de la magia, como complemento a su capacidad de combate.

Nota: la clase de prestigio arquero arcano está disponible en la expansión *Neverwinter Nights: Sombras de Undrentida* (que también se puede comprar de manera conjunta con *Neverwinter Nights Gold* [inédito en España]). Si no tienes esta expansión instalada, el arquero arcano no estará disponible. Si quieres más información acerca de la clase de prestigio arquero arcano, consulta el manual de *Sombras de Undrentida* o de *Neverwinter Nights Gold*.

Épico

El arquero arcano épico es la extensión viva de su arco. Los seres inferiores sólo pueden asombrarse ante las maravillas que puede llegar a conseguir.

Dado de Golpe: d8

Puntos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el arquero arcano épico recibe una dote adicional por cada cuatro niveles.

Dotes adicionales del arquero arcano: Competencia épica, Conjurar en combate mejorado, Crítico arrollador (arco corto, arco largo), Crítico devastador (arco corto, arco largo), Dureza épica, Gran Destreza, Reflejos épicos, Soltura épica con un arma (arco corto, arco largo).

Especial

Encantar flecha: cada dos niveles a partir del noveno, la potencia de las flechas disparadas por un arquero arcano aumenta en +1.



Asesino

Es un maestro en asestar golpes rápidos y letales. Estos personajes suelen actuar como espías, informadores, asesinos a sueldo o vehículos de venganzas. El asesino es hábil en una gran variedad de artes prohibidas que le permiten llevar a cabo misiones mortíferas con una precisión terrorífica y estremecedora.

A diferencia del guardia negro, el asesino no es maligno porque se haya consagrado a un poder malvado, sino por su absoluta falta de ética y moral.

Nota: la clase de prestigio asesino estaba disponible en la expansión *Neverwinter Nights: Sombras de Undrentida* (que también se puede comprar de manera conjunta con *Neverwinter Nights Gold*). Si no tienes esta expansión instalada, el asesino no estará disponible.

Si quieres más información acerca de la clase de prestigio asesino, consulta el manual de *Sombras de Undrentida* o de *Neverwinter Nights Gold*.

Asesino épico

El asesino épico es capaz de moverse de sombra a sombra; esperando pacientemente hasta que su víctima es vulnerable y atacando entonces como si fuera una cobra. Al final sólo dejará un cadáver.

Dado de Golpe: d6

Puntos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el asesino épico recibe una dote adicional por cada cuatro niveles.

Dotes adicionales del asesino épico: Ataque furtivo mejorado, Conjuración en combate mejorado, Gran Destreza, Iniciativa superior, Ocultarse, Reflejos épicos, Soltura épica con una habilidad (esconderse), Soltura épica con una habilidad (moverse en silencio).

Especial

Ataque furtivo: mejora en +1d6 por cada dos niveles después del noveno.

Tiros de salvación contra veneno: recibe un +1 adicional a los tiros de salvación contra veneno por cada dos niveles después del décimo.



Guardia negro

Es la personificación del mal. No es nada más que un engendro mortal, un caballero de la oscuridad con la peor de las reputaciones posibles. El guardia negro es un villano maligno de primera, equivalente en poder al justo paladín, pero consagrado a los poderes de las tinieblas.

Nota: la clase de prestigio guardia negro está disponible en la expansión *Neverwinter Nights: Sombras de Undrentida* (que también se puede comprar de manera conjunta con *Neverwinter Nights Gold*). Si no tienes esta expansión instalada, el guardia negro no estará disponible.

Si quieres más información acerca de la clase de prestigio guardia negro, consulta el manual de *Sombras de Undrentida* o de *Neverwinter Nights Gold*.

Guardia negro épico

El guardia negro es el reflejo retorcido de un paladín, emitiendo mal por cada poro de su cuerpo.

Dado de Golpe: d10

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el asesino épico recibe una dote adicional por cada tres niveles.

Dotes adicionales del guardia negro épico: Ataque furtivo mejorado, Competencia épica, Conjuración en combate mejorado, Crítico arrollador, Crítico devastador, Dureza épica, Expulsión planaria, Gran castigo, Piel blindada, Reputación épica, Salud perfecta, Siervo infernal mejorado, Soltura épica con un arma.

Especial

Ataque furtivo: aumenta en +1d6 por cada 3 niveles después del décimo.

Siervo infernal: por cada cinco niveles por encima del décimo, el siervo infernal recibe +2 Dados de Golpe, +2 a la armadura natural y su Fuerza e Inteligencia aumentan cada una en +1.



Campeón de Torm

Los campeones de Torm son poderosos guerreros consagrados a la causa de Torm, defendiendo lugares sagrados, acabando con los enemigos de la iglesia y exterminando bestias míticas.

Dado de Golpe: d10

Competencias: todas las armas sencillas y marciales, armadura ligera e intermedia y escudos.

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Para poder ser un campeón de Torm, el personaje debe cumplir con los siguientes requisitos:

Ataque base: +7

Dotes: Soltura con un arma (cuerpo a cuerpo).

Alineamiento: no maligno.

Aptitudes

Imposición de manos (nivel 1): puede curar un daño igual a su nivel de clase multiplicado por el modificador de Carisma, causando daños equivalentes a muertos vivientes. Este rasgo se apila con la aptitud del paladín de imposición de manos.

Dote adicional: cada dos niveles (2, 4, 6 etc.), recibe una dote adicional, de la misma manera que los guerreros (excepto Especialización en armas).

Defensa sacra (nivel 2): +1 a todos los tiros de salvación; aumenta en un +1 adicional cada 2 niveles.

Castigar al mal (nivel 3): una vez al día, puede añadir su modificador de Carisma a la tirada de ataque e infligir +1 puntos de daño por nivel de campeón de Torm.

Ira divina (nivel 5): una vez al día, puede añadir +3 al ataque, al daño y a los tiros de salvación y conseguir una reducción del daño de +1/5 durante un número de asaltos igual al bonificador de Carisma.

Consejo: convertirse en campeón de Torm

Los paladines consiguen algunas de las aptitudes de combate del guerrero al convertirse en campeones de Torm. De la misma manera, los guerreros pueden conseguir aptitudes de paladín si desarrollan esta clase de prestigio.

Campeón épico de Torm

Torm guía al campeón épico en su vida diaria, habiendo ascendido de entre los guerreros sagrados para convertirse en un símbolo del poder de su dios.

Dado de Golpe: d10

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el campeón épico de Torm recibe una dote adicional por cada tres niveles.

Dotes adicionales del campeón épico de Torm: Apresurar conjuro automático, Ataque de torbellino mejorado, Competencia épica, Conjuración en combate mejorado, Conjuración en silencio automático, Conjuración sin moverse automático, Conjuros penetrantes épicos, Crítico arrollador, Crítico devastador, Dureza épica, Expulsión planaria, Gran Sabiduría, Iniciativa superior, Piel blindada, Puñetazo aturdidor mejorado, Reducción del daño, Soltura con una escuela de magia, Soltura épica con un arma.

Especial

Defensa sacra: los tiros de salvación continúan mejorando en +1 cada dos niveles.

Ira divina: cada cinco niveles, los bonificadores de ataque, daño y tiros de salvación aumentan en otro +2.



Enano defensor

El defensor es un campeón de la causa enana, un aristócrata entre los enanos, una deidad para éstos o, simplemente, la encarnación de la forma de vida enana. Tal y como implica el nombre, este personaje es un combatiente entrenado en el arte de la defensa. Una línea de enanos defensores es mucha mejor protección que un muro de piedra de 10 pies de grosor y, además, mucho más peligrosa.

Dado de Golpe: d12

Competencias: armas sencillas y marciales; armadura ligera, intermedia y pesada; escudos.

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Para poder ser un enano defensor, el personaje debe cumplir los siguientes requisitos:

Raza: enano

Ataque base: +7

Dotes: Esquiva, Dureza.

Alineamiento: cualquiera legal

Aptitudes

Posición defensiva (nivel 1): recibe +4 a Fuerza, +2 a todos los tiros de salvación y un bonificador +4 de esquiva a la CA. Puede utilizarse una vez al día y se consigue un uso adicional por cada dos niveles.

Consciencia defensiva (nivel 1): conserva el bonificador de Destreza a la CA incluso cuando está desprevenido. En el nivel 6, ya no puede ser flanqueado y en el nivel 10 consigue un bonificador +1 a los tiros de salvación contra trampas.

Reducción del daño (nivel 6): se ignoran 3 puntos de daño siempre que se reciba un impacto en combate. En el nivel 10 se pueden ignorar 6 puntos de daño.

Consejo: convertirse en enano defensor

Un guerrero enano puede convertirse en un enano defensor muy poderoso. Para conseguir el requisito de esquiva, necesario para ser enano defensor, el personaje debe tener una Destreza de 13 o más.

Enano defensor épico

El enano defensor épico se ha convertido en la definición de inamovible. Es un vigoroso guerrero que puede aguantar contra casi cualquier enemigo imaginable.

Dado de Golpe: d12

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el enano defensor épico recibe una dote adicional por cada cuatro niveles.

Dotes adicionales del defensor enano épico: Competencia épica, Crítico arrollador, Crítico devastador, Dureza épica, Piel blindada, Reducción del daño, Resistencia a la energía, Salud perfecta, Soltura épica con un arma.

Especial: posición defensiva: se consigue un uso adicional al día por cada dos niveles por encima del noveno.

Reducción del daño: aumenta en 3 puntos por cada cuatro niveles por encima del décimo.



Agente arpista

Los arpistas son miembros de una sociedad secreta dedicada a mantener a raya el mal, preservar el conocimiento y velar por el equilibrio entre naturaleza y civilización. Aprenden conjuros y muchas habilidades que les ayudan en sus tareas de espionaje, sigilo y recogida de información.

Nota: la clase de prestigio agente arpista está disponible en la expansión *Neverwinter Nights: Sombras de Undrentida* (que también se puede comprar de manera conjunta con *Neverwinter Nights Gold*). Si no tienes esta expansión instalada, el agente arpista no estará disponible.

Si quieres más información acerca de la clase de prestigio agente arpista, consulta el manual de *Sombras de Undrentida* o de *Neverwinter Nights Gold*.

Agente arpista épico

Los agentes arpistas sólo pueden subir cinco niveles y no pueden llegar a ser épicos en esa clase. De todas maneras, sí que pueden llegar a niveles épicos en sus otras clases.



Maestro de la lividez

La nigromancia suele ser una mala elección para los lanzadores de conjuros arcanos. Aquellos que quieren dominar las artes inmortales casi siempre usan medios divinos. Sin embargo, hay una alternativa para los que deseen tener poder sobre muertos vivos sin perder muchos de sus poderes arcanos: convertirse en maestros de la lividez, que recurren a una fuente especial de conocimiento que proporciona un macabro poder.

Dado de Golpe: d6

Competencias: no se consiguen competencias adicionales.

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Para poder ser un maestro de la lividez, el personaje debe cumplir los siguientes requisitos:

Lanzamiento de conjuros arcanos: nivel 3 o superior.

Alineamiento: cualquiera no bueno.

Aptitudes

Piel de hueso (nivel 1): +2 a la Clase de Armadura natural. Cada cuatro niveles, se incrementa en un +2 adicional.

Reanimar a los muertos (nivel 2): una vez al día se puede convocar un servidor muerto viviente.

Visión en la oscuridad (nivel 3): capacidad para ver en la oscuridad.

Convocar muertos vivos (nivel 4): se pueden convocar muertos vivos más poderosos.

Vigor inmortal (nivel 5): se consiguen tres puntos de golpe adicionales por nivel.

Injerto de muerto viviente (nivel 6): se reemplaza un brazo por una versión muerta viviente que puede paralizar a oponentes dos veces al día. En el nivel 8 se consigue un uso diario adicional.

Duro como el hueso (nivel 7): inmunidad a inmovilizar, paralizar y aturdir.

Convocar muertos vivos mayores (nivel 9): capacidad para convocar, una vez al día, criaturas muertas vivientes de gran poder.

Maestría inmortal (nivel 10): inmunidad a los golpes críticos.

Toque maestro inmortal (nivel 10): el brazo muerto viviente puede matar con un simple toque. Esta aptitud se puede usar tres veces al día.

Cada dos niveles el maestro de la lividez recibe conjuros adicionales, como si hubiera subido de nivel en su clase de lanzador de conjuros anterior. Esta mejora sólo se aplica a los conjuros diarios, no al nivel de lanzador.

Consejo: convertirse en maestro de la lividez

Los hechiceros y los magos se convierten en poderosos maestros de la lividez. Se sacrifican aptitudes de lanzamiento de conjuros a cambio de una importancia mayor en el cuerpo a cuerpo.

Maestro de la lividez épico

El vínculo del maestro de la lividez con los muertos vivos sigue fortaleciéndose cuando se convierte en maestro de la lividez épico.

Dado de Golpe: d6

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el maestro de la lividez épico recibe una dote adicional por cada tres niveles.

Especial

Vigor inmortal: cada cinco niveles se consiguen 5 puntos de golpe permanentes.

Dotes adicionales del maestro de la lividez: Apresurar conjuro automático, Conjuración en combate mejorado, Conjuración en silencio automático, Conjuración sin moverse automáticamente, Conjuros penetrantes épicos, Resistencia a la energía, Soltura épica con una escuela de magia.

Piel de hueso: mejora en +2 por cada cuatro niveles a partir del octavo.

Injerto de muerto viviente: se puede usar este ataque sobrenatural una vez más al día por cada 3 niveles.



Discípulo del dragón rojo

Se rumorea que los poderes mágicos de los hechiceros y de los bardos están conectados de alguna manera con la presencia de sangre de dragón en alguno de sus antepasados. Los discípulos del dragón rojo son hechiceros y, a veces, bardos, que usan sus poderes mágicos como catalizador para su sangre de dragón rojo, llegando a su potencial máximo. Prefieren una vida de exploración a la reclusión. Ya son adeptos mágicos y muchos buscan aventuras, especialmente si eso significa descubrir más de su herencia dracónica. A menudo se sienten atraídos por las zonas conocidas por albergar dragones.

Dado de Golpe: d6 especial (ver más adelante).

Competencias: no se consiguen competencias adicionales.

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Para poder ser un discípulo del dragón, el personaje debe cumplir los siguientes requisitos:

Clase: hechicero o bardo.

Habilidades: 8 rangos en Saber popular.

Aptitudes

Armadura dracónica (nivel 1): +1 a la Clase de Armadura natural. En los niveles 5, 8 y 10 aumenta en un +1 adicional.

Puntuaciones de característica dracónicas (nivel 2): se obtiene +2 a Fuerza. En el nivel 4, otro +2 a Fuerza; en el 7 la Constitución aumenta en +2 y en el 9, la Inteligencia en +2. En nivel 10 la Fuerza aumenta otro +4 y el Carisma, +2.

Arma de aliento I (nivel 3): se puede usar el arma de aliento de un dragón rojo, que inflige 2d10 puntos de daño. En el nivel 7 el daño aumenta a 4d10 y en el 10, a 6d10.

Dado de Golpe d8 (nivel 4): a partir de ese momento se ganan d8 puntos de golpe por nivel.

Dado de Golpe d10 (nivel 6): se ganan d10 puntos de golpe por nivel.

Alas (nivel 9): le crecen alas al discípulo del dragón.

Semidragón (nivel 10): se convierte en un semidragón. Se gana visión en la oscuridad e inmunidad a dormir, el fuego y la parálisis.

Consejo: convertirse en discípulo del dragón rojo

Sólo los bardos y los hechiceros pueden convertirse en discípulos del dragón (las dos clases están igual de cualificadas).

Discípulo del dragón épico

Asumir la herencia dracónica es sólo un paso en el camino del discípulo. Su misión de comprender, comandar y dominar las energías dracónicas le ha llevado al reino de lo épico.

Dado de Golpe: d12

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el discípulo del dragón épico recibe una dote adicional por cada cuatro niveles.

Dotes adicionales del discípulo del dragón épico: Apresurar conjuro automático, Competencia épica, Conjuración en combate mejorado, Conjuración en silencio automático, Conjuración sin moverse automático, Conjuros penetrantes épicos, Dureza épica, Piel blindada, Reducción del daño, Reputación épica, Soltura épica con una escuela de magia.

Especial

El daño potencial del arma de aliento aumenta en 1d10 por cada tres niveles a partir del décimo.

La CD para la salvación contra el arma de aliento aumenta en +1 por cada cuatro niveles a partir del décimo.



Cambiante

Un cambiante no tiene una forma que pueda llamar propia. En su lugar, asume la que más le conviene en cada momento. Mientras los demás basan sus identidades sobre todo en su forma externa, el cambiante se ha acercado mucho más a su propio yo a través de las transformaciones. Obligatoriamente, su consciencia se basa no en su forma exterior, sino en su alma, que es lo único que permanece constante en él. Es la fuerza de esa alma lo que le permite tomar cualquier forma y seguir siendo él mismo en su interior.

Dado de Golpe: d8

Competencias: no se consiguen competencias adicionales.

Puntos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Int.

Para poder ser un cambiante, el personaje debe cumplir con los siguientes requisitos:

Dotes: Alerta

Lanzamiento de conjuros: nivel 3 o superior.

Forma alternativa: debe tener una forma alternativa natural (como la forma salvaje del druida).

Aptitudes

Forma salvaje mayor I (nivel 1): permite convertirse en una cría de dragón rojo, verde, negro, blanco o azul.

Forma salvaje mayor II (nivel 3): permite convertirse en minotauro, arpía o gárgola.

Forma salvaje mayor III (nivel 5): permite convertirse en mantícora, basilisco o draña.

Forma de humanoide (nivel 7): permite convertirse en diferentes formas humanoides.

Forma salvaje mayor IV (nivel 10): permite convertirse en medusa, tigre terrible Enorme o azotamentes.

Algunas de estas formas le proporcionan al cambiante la capacidad de usar sus poderes innatos. Por ejemplo, un cambiante que se convierta en cría de dragón blanco podrá usar como arma de aliento un cono de frío, tantas veces como quiera. Estos poderes se pueden localizar en el menú radial, en la opción "Conjuro". Algunos de ellos se pueden usar cualquier número de veces al día, mientras que otros están limitados.

Consejo: convertirse en cambiante

En *Neverwinter Nights*, sólo los druidas pueden convertirse en cambiantes.

Cambiante épico

El cambiante épico es el verdadero maestro del cambio de forma y es capaz, si escoge dotes épicas adicionales, de convertirse en casi cualquier criatura imaginable.

Dado de Golpe: d8

Puntos de habilidad por nivel: 4 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el cambiante épico recibe una dote adicional por cada tres niveles.

Dotes adicionales del cambiante épico: Apresurar conjuro automático, Conjuración en combate mejorado, Conjuración en silencio automático, Conjuración sin moverse automático, Conjuros penetrantes épicos, Forma de ajeno, Forma de constructo, Forma de dragón, Forma de muerto viviente, Gran Sabiduría, Resistencia a la energía, Soltura épica con una escuela de magia.



Danzarín sombrío

Estos sutiles artistas del engaño operan en la frontera entre la luz y la oscuridad. Son misteriosos, apenas se les conoce y nunca se confía en ellos, pero siempre maravillan cuando uno se los encuentra. Pese a su vínculo con las sombras y el engaño, suelen ser tanto buenos como malignos. Pueden usar sus increíbles aptitudes como se les antoje.

Los danzarines sombríos suelen trabajar en compañías ambulantes, y nunca se quedan en un sitio demasiado tiempo. Algunos usan sus aptitudes para entretener a la gente. Otros son ladrones y las usan para saltarse las medidas de seguridad y engañar a los demás. Todas las compañías ambulantes de danzarines sombríos tienen un aura de misterio para la gente, que nunca sabe si pensar bien o mal de ellas.

Nota: la clase de prestigio danzarín sombrío está disponible en la expansión *Neverwinter Nights: Sombras de Undrentida* (que también se puede comprar de manera conjunta con *Neverwinter Nights Gold*). Si no tienes esta expansión instalada, el danzarín sombrío no estará disponible.

Si quieres más información acerca de la clase de prestigio danzarín sombrío, consulta el manual de *Sombras de Undrentida* o de *Neverwinter Nights Gold*.

Danzarín sombrío épico

El danzarín sombrío épico es casi indistinguible de la oscuridad que lo oculta.

Dado de Golpe: d8

Puntos de habilidad por nivel: 6 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el danzarín sombrío épico recibe una dote adicional por cada tres niveles.

Dotes adicionales de danzarín sombrío épico: Velocidad cegadora, Soltura épica con una habilidad, Esquiva épica, Reflejos épicos, Señor de las sombras épico, Ataque de torbellino mejorado, Ocultarse, Iniciativa superior.

Especial

Convocar sombras: la criatura convocada ganará 2 Dados de Golpe adicionales por cada tres niveles del danzarín sombrío a partir del noveno.

Evasión sombría: recibe, por cada cinco niveles, un +2 adicional a la reducción del daño junto con un +1 a su aptitud de resistir armas mágicas (por ejemplo, en el nivel 15, un danzarín sombrío tiene una reducción del daño de 12/+4).



Maestro de armas

Para un maestro de armas, la perfección está en el dominio de un arma cuerpo a cuerpo. Busca la comunión del cuerpo y el arma, para hacerlos uno y, así, usar el arma con naturalidad, de manera instintiva, como si fuera una extremidad.

Dado de Golpe: d10

Competencias: no se consiguen competencias adicionales.

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Para poder ser un maestro de armas, el personaje debe cumplir con los siguientes requisitos:

Ataque base: +5

Dotes: Soltura con un arma (cuerpo a cuerpo), Esquiva, Movilidad, Pericia, Ataque elástico y Ataque de torbellino.

Habilidades: 4 rangos en Intimidar.

Aptitudes

Arma escogida (nivel 1): el maestro de armas forma un poderoso vínculo con un tipo de arma. Siempre que empuña dicha arma consigue varias ventajas, que mejoran según gana experiencia.

Daño Ki (nivel 1): se puede infligir daño máximo una vez al día.

Multiplicador incrementado (nivel 5): el arma escogida añade 1 a su multiplicador de daño por crítico (por ejemplo, un x2 se convierte en un x3).

Soltura con arma superior (nivel 5): proporciona un +1 adicional a todas las tiradas de ataque realizadas con el arma escogida.

Crítico Ki (nivel 7): añade un +2 al rango de amenaza del arma escogida.

Consejo: convertirse en maestro de armas

Un guerrero es un candidato casi ideal para convertirse en maestro de armas. Para llegar a serlo es necesario tener varias dotes, por lo que debes asegurarte de que el personaje tenga al menos 13 en Destreza e Inteligencia.

Maestro de armas épico

Cuando se es maestro de armas épico, el vínculo con el arma se hace más fuerte y devastadoramente efectivo.

Dado de Golpe: d10

Puntos de habilidad por nivel: 2 + modificador de Int.

Dotes adicionales: el maestro de armas épico recibe una dote adicional por cada tres niveles.

Dotes adicionales del maestro de armas épico: Ataque de torbellino mejorado, Competencia épica, Crítico arrollador, Crítico devastador, Dureza épica, Iniciativa superior, Piel blindada, Reducción del daño, Soltura épica con un arma, Velocidad cegadora.

Especial

Soltura con arma superior: cada cinco niveles se consigue un +1 adicional al ataque con el arma escogida.

Habilidades

Deberías centrar el personaje en habilidades que se ajusten a sus capacidades y su papel.

Nota: para recibir un bonificador por una habilidad, debes poner al menos un punto en ella cuando el personaje suba de nivel.

Actualización: la habilidad Usar objeto mágico ha sido modificada ligeramente para hacerla más coherente con las reglas de Dungeons & Dragons™. Si el nivel de dificultad del juego está en Puro y duro, para lanzar un conjuro desde un rollo de pergamino, la CD será de 25 + el nivel del conjuro.



Tasación

Cuanto mayor sea la habilidad del personaje, más dinero podrá conseguir al vender mercancías y menos tendrá que pagar al comprarlas.

Característica: Inteligencia

Clases: todas

No entrenada: no

Prueba: ninguna

Uso: automático en tiendas



Engañar

El personaje puede hacer que lo escandaloso, o falso, parezca plausible. La habilidad incluye actuación, engaño, habilidad de palabra, subterfugios verbales y lenguaje corporal engañoso.

Característica: Carisma

Clases: todas

No entrenada: sí

Prueba: cuanto más difícil sea el engaño, más difícil será la prueba.

Uso: se escoge en las opciones de conversación.



Fabricar armaduras

El personaje sabe cómo crear cualquier tipo de armadura a partir de diferentes materiales. Si quieres más detalles, consulta la sección Creación, en la página 79.

Característica: Inteligencia

Clases: todas

No entrenada: sí

Prueba: basada en la dificultad de la creación del objeto en concreto (consulta el menú de creación del juego).

Uso: se utiliza el componente para la creación.



Fabricar trampas

El personaje que use esta habilidad podrá combinar materias primas para realizar diversos juegos de trampas. Algunas de ellas requerirán de la utilización de las nuevas armas deflagradoras (consulta la página 77).

Característica: Inteligencia

Clases: todas

No entrenada: sí

Prueba: la CD se determina según el tipo de trampa a crear.

Uso: seleccionada

Éstas son algunas de las trampas que puede crear el personaje, junto con los componentes necesarios para crearlas:

Trampa de fuego: frasco de fuego de alquimista

Trampa de maraña: bolsa de maraña

Trampa de estacas: abrojos

Trampa sagrada: agua bendita

Trampa eléctrica: cuarzo

Trampa de gas: polvo asfixiante

Trampa de escarcha: piedra fría

Trampa negativa: nudillos de esqueleto

Trampa sónica: piedra de trueno

Trampa de salpicadura de ácido: frasco de ácido



Fabricar armas

El personaje sabe cómo crear todo tipo de armas a partir de diferentes materiales. Si quieres más detalles, consulta la sección Creación, en la página 79.

Característica: Inteligencia

Clases: todas

No entrenada: sí

Prueba: basada en la dificultad de la creación del objeto en concreto (consulta el menú de creación del juego).

Uso: se utiliza el componente para la creación.



Intimidar

El personaje puede usar esta habilidad para amedrentar a un matón o para conseguir que un prisionero le dé la información que desea.

Característica: Carisma

Clases: todas

No entrenada: sí

Prueba: cuanto más difícil sea la intimidación, más difícil será la prueba.

Uso: se escoge en las opciones de conversación.



Piruetas

Los personajes con una habilidad alta en Piruetas pueden escabullirse de los ataques, poniéndose a salvo en muchas ocasiones.

Característica: Destreza

Clases: todas

No entrenada: no

Prueba: ninguna

Especial: siempre que el personaje sufra un ataque de oportunidad por pasar al lado de enemigos, realizará automáticamente una prueba de Piruetas con CD 15. Si la supera, evitará tal ataque. Por cada cinco rangos en esta habilidad (sin incluir el bonificador de Destreza) la CA del personaje también mejora en +1.

Uso: automática

Dotes



Defensa arcana

El personaje obtiene un bonificador +2 a los tiros de salvación contra los conjuros de la escuela de magia elegida.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: Soltura con una escuela de magia (con la escuela escogida)

Uso: automática



Artista

El personaje gana un bonificador +2 a las pruebas de Interpretar y a las de Avistar.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: la habilidad de Interpretar (sólo puede escogerse en nivel 1)

Uso: automática



Lucha a ciegas

Esta dote concede al personaje la capacidad de luchar aunque esté cegado o combatiendo contra criaturas invisibles. El personaje puede volver a tirar la posibilidad de fallo para ver si su ataque acierta o no. Asimismo, las criaturas invisibles no obtienen bonificadores por golpear cuerpo a cuerpo al personaje.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: ninguno

Uso: automática



Curtido

El personaje gana un bonificador +2 a la iniciativa y a las pruebas de Avistar.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: sólo puede escogerse en el nivel 1

Uso: automática



Elaborar poción

El personaje puede crear una poción que contenga cualquier conjuro de nivel 3 o menor, que el personaje conozca y que tenga como objetivo a una o varias criaturas. Elaborar pociones cuesta una pequeña cantidad de PX, así como algo de oro para adquirir los componentes materiales.

Tipo de dote: creación de objetos

Prerrequisito: lanzador de conjuros de nivel 3+

Uso: se lanza un conjuro sobre una botella de poción vacía.



Testarudo

El personaje gana un bonificador +1 para resistirse a Hostigar y +2 a los tiros de salvación de Voluntad.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: sólo puede escogerse en el nivel 1

Uso: automática



Patada circular

Si el personaje consigue alcanzar a un oponente con un ataque sin arma, dispondrá de un ataque adicional gratuito contra otro enemigo que esté cerca. Hay un máximo de un ataque gratuito por asalto.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: ataque base +3, Destreza 15+, Impacto sin arma mejorado

Uso: automática



Magocracia cortés

El personaje gana un bonificador +2 a las pruebas de Saber popular y Conocimiento de conjuros.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: sólo puede escogerse en el nivel 1

Uso: automática



Fabricar varita

El lanzador de conjuros puede crear una varita con cualquier conjuro que conozca que sea de nivel cuarto o menor. La creación de una varita cuesta una pequeña cantidad de PX y oro, dependiendo del nivel del conjuro que se esté imbuyendo en la varita. Los conjuros que se obtengan gracias a dotes o habilidades especiales no se pueden usar para crear una varita. La varita de hueso necesaria para esta dote se puede crear con la habilidad Fabricar armas o se puede comprar en algunos comercios.

Tipo de dote: creación de objetos

Prerrequisito: lanzador de conjuros de nivel 5+

Uso: se lanza el conjuro sobre la varita de hueso.



Canción maldita

Los bardos pueden cantar una canción que maldice a sus enemigos. Las criaturas ensordecidas no son afectadas por la canción del bardo. La canción afecta a todos los enemigos en un radio de 30 pies y dura 10 asaltos. Cuanto mayor sea la habilidad de interpretar del bardo y su nivel de clase, mejor será la canción. Todos los penalizadores listados son acumulables.

Interpretar 3 y nivel de bardo 1: -1 a las tiradas de ataque y daño.

Interpretar 6 y nivel de bardo 2: -1 a los tiros de salvación de Voluntad.

Interpretar 9 y nivel de bardo 3: -1 a las tiradas de daño y -1 a los tiros de salvación de Fortaleza.

Interpretar 12 y nivel de bardo 6: -1 a los tiros de salvación de Reflejos, -1 a las pruebas de habilidad.

Interpretar 15 y nivel de bardo 8: -1 a las tiradas de ataque, -8 puntos de golpe.

Interpretar 18 y nivel de bardo 11: modificador -2 de esquiva a la CA, -1 a las pruebas de habilidad.

Interpretar 21 y nivel de bardo 14: -1 a las tiradas de daño, -8 puntos de golpe y modificador -1 de esquiva a la CA.

Interpretar 24 y nivel de bardo 15: -1 a los tiros de salvación de Voluntad, -1 a los tiros de salvación de Reflejos, -1 a los tiros de salvación de Fortaleza, modificador -1 de esquiva a la CA.

Interpretar 30 y nivel de bardo 16: -1 a la salvación de Voluntad, -4 puntos de golpe. -1 de esquiva a la CA.

Interpretar 35 y nivel de bardo 17: -2 puntos de golpe, -1 a las pruebas de habilidad.

Interpretar 40 y nivel de bardo 18: -2 puntos de golpe, -1 a las pruebas de habilidad.

Interpretar 45 y nivel de bardo 19: -2 puntos de golpe, -1 a las pruebas de habilidad.

Interpretar 50 y nivel de bardo 20: -2 puntos de golpe, -1 a las pruebas de habilidad.

Interpretar 55 y nivel de bardo 21: -2 puntos de golpe, -1 a las pruebas de habilidad.

Interpretar 60 y nivel de bardo 22: -2 puntos de golpe, -1 a las pruebas de habilidad.

Por cada cinco rangos adicionales en Interpretar y por cada nivel adicional en la clase bardo, se añade un penalizador -2 a los puntos de golpe del enemigo.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: rasgo de clase 'música de bardo'

Uso: seleccionada



Lucha callejera

El personaje conoce tácticas de lucha sucias y eficaces. Si sacrifica todos los demás ataques durante el asalto, podrá optar por llevar a cabo un movimiento de Lucha callejera que infligirá 1d4 puntos de daño adicionales. Este modo no puede utilizarse con la dote de Ataque poderoso.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: ataque base +2

Uso: automática



Poder divino

Hasta tres veces al día, el personaje puede sumar su bonificador de Carisma a todo el daño por armas durante una cantidad de asaltos igual a dicho bonificador.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: expulsar muertos vivos, Carisma 13+, Fuerza 13+ y Ataque poderoso

Uso: seleccionada



Escudo divino

Hasta tres veces al día, el personaje puede sumar su bonificador de Carisma a su Clase de Armadura durante una cantidad de asaltos igual a dicho bonificador.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: expulsar muertos vivos, Carisma 13+, Fuerza 13+ y Ataque poderoso

Uso: seleccionada



Pericia

El personaje que tenga esta dote puede efectuar ataques defensivos, lo que le otorga un bonificador +5 a la Clase de Armadura, pero un penalizador -5 a las tiradas de ataque.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: Inteligencia 13+

Necesaria para: Pericia mejorada

Uso: modo de combate



Música adicional

El personaje puede utilizar la canción de bardo hasta cuatro veces más al día.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: música de bardo

Uso: automática



Ataques aturdidores adicionales

El personaje gana 3 ataques aturdidores más por día.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: ataque base +2, puñetazo aturridor

Uso: automática



Gran hendedura

Igual que la dote de Hendedura, excepto que no hay límite a la cantidad de ataques adicionales que el personaje puede realizar tras matar a un oponente.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: Fuerza 13+, Ataque poderoso, Hendedura y ataque base +4 o superior

Uso: automática



Soltura mayor con una escuela de magia

El personaje se hace más competente todavía con los conjuros de una escuela de magia en particular. Obtiene un bonificador +4 a la CD de salvación contra todos los sortilegios de la escuela elegida.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: Soltura con una escuela de magia (con la escuela apropiada)

Uso: automática. Esta dote se puede seleccionar varias veces, pero los efectos no se apilan sino que en cada caso se aplican a una escuela de magia diferente. Este efecto se solapa (no se apila) con el bonificador por Soltura con una escuela de magia.



Conjuros penetrantes mayores

Proporciona un bonificador +4 a todas las pruebas de nivel de lanzador que realice el personaje cuando intente superar la resistencia a conjuros de una criatura.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: Conjuros penetrantes

Uso: automática. Este efecto se solapa (no se apila) con el bonificador de Conjuros penetrantes.



Pericia mejorada

El personaje que tenga esta dote puede efectuar ataques defensivos, lo que le otorga un bonificador +10 a la Clase de Armadura, pero un penalizador -10 a las tiradas de ataque.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: Inteligencia 13+ y Pericia

Uso: modo de combate



Iniciativa mejorada

El personaje obtiene un bonificador +4 a la iniciativa.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: ninguno

Uso: automática



Canción persistente

Los efectos de las canciones de bardo durarán cinco asaltos adicionales.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: música de bardo

Uso: automática



Suerte de los héroes

El personaje gana un bonificador +1 a todos los tiros de salvación.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: sólo puede escogerse en el nivel 1

Uso: automática



Recarga rápida

El personaje puede recargar tan rápidamente que consigue el mismo número de ataques con una ballesta que tendría si usara un arco normal.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: ataque base +2

Uso: automática



Resistir enfermedades

El personaje recibe un bonificador +4 a los tiros de salvación de Fortaleza para resistir los efectos de las enfermedades.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: ninguno

Uso: automática



Resistir venenos

El personaje gana un bonificador +4 a todos los tiros de salvación de Fortaleza contra venenos.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: ninguno

Uso: automática



Resistencia a la energía

El personaje recibe +5 a la resistencia contra el tipo de energía que se elija (se ignoran los primeros cinco puntos de daño de este tipo de energía).

Tipo de dote: general

Prerrequisito: salvación base de Fortaleza +8

Uso: automática



Inscribir rollo de pergamino

Puedes crear un pergamino con cualquier conjuro que conozcas. Inscribir un pergamino tiene un pequeño coste en PX y en oro, dependiendo del nivel del conjuro que se inscriba. Los conjuros épicos, los que se obtienen gracias a dotes o los recibidos gracias a aptitudes especiales no se pueden usar para inscribir un pergamino. Los rollos de pergamino en blanco, necesarios para esta dote, se pueden comprar en determinadas tiendas.

Tipo de dote: creación de objetos

Prerrequisito: lanzador de conjuros de nivel 1+

Uso: se lanza un conjuro sobre un rollo de pergamino en blanco.



Chalaneo

El personaje gana un bonificador +2 a las pruebas de Tasación y Persuadir.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: sólo puede escogerse en el nivel 1

Uso: automática



Sangre serpentina

El personaje gana un bonificador +2 a todas las salvaciones de Fortaleza contra venenos y +1 a todas las de Reflejos.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: sólo puede escogerse en el nivel 1

Uso: automática



Ataque elástico

Los enemigos no obtienen ataques de oportunidad contra el personaje cuando éste se mueve en combate.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: Destreza 13+, Esquiva, Movilidad, ataque base +4 o superior

Uso: automática



Sigiloso

El personaje gana un bonificador +2 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: ninguno

Uso: automática



Alma resistente

El personaje recibe un bonificador +1 a los tiros de salvación de Fortaleza y Voluntad, así como un bonificador +1 a cualquier tiro de salvación contra magia de muerte.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: sólo puede escogerse en el nivel 1

Uso: automática



Matón

El personaje gana un bonificador +2 a las pruebas de Iniciativa y a las de Persuadir.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: sólo puede escogerse en el nivel 1

Uso: automática



Ataque de torbellino

El personaje gasta una acción de ataque completo y efectúa un ataque cuerpo a cuerpo, con el bonificador de ataque máximo, contra todos los oponentes que estén en un radio de 5 pies.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: Inteligencia 13+, Pericia, Destreza 13+, Esquiva, Movilidad, Ataque elástico, ataque base 4+

Uso: seleccionada



Arquería Zen

La conciencia guía los ataques a distancia del personaje, lo que le permite usar el modificador de Sabiduría en vez del de Destreza para disparar armas a distancia.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: ataque base +3 y Sabiduría 13+

Uso: automática

Dotes épicas



Piel blindada

El personaje recibe un bonificador +2 a la Clase de Armadura natural.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21

Uso: automática



Apresurar conjuro automático

El personaje puede lanzar los conjuros de nivel 0-3 como si se tratara de conjuros apresurados, sin tener que usar espacios de conjuro de nivel superior. Esta dote se puede adquirir varias veces, apresurando así los conjuros hasta el nivel 9.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21, Apresurar conjuro, 30 rangos en Conocimiento de conjuros, aptitud para lanzar conjuros de nivel 9

Uso: automática



Conjurar en silencio automático

El personaje puede lanzar los conjuros de nivel 0-3 como si se tratara de conjuros silenciosos, sin tener que usar espacios de conjuro de nivel superior. Esta dote se puede adquirir varias veces, silenciando así los conjuros hasta el nivel 9.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21, Conjurar en silencio, 24 rangos en Conocimiento de conjuros, aptitud para lanzar conjuros de nivel 9

Uso: automática



Conjurar sin moverse automático

El personaje puede lanzar los conjuros de nivel 0-3 sin moverse y sin tener que usar espacios de conjuro de nivel superior. Esta dote se puede adquirir varias veces, conjurando sin moverse los sortilegios hasta el nivel 9.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21, Conjurar sin moverse, 24 rangos en Conocimiento de conjuros, aptitud para lanzar conjuros de nivel 9

Uso: automática



Perdición de los enemigos

Cualquier arma que use el personaje contra uno de sus enemigos predilectos se considerará que es azote de ese tipo de criatura (aplicándose +2 a golpear y +2d6 de daño adicional).

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21, 5 o más enemigos predilectos

Uso: automática



Velocidad cegadora

Al activar esta dote, el personaje recibe, durante un corto espacio de tiempo, todos los beneficios de Acelerar. Ésta es una aptitud sobrenatural.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21, Destreza 25+

Uso: seleccionada



Forma de constructo

El personaje puede adoptar las siguientes formas de constructo: gólem de hierro, gólem de piedra, gólem de carne demoníaca.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: cambiante épico, Sabiduría 27

Uso: seleccionada. Después de escoger la aptitud, el personaje debe elegir la forma de constructo que quiera adoptar.



Reducción del daño

El personaje recibe una reducción del daño 3/-. Esto significa que ignora los primeros 3 puntos de daño que recibe. La dote se puede adquirir varias veces, consiguiendo reducciones 6/- y 9/-.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21, Constitución 21+

Uso: automática



Crítico devastador

Siempre que se consiga un golpe crítico con el arma escogida, el objetivo tendrá que realizar un tiro de salvación de Fortaleza o morirá de manera instantánea. Las criaturas inmunes a golpes críticos no se ven afectadas por esta dote.

Tipo de dote: combate

Prerrequisito: nivel 21, Hendedura, Gran hendedura, Crítico mejorado (con el arma seleccionada), Crítico arrollador (con el arma seleccionada), Soltura con un arma (con el arma seleccionada), Ataque poderoso, Fuerza 25+

Uso: automática



Forma de dragón

El personaje puede usar forma salvaje para adoptar la forma de un dragón venerable, pudiendo utilizar su arma de aliento.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21, forma salvaje 6 veces al día o forma salvaje mayor IV, Sabiduría 30+

Uso: seleccionada



Resistencia a la energía

El personaje adquiere resistencia 10 a un tipo concreto de daño elemental (a escoger entre fuego, frío, sonido, ácido o electricidad). Se puede adquirir varias veces, llegando hasta una resistencia máxima de 100.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21

Uso: automática



Esquiva épica

El personaje ignora todo el daño que cause el primer ataque de cada asalto.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21, Esquiva, Evasión mejorada, Rodar a la defensiva, 30 rangos en Piruetas, Destreza 25+

Uso: automática



Siervo infernal épico

El odio y el mal del personaje crecen lo suficiente como para atraer a un vroc épico al convocar un sirviente infernal de los planos exteriores. Esta malvada criatura domina el arte del combate cuerpo a cuerpo y, alimentada por el alma malvada de su señor, gana en fuerza y poder cuando el guardia negro sube de nivel.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21, guardia negro 15

Uso: automática



Fortaleza épica

El personaje recibe +4 a todos los tiros de salvación de Fortaleza.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21

Uso: automática



Competencia épica

El personaje recibe +1 a todos los ataques.

Tipo de dote: combate

Prerrequisito: nivel 21

Uso: automática



Reflejos épicos

El personaje recibe +4 a todos los tiros de salvación de Reflejos.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21

Uso: automática



Reputación épica

El personaje recibe +4 a todas las pruebas de Engañar, Intimidar, Persuadir y Hostigar.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21

Uso: automática



Soltura épica con una habilidad

El personaje recibe +10 a todas las pruebas con la habilidad escogida.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21, 20 rangos en la habilidad seleccionada

Uso: automática



Señor de las sombras épico

Se refuerza la aptitud de convocar sombras del personaje, permitiendo que éste convoque a un señor de las sombras épico. A diferencia del señor de las sombras no épico, éste es un poderoso guerrero reforzado por la fuerza vital de su amo, lo que hace que se haga más poderoso cada vez que el danzarín sombrío sube de nivel.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: danzarín sombrío épico

Uso: automática



Soltura épica con una escuela de magia

El personaje recibe +6 a la Clase de Dificultad de todos los tiros de salvación contra los conjuros de la escuela de magia escogida que lance.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21, Soltura y Soltura mayor con la escuela de magia seleccionada.

Uso: conjuros



Conjuros penetrantes épicos

El personaje recibe un bonificador +6 a las pruebas de nivel de lanzador para superar la resistencia a conjuros de una criatura.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21, Conjuros penetrantes y Conjuros penetrantes mayores.

Uso: conjuros



Dureza épica

El personaje gana 20 puntos de golpe. Esta dote se puede adquirir varias veces, hasta llegar a un máximo de +200 puntos de golpe.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21

Uso: automática



Soltura épica con un arma

El personaje recibe un bonificador +2 a todas las tiradas de ataque con el arma seleccionada.

Tipo de dote: combate

Prerrequisito: nivel 21, Soltura con un arma (con el arma escogida)

Uso: combate



Especialización épica en armas

El personaje recibe un bonificador +4 a todo el daño causado con el arma seleccionada.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21, Soltura, Soltura épica y Especialización con el arma seleccionada.

Uso: automática



Voluntad épica

El personaje recibe un +4 a todos los tiros de salvación de Voluntad.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21

Uso: automática



Gran Carisma

El personaje recibe un +1 a Carisma. Se puede adquirir varias veces, hasta llegar a un máximo de +10.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21

Uso: automática



Gran Constitución

El personaje recibe un +1 a Constitución. Se puede adquirir varias veces, hasta llegar a un máximo de +10.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21

Uso: automática



Gran Destreza

El personaje recibe un +1 a Destreza. Se puede adquirir varias veces, hasta llegar a un máximo de +10.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21

Uso: automática



Gran Inteligencia

El personaje recibe un +1 a Inteligencia. Se puede adquirir varias veces, hasta llegar a un máximo de +10.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21

Uso: automática



Gran Fuerza

El personaje recibe un +1 a Fuerza. Se puede adquirir varias veces, hasta llegar a un máximo de +10.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21

Uso: automática



Gran Sabiduría

El personaje recibe un +1 a Sabiduría. Se puede adquirir varias veces, hasta llegar a un máximo de +10.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21

Uso: automática



Conjurar en combate mejorado

El personaje no provoca ataques de oportunidad por lanzar conjuros mientras está en un área amenazada.

Tipo de dote: conjuros

Prerrequisito: nivel 21, Conjurar en combate, Concentración 25+

Uso: automática



Impacto ki mejorado

Cuando se adquiere por primera vez, esta dote proporciona al personaje un bonificador +4 de mejora al atacar desarmado. Si se adquiere una segunda vez, el bonificador pasa a ser de +5.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21, Sabiduría 21+, Impacto ki +3

Uso: automática



Ataque furtivo mejorado

Añade +1d6 al daño por ataque furtivo. Esta dote se puede adquirir varias veces, hasta llegar a un máximo de +10d6.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: ataque furtivo 8d6.

Uso: automática



Resistencia a conjuros mejorada

El personaje recibe un +2 a resistencia a conjuros. Esta dote puede adquirirse varias veces, hasta llegar a un máximo de +20.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21

Uso: automática



Puñetazo aturdidor mejorado

Añade +2 a la CD del Puñetazo aturdidor. Esta dote puede adquirirse varias veces, hasta llegar a un máximo de +20.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21, Impacto sin arma mejorado, Puñetazo aturdidor, Destreza 19+, Sabiduría 19+

Uso: automática



Ataque de torbellino mejorado

El personaje realiza una acción de ataque completo para efectuar un ataque cuerpo a cuerpo, con el bonificador de ataque máximo, a todos los oponentes que estén dentro del alcance de sus armas.

Tipo de dote: combate

Prerrequisito: nivel 21, Esquiva, Pericia, Ataque elástico, Ataque de torbellino, Inteligencia +13, Destreza +23

Uso: seleccionada



Inspiración perdurable

Esta dote permite que los efectos de la música del bardo duren diez veces más de lo normal cuando éste deja de cantar.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21, rasgo de clase 'música de bardo', Interpretar 25

Uso: automática



Rabia poderosa

Cuando el personaje entra en rabia, recibe un bonificador +8 a la Fuerza y a la Constitución, así como un bonificador +4 de moral a los tiros de salvación de Voluntad. Estos bonificadores sustituyen a los normales por rabia.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21, Furia mayor, Fuerza 21+, Constitución 21+

Uso: automática cuando se entra en rabia



Forma de ajeno

El personaje puede asumir diferentes formas de ajeno, tres veces al día. Puede elegir entre un caudillo azer, un rakshasa o un slaad de la muerte.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: cambiante épico, Sabiduría 25

Uso: seleccionada. Después de escoger la aptitud, el personaje debe elegir la forma de ajeno que quiera adoptar.



Crítico arrollador

Cuando se utilice el arma seleccionada, el personaje infligirá +1d6 puntos de daño al asestar un golpe crítico. Si el multiplicador del arma es x3, se añadirá +2d6; y si es x4, +3d6.

Tipo de dote: combate

Prerrequisito: nivel 21, Hendedura, Gran hendedura, Crítico mejorado (con el arma elegida), Soltura con un arma (con el arma elegida), Ataque poderoso y Fuerza 23+

Uso: automática



Salud perfecta

Esta dote hace al personaje inmune a todas las enfermedades y venenos.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21, Gran fortaleza, Constitución 25+

Uso: automática



Expulsión planaria

Esta dote permite expulsar ajenos como si fueran muertos vivientes.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21, expulsar muertos vivientes, Sabiduría 25+, Carisma 25+

Uso: seleccionada. Si el personaje tiene el doble de nivel que los ajenos Dados de Golpe, éstos son destruidos de manera inmediata.



Ocultarse

El personaje gana un bonificador de ocultación del 10%. Esta dote se puede adquirir varias veces, hasta llegar a un máximo de 50%.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: nivel 21, Evasión mejorada, Destreza 30+, 30 rangos en Esconderse y en Piruetas

Uso: automática



Iniciativa superior

El personaje gana +8 en todas las pruebas de iniciativa.

Tipo de dote: combate

Prerrequisito: nivel 21, Iniciativa mejorada

Uso: automática



Rabia terrorífica

Siempre que el bárbaro esté en rabia, cualquier enemigo que se le acerque tendrá que realizar una salvación de Voluntad contra una prueba de Intimidar del bárbaro. Si no la supera, huirá despavorido durante 1d6 asaltos. Los oponentes que tengan más Dados de Golpe que el bárbaro (hasta el doble) no huirán, sino que sufrirán un penalizador -2 a los ataques y los tiros de salvación. Las criaturas que tengan más del doble de Dados de Golpe no se verán afectadas.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: bárbaro épico, Intimidar 25

Uso: automática cuando se entra en rabia



Rabia tronante

Cualquier arma que lleve el bárbaro mientras esté en rabia infligirá 2d6 puntos de daño adicionales si se efectúa un golpe crítico.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: bárbaro épico, Fuerza 25

Uso: automática cuando se entra en rabia



Forma de muerto viviente

El personaje que tenga esta habilidad podrá transformarse en diferentes y poderosos tipos de muertos vivientes.

Tipo de dote: general

Prerrequisito: cambiante épico

Uso: seleccionada. Después de escoger la aptitud, el personaje debe elegir la forma de muerto viviente que quiera adoptar.

CONJUROS

La magia es un arma poderosa y el aventurero inteligente tendrá que aprovecharla para enfrentarse a los peligros de la Infraoscuridad.

Varios de los nuevos conjuros pueden cambiar temporalmente la naturaleza de un arma o armadura ya existentes. La mayoría de ellos (como Arma mágica), sólo funcionan sobre armas no mágicas. En general, si se lanza uno de estos conjuros sobre un objeto que ya esté encantado de manera temporal, el conjuro más reciente sustituirá al anterior, aunque eso signifique que el objeto sea menos poderoso.

Horðas de la Infraoscuridad™ también permite lanzar conjuros sobre objetos. Las nuevas dotes de encantamientos (Elaborar poción, Inscribir rollo de pergamino y Fabricar varita) se activan cuando el lanzador ejecuta un conjuro sobre una botella de poción vacía, un rollo de pergamino en blanco o una varita de hueso. Si el conjuro cumple con los requisitos de estas dotes, el objeto quedará encantado.

Los lanzadores de conjuros imaginativos descubrirán que al ejecutar determinados sortilegios sobre diferentes objetos, se obtienen efectos adicionales. Por ejemplo, si se lanza un Bendecir sobre viroles de ballesta, éstos se vuelven muy letales para los rakshasa. Se puede lanzar Luz, o Luz continua sobre un objeto, convirtiendo un arma, yelmo o armadura en una fuente portátil de luz. Sólo se pueden lanzar conjuros sobre objetos que estén en el inventario.

Además, Hechizar persona y conjuros similares se pueden lanzar sobre objetivos para influir en las pruebas de Persuasión y Tasación que les afecten.

Nota: en el modo Puro y duro, el efecto de la petrificación es permanente (busca en las opciones de juego del menú de opciones).

A continuación se muestra un resumen de todos los conjuros nuevos, agrupados por clase y nivel. La descripción completa aparece en el juego.

Una nota sobre conjuros con área de efecto: al jugar en dificultad Puro y duro, o Difícil, la mayoría de los conjuros que tienen un área de efecto (como Bola de fuego) dañarán a todas las criaturas que estén en ella, incluyendo a los aliados del lanzador o al mismo lanzador. Las criaturas neutrales hacia el personaje nunca se ven afectadas por conjuros hostiles.

Bardo

Nivel 0

Llamarada: el lanzador dispara un estallido de luz tórrida contra un objetivo que le impone un penalizador -1 a las tiradas de ataque.

Nivel 1

Amplificar: disminuye en 20 la CD de oír sonidos en el área del lanzador.

Cuerno de hierro de Balagarn: el lanzador crea una vibración profunda y resonante que derriba a las criaturas del área de efecto si no consiguen superar una prueba de Fuerza (como si el lanzador tuviera Fuerza 20). Toda criatura que falle quedará abatida durante un asalto.

Arma mágica: añade un bonificador +1 de mejora a un arma.

Nivel 2

Nube de desconcierto: los enemigos en el área de efecto quedan aturridos y cegados durante 1d6 asaltos.

Nivel 3

Arma mágica mayor: el arma recibe un bonificador +1 de mejora por cada 3 niveles de lanzador (hasta un máximo de +5).

Afiladura: se extiende el rango de amenaza de crítico del arma.

Susurros hirientes: cualquier criatura que golpee al lanzador resultará herida por susurros que le infligirán 1d6+1 puntos de daño sónico por nivel de lanzador.

Nivel 6

Endecha: la canción del lanzador llama a energías de muerte y destrucción. Todos los enemigos en el área de efecto sufren cada asalto 2 puntos de daño en las puntuaciones de las características de Fuerza y Destreza.

Clérigo

Nivel 0

Infligir heridas menores: si el lanzador logra alcanzar a un oponente con un ataque de toque, el objetivo sufrirá 1 punto de daño. Los conjuros de infligir tienen el efecto contrario sobre los muertos vivos, curándolos en lugar de dañarlos.

Nivel 1

Perdición: el miedo y la duda invaden a los enemigos del lanzador. Éstos sufren un penalizador -1 a las tiradas de ataque y las salvaciones contra miedo.

Favor divino: el lanzador gana un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño por cada tres niveles de lanzador que tenga (mínimo +1 y máximo +5).

Soportar los elementos: la criatura objetivo obtiene una resistencia al daño de 10/- contra todas las formas elementales de daño. El conjuro termina tras absorber 20 puntos de daño de un tipo de elemento cualquiera.

Escudo de entropía: aparece un campo mágico, proporcionando al lanzador un 20% de posibilidad de que todos los ataques a distancia lanzados sobre él fallen.

Infligir heridas leves: si el lanzador consigue alcanzar a un oponente con un ataque de toque, el objetivo sufre 1d8 puntos de daño, +1 por nivel de lanzador (hasta un máximo de +5). Los conjuros de infligir tienen el efecto contrario sobre los muertos vivos, curándolos en lugar de dañarlos.

Arma mágica: añade un bonificador +1 de mejora a un arma.

Escudo de la fe: el objetivo gana un bonificador +2 a la Clase de Armadura, con un +1 adicional por cada seis niveles que tenga (máximo +5).

Nivel 2

Infligir heridas moderadas: si el lanzador consigue alcanzar a un oponente con un ataque de toque, el objetivo sufre 2d8 puntos de daño, +1 por nivel de lanzador (hasta un máximo de +10). Los conjuros de infligir tienen el efecto contrario sobre los muertos vivos, curándolos en lugar de dañarlos.

Huesos de piedra: el objetivo muerto vivo recibe un bonificador +3 a la Clase de Armadura natural, gracias a que sus huesos se hacen más gruesos.

Nivel 3

Llama continua: crea una llama mágica en el objeto o criatura objetivo que arde tan brillante como una antorcha, hasta que se disipa.

Fuego oscuro: el lanzador inmola un arma no mágica para que inflija 1d6 puntos de daño por fuego, +1 por cada dos niveles de lanzador (hasta un máximo de +10).

Glifo custodio: el lanzador crea una pequeña zona mágica que puede detectar el paso de criaturas enemigas. Cuando el campo se activa, explota, causando a todos los que estén en el área de efecto 1d8 puntos de daño sónico por cada dos niveles de lanzador (hasta un máximo de 5d8).

Infligir heridas graves: si el lanzador consigue alcanzar a un oponente con un ataque de toque, el objetivo sufre 3d8 puntos de daño, +1 por nivel de lanzador (hasta un máximo de +15). Los conjuros de infligir tienen el efecto contrario sobre los muertos vivos, curándolos en lugar de dañarlos.

Vestidura mágica: un escudo o una armadura reciben un bonificador +1 a la CA por cada 3 niveles de lanzador (hasta un máximo de +5).

Nivel 4

Infligir heridas críticas: si el lanzador consigue alcanzar a un oponente con un ataque de toque, el objetivo sufre 4d8 puntos de daño, +1 por nivel de lanzador (hasta un máximo de +20). Los conjuros de infligir tienen el efecto contrario sobre los muertos vivos, curándolos en lugar de dañarlos.

Arma mágica mayor: el arma recibe un bonificador +1 de mejora por cada 3 niveles de lanzador (hasta un máximo de +5).

Nivel 5

Auge de batalla: el lanzador crea un aura que roba la energía de sus enemigos. Cuando entran en el aura sufren un penalizador -2 de circunstancia a las salvaciones y las tiradas de ataque y de daño. El lanzador recibe un bonificador +2 de circunstancia a las salvaciones y las tiradas de ataque y de daño.

Círculo de fatalidad: todos los enemigos dentro del área de efecto son golpeados por una oleada de energía negativa que inflige 1d8 puntos de daño, +1 por nivel de lanzador. Los conjuros de energía negativa tienen un efecto inverso en los muertos vivos, pues los curan en lugar de dañarlos.

Asolamiento: todos los enemigos dentro del área de efecto sufren una maldición, que disminuye todas sus estadísticas en 3.

Regeneración monstruosa: la criatura objetivo consigue la capacidad de regenerar 3 puntos de golpe por asalto.

Nivel 6

Destierro: el lanzador es capaz de destruir a todas las criaturas convocadas, familiares, compañeros animales y ajenos que estén en el área de efecto. El lanzador puede desterrar a un número de criaturas igual a su nivel en DG.

Santuario mayor: el lanzador se hace etéreo y ninguna criatura que no sea etérea podrá detectarlo. Atacar o llevar a cabo una acción hostil disipará el Santuario mayor.

Aliado de los planos: el lanzador convoca a un ajeno para que le ayude. El tipo de ajeno varía según el alineamiento del lanzador.

De la muerte viviente a la muerte: este conjuro aniquila 1d4 DG de muertos vivientes por nivel de lanzador (hasta un máximo de 20d4). El conjuro afecta primero a las criaturas que tengan menos Dados de Golpe.

Nivel 8

Terremoto: el lanzador provoca un enorme temblor de tierra a su alrededor que inflige 1d6 puntos de daño por nivel del lanzador (hasta un máximo de 10d6) a todas las criaturas en el área de efecto. El lanzador no se ve afectado por el terremoto.

Nivel 9

Enemigo eterno de la muerte viviente: todos los aliados en el área de efecto reciben las inmunidades siguientes: inmunidad al daño negativo, a la consunción de nivel y energía, a las reducciones de las puntuaciones de características, y a los venenos y enfermedades.

Druida

Nivel 0

Llamarada: el lanzador dispara un estallido de luz tórrida contra un objetivo que le impone un penalizador -1 a las tiradas de ataque.

Nivel 1

Camuflaje: la coloración del lanzador cambia para adaptarse a la de su entorno, lo que le otorga un bonificador +10 de capacidad a todas las pruebas de Esconderse.

Colmillo mágico: este conjuro refuerza al compañero animal del lanzador, pues le concede +1 a golpear y al daño.

Nivel 2

Frenesí de sangre: el lanzador se deja llevar por una furia similar a la de un bárbaro. Gana un bonificador +2 a la Fuerza y Constitución y un +1 a las salvaciones de Voluntad, aunque sufre un penalizador -1 a la CA.

Unirse a la tierra: el lanzador forja un fuerte vínculo con la Naturaleza, y gana un bonificador +4 de capacidad a las habilidades de Empatía animal, Moverse sigilosamente y Poner trampas.

Nivel 3

Colmillo mágico mayor: este conjuro refuerza al compañero animal del lanzador, pues le otorga +1 a golpear y al daño por cada tres niveles que tenga el lanzador (máximo +5).

Punzada curativa: inflige a la criatura viviente tocada 1d6 puntos de daño, +1 por nivel de lanzador, que gana esa misma cantidad de puntos de golpe.

Plaga de gusanos: el lanzador puede infestar a un objetivo con criaturas similares a gusanos. Éstas infligen 1d4 puntos de daño temporal a la Constitución cada asalto.

Espinas arrojadizas: el lanzador arroja púas venenosas a un objetivo que le infligen 1d8 puntos de daño (+1 por cada 2 niveles, hasta un máximo de +5), además de inocularle veneno de escorpión.

Brotar de espinas: recubre el terreno con pequeñas espinas. Toda criatura que esté en el área de efecto sufrirá 1d4 puntos de daño cada asalto que permanezca en ella. Estas espinas dañan las piernas de las víctimas, por lo que, una vez estén libres del efecto, verán reducida su velocidad de movimiento durante un día.

Nivel 4

Camuflar a las masas: todos los aliados en el área de efecto ganan un bonificador +10 a la habilidad de Esconderse.

Nivel 5

Infierno: el lanzador hace que un objetivo arda envuelto en llamas. Cada asalto, el objetivo sufrirá 2d6 puntos de daño por fuego.

Perspicacia del búho: el objetivo gana un bonificador de mejora a la Sabiduría igual a la mitad del nivel del lanzador.

Extender enredaderas: el lanzador crea sinuosas parras, capaces de realizar una de tres acciones: enmarañar (como el conjuro), entorpecer el movimiento (se divide la velocidad por dos), camuflar (añade un bonificador +4 de capacidad a las pruebas de Esconderse).

Nivel 6

Desmoronar: el conjuro inflige al constructo seleccionado 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador (hasta un máximo de 15d6).

Anegar: el lanzador crea agua en los pulmones de la criatura objetivo. Si falla el tiro de salvación sufrirá como daño el 90% de sus PG. Los gólems y demás criaturas que no están vivas no pueden ahogarse.

Nivel 7

Piedra inmovilizante: crea una nube que paraliza a cualquier criatura que se vea en su interior, atrapándola en piedra durante 1d6 asaltos.

Nivel 8

Bombardeo: caen rocas desde el cielo que infligen a todos los enemigos de la zona 1d8 puntos de daño por nivel de lanzador (hasta un máximo de 10d8).

Explosión solar: el lanzador dirige una explosión brillante que inflige 1d6 puntos de daño por nivel a todos los muertos vivientes, hasta un máximo de 25d6 puntos de daño (6d6 para las criaturas que no sean muertos vivientes).

Los vampiros son destruidos al instante si fallan un tiro de salvación de Reflejos. Todos los enemigos en el área de efecto también han de tener éxito en un tiro de salvación de Reflejos o quedarán cegados para siempre (esta ceguera sólo puede curarse mediante magia).

Nivel 9

Terremoto: el lanzador provoca un enorme temblor de tierra a su alrededor que inflige 1d6 puntos de daño por nivel del lanzador (hasta un máximo de 10d6) a todas las criaturas en el área de efecto. El lanzador no se ve afectado por el terremoto.

Paladín

Nivel 1

Bendecir arma: un arma de cuerpo a cuerpo recibe un bonificador +1 de mejora y un bonificador de 2d6 al daño contra muertos vivientes.

Tañido ensordecedor: el lanzador potencia el arma con un bonificador +1 al ataque y un bonificador +3 de daño sónico. Además, ésta adquiere la capacidad de ensordecer a las criaturas que haya golpeado.

Favor divino: el lanzador gana un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño por cada tres niveles de lanzador que tenga (mínimo +1 y máximo +5).

Soportar los elementos: la criatura objetivo obtiene una resistencia al daño de 10/- contra todas las formas elementales de daño. El conjuro termina tras absorber 20 puntos de daño de un tipo de elemento cualquiera.

Nivel 2

Aura de virtud: el lanzador canaliza el poder divino para obtener un bonificador +4 a Carisma. Todos los aliados que estén cerca del lanzador ganarán un bonificador +4 a los tiros de salvación contra miedo.

Nivel 4

Espada sagrada: el arma cuerpo a cuerpo del paladín se convierte en una poderosa vengadora sagrada. Explorador

Nivel 1

Camuflaje: la coloración del lanzador cambia para adaptarse a la de su entorno, lo que le otorga un bonificador +10 de capacidad a todas las pruebas de Esconderse.

Colmillo mágico: este conjuro refuerza al compañero animal del lanzador, pues le concede +1 a golpear y al daño.

Nivel 2

Unirse a la tierra: el lanzador forja un fuerte vínculo con la Naturaleza, y gana un bonificador +4 de capacidad a las habilidades de Empatía animal, Moverse sigilosamente y Poner trampas.

Nivel 3

Hoja sedienta: un arma cortante adquiere un bonificador +3 de mejora.

Colmillo mágico mayor: este conjuro refuerza al compañero animal del lanzador, pues le otorga +1 a golpear y al daño por cada tres niveles que tenga el lanzador (máximo +5).

Nivel 4

Camuflar a las masas: todos los aliados en el área de efecto ganan un bonificador +10 a la habilidad de Esconderse.

Hechicero/Mago

Nivel 0

Salpicadura de ácido: el lanzador dispara un pequeño orbe de ácido contra el objetivo que le inflige 1d3 puntos de daño por ácido.

Sacudida eléctrica: el lanzador inflige 1d3 puntos de daño eléctrico al objetivo.

Llamarada: el lanzador dispara un estallido de luz tórrida contra un objetivo que le impone un penalizador -1 a las tiradas de ataque.

Nivel 1

Retirada expeditiva: el lanzador se vuelve un 150% más rápido que su velocidad de movimiento normal, lo que le permite huir de los encuentros peligrosos. Este conjuro no tiene efecto si el lanzador ya está acelerado.

Estruendo de Horizikaul: el objetivo sufre 1d4 puntos de daño sónico por cada dos niveles del lanzador (hasta un máximo de 5d4); además, debe superar un tiro de salvación de Voluntad o quedar ensordecido durante 1d4 asaltos.

Daga de hielo: el lanzador crea un trozo de hielo con forma de daga que vuela hasta el objetivo, infligiéndole 1d4 puntos de daño por frío, por nivel (hasta un máximo de 5d4).

Estómago de hierro: el objetivo recibe un bonificador +4 de circunstancia a los tiros de salvación de Fortaleza realizados para resistir venenos.

Arma mágica: añade un bonificador +1 de mejora a un objeto.

Hoja persistente de Shelgarn: el lanzador convoca una daga que actúa como un sirviente leal y fiable.

Escudo: el lanzador obtiene un bonificador +4 a la CA. Además, se vuelve inmune al conjuro Proyectoil mágico mientras dure el sortilegio de Escudo.

Impacto verdadero: gracias a una intuición mágica, el lanzador obtiene un bonificador +20 a las tiradas de ataque.

Nivel 2

Cuerno de hierro de Balagarn: el lanzador emite una vibración, profunda y resonante, que hace caer a todas las criaturas en el área de efecto si fallan una prueba de Fuerza (como si el lanzador tuviera Fuerza 20). Toda criatura que falle quedará abatida durante un asalto.

Nube de desconcierto: los enemigos en el área de efecto quedan aturridos y cegados durante 1d6 asaltos.

Incendiar: una erupción de llamas inflige 2d6 puntos de daño por fuego, +1 por nivel de lanzador (hasta un máximo de +10), sin que el objetivo tenga la posibilidad de un tiro de salvación. Además, la criatura debe superar un tiro de salvación de Reflejos o el fuego prenderá, causando 1d6 puntos de daño. Esto continuará hasta que se supere el tiro de salvación de Reflejos.

Llama continua: crea una llama mágica en el objeto o criatura objetivo que arde tan brillante como una antorcha, hasta que se disipa.

Armadura de muerte: un aura mágica rodea al lanzador, hiriendo a las criaturas que la toquen. Cualquier criatura que golpee al lanzador sufrirá 1d4 puntos de daño, +1 punto por cada dos niveles del lanzador (hasta un máximo de +5).

Arma flamígera: prende llamas en un arma cuerpo a cuerpo, haciendo que inflija 1d4 puntos de daño por fuego, +1 por nivel del lanzador (hasta un máximo de +10). Puedes lanzarlo sobre un arma concreta o sobre una criatura.

Círculo eléctrico de Gedlee: el lanzador crea un pequeño relámpago que va pasando por todas las criaturas del área de efecto. El conjuro inflige 1d6 puntos de daño por cada 2 niveles del lanzador (hasta un máximo de 5d6). Aquellos que fallen el tiro de Reflejos deberán superar uno de Voluntad o quedarán aturridos durante un asalto.

Huesos de piedra: el objetivo muerto viviente recibe un bonificador +3 a la Clase de Armadura natural, gracias a que sus huesos se hacen más gruesos.

Terribles carcajadas de Tasha: si el objetivo no consigue superar el tiro de salvación, empezará a reír de manera histérica y no podrá defenderse hasta que el conjuro se disipe. Toda criatura cuyo tipo racial sea diferente al del lanzador obtendrá un bonificador +4 a la salvación, ya que el humor no se puede "traducir" bien.

Nivel 3

Desplazamiento: el objetivo gana un 50% de ocultación gracias a la maña del lanzador para emular las aptitudes naturales de una bestia trémula.

Arma mágica mayor: el arma recibe un bonificador +1 de mejora por cada 3 niveles del lanzador (hasta un máximo de +5).

Ráfaga de viento: este conjuro crea una tromba de aire que abate a todas las criaturas que fallen el tiro de salvación. También tiene poder suficiente como para dispersar cualquier efecto de área (como Nube aniquiladora) que esté en el camino de la ráfaga de viento.

Afiladura: se extiende el rango de amenaza de crítico del arma.

Aliento ácido de Mestil: se lanza un cono de gotitas de ácido que infligen 1d6 puntos de daño por ácido, por nivel del lanzador (hasta un máximo de 10d6).

Esfera centelleante: el lanzador arroja un proyectil eléctrico que explota sobre todo lo que esté en el área de efecto infligiendo 1d6 puntos de daño por electricidad, por nivel del lanzador (hasta un máximo de 10d6).

Nivel 4

Tromba menor de proyectiles de Isaac: una cierta cantidad de proyectiles (uno por nivel del lanzador hasta un máximo de 10) aparecen, apuntan y se lanzan al azar contra una criatura hostil dentro del área de efecto. Si hay más criaturas que proyectiles, sólo se dañará a los objetivos más cercanos. Si hay más proyectiles que criaturas, uno de los objetivos recibirá varios. Cada proyectil inflige 1d6 puntos de daño.

Nivel 5

Bola relampagueante: el lanzador crea un relámpago de bola que impacta en el objetivo. El daño de la bola es 1d6 por nivel, hasta un máximo de 15d6.

Mano interpuesta de Bigby: una mano gigante aparece encima del objetivo y hace que resulte más difícil atacarle. Éste sufre un penalizador -10 a todas las tiradas de ataque mientras dure el conjuro.

Incendiario: masas de llama (una por nivel del lanzador) aparecen, apuntan y alcanzan a cualquier criatura hostil al azar que esté en el área de efecto. Si hay más criaturas que bolas de llamas, sólo se dañará a los objetivos más cercanos. Si hay más bolas de llamas que criaturas, las sobrantes desaparecerán. Cada bola de llamas explota e inflige 1d6 puntos de daño por nivel del lanzador (hasta un máximo de 15d6).

Vaina ácida de Mestil: un escudo ácido rodea al lanzador. Cualquier criatura que le golpee infligirá el daño normal pero, al mismo tiempo, el atacante sufrirá 1d6 puntos de daño por ácido, +2 por nivel del lanzador.

Nivel 6

Mano forzada de Bigby: aparece una mano gigante que intenta golpear y derribar a un objetivo. La mano recibe un bonificador +14 a la prueba de Fuerza.

Asolamiento: todos los enemigos dentro del área de efecto sufren una maldición, que disminuye todas sus estadísticas en 3.

Tromba mayor de proyectiles de Isaac: una cierta cantidad de proyectiles (uno por nivel del lanzador hasta un máximo de 20) aparecen, apuntan y se lanzan al azar contra una criatura hostil dentro del área de efecto. Si hay más criaturas que proyectiles, sólo se dañará a los objetivos más cercanos. Si hay más proyectiles que criaturas, uno de los objetivos recibirá varios. Cada proyectil inflige 2d6 puntos de daño.

De la muerte viviente a la muerte: este conjuro aniquila 1d4 DG de muertos vivientes por nivel de lanzador (hasta un máximo de 20d4).

Nivel 7

Mano aferradora de Bigby: una mano gigante aparece y ataca al objetivo. Si lo alcanza y tiene éxito en una prueba de presa, el oponente quedará aprisionado en ella mientras dure el conjuro.

Destierro: el lanzador es capaz de destruir a todas las criaturas convocadas, familiares, compañeros animales y ajenos que estén en el área de efecto. El lanzador puede desterrar a un número de criaturas igual a su nivel en DG.

Gran trueno: el lanzador crea un ruido de alta intensidad equivalente al retumbar de un trueno, junto con la onda de choque asociada. El conjuro tiene tres efectos. En primer lugar, todas las criaturas del área deben superar un tiro de salvación de Voluntad para no quedar aturridas durante 1 asalto. En segundo lugar, las criaturas deben superar un tiro de salvación de Fortaleza para no quedar ensordecidas durante 1 minuto. Por último, deben superar un tiro de salvación de Reflejos o caer al suelo.

Nivel 8

Puño cerrado de Bigby: una mano gigante aparece y ataca al objetivo una vez por asalto que dure el conjuro. Cada golpe inflige 1d8+11 puntos de daño a los objetivos que, en caso de fallar la salvación, también quedarán aturridos ese asalto.

Vara negra: un bastón se convierte en un arma +4 que lanza un conjuro de Disipar magia sobre cualquier criatura a la que golpee.

Santuario mayor: el lanzador se hace etéreo y ninguna criatura que no sea etérea podrá detectarlo. Atacar o llevar a cabo una acción hostil disipará el Santuario mayor.

Explosión solar: el lanzador dirige una explosión brillante que inflige 1d6 puntos de daño por nivel a todos los muertos vivientes, hasta un máximo de 25d6 puntos de daño (6d6 para las criaturas que no sean muertos vivientes). Los vampiros son destruidos al instante si fallan un tiro de salvación de Reflejos. Todos los enemigos en el área de efecto también han de tener éxito en un tiro de salvación de Reflejos o quedarán cegados para siempre (esta ceguera sólo puede curarse mediante magia).

Nivel 9

Mano aplastante de Bigby: una mano gigante aparece y ataca al objetivo. Si lo alcanza y tiene éxito en una prueba de presa, el oponente quedará aprisionado en ella mientras dure el conjuro y sufrirá 2d6+12 puntos de daño por asalto.

Hoja negra de la calamidad: el lanzador crea una brecha entre los planos, en forma de hoja y de color negro, que parece un espadón que lucha junto con él. La hoja no puede ser dañada por ataques físicos, pero es vulnerable a Disipar magia y efectos similares. A efectos de reducción del daño, se considera como un arma +5.

Las tornas de la batalla: este conjuro desencadena una lluvia de daño sagrado, centrada en el lanzador, que afecta a todo lo que está en el área de efecto, incluyendo al mismo lanzador. Cada objetivo sufre entre 30 y 100 puntos de daño.

CONJUROS ÉPICOS

Hay un nivel mágico que sólo los lanzadores de conjuros más dedicados llegan a vislumbrar y muchos menos a comprender. Un bardo, clérigo, druida, maestro de la lividez, hechicero o mago épico puede aprender estos conjuros épicos y lanzarlos.

Estos sortilegios no se ven afectados por penalizadores por llevar armadura ni pueden ser interrumpidos. Cualquiera puede aprenderlos, siempre que cumpla con los requisitos (ya que no son ni arcanos ni divinos).

Cómo lanzarlos

Los conjuros épicos se muestran en un submenú propio ("Conjuro épico"), que está en la opción "Conjuros" del menú radial.

Escoger conjuros épicos

Los conjuros épicos pasan a estar disponibles para cualquier clase de lanzador de conjuros cuando se llega al nivel "épico" (11 en el caso de clases de prestigio, 21 en el caso de normales). Para poder aprenderlos es necesario tener un número determinado de rangos en Conocimiento de conjuros.

Polvo de momia (Conocimiento de conjuros 15): convoca una momia muy poderosa.

Caballero dragón (Conocimiento de conjuros 22): convoca un dragón rojo, sujeto a la voluntad del personaje.

Ruina mayor (Conocimiento de conjuros 15): Inflige 35d6 puntos de daño a un objetivo concreto.

Bola infernal (Conocimiento de conjuros 32): esta explosión masiva de energía inflige 10d6 de daño por ácido, 10d6 por electricidad, 10d6 por fuego y 10d6 de daño sónico a todos los oponentes en su área.

Armadura de mago épica (Conocimiento de conjuros 26): el lanzador recibe un bonificador +20 a la CA. Este conjuro sólo pueden escogerlo bardos, hechicero y magos.

Custodia épica (Conocimiento de conjuros 34): proporciona reducción del daño 50/+20 durante un asalto por nivel. Este conjuro sólo pueden escogerlo bardos, hechicero y magos.

Objetos

En tus aventuras te encontrarás con varias armas nuevas con diversas cualidades.

Armas deflagradoras

Frasco de ácido: los frascos de ácido, en su mayoría utilizados por alquimistas y grabadores, pueden ser armas útiles para un aventurero, en especial cuando se ha de enfrentar a criaturas que resisten otros tipos de ataque.

Frasco de fuego de alquimista: estos frascos contienen una mixtura volátil que estalla en llamas al contacto con el aire.

Abrojos: son afiladas púas dispuestas en forma de pirámide y diseñadas para que, caigan como caigan, una de ellas siempre apunte hacia arriba. Se suelen usar para ralentizar o dejar cojos a los perseguidores.

Polvo asfixiante: es una mezcla de hierbas naturales y pimienta irritante que puede incapacitar temporalmente a un objetivo.

Frasco de agua bendita: las redomas de agua bendecida por un clérigo de una deidad del bien son armas valiosas contra los muertos vivientes.

Bolsa de maraña: es un paquete de hebras fibrosas y pegajosas que, al golpear contra un objetivo, estalla y lo enmaraña.

Piedra de trueno: son rocas polifacéticas recubiertas de una fórmula alquímica que detonan con un estruendo ensordecedor al contacto con una superficie dura.

Bomba incendiaria: muy explosiva. Explota al impactar, infligiendo 10d6 puntos de daño por fuego y creando, durante 5 asaltos, una tormenta de fuego en la zona.

Bomba ácida: bomba ácida de gran reactividad que explota al impactar, infligiendo 10d6 puntos de daño por ácido y creando una niebla ácida en la zona que permanece 5 asaltos después del impacto.

Nuevas armas

Hacha de guerra enana: con el entrenamiento adecuado, esta hacha se puede usar a una mano. Es una de las armas enanas más comunes.

Látigo: este látigo inflige poco daño pero proporciona al usuario la dote Desarmar de forma gratuita. Las dos armas son de tamaño mediano y exóticas.

Nuevo sumario de estadísticas de objetos

Nombre	Coste	Daño	Crítico	Peso	Tipo
Hacha de guerra enana	30 po	1d10	x3	15	Cortante
Látigo	1 po	1d2	x2	3	Cortante

Objetos mágicos poderosos

Algunos de los objetos mágicos más poderosos de *Neverwinter Nights* requieren un estudio detenido para comprender mejor sus efectos.

Vengadora sagrada: es una de las armas más poderosas que puede encontrar un paladín. Tiene un bonificador +5 de mejora, inflige 1d6 de daño sagrado adicional y, cada vez que golpea a un oponente, intenta disipar sus protecciones mágicas. Si un personaje que no sea paladín empuña una vengadora sagrada, ésta sólo funcionará como si fuera un arma +2.

Poema del liche: este poderoso objeto sólo pueden usarlo los bardos. En lugar de entonar su canción de bardo normal, pueden cantar la letra de este objeto, creando así una gran zona de destrucción que puede acabar con los enemigos del bardo.

Túnicas secuenciales: estas túnicas pueden almacenar conjuros defensivos de manera que, cuanto más poderosa sea la túnica, más conjuros podrá almacenar. Para almacenarlos sólo tienes que lanzarlos sobre la túnica. Una vez hecho eso, puedes lanzar todos estos conjuros rápidamente, de manera secuencial, activando la capacidad secuenciadora de la túnica.

Venenos

Cualquier personaje puede envenenar un arma. Sin embargo, existe la posibilidad de que, si falla la prueba de Destreza, se envenene a sí mismo mientras aplica el veneno. El asesino y el guardia negro pueden aplicar venenos sin riesgo.

Veneno de araña: 1d2 de daño a Fuerza.

Veneno de abeja gigante: 1d2 de daño a Constitución.

Veneno de ciempiés: 1d2 de daño a Inteligencia.

Cuanto más poderoso sea el veneno, más difícil será resistirlo:

Débil: CD 16.

Leve: CD 18.

Normal: CD 20.

Fuerte: CD 22.

Muy fuerte: CD 24.

Mortal: CD 26.

Creación y mejora de objetos

En *Hordas de la Infraoscuridad*™ se ha ampliado de dos maneras la personalización de objetos: creación y mejora.

Creación

En el mundo podrás encontrar ciertos materiales* que pueden utilizarse para hacer armas o armaduras, dependiendo de su naturaleza. Cuando se transforma un objeto en un componente, éste se puede usar junto con otros para crear objetos como dagas, armaduras, munición, etc.

Para la creación se debe superar una prueba de habilidad cuya CD dependerá del tipo de objeto a crear:

- **CD de creación de armaduras:** 10 + CA de la armadura a crear.
- **CD de creación de armas:** sencillas 11-13, marciales 13-15, exóticas 17-19.

Además, para que la creación tenga éxito, el creador tendrá que gastar PO equivalentes a la mitad del valor del objeto. Si se falla la prueba de creación, se destruyen los materiales empleados, pero no se gastan PO.

En ciertos lugares, también se puede usar Fabricar armaduras para cambiar el aspecto de la armadura. La creación no permite crear objetos mágicos. Esto puede hacerse mediante las dotes de creación de objetos que pueden elegir todas las clases de lanzadores de conjuros.

* Los materiales para la creación se suelen encontrar destrozando puertas, cofres y otros objetos. Los componentes materiales sólo se generan cuando el objeto es destruido y sólo cuando la persona que lo destroza tiene al menos 5 rangos en una habilidad de creación. Los personajes con menos de 5 rangos no tienen la habilidad necesaria para aprovechar materiales útiles del objeto destruido.

Materiales

Los materiales, una vez preparados, pueden convertirse en componentes. Estos componentes pueden combinarse mediante recetas de creación para crear armas y armaduras.

Rollo de tela: puede cogerse de montones de ropa, ropa de cama sin usar y materiales similares. La tela puede cortarse para crear parches de ropa acolchada o guardarse entera para usarla como ropa acolchada.

Piel de cuero: se puede encontrar en los cuerpos de los animales. Cuando se prepara se puede usar para crear parches de cuero, cuerdas de cuero o armadura de cuero para el torso.

Tablón de olmo: puede obtenerse de armarios y otros muebles bien acabados. Esta madera flexible se puede usar para crear astiles de flechas y de otro tipo de proyectiles.

Tablón de roble: esta resistente madera suele usarse para construir puertas y cofres. Un artesano puede utilizarla para crear los siguientes objetos: cuerpos de escudo de roble, vara de roble, cuerpo de ballesta de roble o mango de arma de roble.

Hueso largo: puede encontrarse en los cuerpos de muchos muertos vivientes. Se puede usar para crear una varita que después se mejore con propiedades mágicas adicionales.

Barra de hierro: se puede recuperar de puertas y de algunos gólems. Puede usarse para crear pinchos de hierro, yelmos básicos, bandas de hierro, cabezas de martillo de hierro, orbes de hierro o cadenas de hierro.

Barra de acero: se suele usar en puertas elaboradas o importantes. Si se tiene la habilidad suficiente, se puede transformar en pequeñas hojas de acero, hojas de acero grandes, empuñaduras de acero, cabezas de hacha de acero, cuerpos de escudos de acero, armaduras de acero para el torso o yelmos básicos.

Plumas: suelen recogerse de los pájaros, pero a veces pueden comprarse. Se usan junto con astiles de proyectil para crear flechas o virotes.

Componentes grandes

Se modifican con componentes pequeños para crear otro objeto:

- | | |
|-----------------------------------|--|
| • Armadura de cuero para el torso | • Asta de madera |
| • Asta de arco de olmo | • Cuerpo de ballesta de roble |
| • Mango de arma de roble | • Asta de roble |
| • Cuerpo de escudo de roble | • Armadura pectoral de placas de acero |
| • Túnica de cota de acero | • Cuerpo de escudo de acero |
| • Empuñadura de acero | • Yelmo básico |
| • Astil de proyectil | • Ropa de lana |

Componentes pequeños

Se usan junto con componentes grandes para crear un objeto:

- | | |
|-----------------------------|--------------------------------|
| • Parches de cuero | • Cuerdas de cuero |
| • Púas de hierro | • Cadena de hierro |
| • Anillos de hierro | • Bandas de hierro |
| • Hoja pequeña de acero | • Hoja grande de acero |
| • Parches de ropa acolchada | • Cabeza de martillo de hierro |

Fórmulas para crear objetos

A continuación se pueden encontrar algunas de las fórmulas básicas para crear objetos. ¡Hay muchas otras que podrás descubrir!

Armadura

Armadura de cuero o de pieles: combina armadura de cuero para el torso junto con parches de ropa acolchada.

Yelmo: utiliza un yelmo básico y añade plumas.

Escudo: un cuerpo de escudo con bandas de hierro.

Armas

Flechas o virotes: plumas junto con astiles de proyectil.

Daga: combina un mango de arma de roble y una hoja de acero pequeña.

Hacha de guerra enana: forja una empuñadura de acero y únala a una cabeza de hacha de acero.

Espadón: une una hoja grande de acero a una empuñadura de acero.

Hacha de mano: une un mango de arma de roble junto con una cabeza de hacha de acero.

Honda: se puede hacer directamente a partir de piel de cuero.

Ejemplo: para crear una daga primero tendrás que destrozar un cofre de madera para hacerte con un tablón de roble. A continuación tienes que destrozar una puerta de acero para conseguir una barra de acero. Después tienes que convertir la barra de acero en una hoja de acero pequeña. El tablón de roble puede convertirse en un mango de arma de roble. Por último, se utiliza la hoja de acero pequeña sobre el mango de arma de roble. Aparecerá un menú con opciones, entre las que estará la daga. Selecciónala y se creará la daga, siempre que superes la prueba de creación.

Mejora

Otro método para modificar objetos es la utilización de alguna de las dotes relacionadas con la creación: Elaborar poción, Fabricar varita o Inscribir rollo de pergamino. Si tienes estas dotes podrás lanzar conjuros sobre versiones en blanco de estos objetos, encantándolos. Por ejemplo, cualquier mago respetable vende botellas de pociones vacías. Puedes adquirir una botella vacía y lanzar sobre ella Acelerar, para crear una poción de Acelerar. De la misma manera, los rollos de pergamino en blanco se pueden comprar, mientras que las varitas sin encantar se pueden crear a partir de huesos, usando la habilidad Fabricar arma.

Se dice que los herreros de las profundidades de la Infraoscuridad pueden reforzar los encantamientos mágicos de las armas de un personaje, aumentando su nivel de encantamiento, añadiendo la capacidad de entrar en llamas e, incluso, si los rumores son ciertos, dotándolas de inteligencia.

Herramientas

Además de la aventura para un jugador, *Hordas de la Infraoscuridad*™ tiene nuevos contenidos que se pueden usar para crear aventuras propias.

Conjuntos de baldosas



La Infraoscuridad

Son grandes cavernas con cambios de altura, adecuadas para la Infraoscuridad o para cualquier otro subterráneo oscuro y escalofriante.



Yermos helados

Esta amplia extensión de tierra helada, con cambios de altura, puede usarse para cualquier ambiente ártico.



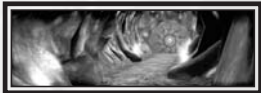
Interior drow

Los crueles drow y sus pobres esclavos viven en estos túneles y cámaras oscuras.



Interior ilícido

Estas salas y cámaras orgánicas son el hogar de los poderosos azotamentes.



Cuevas de contempladores

Son una serie de túneles en forma de tubo que conectan con unas cuantas cámaras grandes.

Herramientas Aurora: nuevos asistentes y características

Las herramientas contienen las siguientes funciones:

Túnicas: los objetos de armadura ahora tienen una parte adicional de túnica que se puede especificar en el diálogo de propiedades. Si está presente, reemplaza a partes existentes, como el torso y las piernas.

Alas y colas: en el diálogo de propiedades de criatura, algunas de las presentaciones de criaturas, entre las que se incluyen todas las de jugadores básicos, pueden tener alas y colas.

Inicialización variable: ahora se pueden inicializar las variables del guión como ejemplos de un objeto y diseños, si se usa el nuevo diálogo de edición de variables.

Nuevo motor del Asistente de criaturas: se han modificado las funciones internas del Asistente de criaturas para que se ajuste mejor a las reglas y para que use paquetes de subida de nivel similares a los de los personajes.

Asistente de subida de nivel de criatura: las criaturas que ya se han creado, se pueden subir de nivel con la interfaz del Asistente de criaturas.

Nuevos sucesos: hay dos nuevos sucesos disponibles en el Módulo: OnPlayerEquip y OnPlayerUnequip, que se activan siempre que el jugador se equipa con un arma o deja de ir equipado con ella.

Diálogo de conflictos Hak Pak: hay un nuevo diálogo de análisis de conflictos Hak Pak al que se puede acceder desde la página de contenidos personalizados del diálogo de propiedades del módulo. Permite que el usuario vea los archivos contenidos en cada Hak Pak, los archivos presentes en más de uno y los que anularán recursos existentes.

Recuerda que para aprender más acerca de las herramientas Aurora puedes consultar la página de creación de BioWare para NWN, que está en <http://nwn.bioware.com/builders>.

Atari no controla y, por lo tanto, no asume ninguna obligación o responsabilidad acerca del funcionamiento y utilidad de sitios web de terceros, así como de cualquier contenido disponible o accesible en esos sitios web de terceros.

Consejos de programación de guiones

En *Hordas de la Infraoscuridad*™ se han añadido algunos subsistemas de guiones que pueden ser interesantes. Consulta el sitio web oficial de *Neverwinter Nights* para obtener más detalles y guías online de estas características nuevas (<http://nwn.bioware.com>).

Éstos son algunos ejemplos de lo que se ha añadido:

Guionización de propiedades de objetos: las propiedades de objetos se han asociado al lenguaje de guiones. Comprueba la función AddItemproperty(...) del editor de guiones para obtener más información acerca de este tema. El archivo "x2_inc_itemprop" también tiene varias funciones útiles que tratan de propiedades de objetos.

Nueva propiedad de objeto: hay una nueva propiedad de objeto que se llama OnHitCastSpell, que se puede añadir a armas o armadura y que se activa cada vez que el arma golpea a un oponente o que la armadura es golpeada. Además de una selección de conjuros, se ha añadido uno nuevo llamado UniquePower (OnHit) que se puede asociar a las armas y armaduras haciendo que se active el guión "x2_s3_onhitcast". Puedes cambiar este guión para añadir efectos de conjuro "personalizados" a tus armas y armaduras.

Pruebas de la habilidad Usar objeto mágico: si asocias el guión "x2_mod_def_load" al gestor de sucesos OnModuleLoad del módulo, los pícaros tendrán que superar una prueba de la habilidad Usar objeto mágico para poder intentar usar un rollo de pergamino en el módulo. Esto se aplica si se juega en modo Puro o duro o Difícil.

Comportamiento personalizado de criaturas: ahora se puede modificar de diferentes maneras el comportamiento predeterminado de una criatura, sólo con cambiar determinadas variables de la criatura mediante la nueva función de las herramientas. Algunas de estas variables son:

- **X2_SPECIAL_COMBAT_AI_SCRIPT (cadena):** puedes especificar el nombre del guión que se activará en lugar de la IA predeterminada de combate de Neverwinter. Abre el archivo x2_ai_demo en el editor de guiones para obtener más información acerca de este tema.
- **X2_L_BEH_MAGIC (entero):** cuanto mayor sea el valor de esta variable (con un máximo de 100), más probable será que use magia en combate.
- **X2_L_SPAWN_USE_AMBIENT (entero):** cuando el valor sea TRUE, la criatura realizará animaciones ambientales y caminará al azar después de ser generada.
- **X2_L_SPAWN_USE_AMBIENT_IMMOBILE (entero):** cuando el valor es TRUE, se hace que la criatura realice animaciones ambientales después de ser generada.
- **X2_L_SPAWN_USE_STEALTH (entero):** cuando el valor sea TRUE, la criatura entrará en modo de sigilo al ser generada.

Opciones avanzadas: si tienes experiencia con guiones, puede que quieras echar un vistazo al archivo "x2_inc_switches", que contiene diferentes opciones para ajustar los sistemas principales de guiones que se usan en *Hordas de la Infraoscuridad*™, en donde se incluye una opción para interrumpir el lanzamiento de conjuros de un personaje antes de que éste sea ejecutado.

Cuadros y tablas

Clases y tiros de salvación preferidos

Clase	Tiros altos	Tiros bajos
Agente arpista	Reflejos, Voluntad	Fortaleza
Arquero arcano	Fortaleza, Reflejos	Voluntad
Asesino	Reflejos	Fortaleza, Voluntad
Bárbaro	Fortaleza	Reflejos, Voluntad
Bardo	Reflejos, Voluntad	Fortaleza
Cambiante	Fortaleza, Reflejos	Voluntad
Campeón de Torm	Fortaleza, Reflejos	Voluntad
Clérigo	Fortaleza, Voluntad	Reflejos
Danzarín sombrío	Reflejos	Fortaleza, Voluntad
Discípulo del dragón	Fortaleza, Voluntad	Reflejos
Druida	Fortaleza, Voluntad	Reflejos
Enano defensor	Fortaleza, Voluntad	Reflejos
Explorador	Fortaleza	Reflejos, Voluntad
Guardia negro	Fortaleza	Reflejos, Voluntad
Guerrero	Fortaleza	Reflejos, Voluntad
Hechicero	Voluntad	Fortaleza, Reflejos
Maestro de armas	Reflejos	Fortaleza, Voluntad
Maestro de la lividez	Fortaleza, Voluntad	Reflejos
Mago	Voluntad	Fortaleza, Voluntad
Monje	Fortaleza, Reflejos, Voluntad	ninguna
Paladín	Fortaleza	Reflejos, Voluntad
Pícaro	Reflejos	Fortaleza, Voluntad

Tabla de subida de nivel épico

Nivel de personaje	Bonificadores épicos a la salvación	Bonificador épico al ataque	PX	Máx. de habilidades de clase	Dotes	Aumentos de características
21	0	1	210,000	24	8. ^a	
22	1	1	231,000	25		
23	1	2	253,000	26		
24	2	2	276,000	27	9. ^a	6. ^o
25	2	3	300,000	28		
26	3	3	325,000	29		
27	3	4	351,000	30	10. ^a	
28	4	4	378,000	31	7. ^o	
29	4	5	406,000	32		
30	5	5	435,000	33	11. ^a	
+1	°	°	+1.000 x nivel actual	+1	+1 por 3	+1 por 4

* Los bonificadores épicos al ataque y a las salvaciones siguen aumentando a partir del nivel 30, a razón de +1 por cada 2 niveles.

Habilidades

Habilidades	Bbr	Brd	Clr	Drd	Gue	Mnj	Pld	Exp	Pcr	Hcr	Mag	Arq	Asn	Dnz	Grd	Arp	CmT	Mar	Def	Cbt	MLv	Ddr
Abrir cerraduras	c	c	c	c	c	c	c	c	°	c	c	c	°	c	c	c	c	c	c	c	c	c
Avistar	c	c	c	c	c	c	c	°	°	c	c	°	°	c	c	c	°	°	°	°	c	°
Buscar	c	c	c	c	c	c	c	°	°	c	c	c	°	°	c	c	c	c	c	c	c	°
Concentración	c	°	°	°	°	°	°	°	c	°	°	c	c	c	°	c	c	c	c	°	°	°
Conocimiento de conjuros	c	°	°	°	c	c	c	c	c	°	°	c	c	c	c	c	c	c	c	c	°	°
Disciplina	°	°	c	c	°	c	°	°	c	c	c	c	c	c	°	°	°	°	°	c	c	°
Emp. animal	x	x	x	°	x	x	x	°	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	°	x	x
Esconderse	c	°	c	c	c	°	c	°	°	c	c	°	°	°	c	°	c	c	c	°	°	c
Escuchar	°	°	c	c	c	°	c	°	°	c	c	°	°	°	c	°	c	°	°	°	°	°
Hostigar, Diplomacia	°	°	c	c	c	c	°	c	c	c	c	c	c	c	°	c	c	c	c	c	c	c
Hurtar	c	°	c	c	c	c	c	c	°	c	c	c	°	°	c	°	c	c	c	c	c	c
Interpretar	x	°	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Inutilizar trampa	c	c	c	c	c	c	c	c	°	c	c	c	°	c	c	c	c	c	c	c	c	c
Moverse sigilosamente	c	°	c	c	c	°	c	°	°	c	c	°	°	°	c	°	c	c	c	c	°	c
Parada	°	°	°	°	°	°	°	°	°	c	c	c	c	c	°	c	°	c	c	c	c	°
Persuadir	c	°	°	°	c	°	°	c	°	c	c	c	c	°	°	°	c	c	c	°	°	°
Poner trampas	c	c	c	c	c	c	c	°	°	c	c	c	°	c	c	c	c	c	c	c	c	c
Saber popular	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°
Sanar	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°
Usar objeto mágico	x	°	x	x	x	x	x	x	°	x	x	x	°	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Novedades en Sombras de Undrentida																						
Fabricar trampas	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	c	°	°	°	c	°	°	°	°
Piruetas	c	°	c	c	c	°	c	c	°	c	c	c	°	°	c	°	c	c	c	c	c	c
Tasación	c	°	c	c	c	c	c	c	°	c	c	c	°	c	c	°	c	c	c	c	c	c
Novedades en Hordas de la Infraoscuridad™																						
Engañar	c	°	c	c	c	c	c	c	°	c	c	c	°	°	c	°	c	c	c	c	c	c
Fabricar armaduras	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	c	°	°	°	c	°	°	°	°
Fabricar armas	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	c	°	°	°	c	°	°	°	°
Intimidar	°	c	c	c	c	c	c	c	°	c	c	c	°	c	°	c	c	°	c	c	c	c

Leyenda

- °: habilidad de clase
C: habilidad de otra clase
X: prohibida

Salvaciones base y ataques base para todas las clases

Nivel de clase	Salvaciones base
Bajas/altas	Ataque base de guerrero, bárbaro, paladín, explorador, arquero arcano, guardia negro, enano defensor, maestro de armas, campeón de Torm
Ataque de base	Ataque base de de clérigo, druida, pícaro, bardo, monje, asesino, danzarín sombrío, cambiante, discípulo del dragón, agente arpista.

Nivel de clase	Salvaciones base Bajas/altas	Ataque base de guerrero, barbaro, paladin, explorador, arquero arcano, guardia negro, enano defensor, maestro de armas, campesión de Torm	Ataque base de clérigo, druida, pícaro, bardo, monje, asesino, danzarín sombrío, cambiante, discípulo del dragón, agente arpista	Ataque base de mago, hechicero, maestro de la livedez	Puntos de experiencia necesarios	Máx. de habilidades de clase	Aumentos de caracterís- ticas	Dotés
1	+0/+2	+1	+0	+0	0	4		1.º
2	+0/+3	+2	+1	+1	1,000	5		
3	+1/+3	+3	+2	+1	3,000	6		2.º
4	+1/+4	+4	+3	+2	6,000	7	1.º	
5	+1/+4	+5	+3	+2	10,000	8		
6	+2/+5	+6/+1	+4	+3	15,000	9		3.º
7	+2/+5	+7/+2	+5	+3	21,000	10		
8	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4	28,000	11	2.º	
9	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4	36,000	12		4.º
10	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5	45,000	13		
11	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5	55,000	14		
12	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1	66,000	15	3.º	5.º
13	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1	78,000	16		
14	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2	91,000	17		
15	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2	105,000	18		6.º
16	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3	120,000	19	4.º	
17	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3	136,000	20		
18	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4	153,000	21		7.º
19	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4	171,000	22		
20	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5	190,000	23	5.º	

Iconos de conjuros



Afiladura



Aliado de los planos



Amplificar



Anegar



Arma flamígera



Arma mágica



Arma mágica mayor



Armadura de mago épica



Armadura de muerte



Auge de batalla



Aura de virtud



Bendecir arma



Bola infernal



Bola relampagueante



Bombardeo



Brotar de espinas



Caballero dragón



Camuflaje



Camuflar a las masas



Círculo de fatalidad



Círculo eléctrico de Gedlee



Colmillo mágico



Colmillo mágico mayor



Cuerno de hierro de Balagarn



Custodia épica



Daga de hielo



De la muerte viviente a la muerte



Desmoronar



Desplazamiento



Destierro



Endechea



Enemigo eterno de la muerte viviente



Escudo



Escudo de entropía



Escudo de la fe



Esfera centelleante



Espada sagrada



Espinas arrojadas



Estómago de hierro



Estruendo de Horizikaul



Explosión solar



Extender enredaderas



Favor divino



Frenesí de sangre



Fuego oscuro



Glifo custodio



Gran trueno



Hoja negra de la calamidad



Hoja persistente de Shelgarn



Hoja sedienta



Huesos de piedra



Impacto verdadero



Incendiar



Incendiario



Infierno



Infligir heridas críticas



Infligir heridas graves



Infligir heridas leves



Infligir heridas menores



Infligir heridas moderadas



Llama continua



Llamada



Mano aferradora de Bigby



Mano aplastante de Bigby



Mano forzada de Bigby



Mano interpuesta de Bigby



Perdición



Perspicacia del búho



Piedra inmovilizante



Plaga de gusanos



Polvo de momia



Puño cerrado de Bigby



Punzada curativa



Ráfaga de viento



Regeneración monstruosa



Retirada expeditiva



Ruina mayor



Sacudida eléctrica



Salpicadura de ácido



Santuario mayor



Shbelgam



Soportar los elementos



Susurros hirientes



Tañido ensordecedor



Terremoto



Terribles carcajadas de Tasba



Tormenta de proyectiles mayor de Isaac



Tormenta de proyectiles menor de Isaac



Unirse a la tierra



Vaina ácida de Mestil



Vara negra



Vestidura mágica

Créditos BioWare

Art

Lead Artist
Sung Kim

Artists:

Alex Scott
Mike Leonard
Nolan Cunningham
Trent Oster

Animation

Larry Stevens
John Santos
Carman Cheung
Jim Jagger

Additional Art:

Jono Lee

Audio

Audio Producer
Dave Chan

Audio Design and Implementation

Dave Chan
Steve Sim

Design

Lead Designer
Brent Knowles

Lead Writer
David Gaider

Designers

Brad Prince
Drew Karpyschyn
Georg Zoeller
Keith Warner
Rob Bartel
Yaron Jakobs

Data-Entry

Andrew "Colonel Bob" Nobbs

Additional Design

Dan Whiteside
James Ohlen
Kevin Martins

Production

Assistant Producer
Darcy Pajak

Product Director/ Producer
Trent Oster

Co-executive Producer / Joint CEO's of BOWARE

Greg Zeschuk
Ray Muzyka

Programming

Lead Programmer
Noel Borstad

Lead Tools programmer
Sydney Tang

Programmers
Andrew Gardner
Brenon Holmes
Craig Welburn
Derek Beland
Paul Roffel
Ross Gardner

Tools Programming
Kris Tan
Owen Borstad

Additional Programming

John Bible
Janice Thoms

Manual

Brent Knowles
Darcy Pajak
George Zoeller

Public Relations

Tom Ohle
Scott McLaughlan
Teresa Cotesta

Promotional Art

Mike Sass
Todd Grenier

Quality Assurance

QA Director
Philip DeRosa

QA Lead
Jonathan Epp

QA Testers
Bob McCabe
Bruce Venne
Curtis Knecht
Iain Stevens-Guille
Keith "K2" Hayward
Mitchell Fujino
Stanley Woo

Additional QA

Alain Baxter
Chris Priestly
Derrick Collins
Ryan Plamondon
Nathan Frederick
Scott Horner
Scott Langevin

Live Team

Associate Producer
Derek French

Community Manager
Jay Watamaniuk

Client Care Specialist
Dave McGruther

Live Team Designer
Rob Bartel

Programmers
Andrew Gardner
Craig Welburn

Web Team

Web Developers
Duleepa "Dups" Wijayawardhana

Jeff Marvin
Robin Mayne

Web Art
Todd Grenier

Administration

Agnes Kokot Goldman
Jo-Marie Langkow
Lesanne Korotash
Mark Kluchky
Richard Iwaniuk

System Administration

Brett Tollefson
Chris Zeschuk
Craig Miller
Julian Karst
Nils Kuhnert

Voice Acting

Castling Director
Shauna Perry

Voice recording completed at
Blackman Productions Inc.

Voice Acting

Ashleigh Ireland
April Banigan
Barb North
Beth Graham
Bill Coull
Blair Wensley
Caroline Livingstone
Cathy Derkach
Chris Craddock
Chris Postle
David Bruns
Dave Clarke
Debbie Munro
Frederick Zbryski
Gord Marriot
Grant Wiens
Jana O'Connor
Jerry Firman
Jocelyn Ahlf
John Ulyatt
Josh Dean
Keith James
Krista Nebloch
Leona Braussen
Mark Meer
Peter Daly
Robert Corness
Serena H. Clark
Shelton Shannon
Tim Koslo
Wes Borg

MUSIC

Music composed and performed by
Jeremy Soule
www.jeremysoule.com

Cinematic

Intro Movie by FloodGate
Entertainment and Courtesy of
Rustmonkey

Producer

Ben Hansford

Art Director
Bhavin Patel
Studio Director
Brian White
Production Manager
Cassandra Khavari

Creative Director
Daniel Thron

VFX Supervisor
Doug Wilkinson

Senior Animator
Jeremy Sahlman

SFX
Kemal Amarasingham

Creative Director
Paul Neurath

Special Thanks
Luke Kristjanson
Peter Thomas
Mike Laidlaw
Blackman Productions in Edmonton
for Studio time
www.blackmanproductions.com
Wynita Knowles
Diarmid Clarke
Starbucks™
Tim Hortons™
Our Beta Testers
Rich Redman and the rest of the
people at Wizards of the Coast

ATARI EUROPE

Head of Operations
Jean Marcel Nicolai

REPUBLISHING TEAM

Republishing Director
Rebecka Pernered

Republishing Team Leader
Sébastien Chaudat

Republishing Producer
Maxime Loppin

Localization team Leader
Ludovic Bony

Localization Project Manager
Gérard Barnaud

Localization Technical Consultant
Olivier “Doo Wap” Caudrelier

Printed Materials Team Leader
Caroline Fauchille

Printed Materials Project Manager
Céline Vilgicquel

Copy Writer
Vincent Hattenberger

Project manager
Jenny Clark MAM

QUALITY ASSURANCE TEAM

Quality Director
Lewis Glower

Quality Control Project Manager
Carine Mawart

Certification Project Manager
Jérôme Di Tullio External

Product Planning Project Manager
Pierre Marc Bissay

**European Engineering Services
Project Managers**
Stéphane Entéric / Philippe Louvet

MARKETING TEAM

European Marketing Senior VP
Martin Spiess

European Marketing Director
Cyril Voiron

European Product Manager
Nick Robinson

Head of Communication
Lee Kirtan European

LOCAL MARKETING TEAM

Carlos Sacristan - *Spain*

Joana Teixeira - *Portugal*

Emma Rush - *UK*

Manuel Fontanella - *Italy*

Nikke Lindner - *Nordic*

Noam Weisberg - *Israel*

Johan de Windt - *Benelux*

Alexandre Enklaar - *France*

Jeff Wong - *Australia and*

New Zealand

Pietsch Stephan - *Germany*

SPECIAL THANKS TO :

RelQ and Prashanth Kannan

ACE

KBP (François Xavier N'go, Georg

Hund, Jan Büchner)

Synthesis (Emanuele Scichilone,

Mauro Bosetti)

Onsite team:

Gérard Barnaud (with all my love

for Tic & Tac)

Enzyme Labs

NOTAS

Neverwinter Nights, *Hordas de la Infravcuridad*™, Forgotten Realms and the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons, D&D and the Dungeons & Dragons logo, and Wizards of the Coast and its logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries, and are used with permission. © 2003 Wizards. Software © 2003 Atari, Inc. All Rights Reserved. Manufactured and Marketed by Atari Europe SAS. HASBRO and its logo are trademarks of Hasbro and are used with permission. BioWare, the BioWare Aurora Engine and the BioWare logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. The ATARI trademark and logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc. All Rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. GameSpy and the “Powered by GameSpy” design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Windows and DirectX are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories
de tranche d'âge:



Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2.48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Belgique	+32 (0)2 72 18 663	+31 (0)40 24 466 36	www.playstation.be nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.help@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.help@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0.34€/min) (24h/24) 3615 Infogrames (0.34€/min) Technique: 0825 15 80 80 (0.15€/min du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Atari France Service Consommateur 84, rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	+31 (0)40 23 93 580	+31 (0)40 24 466 36	www.playstation.nl nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.help@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2 ^a a 6 ^a , entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	pt.apoiocliente@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 Lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	tecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	roff.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.help@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.