



1 INTRODUCCIÓN	8
BIENVENIDO A NEVERWINTER NIGHTS	8
¿QUÉ CONTIENE ESTE MANUAL?	9
LA HISTORIA HASTA EL MOMENTO	10
2 EL JUEGO	12
INICIO RÁPIDO	12
Requisitos de sistema	12
Cómo instalarlo y empezar a jugar	12
Configuración del juego	12
Cómo obtener ayuda	13
Fundamentos de la creación de un personaje	13
INTERFAZ DE JUEGO	14
El menú radial	14
La barra de acceso rápido	15
La pantalla principal del juego	15
Dar órdenes mediante teclas de acceso rápido	19
El panel del personaje	20
Panel de inventario	22
Utilización de los recipientes	24
Panel de conjuros	24
Panel de diálogo	25
Panel del mapa	25
Panel del diario	26
Panel de tiendas	27
Panel de trueque	27
Panel de opciones	28
MULTIJUGADOR	30
Viajar online	30
Ser anfitrión de un servidor de juego	30
Unirse a una partida multijugador	31
Escoger un personaje	31
Personajes locales y personajes del servidor	32
Pasar personajes de una partida a otra	32
Formar un grupo	33
Jugador contra Jugador	33



Cuando los otros jugadores te caen bien o mal	33
3 GENTES Y LUGARES	36
CIUDADES Y VILLAS	36
La ciudad de Noyvern	36
La ciudad de Luskan	36
Puerto Finâl	36
Pozo de Beorunna	36
PERSONALIDADES DEL NORTE	37
Lord Nasher	37
Aribeth	37
Fenthick	37
Desther	37
Aarin Gend	38
AVENTUREROS	38
Linu La'neral	38
Sharwyn	38
Daelan Tigre Rojo	39
Tomi "Sonrisas" Carnedehorca	39
Roetorvo	39
Corpóteo Glinckle	39
ENEMIGOS	40
TIEMPO Y DESCANSO	43
4 MANUAL DEL JUGADOR	46
CREACIÓN DEL PERSONAJE	46
Sexo	48
Raza	48
Retratos	51
Clase	51
Aptitudes especiales por clase	57
Alineamiento	69
Puntuaciones de característica	69
Conjuntos	73
Habilidades	73
Dotes	83
Escuelas de magia	94
Dominios	96
Compañeros animales	96





Familiares.....	97
Juegos de voces de la conversación rápida.....	97
COMBATE.....	99
Decisiones en tiempo real	99
Hostil frente a amistoso.....	99
Elegir como objetivo a un oponente.....	101
La tirada de ataque.....	101
Heridas y muerte.....	101
Desprevenido.....	102
Ataques de oportunidad	103
Asociados.....	103
MOVIMIENTO.....	104
CONJUROS.....	105
Descripción de efectos.....	105
Tácticas de conjuros	112
Descripciones de conjuros.....	113
Sumario de conjuros.....	114
EXPERIENCIA Y OBTENCIÓN DE NIVELES.....	129
Obtener un nivel.....	129
Personajes multiclase.....	130
EQUIPO, OBJETOS MÁGICOS Y TESORO.....	132
Armadura y escudos.....	132
Armas.....	133
5 CÓMO CREAR TUS PROPIAS AVENTURAS.....	140
LAS HERRAMIENTAS.....	140
Un paseo rápido por la interfaz.....	140
Modos de la pantalla del área.....	141
Módulos.....	141
Áreas.....	142
Objetos.....	144
Conversación.....	145
Crear guiones (secuencias de comandos)	146
Convenciones sobre los nombres.....	146
Trucos y consejos.....	146
Para más información.....	147
EL DUNGEON MASTER.....	147
Empezar una partida	

como Dungeon Master	147
Creador.....	147
Selector.....	148
Acciones con puertas (menú radial)	150
Acciones con criaturas (menú radial)	150
Acciones con desencadenantes (menú radial)	150
Acciones con un grupo.....	150
Lista de jugadores.....	151
Línea de comando.....	151
Referencia rápida de comandos para el DM	152
6 APÉNDICE A: CUADROS Y TABLAS.....	154
7 APÉNDICE B: GLOSARIO.....	174
8 ÍNDICE.....	178
9 CRÉDITOS	184
10 ASISTENCIA TÉCNICA.....	193
11 ICONOS DE CONJUROS.....	194



INTRODUCCIÓN





BIENVENIDO A NEVERWINTER NIGHTS.

Neverwinter Nights es un juego de rol épico que usa las reglas de la 3. edición de Dungeons & Dragons y está ambientado en los Reinos Olvidados (Forgotten Realms). Si eres un recién llegado a D&D o a los Reinos, quiero darte la bienvenida a este emocionante mundo de criaturas terribles, magia sobrecogedora y aventuras heroicas. Si ya eres un jugador experimentado, quiero darte la bienvenida a la mejor adaptación para ordenador que se haya hecho nunca de las reglas del D&D.

Neverwinter Nights es la culminación de casi cinco años de durísimo trabajo llevado a cabo por un gran equipo experimentado y consagrado plenamente a este juego. Durante el desarrollo de éste, el tamaño del equipo pasó de una sola persona hasta 65 miembros que trabajaban en él a jornada completa. BioWare es una compañía que ya ha publicado varios juegos de gran difusión, como Baldur's Gate y el Baldur's Gate II. Pero con Neverwinter Nights hemos ido más allá al proporcionarte a ti, el jugador, las herramientas para que realices tus propios diseños del juego. Así podrás ver el emocionante mundo del desarrollo de juegos desde nuestro punto de vista y trabajar con las mismas herramientas que nosotros mismos usamos para crear la campaña oficial.

Para resumir: juega, explora y crea. Juega y disfruta con el juego que hemos creado para ti; explora las utilidades que te proporcionamos y crea tus propios mundos de aventuras. Por último, me gustaría señalar que también te puedes aventurar en Internet para explorar los mundos que hayan creado otras personas como tú.

**Que tengas unas felices aventuras,
Trent T. Oster
Productor de Neverwinter Nights
BioWare Corp.**



¿QUÉ CONTIENE ESTE MANUAL?

Este manual se divide en cuatro partes importantes. La primera se dedica a todo lo que debes saber para jugar a Neverwinter Nights. En ella se explica cómo se crean los personajes, cómo recorrer y explorar el mundo y cómo irse de aventuras online con otros personajes jugadores.

La segunda parte, "Gentes y lugares", describe el vibrante mundo de Faerûn, también conocido como "Reinos Olvidados". En ella se detallan todas las zonas de interés: desde la civilizada ciudad de Noyvern hasta las salvajes e indómitas montañas del Espinazo del Mundo. Esta información sobre el trasfondo no es indispensable para jugar a Neverwinter Nights, pero puede resultarte de gran ayuda para entender mejor el mundo de los Reinos Olvidados.

La tercera parte, "El Manual del Jugador", describe las reglas de Dungeons & Dragons tal y como se usan en Neverwinter Nights. La información que se proporciona en esta parte está pensada para ayudarte a comprender las reglas que rigen el juego y mejorar la interacción de tu personaje con el mundo que lo rodea durante el transcurso de sus aventuras.

La última parte, "Cómo crear tus propias aventuras", explica las Herramientas de Neverwinter Nights y el Cliente Dungeon Master, ambos incluidos con Neverwinter Nights. Las herramientas de desarrollo de Neverwinter Nights constituyen la misma aplicación que BioWare usó para crear la campaña oficial del juego. El Cliente Dungeon Master se usa para que tú, como DM, puedas hacer tus propias partidas multijugador con un control absoluto en la configuración y el funcionamiento del juego.





LA HISTORIA HASTA EL MOMENTO

Al empezar el juego, la antaño poderosa ciudad de Noyvern se encuentra hecha un hervidero de pánico y terror. Han muerto miles de personas debido a una plaga misteriosa, llamada la Muerte Aullante, y miles más ya están infectadas. Ante el riesgo de que la epidemia se propague por la faz de Faerûn, los Señores de Noyvern han declarado la cuarentena y cerrado todas las entradas al viaje y al comercio, con lo que dentro de las murallas de la ciudad se han quedado atrapados infectados y sanos por igual.

Lady Aribeth de Tylmarande ha hecho un llamamiento a todos los aventureros que se encuentran en la ciudad pidiendo que la ayuden a mantener el orden y encontrar una cura. Las promesas de honores y riquezas han atraído a muchos al lado de Aribeth, pero de momento todo ha sido en balde. La plaga se propaga más y más cada día que pasa y asola los barrios más pobres de la ciudad como un incendio descontrolado. Muchos aspirantes a héroes ya han caído y la tan ansiada cura no aparece ni por asomo...

EL JUEGO





INICIO RÁPIDO

REQUISITOS DE SISTEMA:

- Pentium II 450 Mhz o AMD K-6 450 Mhz
- Windows 98/ME/2000SP2/XP
- Windows 98/ME con 96 Mb de RAM
- Windows 2000SP2/XP con 128 Mb de RAM
- 1.2 Gb de disco duro
- Unidad CD-ROM o CD/DVD-ROM 8x
- Tarjeta de vídeo TNT2 de 16 Mb compatible con OpenGL 1.2
- Tarjeta de sonido compatible con DirectX
- DirectX 8.1 (incluido)

CÓMO INSTALARLO Y EMPEZAR A JUGAR

Para instalar Neverwinter Nights basta con que insertes el CD 1 del juego en tu unidad de CD-Rom y sigas las instrucciones y diálogos que aparezcan en pantalla. Si no tienes el 'autoarranque' activado (es decir, si no pasa nada tras uno o dos minutos de haber insertado el CD), tendrás que iniciar el proceso de instalación manualmente. Examina el CD y busca el programa Setup.exe. Cuando lo encuentres, haz doble clic en el icono de Setup.exe y éste empezará el proceso de instalación.

Tras instalar el juego se te ofrecerá la posibilidad de consultar el archivo Léeme (readme) o empezar a jugar. El Léeme es un archivo de texto en el que se detallan los añadidos al manual desde que éste se imprimió.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

La utilidad de configuración para Neverwinter Nights (nwconfig) arranca automáticamente la primera vez que juegas. También se puede acceder a ella desde el programa de inicio del juego pulsando el botón "Configurar".

La utilidad de configuración para Neverwinter Nights determinará el hardware que tenga tu equipo y los ajustes de software 3D recomendados como configuración óptima para el funcionamiento del juego (podrás modificarlos para que se ajusten al hardware específico de tu equipo). Esta información también es útil para generar un informe que remitir a BioWare solicitando que te ayude a resolver cualquier problema técnico.

La primera vez que arranque esta utilidad, comprobará automáticamente si el equipo cumple los requisitos mínimos para jugar a Neverwinter Nights. Puedes volver

a realizar esta comprobación en cualquier momento si pulsas el botón Detectar en la página de Detección.

En la página de Pantalla puedes configurar el juego para usar OpenGL o DirectX, la resolución a la que quieras jugar y el paquete de texturas que quieras utilizar. También puedes gestionar la lista de los paquetes de texturas instalados desde esta misma página de Pantalla. Antes de poder guardar estos cambios, se te pedirá que pruebes cualquier modificación que hayas hecho a los ajustes de Pantalla.

La página de Informes te permite generar dos tipos de éstos. El primero es un índice del hardware y software 3D que se ha detectado en tu equipo. El segundo es un informe en inglés que incluye más información sobre el programa y que puedes enviarnos a BioWare para que te ayudemos a resolver cualquier problema técnico que tengas.

CÓMO OBTENER AYUDA

Consulta "Asistencia técnica" en la página 191.

FUNDAMENTOS DE LA CREACIÓN DE UN PERSONAJE

Debes crear un personaje para poder jugar a Neverwinter Nights (NWN). Si estás impaciente por jugar, puedes seleccionar un personaje pregenerado, personalizarlo y empezar directamente. Si eres un jugador experimentado de Dungeons & Dragons, podrás crear tu personaje a partir de cero.

Cuando estés listo para empezar a jugar, haz clic en el botón "Nueva" y escoge el prelude. Esto cargará el módulo del prelude y lo dejará preparado para jugar. Si quieres empezar tus aventuras rápidamente, escoge la opción para jugar con un personaje pregenerado. Luego puedes personalizar rápidamente unos cuantos detalles de tu personaje y proseguir con el juego. Si quieres tener un control completo sobre el proceso de generación, puedes elegir la otra opción y crear tu personaje con todo detalle. En posteriores secciones de este manual se explican los pormenores de la generación completa del personaje (consulta la página 46).

Personajes locales y personajes del servidor

En Neverwinter Nights hay dos tipos de personajes jugadores: los locales y los del servidor. Los personajes locales son los que se crean y guardan en tu ordenador, y con los que puedes jugar siempre que quieras y en cualquier lugar donde se permitan personajes locales. Los personajes del servidor son los creados por el servidor del juego y se quedan allí. Para jugar con uno de éstos, antes debes conectarte al servidor donde se creara ese personaje. Los personajes del servidor son seguros y con ellos tienes la certeza de que jugarás en igualdad de condiciones en las partidas multijugador. Cuando pongas en marcha una partida podrás configurar qué personajes se admiten: si locales o del servidor.



INTERFAZ DE JUEGO

La pantalla principal de la interfaz de juego de Neverwinter Nights está diseñada para interferir lo menos posible con el desarrollo de la partida. La pantalla principal es como una especie de marco en el que los diversos paneles con los que te relacionas (como el inventario y la hoja de personaje emergente) sólo cubren la mitad de la zona de juego con un panel transparente.

En NWN tu personaje siempre está en el centro de la pantalla. Tu interacción con el mundo se lleva a cabo usando el ratón para mover el cursor por la pantalla y los botones izquierdo y derecho del ratón para ejecutar las acciones. Cuando el cursor pasa sobre un objeto o criatura, su icono se transforma en uno de acción que te indica la opción predeterminada para tal objeto. Haz clic con el botón izquierdo para llevar a cabo la acción predeterminada. Haz clic con el botón derecho para que aparezca el menú radial y así llevar a cabo otra acción con ese objeto.

Haz clic izquierdo en la pantalla para mover tu personaje por el mundo de juego. Para atacar a una criatura hostil, sitúa el cursor sobre la criatura y el icono se convertirá en uno de combate. Haz clic izquierdo para empezar con tu ataque.

EL MENÚ RADIAL:



El menú radial es la herramienta principal de tu interacción con el mundo de Neverwinter Nights. Para que éste aparezca, sitúa el cursor encima del objeto con el que quieras la interacción y pulsa el botón derecho del ratón. Hecho eso, emergerá un menú radial con ese objeto en el centro.

Este menú contiene un anillo de acciones posibles que llevar a cabo con el objeto, desde lanzar un conjuro hasta atacar al objetivo, tal y como se ve en la fotografía de arriba (a). Un rápido clic izquierdo lleva a cabo la acción seleccionada. Algunas acciones pueden contener una flechita a su lado, tal y como se ve en la fotografía (b); ésta indica que hay otro nivel de acciones, al que puedes acceder haciendo clic izquierdo sobre ella. En torno a la acción puede verse un pequeño anillo con una flecha al lado, como en la fotografía (c). El anillo es en realidad una vista previa del siguiente nivel del menú, lo que te permite conocer a primera vista lo que contiene aquél.

Otra forma de utilizar este menú, más avanzada, es utilizar el ratón para moverse por los diferentes elementos: para hacerlo debes mantener pulsado el botón derecho del ratón. Otro método avanzado para el control radial es usar el teclado numérico. Cada tecla numérica

de este teclado se corresponde con una posición del menú radial (es decir, 8 es la parte superior; 2, la inferior; 7, la superior izquierda...).

LA BARRA DE ACCESO RÁPIDO:

Esta barra es una parte integral de la interfaz de NWN que te permite acceder rápida y fácilmente a las acciones más corrientes del juego. Cada "casilla" de esta barra se corresponde con una tecla de función del teclado. Cuando pulses la tecla relacionada, se ejecutará la orden contenida en la casilla. Puedes arrastrar objetos desde tu inventario a la barra de acceso rápido y pulsar la tecla, o hacer clic en la casilla para usarlos o equiparte con ellos, según de qué se trate. Puedes poner conjuros en la barra de acceso rápido si arrastras los iconos de aquellos que tengas preparados o si usas el menú radial en la barra de acceso rápido y seleccionas el que quieras.

LA PANTALLA PRINCIPAL DEL JUEGO

La pantalla principal de la interfaz tiene nueve secciones distintas que te proporcionan una información muy valiosa sobre el juego y te ofrecen el control sobre el personaje y la partida.





1 El retrato del personaje

Es la miniatura que escoges para representar a tu personaje. Cuando los demás personajes examinen al tuyo durante la partida, éste será el retrato que vean de él. Al lado del retrato hay una fina barra roja que muestra el estado de salud actual de tu personaje. Si la barra de salud se vuelve verde, indica que tu personaje ha sido envenenado. Si la barra se vuelve marrón, tu personaje está enfermo.

2 El recuadro de opciones

Aquí puedes hacer clic en diversos botones para acceder a las pantallas de interfaz necesarias para manejar a tu personaje, como el mapa de juego, la pantalla del inventario, el diario, la hoja de personaje, la página de opciones, el libro de conjuros y el panel de opciones de jugador contra jugador.

3 La barra del grupo



Aquí es donde aparecen los miembros de tu grupo. Puedes agregar más jugadores a tu equipo mediante la opción "Socializar" del menú radial. Con el menú de "Socializar", puedes invitar a otro jugador a que se una a tu grupo si seleccionas la opción "Invitar" del menú radial. El jugador invitado podrá ir a su vez a la opción de "Socializar" y seleccionar "Unirse al grupo". Si convocas a una criatura, ésta se añadirá a tu barra de grupo mientras esté presente. También puedes usar la barra del grupo para obtener información rápida de tus compañeros o llevar cabo acciones con ellos si haces clic con el botón derecho y accedes así a un menú radial. La barrita al lado izquierdo del retrato muestra la salud actual del personaje en cuestión. En el espacio superior de la derecha hay un icono en forma de flecha, señalado con un (1) en la foto de arriba. La flecha señala la dirección en la que ese personaje se encuentra respecto al tuyo. En el espacio señalado con un (2) aparece un icono que muestra la acción actual que el personaje está llevando a cabo; ya sea combatir, lanzar un conjuro o descansar. Si el personaje está muerto aparecerá una calavera.

4 Las ventanas de conversación

Esta ventana te muestra los mensajes de los demás jugadores. Puedes subirla y hacerla más grande si arrastras la pestaña negra que tiene en la parte superior. También puedes hacer clic derecho sobre la pestaña para configurar los diversos filtros posibles para los mensajes de diálogo en cada ventana. Para filtrar una ventana en la que sólo quieras ver los mensajes de combate, haz emerger el menú radial en la ventana de conversación y desactiva todas las demás opciones. Para responder rápidamente a alguien que acabe de hablar contigo, haz clic en su retrato y se te dará opción a ello.

5 La barra de entrada de conversación

Aquí es donde escribes tus mensajes de conversación. Pulsa la tecla Intro o haz clic en la barra para empezar a escribir el texto. Puedes usar varios comandos precedidos de barras (/) para controlar el tipo de mensaje que envías. Una "/"S" antes del texto envía el mensaje como un grito que se oyerá por toda la zona. Una "/"T "nombre del jugador"" o una "/"W "nombre del jugador"" envía un mensaje privado (con voz normal o susurrando, respectivamente) al jugador que hayas especificado en el campo "nombre del jugador".

6 La barra de acceso rápido

Esta barra es el sitio desde donde puedes acceder rápidamente a muchas funciones del juego para agilizar la partida. Podrás encontrar una descripción más completa de ella en la página 15.

7 La brújula

Este elemento no es más que un sencillo indicador de la dirección. La "N" de la brújula siempre señala el norte: así que, si haces caminar a tu personaje en la misma dirección que señala el indicador de la N, te estarás moviendo directamente hacia ese punto cardinal.

8 La cola de acciones

Aquí se muestran las acciones que tu personaje está llevando a cabo en el momento y todas las que le has dicho que realice. En el fragor del combate puede que te encuentres dando órdenes más rápidamente de lo que tu personaje es capaz de ejecutarlas. En estos casos, las órdenes se agregan a la cola de acciones y se llevan a cabo por el orden en que se dieron. Si quieres eliminar una acción de la cola, basta con que hagas clic derecho en ella.

9 La barra de estado

Esta barra muestra los efectos que estén activos en tu personaje en un momento dado. Si tienes un conjuro lanzado que te otorgue un bonificador a una característica o alguna capacidad adicional, esto se reflejará en la barra de estado. Esta barra también muestra todos los efectos negativos que estén activos en tu personaje, como conjuros hostiles, venenos o enfermedades. Mantén el ratón encima de cualquiera de los iconos para obtener una descripción del efecto. Cuando un icono empiece a parpadear en la barra de estado, querrá decir que el efecto está a punto de expirar.

Interacciones más frecuentes dentro del mundo

Algunos de los seres o cosas con los que puedes relacionarte más a menudo en el mundo son:

Criaturas

Las criaturas hostiles se vuelven de color rojo cuando sitúas el ratón sobre ellas, y el cursor se convierte en el icono de ataque. Puedes sopesar la dificultad que entraña una criatura



2•EL JUEGO

si la examinas. Haz clic derecho para acceder al menú radial y selecciona la opción "Examinar", en el centro de la parte superior.

Las criaturas que no son hostiles se vuelven azules (o verdes si son de tu grupo) cuando sitúas el ratón sobre ellas, y el cursor se convierte en un icono de hablar.

Objetos

Para obtener más información acerca de un objeto, haz clic derecho para acceder al menú radial y selecciona la opción "Examinar", en el centro de la parte superior. Si un objeto está sin identificar, puede ser mágico: utiliza la habilidad de Saber popular o el conjuro de Identificar para averiguar la capacidad de los objetos mágicos.

Los objetos y armas pueden añadirse directamente al equipo mediante el uso del menú radial. También pueden asignarse objetos y armas a la barra de acceso rápido, donde los usarás como siempre si los seleccionas. En la barra de acceso rápido, haz clic derecho en un objeto que tenga muchos usos y selecciona "Asignar uso especial" para definir el que desees utilizar por defecto.

Recipientes, palancas y demás

Abre los recipientes haciendo clic izquierdo en ellos o selecciona la opción "Usar" del menú radial. Los recipientes que tengan la llave echada pueden forzarse, reventarse a golpes o abrirse mediante un conjuro. Selecciona sobre un recipiente la opción de forzar cerradura o la de golpear en el menú radial.

También se pueden usar conjuros para abrir los recipientes, y algunos sortilegios pueden dañarlos e incluso destruirlos. Los recipientes que se destruyan se abrirán automáticamente. El conjuro de Apertura abre el cierre de casi todos los recipientes sin dañarlos.

Las palancas y demás artilugios de utilización especial se activan al hacer clic en ellos o al seleccionar la opción "Usar" en el menú radial.

Puertas

Las puertas que tengan el cierre echado también pueden abrirse con la llave o con un conjuro, forzarse o reventarse a golpes. Si tienes la llave apropiada, haz clic izquierdo en la puerta o selecciona la opción "Usar" del menú radial. En cualquier puerta con el cierre echado, selecciona "Forzar cerradura" y "Golpear" en el menú radial.

También se pueden usar conjuros para abrir las puertas, y algunos pueden dañarlas y hasta destruirlas. Las puertas que se destruyan se abrirán automáticamente. El conjuro de Apertura abre el cierre de casi todas las puertas sin dañarlas.

Se puede echar el cierre a las puertas si seleccionas "Echar llave" en el menú radial. Para abrir el cierre de una puerta, ésta debe estar configurada como capaz de ser abierta en las herramientas de desarrollo. Si la opción "Echar cierre" del menú no aparece, es que no se puede echar la llave a esa puerta.



2•EL JUEGO

Desactivación de trampas

Para poder desactivar una trampa, antes has de encontrarla. Para buscar trampas, escoge "Búsqueda activa" de entre la selección "Usar habilidad" del menú radial. En el modo de Búsqueda activa, tu personaje se mueve al paso y realiza las tiradas de Buscar con todo su modificador de habilidad. Tu personaje realizará las pruebas de Buscar a la mitad de su modificador de habilidad cuando no esté en el modo de Búsqueda activa.

En el momento en que se detecta una trampa, una parte del suelo se vuelve de color rojo: la zona destacada es la trampa activa. Sitúa el ratón encima de la trampa detectada y haz clic para acceder al menú radial. En este menú tendrás un par de opciones: desactivar la trampa es una, y recobrarla es otra. Es más difícil recobrar una trampa que desactivarla, pero siempre podrás usar más adelante una trampa recobrada contra tus enemigos.

DAR ÓRDENES MEDIANTE TECLAS DE ACCESO RÁPIDO

Consulta la hoja de inicio rápido que viene en la caja para saber las teclas de acceso directo predeterminadas de Neverwinter Nights.





EL PANEL DEL PERSONAJE

Hoja de personaje

El panel de esta ficha te muestra todos los valores y características importantes de tu personaje. A lo largo de la parte superior del panel hay pestañas para acceder a más información sobre el mismo.



Subpanel de habilidades



Este subpanel muestra todas las habilidades de tu personaje y los modificadores que tiene en cada una. El modificador de habilidad allí indicado equivale a todos los rangos de la habilidad más el modificador por la puntuación de característica. Selecciona cualquier habilidad para obtener más información sobre ella, incluyendo su característica clave y lo caro que te resulte mejorarla.



Subpanel de dotes



Este panel te muestra todas las dotes que tiene tu personaje. Bajo el título de “dotes” Neverwinter Nights incluye las aptitudes que se tienen por raza y por clase, así que en esta pantalla es donde también obtienes información sobre cualquier aptitud especial que tenga tu personaje en función de su clase y raza.

PANEL DE INVENTARIO

Este panel te muestra todo el equipo que lleva tu personaje. La zona de la parte superior de la pantalla te muestra los objetos que tu personaje lleva equipados y la cuadrícula de la parte inferior de la pantalla muestra su inventario total.

Seleccionas un objeto si haces clic en él, o si mantienes pulsado el botón izquierdo del ratón para arrastrarlo entre los espacios del inventario.

En el lado inferior derecho del inventario hay unas cuantas pestañas pequeñas: éstas te permiten acceder a todos los paneles de tu inventario, de modo que es posible llevar un volumen considerable de equipo. A lo largo de la parte inferior verás el peso que carga tu personaje respecto al peso máximo que puede llevar. Si excedes este peso máximo, tu personaje se verá entorpecido y no podrá correr.



A la derecha se muestran el oro y los puntos de objeto que llevas en cada momento. Los puntos de objeto están vinculados con los objetos mágicos. Cada objeto mágico tiene un valor en puntos que se añadirá a tu total de puntos de objeto cuando te equipes con él o lo tengas en el inventario. Cuando alcances el máximo de puntos de objeto no podrás llevar más objetos mágicos. El máximo de puntos de objeto de tu personaje aumenta cada vez que éste gana un nivel (consulta la página 157 para ver una tabla que resume esta progresión).

Equiparse con objetos

Arrastra un objeto hasta un espacio válido para equiparte con él y suéltalo. También puedes equiparte con objetos mediante el uso del menú radial. Haz clic derecho en el objeto y selecciona la opción “Equipar” para asignarlo a un espacio de objeto predeterminado.



UTILIZACIÓN DE RECIPIENTES

Los recipientes funcionan de una manera muy parecida al inventario normal. La parte inferior del panel contiene un inventario, y la superior representa el contenido del recipiente. Puedes arrastrar objetos para ponerlos y quitarlos, o usar el menú radial para recogerlos.



PANEL DE CONJUROS



El panel de conjuros tiene dos partes: el libro de conjuros y la preparación de éstos. A los magos, clérigos y druidas se les exige que preparen sus conjuros antes de lanzarlos, mientras que a los bardos y hechiceros no.

Para preparar un sortilegio, primero selecciona la clase lanzadora de conjuro y el nivel de éste en la pantalla del libro de conjuros. Bajo el nivel seleccionado se mostrará un árbol de todos los conjuros disponibles. Si tu personaje cuenta con alguna dote metamágica (consulta la sección "Dotes"

en la parte 4, "El Manual del Jugador") podrá mejorar los conjuros que tenga preparados si selecciona el icono de la flechita de la izquierda. Este icono se abre para mostrar los conjuros que pueden mejorarse. Puedes obtener información de cualquier conjuro al hacer clic en el botón para examinarlo, situado a la derecha de su nombre.

Una vez hayas seleccionado el conjuro que quieras preparar, puedes hacer clic en la flechita de la derecha o bien arrastrar el icono del sortilegio hasta un espacio de conjuro preparado. Los lanzadores de conjuros multiclase tendrán que repetir este proceso para cada una de las clases que tengan capaces de ejecutar sortilegios. Cuando todos los espacios estén llenos, selecciona "Descansar" en el menú radial principal del juego. Cuando tu personaje haya descansado, estará listo para lanzar los conjuros que tenga preparados.

PANEL DE DIÁLOGO

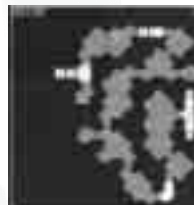
Este panel es la herramienta básica que tienes para relacionarte con los demás personajes de Neverwinter Nights. En la parte superior izquierda de la ventana se muestra el retrato del personaje con el que estés hablando, y el diálogo con ese personaje aparece a la derecha de este retrato.



Debajo del retrato se encuentran las posibles opciones de respuesta para tu personaje. La primera respuesta que se muestra tiene un comentario en rojo, lo que indica que esa opción de diálogo permite una habilidad o aptitud especial. En este caso, la puntuación de Inteligencia del personaje le ha dado alguna idea sobre el diálogo con el PNJ. El jugador puede hacer clic izquierdo en esa opción para que el PNJ responda en consonancia, o escoger cualquier otra. La Inteligencia y el Carisma son dos características principales que conceden ciertas opciones especiales de conversación, pero en determinados casos una gran Fuerza puede ayudar a amenazar a alguien que no quiera soltar prenda, o una buena Sabiduría puede abrir una nueva vía de diálogo.

Puedes detener una conversación en cualquier momento si pulsas la tecla Esc, te alejas caminando o llevas a cabo una acción hostil.

PANEL DEL MAPA



Este panel muestra una vista desde arriba de la zona en que te encuentras. El mapa aumenta a medida que exploras, lo que te permite ver nuevas áreas y llevar la cuenta de dónde has estado. Los iconos pequeños del mapa son alfileres. Cada uno tiene una etiqueta relacionada con él, que se muestra en la parte superior del mapa.

Puedes poner tus propios alfileres en el mapa si haces clic en la caja de alfileres, que se encuentra arriba a la izquierda, y luego en el mapa donde quieras prenderlo. Una vez pongas el alfiler, emergerá una ventana de diálogo en la que podrás escribir el texto que quieras asociar con ese alfiler.



PANEL DEL DIARIO



Este panel muestra el estado de la aventura y el de las diversas búsquedas que hayas emprendido. Las pestañas de arriba de la interfaz activan cuatro diarios concretos.

La pestaña de más a la izquierda selecciona el diario del mundo. Éste muestra las entradas de los grandes acontecimientos que afectan al mundo entero. Si te acabas de incorporar a una partida que ya esté empezada, el diario del mundo es un buen sitio donde “ponerse al día” de los sucesos que hayan acaecido en el mundo.

La segunda pestaña (siguiendo hacia la derecha) muestra el diario personal de tu personaje. En éste se recoge la información sobre las misiones que has aceptado y los personajes con los que has hablado. El diario personal es muy importante, así que no dejes de leerlo con frecuencia para ver los progresos que hayas hecho en tus búsquedas.

La tercera pestaña, contando desde la izquierda, se encuentra vacía: es para ti, para que pongas tus notas e impresiones durante la partida.

La pestaña la derecha del todo resume la información sobre las búsquedas que hayas completado.

PANEL DE TIENDAS



Comprar objetos en una tienda es muy parecido a usar un recipiente. La tienda aparece en el lado izquierdo, y tu inventario está en el derecho. Arrastra un objeto hasta tu inventario para comprarlo. Emergerá una casilla de diálogo en la que se te preguntará si quieres comprarlo. Si accedes a ello y tienes suficiente dinero, se hará la transacción y el objeto se pondrá en tu inventario.

PANEL DE TRUEQUE

Este panel funciona de una manera similar al del recipiente. En el lado izquierdo se encuentran los objetos que te ofrece el otro jugador y en el derecho están todos los objetos que tú quieras darle a cambio. Cuando estés satisfecho con los objetos que se ofrezcan por ambos lados, pulsa el botón de “Ofertar”. Cuando se hace una oferta, el otro jugador tiene dos opciones: aceptarla o rechazarla (ya sea porque cambia los objetos de sus espacios o porque pulsa el botón “Cancelar”). Este sistema requiere que ambos jugadores estén de acuerdo con el intercambio para que el trueque pueda darse.



PANEL DE OPCIONES

Neverwinter Nights dispone de gran cantidad de opciones posibles para personalizar el juego y adaptarlo a tu propio estilo. Despliega el panel de opciones para cambiar cualquier opción del juego. Puedes desplegar el panel de opciones si pulsas la tecla Esc, la tecla "o" o el icono de opciones del menú principal del juego.



En la parte de arriba de la pantalla de opciones se encuentran los botones de "Cargar" y "Guardar". Para cargar una partida, pulsa el botón "Cargar" y escoge aquella que desees. Para guardar una partida, pulsa el botón "Guardar" y escoge el espacio en el que desees guardarla. Después de haberlo escogido, escribe el nombre de ésta y empezará el proceso de guardado.

El siguiente botón es el de "Guardar personaje". Éste te permite guardar el personaje fuera de la partida que estés jugando, y así poder usarlo para otra aventura distinta. Si tu personaje avanza con independencia a la partida que tengas guardada, la vez siguiente que la cargues se te preguntará si quieres actualizarlo. Si respondes que sí, la versión más reciente del personaje se incorporará a la partida guardada previamente.

Las opciones de vídeo contienen los ajustes que se aplican a la configuración visual del juego. Aquí puedes configurar el nivel de detalle de las texturas, la resolución de pantalla y diversas opciones de gráficos. Por norma, cuantas más opciones desactives, más rápido irá el juego. Si el juego funciona mal en tu ordenador, prueba a desactivar opciones hasta que mejore el rendimiento.

Las opciones de sonido te permiten personalizar éste y activar o desactivar diversas opciones de audio.

Los controles te permiten cambiar el modo de cámara y pasar alternativamente por diversas opciones de esquemas de control. Por ejemplo, puedes activar el modo de conducción y controlar a tu personaje con el teclado si quieres.

La asignación de teclas te permite personalizar las teclas de acceso rápido de Neverwinter. En la parte superior del panel de la configuración de teclas hay pestañas para los diversos encabezamientos de las teclas de acceso rápido que puedes cambiar. Para cambiar una tecla basta con que hagas clic en el control que desees cambiar y pulses la tecla que quieras que se asigne a ese lugar de la configuración. No puedes asignar la misma tecla para varios controles, así que ten en cuenta aquellas que ya hayas asignado en la configuración.

Las Opciones de juego te permiten ajustar la dificultad y otros elementos del mismo.

Recomendamos que casi todo el mundo juegue con las configuraciones predeterminadas, ya que con ellas el juego está muy equilibrado. No obstante, si eres un jugador experimentado de Dungeons & Dragons, quizá quieras seleccionar la opción de "D&D puro y duro". Este ajuste incluye algunos de los aspectos más complejos del sistema de reglas y permite que los monstruos hagan un uso completo de sus aptitudes, como el control mental y los conjuros y efectos de muerte.



MULTIJUGADOR

VIAJAR ONLINE

Para jugar a Neverwinter Nights en modo multijugador necesitarás una conexión con otros ordenadores, ya sea mediante Internet o una red de área local (LAN). Puedes ser anfitrión de un servidor de juego, para permitir que otros jugadores se unan a ti en tus aventuras, o bien puedes conectarte a una partida ya existente de la que sea anfitrión otra persona.

La primera vez que juegues online se te pedirá un perfil de jugador. Este perfil permite a NWN distinguir entre jugadores diferentes y también te da acceso a áreas especiales del sitio web de la comunidad de usuarios de Neverwinter Nights (www.neverwinternights.com). Si ya has creado un perfil de jugador, ya sea en el juego o en el sitio web de la comunidad de usuarios de Neverwinter Nights, basta con que introduzcas tu nombre de jugador y contraseña para continuar. Si aún no tienes creado un perfil, pulsa el botón de crear perfil e introduce el nombre de jugador y contraseña que quieras. También se te pedirá una dirección de correo electrónico. Aunque no es necesario que la introduzcas, si no lo haces no podrás recuperar la contraseña en caso de perderla.

SER ANFITRIÓN DE UN SERVIDOR DE JUEGO

Si eres anfitrión de un servidor de juego, tendrás pleno control sobre a quién se le permite jugar en tu partida. También se te permite moderar el juego con la expulsión (sacar de la partida) o la prohibición de entrada (sacar para siempre) a los jugadores. Para ser anfitrión de una partida has de escoger el modo multijugador en el menú principal y luego empezar una nueva partida o bien cargar una ya existente. Esto arrancará un servidor de juego con el módulo o partida guardada que hayas elegido y los demás jugadores podrán participar en tu servidor mientras tú sigas en el juego.

Cuando empieces una nueva partida tendrás gran cantidad de opciones a tu disposición por si quieres personalizar el entorno en el que tus jugadores vivirán sus aventuras. Algunas de las opciones más simples son el número de jugadores permitidos en la partida o si quieres poner o no una contraseña para protegerla. Si pones una contraseña de jugador, los jugadores no podrán apuntarse a menos que la conozcan. Si pones una contraseña de DM, sólo los jugadores que la tengan podrán conectarse al servidor de juego mediante el cliente DM. La siguiente opción importante es la configuración de Jugador contra Jugador (J/J). Estos ajustes se describen un poco más adelante, en la sección "Jugador contra Jugador".



UNIRSE A UNA PARTIDA MULTIJUGADOR

Si sólo quieres jugar una partida, haz clic en multijugador en el menú de inicio y escoge la opción para unirse. Aparecerá una lista de las partidas en la ventana de examen del juego. Si estás jugando sin una conexión a Internet, el juego puede detenerse un momento en esa pantalla. Puedes hacer clic en la pestaña de LAN, en la parte superior del panel, para buscar partidas en tu red local en vez de recurrir al servicio de reunión de Internet. Si tienes una conexión a Internet, verás una gran lista de las partidas que se encuentren disponibles. Puedes clasificarlas mediante varios filtros que se encuentran en la parte superior de la página correspondiente; para ello basta con que hagas clic en cada filtro. También puedes hacer clic en el conmutador de tipos de partida, abajo a la izquierda, que te mostrará las partidas que se ofrezcan para ese tipo concreto. Cuando encuentres una partida que te guste, haz clic en ella y luego en el botón de Conectar, tras lo que se dará curso a tu petición. En la parte superior de la pantalla verás la pestaña del historial. Ésta lleva la cuenta de las últimas partidas que has jugado y dónde se encuentran tales sesiones de juego. Si quieres volver a unirse a una partida que estuvieras jugando, basta con que hagas clic en la pestaña del historial, selecciones la partida que desees jugar y hagas clic en el botón de conectar.

ESCOGER UN PERSONAJE





Una vez te hayas unido a una partida, se te abrirá la página de elección del personaje. A la izquierda verás una lista de los que estén disponibles. Basta con que escojas uno y pulses el botón Jugar para empezar a jugar con él. Algunas veces ciertos personajes se encontrarán desactivados. Esto quiere decir que no se permite jugar con ellos en ese servidor. Esto puede deberse a las restricciones del módulo (por nivel o clase, por ejemplo) o a que el servidor sólo acepte personajes del servidor.

PERSONAJES LOCALES Y PERSONAJES DEL SERVIDOR

Hay dos tipos de personajes en NWN: los locales y los del servidor. Un personaje local es el que guardas en tu ordenador. Puedes usar un personaje local para jugar en muchos servidores de juego diferentes, ya sea en una partida de un solo jugador o para la partida multijugador de la que seas anfitrión. Piensa en ello como si te llevaras tu personaje a casa una vez terminases de jugar con él.

Un personaje del servidor es el que sólo se guarda en el servidor de juego al que te unes. Únicamente tendrás acceso a este personaje mientras estés conectado a ese servidor. Piensa en ello como dejar tu personaje con la persona que haga de anfitrión de la partida. Éste es el sistema recomendado para la gente que esté jugando en un grupo estable, ya que los jugadores no podrán alterar sus personajes cuando estén desconectados.

El propio servidor puede configurarse para que acepte personajes locales o del servidor. Cuando te conectes a un servidor se te informará de qué tipo de personajes permite. Si te conectas a uno que sólo permita personajes del servidor, puedes crear uno nuevo allí si pulsas el botón Nuevo personaje, en la página de la lista de los personajes.

PASAR PERSONAJES DE UNA PARTIDA A OTRA

En NWN no hay diferencia entre los personajes de una partida en solitario y los de una partida multijugador. En cualquier momento puedes extraer un personaje de una partida guardada, jugar online con él y luego seguir utilizándolo en solitario.

Para extraer un personaje de una partida guardada, basta con que cargues aquella que lo incluya y luego vayas a la página de Opciones. Pulsa el botón Guardar personaje y verás un mensaje que te dirá "Tu personaje se ha exportado con éxito". Esto creará un personaje local que será una copia exacta del que se encontrara en la partida. Si luego vuelves a la pantalla principal y te unes a una partida multijugador, podrás escogerlo para jugar con él en ese tipo de partidas. También obtendrás una copia de tu personaje automáticamente cuando completes una aventura multijugador.

Si cargas la partida guardada original, podrás seguir jugando desde donde la hubieras dejado y con el personaje que esté almacenado en ella. Si quieres seguir jugando donde lo hayas dejado, pero con un personaje diferente, ve a la pantalla de carga del



juego. Selecciona la partida guardada que desees y pulsa el botón de importar personaje, en vez del de cargar. A continuación verás una pantalla en la que podrás escoger personajes. Elige cualquiera local y pulsa Jugar. Se cargará la partida guardada, pero con tu nuevo personaje en vez del que hubiera en la partida guardada. Cualquier guardado que se haga desde este momento almacenará el nuevo personaje.

FORMAR UN GRUPO

Para formar un grupo multijugador primero tendrás que invitar a una persona a que se una a ti. La persona en cuestión debe responder entonces si accede a unirse o no.

Para invitar a alguien a que se una a tu partida utiliza la opción del menú radial que hay bajo el encabezado de Socializar. Haz clic derecho en el jugador al que quieras invitar y selecciona el encabezado Socializar. Dentro de socializar, haz clic en el botón de Invitar y el otro jugador recibirá un mensaje donde se le comunicará que le has enviado una invitación para formar un grupo.

Después de que esté formado, puedes disolver el grupo si vas al mismo lugar del menú radial y haces clic en la acción correspondiente.

JUGADOR CONTRA JUGADOR

Hay tres niveles posibles en la opción jugador contra jugador (J/J): Sin J/J, J/J de grupo y J/J total. Si escoges Sin J/J, los jugadores no podrán dañarse entre sí. El ajuste de J/J de grupo te permite hacer daño a otros personajes siempre y cuando no estén en tu grupo, en cuyo caso no podrás hacerles daño alguno. La última configuración posible es J/J total. Con ésta le puedes hacer daño a cualquier personaje a menos que el área en la que te encuentres esté bloqueada contra J/J. J/J total supone que los conjuros con área de efecto dañarán a los otros personajes que estén dentro de su alcance: así que, si quieres jugar con esta opción, deberás vigilar mucho hacia dónde diriges tus sortilegios con área de efecto. La configuración de J/J de las opciones del servidor dicta el nivel máximo de conflicto J/J que se permite en el módulo. Esto significa que, aunque el J/J del servidor esté ajustado a J/J total, en el módulo aún puede haber áreas de J/J de grupo o Sin J/J; pero, si el servidor está configurado Sin J/J, todas las áreas del módulo estarán con esa opción.

CUANDO LOS OTROS JUGADORES TE CAEN BIEN O MAL

Al pulsar el botón de las Reacciones del jugador podrás acceder al panel con ese mismo nombre. Este panel describe la configuración de J/J del área donde estés y contiene información sobre tu actitud respecto a los demás jugadores de ese mundo. Básicamente, puede ser que un jugador te caiga bien o mal. Para cambiar tu actitud respecto al jugador,





2•EL JUEGO

basta con que hagas clic en su nombre. Has de saber que cuando cambies tu actitud respecto a un jugador éste será informado de ello. También puedes ver la reacción del otro jugador respecto a ti si buscas en su entrada respectiva, en la columna de reacción. ¿Y qué importa todo esto de que alguien te caiga bien o mal? Pues sirve para configurar las actitudes de tus compañeros y limitar el tipo de acciones hostiles que puedas llevar a cabo contra otro jugador. Según el ajuste de J/J que haya para el área donde estés, tu actitud determinará si te muestras amistoso, neutral u hostil con ese jugador.

La tabla siguiente describe los efectos de tu actitud y la configuración J/J.

	Sin J/J	Protección del grupo	J/J total
En grupo	Amistoso	Amistoso	Neutral
Cae bien	Amistoso	Neutral	Neutral
Cae mal	Amistoso	Hostil	Hostil

Si te muestras amistoso con otros jugadores, no puedes hacerles daño, hurtarles sus cosas ni llevar a cabo acciones hostiles contra ellos. Ningún conjuro hostil les afectará y no llevarás a cabo ataques de oportunidad contra ellos. Tus compañeros (familiares, compañeros animales, criaturas convocadas y ayudantes) no atacarán a estos jugadores.

Si eres neutral con otros jugadores, puedes llevar a cabo acciones abiertamente hostiles contra ellos y los conjuros hostiles les harán daño. Aun así, tus compañeros no atacarán a esos jugadores y no podrás efectuar ataques de oportunidad contra ellos.

Si te muestras hostil con otro jugador, podrás llevar a cabo cualquier acción hostil contra él, recibirás ataques de oportunidad y tus compañeros le atacarán.

La leyenda que hay en la parte inferior del panel de Reacciones del jugador contiene una lista completa de las consecuencias de tu estado de hostilidad.

Si eres anfitrión del servidor de juego, tendrás un botón de expulsión y otro de prohibición de entrada. Cuando selecciones a un jugador y pulses el botón de expulsar, le desconectarás de tu servidor. Ese jugador podrá volver a conectarse más adelante. Si prohíbes la entrada a un jugador, su perfil se agregará a la lista de entradas prohibidas de tu servidor, lo que le impedirá conectarse a él.



5 GENTES Y LUGARES





CIUDADES Y VILLAS

Tus viajes te llevarán por muchas tierras de los Reinos Olvidados, desde el norte de la Costa de la Espada hasta la Frontera Salvaje. A continuación se listan varias de las ciudades y zonas más importantes del juego.

LA CIUDAD DE NOYVERN

Es una urbe refinada donde todas las razas civilizadas de Faerûn conviven en paz. Noyvern está aliada con Aguas Profundas, en contra de Luskan y los orcos, y está tan fuertemente fortificada que se considera una de las ciudades más seguras de la Costa de la Espada. Durante los últimos meses una terrible plaga ha obligado a poner en cuarentena a esta ciudad, antaño tan bulliciosa.

LA CIUDAD DE LUSKAN

Luskan es una población costera que se encuentra a orillas del Mar de las Espadas. Algunas veces también es conocida como la Ciudad de las Velas, y su bagaje naval se refleja en el consejo de los Grandes Capitanes, que gobierna la ciudad. Algunos murmuran que estos capitanes no son más que marionetas en manos de la Hermandad Arcana, y los rumores más recientes apuntan a que un mal aún más oscuro se ha arraigado en la ciudad. Sean ciertos o no estos rumores, la verdad es que Luskan es una oscura ciudad de piratas y otras gentes de mal vivir.

PUERTO FINÁL

Esta pintoresca villa de pescadores depende de la ciudad de Noyvern para sacar adelante su depauperada economía, que últimamente ha llegado hasta la bancarrota. Aunque este puerto pacífico fue parte en su día de una próspera ruta marítima, actualmente no es más que un pueblecito en el que nada emocionante parece suceder.

POZO DE BEORUNNA

Ésta es la tierra ancestral de la tribu uthgardt del León Negro. Al sur de esta pequeña villa se encuentra Fuerte Ilkard, un destacamento mantenido por la ciudad de Noyvern contra las numerosas hordas de orcos que pululan por la zona.

PERSONALIDADES DEL NORTE



LORD NASHER

Es un aventurero que ha sobrevivido a sus tiempos de correrías. Antaño famoso por todo el Norte, durante los últimos años se ha contentado con gobernar la ciudad de Noyvern. Ahora que su amada ciudad se enfrenta a los tiempos más difíciles, se ha vuelto a poner en acción y ha reunido a un pequeño grupo de héroes de su confianza para poner fin a los horrores de la Muerte Aullante.



ARIBETH

Famosa por su belleza, nombrada caballero por su fe y amada por su bondad, se dice que la joven Aribeth está entre los paladines más importantes de Tyr de toda la Costa de la Espada. Se encuentra entre los consejeros en quien más confía Lord Nasher y ahora se le ha encargado encontrar un remedio a la letal Muerte Aullante.



FENTHICK

Este bondadoso ministro de la justicia de Tyr se ha ganado un nombre por derecho propio en Noyvern, no sólo por la sabiduría de sus decisiones, sino por su amor cortesano con la codiciada Aribeth de Tylmarande. En algunos círculos ambos han llegado a ser conocidos afectuosamente como "la Espada y la Balanza del mismísimo Tyr" y casi todo el mundo piensa que anunciarán su compromiso antes de fin de año.



DESTHER

Es el actual Caballero Vigilante de Yelmo de la ciudad de Noyvern. Al reducir los prohibitivos costes de los servicios de la Iglesia y ocupar su tiempo en visitar a los heridos, los indolentes y los pobres, Desther ha hecho mucho por revitalizar el ministerio de Yelmo entre los menos afortunados de Noyvern. Sin embargo, ante la faz de la Muerte Aullante sus buenos oficios sólo han valido para aliviar la agonía de un inevitable fin.



3. GENTES Y LUGARES



AARIN GEND

Poco se sabe de este maestro espía, aparte de retazos de información que, sin duda alguna, ha filtrado él mismo. Su calculado aire de calma y confianza oculta una profunda intensidad: una firme voluntad de llevar a cabo lo que sea necesario, sin importar el coste. Pocos son lo bastante temerarios como para cruzarse en su camino.

AVENTUREROS

En la ciudad de Noyvern hay muchos héroes. Algunos han venido en busca de oro y fama; y otros, con el deseo de aliviar el sufrimiento de esta ciudad, antaño tan hermosa. Todos están dispuestos a unirse a tu grupo de aventuras si necesitas de ellos.

NOTA: estos ayudantes te darán diversos objetos, por diferentes razones. Llévalos encima o, de lo contrario, quizá seas incapaz de completar las tramas de los diversos ayudantes que aparecen en Neverwinter Nights.



LINU LA'NERAL

Esta sacerdotisa elfa ha viajado desde su tierra natal de Eternôska hasta la ciudad de Noyvern sólo para verse atrapada por la cuarentena. Está buscando un artefacto sagrado que le robaron recientemente y que hace poco se ha visto en esta ciudad.



SHARWYN

Esta buscadora de fama y fortuna suele encontrarse en cualquiera de los establecimientos locales de su ciudad natal, ya sea cantando una nueva balada o reforzando sus contactos con los elementos menos recomendables de Noyvern.

3. GENTES Y LUGARES



DAELAN TIGRE ROJO

Este bárbaro uthgardt permanece callado como una tumba cuando se le pregunta por sus razones para estar en Noyvern. Alquila sus servicios como mercenario, pero sólo a quienes cuentan con la moneda adecuada y el temperamento apropiado para este honorable semiorco.



TOMI "SONRISAS" CARNE DE HORCA

Hace poco, este mediano tuvo que salir precipitadamente de Puerto Calim y llegó hasta Noyvern. Ahora, el Sonrisas se encuentra atrapado en esta agonizante ciudad y se emplea en trabajos de lo más peregrinos mientras intenta no meterse en demasiados problemas.



ROETORVO

Es un asesino frío y despiadado que dejó su clan de enanos hace mucho tiempo para unirse a la orden monástica de la Larga Muerte. Como todos los monjes de esta malvada orden, reverencia a la muerte, el sufrimiento y todas las cosas espantosas y macabras. Roetorvo siempre está ansioso por entregar nuevas víctimas al abrazo de la Muerte, el Lord Silencioso.



CORPÓTEO GLINCKLE

A este aventurero gnomo le encanta todo lo novedoso. Es un coleccionista de baratijas al que se le puede encontrar vagabundeando por las calles de Noyvern o esperando en el enclave de mercenarios a que alguien contrate su talento como hechicero.



3. GENTES Y LUGARES

ENEMIGOS

Las criaturas que se listan a continuación se encuentran en las tierras salvajes y los subterráneos que rodean Noyvern, y algunas veces en la propia ciudad. Al lado de cada monstruo hay un número de “cadáveres”: cuantos más cadáveres tenga la criatura, más peligrosa es. Sin embargo, ten en cuenta que para un aventurero poco experimentado cualquier encuentro puede ser fatal.



Trasgos y orcos: estos humanoides salvajes son la pesadilla de cualquier grupo de nivel bajo, aunque los aventureros con experiencia los suelen considerar poco más que un incordio.



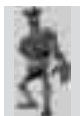
Esqueletos: a estos muertos vivientes, reanimados por la magia nigromántica, se los suele despachar fácilmente con un arma contundente (como una maza o un martillo), pero las espadas, lanzas y flechas son mucho menos eficaces contra ellos.



Zombis: aunque estos muertos vivientes son más fuertes que los esqueletos, sus andares lentos y torpes hacen que resulte más fácil ganarles en velocidad y superarlos así estratégicamente.



Vampiros: son muertos vivientes que se alimentan de los vivos. Los conjuros que protegen contra la consunción de energía también salvaguardan contra la aptitud de consunción de niveles de estos chupasangres. Los vampiros más poderosos son de hecho inmortales hasta que se destruya su ataúd.



Trolls: estos horribles monstruos son poco más que máquinas de matar, capaces de infligir y absorber más daño que muchas otras criaturas que los doblan en tamaño. Los trolls regeneran las heridas normales, aunque son vulnerables al daño causado por el fuego y el ácido.

3. GENTES Y LUGARES



Rakshasas: estos siniestros ajenos son inmunes a casi todos los conjuros y efectos mágicos y son especialmente duchos en matar magos y demás lanzadores de conjuros.



Gólems: estos seres no nacen; se construyen. Son creados por lanzadores de conjuros para propósitos concretos; normalmente, deberes de vigilancia. Todos los gólems son muy resistentes a la magia, pero cada tipo tiene sus puntos débiles concretos.



Bálor: estos imponentes demonios combinan la pujanza física con un potente arsenal de aptitudes sortílegas. Los bálor se encuentran entre los más grandes de su especie, y todo el mundo hace bien en temerlos.



Dragones: estas criaturas fabulosas se han zampado a más aventureros que todos los demás monstruos descritos en estas páginas juntos. Los dragones buenos pueden convertirse en poderosos aliados, aunque algo volubles. Los dragones malignos son los más peligrosos enemigos que uno pueda tener. Evita a toda costa luchar contra estas criaturas: quizá su tesoro sea legendario, pero ¿de qué te sirve el oro si estás muerto?

Puedes ver al instante la dificultad que entraña derrotar a cada criatura si seleccionas la opción “Examinar” en el menú radial. La tabla siguiente resume cada estadio de dificultad.



Categorías de dificultad de los monstruos

Valor de Desafío* del monstruo	Categoría	Color	Explicación
• 5 niveles o más	Imposible	Púrpura	Muerte garantizada.
• 3 ó • 4 niveles	Apabullante	Rojo	Lo vas a pasar muy mal para derrotar a esta criatura.
• 1 ó • 2 niveles	Muy difícil	Naranja echar	No se garantiza la supervivencia sin mano de pociones u otras ayudas mágicas.
Mismo nivel que el personaje (o uno menos)	Desafiante	Amarillo	Puedes derrotar a un par como éstos antes de descansar.
-2 ó -3 niveles	Normal	Azul	Sufrirás algunas heridas.
-4 ó -5 niveles	Fácil	Verde	Valen pocos PX, pero apenas te despeinarán.
-6 niveles o menos	Sencillo	Blanco	No vale la pena gastar el tiempo en ellos.



TIEMPO Y DESCANSO

Asaltos y turnos

Un asalto dura aproximadamente seis segundos de tiempo de juego.

Un turno equivale a diez asaltos, o sesenta segundos.

Tiempo de juego y tiempo real

Cada dos minutos de tiempo real equivalen a una hora de tiempo de juego en NWN. Esto supone que 48 minutos de tiempo real equivalen a un día de 24 horas en NWN.

Descanso

Algunos conjuros y efectos duran un día (en tiempo de juego). Estos efectos desaparecen tras 48 minutos de tiempo real o después de que el personaje descanse.

Descansar sólo ocupa 30 segundos, pero a efectos de juego equivale a 24 horas de descanso completo. Se preparan conjuros, desaparecen los efectos de éstos, se recargan los objetos que tengan cargas diarias y demás.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no text or other markings on the paper.

MANUAL DEL JUGADOR





4. MANUAL DEL JUGADOR

Neverwinter Nights está basado en la 3. edición del juego de rol Dungeons & Dragons y te permite crear e interpretar personajes de dimensiones épicas. Podrás viajar por mundos fantásticos y sobrecogedores, y participar en historias tanto heroicas como cotidianas, quedando completamente en tus manos si tu personaje se ha de comportar como tú o, por el contrario, ser tan diferente de ti como la noche del día.

También conocerás a aventureros online, jugadores de todo el planeta con los que podrás aprender, combatir a su lado o, quién sabe, luchar contra ellos. Con el tiempo, tus personajes también se convertirán en maestros, grandes guerreros o el blanco de enemigos. Puedes adoptar cualquier estilo de juego que quieras, ya sea convertirte en una fuerza patente que conforme el país o bien mantenerte entre bastidores.

El reglamento de Dungeons & Dragons ha sido diseñado cuidadosamente para facilitar tus viajes, y Neverwinter Nights aprovecha por completo esta flexibilidad. La ventaja de un juego de rol por ordenador es que el manejo de la gran mayoría de las reglas y funciones es automático, lo que te deja completamente libre para disfrutar de tus aventuras sin tener que preocuparte por las reglas.

Los jugadores que no estén familiarizados con el juego de rol Dungeons & Dragons se verán un poco abrumados al principio por la cantidad de detalles que incluye Neverwinter Nights. Pero no te preocupes: esta sección te proporcionará toda la información que necesitas para competir con el mejor de los jugadores, así que podrás disfrutar por entero de este reino de fantasía que ha cobrado vida.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

Antes de que puedas jugar a Neverwinter Nights tendrás que decidir qué tipo de personaje quieres encarnar. Hay un gran margen para poder personalizarlo a tu gusto, así que esto quizá te espante un poco al principio. Es mejor que recuerdes que no hay personajes mejores o peores, y que cada uno suele apreciar aspectos diferentes del juego. Puedes crear todos los personajes que quieras, así que no te cortes a la hora de hacer experimentos.

Una manera de orientarse en el proceso de creación del personaje es empezar por el concepto del mismo. Muchos jugadores de rol gustan de adoptar personalidades de las historias, los mitos o la cultura popular. Aquellos que disfrutan con los retos a veces se construyen personajes con "defectos", como uno que esté enfermo o sea un poco payaso. Otros pueden adoptar un estereotipo clásico, pero lo juegan de una manera nueva y fresca, como un enano bárbaro que sea un erudito o que prefiera una honda a un hacha. Venga

4. MANUAL DEL JUGADOR

de donde venga la inspiración, cuando tengas el concepto te será mucho más fácil el proceso de la creación del personaje.

Neverwinter tiene un sistema muy flexible a la hora de modificar los personajes, así que no te preocupes demasiado sobre las decisiones que ya hayas tomado. Por ejemplo, imagina que creas un bárbaro gnomo para demostrar a los demás jugadores que los gnomos pueden ser los mejores combatientes; pero, después de un tiempo, te das cuenta de que pasas más tiempo cantando sus hazañas que luchando de verdad. En ese punto podrás adquirir un nivel de bardo, una clase más apropiada para ese estilo de juego. El personaje aún conservaría sus raíces bárbaras, pero podría avanzar libremente como bardo a partir de entonces. Recuerda: gran parte de la diversión de Dungeons & Dragons reside en ver cómo crece y cambia tu personaje.

Crear un personaje es un proceso emocionante, aunque también puede resultar desalentador. Si no tienes muy claro cómo pasar a la siguiente pantalla o no estás seguro de haber hecho la mejor elección, basta con que pulses el botón "Recomendado" y el programa hará una buena elección por ti. Siempre podrás volver al principio del proceso y seleccionar un "Conjunto", que no es más que un paquete de dotes y habilidades centrados en un tema en particular.



4. MANUAL DEL JUGADOR

SEXO

El primer paso en la creación de tu personaje es elegir un sexo. Selecciona hombre o mujer y pulsa "Aceptar" cuando quieras continuar.

RAZA

En Faerûn hay muchas razas entre las que elegir, cada una con distintos puntos fuertes y débiles. Las siete con las que se pueden jugar son: humano, enano, elfo, gnomo, mediano, semielfo y semiorco.

Humano

Los humanos son los más adaptables de las razas comunes. La brevedad de sus generaciones y su predilección por la emigración y la conquista comportan que también sean muy variados físicamente. Los tonos de la tez oscilan entre casi el negro hasta lo más pálido, el cabello de negro a rubio y el vello facial (en el caso de los hombres) de escaso a poblado. Los humanos suelen ser poco ortodoxos en la manera de vestir, lucen peinados muy poco usuales, ropas llamativas, tatuajes y cosas similares.

- Clase predilecta (cualquiera): A la hora de determinar si un humano multiclase sufre algún penalizador a los PX, no cuenta la clase del nivel más alto que tenga
- Aprendizaje rápido: Ganan 1 dote adicional a 1.er nivel.
- Habilidoso: 4 puntos de habilidad adicionales a 1.er nivel, más 1 punto de habilidad adicional en cada subida de nivel.

Enano

Los enanos son muy conocidos por su habilidad en el arte de la guerra, su resistencia al castigo tanto físico como mágico y la ingente cantidad de cerveza que son capaces de beberse. Son poco amigos de las bromas y se muestran suspicaces con los extraños, aunque son generosos con aquellos que se ganan su confianza. Apenas miden entre cuatro y cuatro pies y medio, pero son robustos y de complexión compacta, pareciendo así casi tan anchos como altos. La tez del enano varía entre el moreno más intenso hasta el castaño claro y tienen el cabello de color negro, gris o castaño. Los enanos varones tienen en gran estima su barba.

- Ajustes de los enanos a las características: Con +2, Car -2.
- Clase predilecta (guerrero): La clase "guerrero" de un enano multiclase no cuenta a la hora de determinar si sufre penalizadores a los PX por ser multiclase.

Aptitudes especiales: Afinidad con la piedra, Visión en la oscuridad, Fortaleza contra venenos, Fortaleza contra conjuros, Entrenamiento ofensivo contra orcos, Entrenamiento ofensivo contra trasgoides, Entrenamiento defensivo contra gigantes, Afinidad con una habilidad (Saber popular).



4. MANUAL DEL JUGADOR

Elfo

Los elfos son famosos por sus canciones, poesía y artes mágicas; pero, cuando amenaza un peligro, muestran gran habilidad con las armas y la estrategia. Los elfos pueden vivir hasta 700 años y, para los cánones humanos, son muy lentos en hacer amigos y enemigos y aún más lentos en olvidarlos. Los elfos son esbeltos y miden entre cuatro pies y medio y cinco pies y medio. Suelen ser de tez pálida y cabello oscuro, con los ojos de color verde intenso. No tienen vello facial ni corporal, prefieren las ropas cómodas y poseen una gracilidad casi sobrenatural. Muchas otras razas los encuentran encantadoramente hermosos.

- Ajustes de los elfos a las características: Des +2, Con -2
- Clase predilecta (mago): La clase "mago" de un elfo multiclase no cuenta a la hora de determinar si sufre penalizadores a los PX por ser multiclase.

Aptitudes especiales: Inmunidad a Dormir, Fortaleza contra encantamientos, Competencias adicionales (espada larga, estoque, arco corto y arco largo), Afinidad con una habilidad (Escuchar), Afinidad con una habilidad (Buscar), Afinidad con una habilidad (Avistar), Sentidos agudos, Visión en la penumbra.

Gnomo

Los gnomos están muy buscados por su reputación de buenos alquimistas, inventores y mecánicos, aunque ellos prefieren quedarse con los de su propia especie por simple comodidad. Adoran a los animales, las gemas y las ocurrencias divertidas, especialmente las travesuras. Les encanta aprender a través de la experiencia personal y siempre están probando nuevas maneras de construir cosas. Los gnomos miden entre tres y tres pies y medio y tienen una tez que suele oscilar entre el moreno oscuro y el castaño madera. Su cabello es muy claro y en los ojos suelen tener algún matiz de azul. Los gnomos visten habitualmente con ropas de tonalidades terrosa, pero las decoran de manera intrincada. Los gnomos varones gustan de lucir unas barbas meticulosamente recortadas. Los gnomos viven entre 350 y 500 años.

- Ajustes de los gnomos a las características: Con +2, Fue -2
- Clase predilecta (mago): La clase "mago" de un gnomo multiclase no cuenta a la hora de determinar si sufre penalizadores a los PX por ser multiclase.

Aptitudes especiales: Estatura Pequeña, Fortaleza contra ilusiones, Entrenamiento ofensivo contra reptilianos, Entrenamiento ofensivo contra trasgoides, Entrenamiento defensivo contra gigantes, Afinidad con una habilidad (Escuchar), Afinidad con una habilidad (Concentración), Soltura con una escuela de magia (Ilusión), Visión en la penumbra.





4. MANUAL DEL JUGADOR

Semielfo

Los semielfos tienen la curiosidad y la ambición de su sangre humana junto con los refinados sentidos y el amor a la naturaleza de su sangre élfica, aunque son forasteros en ambas culturas. Para los humanos, los semielfos parecen elfos. Para los elfos, los semielfos parecen humanos. Los semielfos son más pálidos, rubios y tienen la piel más tersa que sus padres humanos, pero los verdaderos tonos de su piel y otros detalles tienen tanta variedad como los de los humanos. Los semielfos suelen tener los ojos verdes de los elfos. Suelen vivir unos 180 años.

- Clase predilecta (cualquiera): A la hora de determinar si un semielfo multiclase sufre algún penalizador a los PX, no cuenta la clase del nivel más alto que tenga.

Aptitudes especiales: Inmunidad a Dormir, Fortaleza contra encantamientos, Afinidad parcial con una habilidad (Escuchar), Afinidad parcial con una habilidad (Buscar), Afinidad parcial con una habilidad (Avistar), Visión en la penumbra.

Semiorco

Los semiorcos son el producto malcarado y hosco de las uniones entre humanos y orcos. Prefieren actuar a meditar y luchar a discutir. Adoran los placeres sencillos, como los festines, las bravuconadas y los bailes desenfrenados. Pueden ser valiosos integrantes en el grupo adecuado de aventureros, pero no los invites a la puesta de largo de una duquesa. Los semiorcos son tan altos como los humanos, pero sus facciones brutales delatan su ascendencia. También aprecian las cicatrices como muestra de orgullo y elemento de belleza. Rara vez llegan a los 75 años de edad.

- Ajustes de los semiorcos a las características: Fue +2, Int -2, Car -2.
- Clase predilecta (bárbaro): La clase "bárbaro" de un semiorco multiclase no cuenta a la hora de determinar si sufre penalizadores a los PX por ser multiclase.

Aptitudes especiales: Visión en la oscuridad.

Mediano

Los medianos son supervivientes natos: astutos, competentes y llenos de recursos. Aún así, son curiosos por naturaleza y muestran una osadía que muy pocos pueblos pueden igualar. Pueden verse tentados por las riquezas, pero suelen derrochar más que ahorrar. Los medianos son rubicundos, tienen el cabello negro y lacio y los ojos de color negro o castaño. Los medianos varones se suelen dejar patillas, aunque rara vez barba o mostacho. Prefieren la ropa práctica y antes se pondrían una camisa cómoda que unas joyas. Los medianos miden unos tres pies y suelen vivir hasta ver los 150 años.



4. MANUAL DEL JUGADOR

- Ajustes de los medianos a las características: Des +2, Fue -2.
- Clase predilecta (pícaro): La clase "pícaro" de un mediano multiclase no cuenta a la hora de determinar si sufre penalizadores a los PX por ser multiclase.

Aptitudes especiales: Estatura Pequeña, Afinidad con una habilidad (Moverse en silencio), Afinidad con una habilidad (Escuchar), Afortunado, Temerario y Buena puntería.

RETRATOS

Selecciona un retrato para tu personaje.

CLASE

Una clase es la profesión o vocación de tu personaje. Determina lo que es capaz de hacer: entrenamiento de combate, aptitudes mágicas, habilidades, etc. Al seleccionar la clase que creas más apropiada para tu personaje, ten en cuenta cuál es la idea principal que tengas de él. Las 11 alternativas básicas que hay pueden aproximarse a casi cualquier concepto de personaje y siempre tendrás diversas opciones a tu disposición. Por ejemplo, tanto guerreros como exploradores resultan unos personajes arqueros excepcionales, mientras que el clérigo y el paladín son muy buenos para dar caza a los muertos vivientes.

En la sección de Aptitudes especiales por clase (página 57) se da una lista de los puntos fuertes y las capacidades de cada clase. Puedes encontrar las tablas relacionadas con las clases en el Apéndice A, en la página 154.





4. MANUAL DEL JUGADOR

Bárbaros

Los bárbaros son valientes, incluso temerarios, y sus habilidades como combatientes les hacen apropiados para la aventura. En vez de basarse en el entrenamiento y la disciplina, los bárbaros poseen una poderosa furia que les hace más fuertes, más recios y capaces de resistir mejor los ataques. Sólo tienen energía para unos cuantos de estos pronto al día, pero con eso suele bastarles. El contacto constante con el peligro también les ha dado una especie de "sexto sentido": una aptitud casi sobrenatural que les permite notar el peligro y esquivar los ataques. Eso por no hablar de su abrumadora forma física, que ya es legendaria.

- Restricciones al alineamiento: Cualquiera no legal.
- Dado de Golpe: d12.
- Competencias: Todas las armas sencillas y marciales, armadura ligera, armadura intermedia y escudos.
- Puntos de habilidad (modificador de Int * 4 a 1.er nivel): 4 + modificador de Int.
- Ex bárbaros: Si alguna vez su alineamiento llegara a ser legal, los bárbaros ya no podrían progresar en niveles.

Bardos

Los Bardos sirven con frecuencia como negociadores, mensajeros, batidores y espías. Les encanta acompañar a héroes (y villanos) para así presenciar gestas heroicas (o villanesas) personalmente, ya que los Bardos que narran historias basadas en experiencias personales gozan de mayor prestigio entre sus colegas. Un Bardo lanza conjuros arcanos sin preparación previa, de forma similar a un hechicero. Su magia se basa en su mayoría en hechizos e ilusiones y, con su música, pueden insuflar ánimo a los aliados, sobrecoger a su audiencia y contrarrestar los efectos mágicos que se basen en el habla o el sonido. Los Bardos también comparten algunas habilidades especiales con los pícaros y su profundo conocimiento de los objetos apenas tiene parangón. Una gran puntuación en Carisma permite al bardo lanzar conjuros de nivel alto.

- Restricciones al alineamiento: Cualquiera no legal.
- Dado de Golpe: d6.
- Competencias: Armas sencillas y marciales, armadura ligera, armadura intermedia y escudos.
- Puntos de habilidad (*4 a 1.er nivel): 4 + modificador de Int.
- Lanzamiento de conjuros: Arcano (basado en el Carisma, sin preparación de conjuros, con el factor del posible fallo de conjuro por llevar armadura). Los bardos empiezan a jugar sabiendo todos los trucos.
- Ex bardos: Los bardos no pueden ganar niveles de experiencia mientras sean de cualquier alineamiento legal.



Consulta también: Conjuros de bardo, en la página 114.



4. MANUAL DEL JUGADOR

Clérigos

Los clérigos actúan como intermediarios entre los mundos de lo terrenal y lo divino (o lo infernal). Un clérigo bueno ayuda a aquellos que lo necesiten, mientras que uno maligno busca extender por el mundo la visión del mal de su deidad. Todos los clérigos pueden curar heridas y arrancar a la gente de las garras de la muerte, y los más poderosos hasta pueden revivir a los muertos. De igual modo, todos los clérigos tienen poder sobre los muertos vivos y pueden expulsarlos o incluso destruirlos. Los clérigos están versados en el uso de las armas sencillas y pueden utilizar cualquier tipo de armadura y escudo sin sufrir penalizador alguno, ya que la armadura no interfiere en el lanzamiento de conjuros divinos. Además de su asignación normal de conjuros, cada clérigo elige concentrarse en dos de los dominios de su deidad. Estos dominios conceden al clérigo poderes especiales y le dan acceso a sortilegios que, de otro modo, nunca podría haber aprendido. La puntuación de Sabiduría de un clérigo ha de ser alta, ya que determina el nivel máximo de conjuro que puede lanzar.

- Dado de Golpe: d8.
- Competencias: Todas las armas sencillas, armaduras y escudos.
- Puntos de habilidad (*4 a 1.er nivel): 2 + modificador de Int.
- Lanzamiento de conjuros: Divino (basado en la Sabiduría, se ignora el fallo de conjuro por llevar armadura).

Consulta también: Conjuros del clérigo en la página 116. Dominios clericales en las páginas 96 y 116, 117, 118 y 119.



Druida

Los druidas no obtienen su poder a base de dominar la naturaleza, sino mediante su unión con ella. Odian lo antinatural, incluyendo las aberraciones o los muertos vivos, y lo destruyen siempre que tienen ocasión. Los druidas reciben conjuros divinos de la naturaleza, no de los dioses. A medida que ganan experiencia pueden incorporar una serie de poderes entre los que se halla la capacidad de adoptar la forma de animales. Un druida suele ir con un compañero animal. Las armas y armaduras que puede llevar un druida están limitadas por sus juramentos tradicionales, no únicamente por el entrenamiento. La puntuación en Sabiduría de un druida ha de ser alta, ya que ésta determina el nivel máximo de conjuro que puede lanzar.

- Restricciones al alineamiento: Han de ser neutrales buenos, legales neutrales, neutrales auténticos, caóticos neutrales o neutrales malignos.
- Dado de Golpe: d8.
- Competencias: Son competentes con bastón, clava, cimitarra, daga, dardo, hoz, honda y lanza; así como con las armaduras ligeras e intermedias y los escudos.
- Puntos de habilidad (*4 a 1.er nivel): 4 + modificador de Int.
- Lanzamiento de conjuros: Divino (basado en la Sabiduría, se ignora el fallo de conjuro por llevar armadura).
- Ex druidas: Un druida que no sea neutral ya no puede ganar más niveles.

Consulta también: Conjuros de druida, en la página 119.





4•MANUAL DEL JUGADOR

Guerrero

Los guerreros pueden ser muchas cosas, desde soldados hasta guardaespaldas de criminales. Algunos ven la aventura como una manera de hacerse ricos, mientras que otros usan sus habilidades para proteger a los inocentes. Los guerreros tienen las mejores capacidades de lucha de todas las clases de PJ y están entrenados en el uso de todas las armas y armaduras de tipo estándar. El riguroso entrenamiento en las artes bélicas de un guerrero le proporciona dotes adicionales a medida que progresa: los guerreros de nivel alto tienen acceso a unas maniobras especiales en ataque cuerpo a cuerpo y al uso de armas exóticas que no están disponibles para ninguna clase de personaje más.



- Dado de Golpe: d10.
- Competencias: Todas las armas sencillas y marciales, todas las armaduras y escudos.
- Puntos de habilidad (*4 a 1.er nivel): 2 + modificador de Int.

Consulta también: Dotes adicionales del guerrero en las páginas 61 y 166.

Monje

Los monjes son combatientes muy versátiles que están entrenados en la lucha sin armas ni armaduras. Los monjes de alineamientos buenos sirven como protectores de la gente, mientras que los malignos son ideales como espías y asesinos. Aunque no lanzan conjuros, canalizan una energía sutil a la que llaman ki. Esta energía les permite llevar a cabo gestas asombrosas, como sanarse ellos mismos, atrapar flechas al vuelo y esquivar golpes a la velocidad del rayo. Sus aptitudes, ya sean mundanas o relacionadas con el ki, crecen con la experiencia y les conceden más poder sobre ellos mismos y su entorno. Los monjes sufren unos penalizadores excepcionales si llevan armadura, igual que pasa si rompen sus estrictos votos. Un monje que lleve armadura pierde los bonificadores a la Clase de Armadura basados en su nivel y Sabiduría, la velocidad de movimiento y los ataques sin arma adicionales por asalto.



- Restricciones al alineamiento: Cualquiera legal.
- Dado de Golpe: d8.
- Competencias: Son competentes con ballesta ligera y pesada, bastón, clava, daga, hacha de mano, honda, kama y shuriken; así como con las armaduras ligeras e intermedias y los escudos.
- Puntos de habilidad (*4 a 1.er nivel): 4 + modificador de Int.

Consulta también: Ataques del monje, en la página 166.



4•MANUAL DEL JUGADOR

Paladines

Los paladines se toman las aventuras muy en serio y hasta la más mundanal de las misiones es, a sus ojos, una prueba personal: una oportunidad para demostrar su valor, aprender tácticas y encontrar maneras de hacer el bien. Los poderes divinos protegen a estos combatientes virtuosos, salvaguardándolos del daño y la enfermedad, curándolos y guardándolos de todo miedo. El paladín también puede emplear este poder para ayudar a otros, sanar heridas o curar enfermedades, así como para destruir el mal. Los paladines experimentados pueden castigar a los sirvientes del mal y expulsar muertos vivientes. La puntuación en Sabiduría de un paladín ha de ser alta, ya que ésta determina el nivel máximo de conjuro que puede lanzar. Muchas de las aptitudes especiales del paladín también se benefician de una puntuación alta en Carisma.

- Restricciones al alineamiento: Sólo pueden ser legales buenos.
- Dado de Golpe: d10.
- Competencias: Todas las armas sencillas y marciales, todas las armaduras y escudos.
- Puntos de habilidad (*4 a 1.er nivel): 2 + modificador de Int.
- Lanzamiento de conjuros: Conjuros de paladín. Divino (basado en la Sabiduría, se ignora el fallo de conjuro por llevar armadura).
- Ex paladines: Un paladín que ya no sea legal bueno no puede ganar más niveles hasta que recobre este alineamiento.



Consulta también: Conjuros de paladín, en la página 122.

Exploradores

Los exploradores son habilidosos cazadores y rastreadores que han convertido los bosques en su propia casa. Su habilidad marcial es casi igual a la del guerrero, aunque carecen de la dedicación de éste al oficio de la guerra. En vez de ello, el explorador concentra sus habilidades y entrenamiento contra un enemigo específico: alguna clase de criatura contra la que guarda un gran rencor vengativo y a la que suele dar caza antes que a cualquier otra. Los exploradores suelen asumir el papel de protectores y ayudan a aquellos que viven en los bosques o pasan de viaje por éstos. Sus habilidades les permiten moverse en completo silencio y casi fundirse en las sombras, especialmente si están en entornos naturales. Además, tienen un conocimiento especial de ciertos tipos de criaturas. Por último, un explorador experimentado tiene tal vínculo con la naturaleza que hasta puede extraer el poder de ésta para lanzar conjuros divinos, de forma muy parecida al druida e, igual que éste, suele ir acompañado de animales que le son fieles. La puntuación en Sabiduría de un explorador ha de ser alta, ya que ésta determina el nivel máximo de conjuro que puede lanzar.

- Dado de Golpe: d10.
- Competencias: Todas las armas sencillas y marciales, armadura ligera, armadura intermedia y escudos.
- Puntos de habilidad (*4 a 1.er nivel): 4 + modificador de Int.
- Lanzamiento de conjuros: Divino (basado en la Sabiduría, se ignora el fallo de conjuro por llevar armadura).

Consulta también: Conjuros de explorador, en la página 123.





4. MANUAL DEL JUGADOR

Pícaros

Cada pícaro es un mundo aparte. Mientras unos (puede que incluso la mayoría) son ladrones sigilosos, otros sirven como batidores, espías, investigadores, diplomáticos o simples matones. Los pícaros son versátiles, adaptables y habilidosos en obtener lo que los otros no quieren proporcionarles. Aunque en combate no es comparable al guerrero, un pícaro sabe pegar donde duele y su ataque furtivo puede hacer mucho daño. Los pícaros también parecen tener un sexto sentido en lo que se refiere a sortear los peligros. Los más experimentados desarrollan habilidades y poderes casi mágicos, pues dominan las artes del sigilo, la evasión y el ataque furtivo. Además, aunque no son capaces de lanzar conjuros propios, a veces los pícaros pueden "hacerse pasar por magos" con la suficiente habilidad como para ejecutar sortilegios de pergaminos, activar varitas y usar casi cualquier otro objeto mágico.

- Dado de Golpe: d6.
- Competencias: Son competentes con arco corto, ballesta ligera y pesada, bastón, clava, daga, dardo, espada corta, estoque, maza y maza de armas. También son competentes con la armadura ligera, pero no con los escudos.
- Puntos de habilidad (*4 a 1.er nivel): 8 + modificador de Int.

Consulta también: Dotes especiales del pícaro, en las páginas 66 y 167.

Hechiceros

Los hechiceros son lanzadores de conjuros arcanos que manipulan la energía mágica con imaginación y talento, más que con una disciplina de estudio. No tienen libros ni mentores ni teorías: sólo poder puro que pueden dirigir a su antojo. Los hechiceros conocen menos conjuros que los magos y los adquieren más lentamente que éstos, pero pueden lanzar sortilegios sueltos con más frecuencia y no tienen que preparar los ensalmos por anticipado. También a diferencia de los magos, los hechiceros no pueden especializarse en una escuela de magia. Como los hechiceros consiguen sus poderes sin tener que pasar los años de rigurosos estudios que sí deben atravesar los magos, tienen más tiempo para aprender habilidades de lucha y son competentes con armas sencillas. Un hechicero puede llamar a un familiar: un compañero animal, pequeño y mágico, que se pone a su servicio. El Carisma es muy importante para los hechiceros: cuanto más alto sea el valor que tengan en esta característica, más alto será el nivel de los conjuros que podrán lanzar.

- Dado de Golpe: d4.
- Competencias: Todas las armas sencillas. Ni armadura ni escudos.
- Puntos de habilidad (*4 a 1.er nivel): 2 + modificador de Int.
- Lanzamiento de conjuros: Arcano (basado en el Carisma, sin preparación de conjuros, es posible el fallo de conjuro por llevar armadura); los hechiceros empiezan a jugar sabiendo todos los trucos.

Consulta también: Conjuros de hechicero, en la página 124.



4. MANUAL DEL JUGADOR

Magos

Los magos son lanzadores de conjuros arcanos que dependen del estudio intensivo para crear su magia. Para los magos, la magia no es un talento, sino un arte tan difícil como gratificante. Cuando están preparados para el combate, pueden usar sus conjuros con efectos devastadores. Cuando son tomados por sorpresa, son vulnerables. La fuerza del mago radica en sus sortilegios: todo lo demás es secundario. Éste aprende nuevos conjuros a medida que experimenta y crece en experiencia, aunque también puede aprenderlos de los demás magos. Además, con el tiempo, un mago aprende a manipular los conjuros para que lleguen mucho más lejos, funcionen con más eficacia o mejoren en cualquier otro aspecto. Un mago puede llamar a un familiar: un compañero animal, pequeño y mágico, que se pone a su servicio. Con una Inteligencia alta, los magos son capaces de lanzar conjuros de nivel muy elevado.



- Dado de Golpe: d4.
- Competencias: Son competentes con ballesta ligera y pesada, bastón, clava y daga. Ni armadura ni escudos.
- Puntos de habilidad (*4 a 1.er nivel): 2 + modificador de Int.
- Lanzamiento de conjuros: Arcano (basado en la Inteligencia, necesita preparación, es posible el fallo de conjuro por llevar armadura); los magos empiezan a jugar sabiendo todos los trucos y cuatro conjuros de 1.er nivel.

Consulta también: Conjuros de mago, en la página 123, y Dotes adicionales del mago, en la 69 y 169.

APTITUDES ESPECIALES POR CLASE

Cada clase tiene un abanico de aptitudes que hace que ésta sea muy diferente de las demás. Estas aptitudes son parte integral de la clase de tu personaje y dominarlas te servirá de ayuda.

APTITUDES DE BÁRBARO

Furia

Los bárbaros pueden entrar en una furia asesina, convirtiéndose en enemigos formidables.

Obtención: 1.er nivel.

Uso: Seleccionada. 1.er nivel = una vez al día; 4. nivel = dos veces al día; 8. nivel = tres veces al día; 12. nivel = cuatro veces al día.

Bonificadores: +4 a Fuerza; +4 a Constitución; bonificador +2 de moral a las salvaciones de Voluntad.



4•MANUAL DEL JUGADOR

Penalizadores: -2 a la CA.

Notas: Dura 3 asaltos + modificador de Constitución. A 15. nivel, la aptitud de Furia se convierte en Furia mayor, otorgando al bárbaro un +6 a Fuerza y Constitución y un bonificador +3 a las salvaciones de Voluntad (se sigue aplicando el penalizador -2 a la CA).

MOVIMIENTO RÁPIDO DE BÁRBARO

Los bárbaros obtienen un bonificador del 10% a su velocidad de movimiento.

Obtención: 1.er nivel

Uso: Automática.

Esquiva asombrosa

Esta dote hace más rápidos a los bárbaros, por lo que pueden reaccionar con más rapidez que otros ante el peligro. Esta aptitud mejora a medida que el bárbaro obtiene niveles.

Obtención:

Nivel 1: Conservas tu bonificador de Destreza a la CA, aunque estés desprevenido.

Nivel 5: +1 a la salvación de Reflejos realizada para evitar trampas.

Nivel 10: +2 a la salvación de Reflejos realizada para evitar trampas.

Nivel 13: +3 a la salvación de Reflejos realizada para evitar trampas.

Nivel 16: +4 a la salvación de Reflejos realizada para evitar trampas.

Nivel 19: +5 a la salvación de Reflejos realizada para evitar trampas.

Uso: Automática.

REDUCCIÓN DEL DAÑO

El bárbaro obtiene la capacidad de ignorar parte del daño sufrido por cada golpe o ataque.

Obtención: 11. nivel.

Uso: Automática.

Bonificadores: 11. nivel = Reducción del daño en un punto; 14. nivel = Reducción del daño en dos puntos; 17. nivel = Reducción del daño en tres puntos; 20. nivel = Reducción del daño en cuatro puntos.

APTITUDES DE BARDO

Conocimiento de bardo

El bardo es capaz de identificar objetos con mayor facilidad que otras clases.

Obtención: 1.er nivel.

Uso: Automática.

Bonificadores: Aplica los niveles de bardo como un bonificador a cualquier prueba de la habilidad Saber popular.



4•MANUAL DEL JUGADOR

MÚSICA DE BARDO

Los bardos son capaces de interpretar canciones que pueden levantar la moral a sus aliados.

Obtención: 1.er nivel.

Uso: Seleccionada.

Bonificadores: Las criaturas ensordecidas no son afectadas por la canción del bardo. La canción de bardo puede ser cantada una vez al día por nivel de clase. La canción afecta a todos los aliados en un radio de 30 pies y dura 6 asaltos. Cuanto más alta sea la habilidad Interpretar, mejor será la canción de bardo.

- Interpretar y nivel 1 de bardo: +1 a las tiradas de ataque y daño.
- 6 en Interpretar y nivel 2 de bardo: +1 a la salvación de Voluntad.
- 9 en Interpretar y nivel 3 de bardo: +1 a las tiradas de daño y +1 a la salvación de Fortaleza.
- 12 en Interpretar y nivel 6 de bardo: +1 a la salvación de Reflejos.
- 15 en Interpretar y nivel 8 de bardo: +1 a las tiradas de ataque, +8 puntos de golpe temporales.
- 18 en Interpretar y nivel 11 de bardo: +2 de esquiva a la CA.
- Interpretar 21 y nivel 14 de bardo: +1 a las tiradas de daño, +8 puntos de golpe temporales y +1 de esquiva a la CA.
- Interpretar 24 y nivel 15 de bardo: +1 a la salvación de Voluntad, +1 a la salvación de Reflejos, +1 a la salvación de Fortaleza, +1 de esquiva a la CA.
- Interpretar 25 y nivel 16 de bardo: +1 a la salvación de Voluntad, +4 puntos de golpe temporales, +1 de esquiva a la CA.
- Por cada 5 rangos adicionales en Interpretar y cada nivel de clase más de 'bardo' se obtienen otros 2 puntos de golpe temporales.

APTITUDES DE CLÉRIGO

Lanzamiento espontáneo

Obtención: 1.er nivel.

Uso: Automática.

Bonificador: Permite reemplazar cualquier sortilegio y lanzar en su lugar cualquier variedad de 'curación' del mismo nivel de conjuro. Siempre que los clérigos vean una S en la esquina superior derecha del icono de conjuro, significa que pueden lanzar ese conjuro espontáneamente. Esto 'gastará' otro conjuro del mismo nivel que el conjuro lanzado.





4•MANUAL DEL JUGADOR

Expulsar muertos vivos

Con esta aptitud, el personaje puede hacer que huyan los muertos vivos.

Obtención: 1.er nivel.

Uso: Seleccionada. Se puede usar tres veces al día, más el modificador de Carisma del clérigo.

Bonificadores: El nivel de clérigo y el Carisma se utilizan para determinar cuántos Dados de Golpe de muertos vivos son expulsados. Si el clérigo tiene el doble de nivel que DG el muerto vivo, este último es destruido instantáneamente.

APTITUDES DE DRUIDA

Sentido de la naturaleza

El druida obtiene un bonificador +2 a todos los ataques realizados cuando lucha en áreas agrestes.

Obtención: 1.er nivel.

Uso: Automática.

Compañero animal

Los druidas pueden convocar a un fiel compañero animal.

Obtención: 1.er nivel.

Uso: Una vez al día, hasta que muere o es desconvocado.

Bonificadores: Los compañeros animales son elegidos en la creación de personaje y se pueden cambiar con cada nuevo nivel de clase de druida.

Zancada forestal

Los druidas pueden atravesar con facilidad los obstáculos al movimiento, sean mágicos o no.

Obtención: 2. nivel.

Uso: Automática.

Bonificadores: Inmune a los conjuros Grasa, Telaraña, Enmarañar y sus efectos.

Pisada sin rastro

Los druidas pueden moverse sigilosamente por las áreas naturales.

Obtención: 3.er nivel.

Uso: Automática.

Bonificadores: Otorga un bonificador +4 de capacidad a las pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente en las áreas agrestes.

Resistir la atracción de la naturaleza

Debido a su inherente comprensión de la naturaleza, los druidas pueden evitar los peligros más frecuentes que presenta el mundo natural.

Obtención: 4. nivel.



4•MANUAL DEL JUGADOR

Uso: Automática.

Bonificadores: Otorga un bonificador introspectivo +2 a los tiros de salvación contra los conjuros de Miedo y sus efectos.

Inmunidad al veneno

Los druidas son capaces de resistir los efectos de la mayoría de los venenos.

Obtención: 9. nivel.

Uso: Automática.

Bonificadores: Inmune al veneno.

Forma salvaje

El druida obtiene la aptitud de transformarse en diversas formas animales.

Obtención: 5. nivel.

Uso: Seleccionada. 1/día a 5. nivel, 2/día a 6. nivel, 3/día a 7. nivel, 4/día a 10. nivel, 5/día a 14. nivel y a 18. nivel, la Forma salvaje se puede utilizar 6/día. Esta aptitud dura una hora por nivel.

Bonificadores: El druida puede elegir entre varias formas animales diferentes (y éstas mejoran cuando el druida consigue niveles).

Forma elemental

El druida obtiene la aptitud de transformarse en diversas formas elementales.

Obtención: 16. nivel.

Uso: Seleccionada. 1/día a 16. nivel, 2/día a 17. nivel y 3/día a 19. nivel. Esta aptitud dura una hora por nivel.

Bonificadores: Elementales Enormes a 16. nivel y elementales ancianos a 20. nivel.

APTITUDES DE GUERRERO

Dotes adicionales

Cada dos niveles, el guerrero obtiene una dote adicional, elegida a partir de un subconjunto de toda la lista de dotes. Esta dote adicional se añade a las que todo personaje obtiene por adquirir niveles de personaje.

APTITUDES DE MONJE

Dotes adicionales

El monje recibe de forma gratuita varias dotes de la lista normal de dotes. A 1.er nivel, obtiene Impacto sin arma mejorado y Puñetazo aturridor. A 2. nivel recibe Desviar flechas y a 6. nivel, Derribo mejorado.

Especialidad en arma

El monje conserva su bonificador de ataque sin arma cuando lucha con un kama.





4•MANUAL DEL JUGADOR

Ráfaga de golpes

El monje recibe un ataque adicional por asalto cuando ataca con un kama como si lo hiciera sin arma.

Obtención: 1.er nivel.

Uso: Seleccionada.

Penalizadores: El monje sufre un penalizador -2 a todas las tiradas de ataque que formen parte de una Ráfaga de golpes.

Evasión

Los monjes son capaces de escapar de situaciones potencialmente mortales.

Obtención: 1.er nivel.

Uso: Automática.

Bonificadores: El monje sale ileso de situaciones en las que una salvación de Reflejos con éxito debería permitir a otros sufrir sólo la mitad del daño.

Velocidad de monje

El monje obtiene la aptitud de moverse rápidamente.

Obtención: 3.er nivel.

Uso: Automática.

Bonificadores: Los monjes se mueven más rápido que otras clases y su aptitud mejora con la experiencia, como se indica en la página 105. Llevar armadura pesada niega este bonificador.

Pureza corporal

Los monjes son inmunes a las enfermedades comunes.

Obtención: 5. nivel.

Uso: Automática.

Bonificadores: Inmune a las enfermedades.

Plenitud corporal

El monje es capaz de curar sus heridas.

Obtención: 7. nivel.

Uso: Seleccionada. Una vez al día.

Bonificadores: Restablece un número de puntos de golpe igual al doble del nivel del personaje.

Evasión mejorada

El monje obtiene una aptitud sobrehumana para evitar el peligro.

Obtención: 9. nivel.

Uso: Automática.



4•MANUAL DEL JUGADOR

Bonificadores: En situaciones en las que una salvación de Reflejos con éxito debería permitir a otros sufrir sólo la mitad del daño, el monje sale ileso si supera la salvación y sólo sufre la mitad del daño si la falla.

Impacto ki

Cuando ataca a criaturas con la aptitud Reducción del daño, el ataque sin arma del personaje es tratado como un arma con un bonificador de mejora.

Obtención: 10. nivel.

Uso: Automática.

Bonificadores: Equivalente a un bonificador de mejora +1 a 10. nivel, bonificador +2 a 13.er nivel, bonificador +3 a 16. nivel.

Cuerpo diamantino

Por medio de la meditación y el control de su cuerpo, el disciplinado monje llega a volverse inmune a todos los venenos naturales y la mayoría de los mágicos.

Obtención: 11. nivel.

Uso: Automática.

Bonificadores: Inmunidad al veneno.

Alma diamantina

El ki, la energía espiritual que da fuerza al monje, termina convirtiéndose en una fuerza que es capaz de repeler gran parte de los ataques mágicos.

Obtención: 12. nivel.

Uso: Automática.

Bonificadores: Resistencia a conjuros igual al nivel del personaje +10.

Palma temblorosa

Aprovechando su ki, el monje es capaz de causar una muerte rápida con un impacto sin arma.

Obtención: 15. nivel.

Uso: Seleccionada. Una vez al día.

Bonificadores: Si el ataque tiene éxito e inflige daño, el objetivo debe efectuar una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 del nivel del monje + el modificador de Sabiduría del monje). Si la víctima no la supera, muere inmediatamente.

Cuerpo vacío

Controlando su ki, el monje puede desaparecer de la vista.

Obtención: 18. nivel.

Uso: Seleccionada. Dos veces al día.

Bonificadores: El monje obtiene un 50% de ocultación.





4•MANUAL DEL JUGADOR

Yo perfecto

El monje termina dominando su cuerpo y su espíritu de tal forma que se vuelve un ser sobrenatural, capaz de ignorar las armas normales y muchos conjuros.

Obtención: 20. nivel.

Uso: Automática.

Bonificadores: Inmune a todos los conjuros enajenadores; obtiene reducción del daño 20/·1.

APTITUDES DE PALADÍN

Gracia divina

Bendecido por su deidad, el paladín obtiene bonificadores para resistir diversas formas de ataque.

Obtención: 1.er nivel.

Uso: Automática.

Bonificadores: El paladín añade su modificador positivo de Carisma (si lo tiene) a sus tiros de salvación.

Salud divina

La mayoría de las enfermedades son rechazadas de forma natural por el poder sagrado del paladín.

Obtención: 1.er nivel.

Uso: Automática.

Bonificadores: Inmune a las enfermedades.

Imposición de manos

El poder sagrado del paladín se puede usar para curar heridas.

Obtención: 1.er nivel.

Uso: Seleccionada. Una vez al día.

Bonificadores: El paladín puede curar una cantidad de puntos de golpe igual a su modificador de Carisma * su nivel de paladín.

Aura de valor

El paladín es inmune a todos los conjuros de miedo y sus efectos.

Obtención: 2. nivel.

Uso: Automática.

Bonificadores: Inmune a Miedo.

Castigar al mal

Reuniendo el poder de su deidad, el paladín puede desencadenar un ataque sagrado que aplasta a los enemigos malignos.



4•MANUAL DEL JUGADOR

Obtención: 2. nivel.

Uso: Seleccionada. Una vez al día.

Bonificadores: El paladín aplica su modificador de Carisma (si es positivo) a su siguiente tirada de ataque cuerpo a cuerpo, y añade un bonificador al daño igual a su nivel de paladín. Si el objetivo de este ataque no es maligno, Castigar al mal no surte efecto y se desperdicia.

Expulsar muertos vivos

Cuando los paladines alcanzan el 3.er nivel, pueden canalizar el poder de su deidad para dispersar o destruir a los muertos vivos.

Obtención: 3.er nivel.

Uso: Seleccionada. Como la aptitud clerical Expulsar muertos vivos.

Bonificadores: Como la aptitud clerical Expulsar muertos vivos.

Quitar enfermedad

Su acceso a lo divino permite al paladín quitar enfermedades a sus compañeros o a sí mismo.

Obtención: 3.er nivel.

Uso: Seleccionada. Una vez al día.

Bonificadores: Como el conjuro Quitar enfermedad.

APTITUDES DE EXPLORADOR

Pisada sin rastro

Los exploradores se mueven sigilosamente por las áreas boscosas.

Obtención: 1.er nivel.

Uso: Automática.

Bonificadores: El explorador obtiene un bonificador ·4 de capacidad a las pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente en las áreas al aire libre.

Enemigo predilecto

Los exploradores estudian a sus enemigos y desarrollan una gran comprensión de las debilidades de diversas criaturas.

Obtención: A 1.er nivel y cada cinco niveles a partir de entonces.

Uso: Automática.

Bonificadores: Los exploradores obtienen un bonificador ·1 a las pruebas de Avistar, Escuchar y Hostigar contra su enemigo predilecto, así como un bonificador ·1 a cualquier daño físico aplicado al enemigo. Estos bonificadores aumentan en ·1 cada cinco niveles. Por ejemplo, a 1.er nivel un explorador elige a las aberraciones como su enemigo predilecto, y recibe un bonificador ·1 contra ellas. A 5. nivel, elige a los dragones como su segundo enemigo predilecto. Ahora tiene un bonificador ·2 al daño (y las pruebas de Avistar, Escuchar y Hostigar) contra las aberraciones y los dragones.





Grupos de enemigos predilectos del explorador

Grupos raciales	
Aberración	Semielfo
Animal	Semiorco
Bestia	Mediano
Constructo	Humano
Dragón	Humanoide monstruoso
Elemental	Orco
Fata	Humanoide reptiliano
Gigante	Bestia mágica
Enano	Ajeno
Elfo	Cambiaformas
Gnomo	Muerto viviente
Trasgoide	Sabandija

Los exploradores obtienen de forma gratuita las dotes Ambidextrismo y Combate con dos armas a 1.er nivel. A 9. nivel obtienen de forma gratuita la dote Combate con dos armas mejorado.

Compañero animal

Los exploradores pueden convocar a un fiel compañero animal.

Obtención: 6. nivel.

Uso: Una vez al día, hasta que muere o es desconvocado.

Bonificadores: Los compañeros animales son elegidos en la creación de personaje y se pueden cambiar con cada nuevo nivel de clase de explorador.

APTITUDES DE PÍCARO

Ataque furtivo

Los pícaros estudian las debilidades de sus oponentes, y son capaces de sacar provecho de este conocimiento con sus mortales ataques furtivos.

Obtención: 1.er nivel.

Uso: Automática.

Bonificadores: Siempre que el personaje realice con éxito un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia contra un oponente que esté desprevenido O no pueda verle (p. ej.: el personaje

está en modo Sigilo o invisible) O le dé la espalda Y esté combatiendo pero no con él, el golpe del pícaro infligirá daño adicional (+ 1d6 a 1.er nivel, y + 1d6 adicional cada dos niveles a partir de entonces). Este daño adicional no se multiplica en caso de un golpe crítico. **Especial:** Automática. Los monstruos del tipo constructo y muerto viviente no se ven afectados por los ataques furtivos, al igual que cualquier criatura que sea inmune a los golpes críticos.

Evasión

Los pícaros son capaces de escapar de situaciones potencialmente mortales.

Obtención: 2. nivel.

Uso: Automática.

Bonificadores: Puedes salir ileso de situaciones en las que una salvación de Reflejos con éxito debería permitir a otros sufrir sólo la mitad del daño.

Esquiva asombrosa

Esta dote hace más rápidos a los pícaros, por lo que pueden reaccionar con más rapidez que otros ante el peligro. Esta aptitud mejora a medida que el pícaro obtiene niveles.

Obtención:

Nivel 3: Conservas tu bonificador de Destreza a la CA, aunque estés desprevenido.

Nivel 6: + 1 a la salvación de Reflejos realizada para evitar trampas.

Nivel 11: + 2 a la salvación de Reflejos realizada para evitar trampas.

Nivel 14: + 3 a la salvación de Reflejos realizada para evitar trampas.

Nivel 17: + 4 a la salvación de Reflejos realizada para evitar trampas.

Nivel 20: + 5 a la salvación de Reflejos realizada para evitar trampas.

Uso: Automática.

Dotes especiales del pícaro

Una vez alcanzado el 10. nivel y cada tres niveles a partir de entonces, el pícaro puede elegir una dote especial de la siguiente lista:

Lisiar con un impacto

Uso: Automática.

Bonificadores: Cualquier ataque furtivo con éxito inflige dos puntos de daño a la característica de Fuerza del objetivo.

Oportunismo

Uso: Automática.

Bonificadores: El pícaro obtiene un bonificador + 4 de capacidad a las tiradas de ataque cuando realiza un ataque de oportunidad.



4. MANUAL DEL JUGADOR

Maestría en habilidades

Uso: Automática.

Bonificadores: El pícaro puede 'elegir 20' siempre que use las habilidades Inutilizar trampa, Abrir cerraduras o Poner trampas, incluso en combate.

Mente escurridiza

Uso: Automática.

Bonificadores: Si el pícaro falla su salvación contra un conjuro enajenador, puede repetir automáticamente la tirada.

Evasión mejorada

Uso: Automática.

Bonificadores: En situaciones en las que una salvación de Reflejos con éxito debería permitir a otros sufrir sólo la mitad del daño, el personaje sale ileso si supera la salvación y sólo sufre la mitad del daño si la falla.

Rodar a la defensiva

Uso: Automática, una vez al día.

Bonificadores: Si eres alcanzado por un golpe potencialmente letal (p. ej.: sufres daño por un arma que normalmente te dejaría por debajo de 1 punto de golpe), realiza una salvación de Reflejos (CD - daño infligido). Si tienes éxito, sólo sufres la mitad del daño del golpe (lo que aún puede ser suficiente para matarte). Si estás desprevenido, no puedes Rodar a la defensiva.

APTITUDES DE HECHICERO

Convocar familiar

Obtención: 1.er nivel.

Uso: Seleccionada. Una vez al día.

Bonificadores: Permite convocar a una pequeña criatura que te ayuda en el combate o explorando. Si el familiar muere, el lanzador pierde 1d6 puntos de golpe, pero se podrá volver a convocar al familiar al día siguiente.

APTITUDES DE MAGO

Convocar familiar

Obtención: 1.er nivel.

Uso: Seleccionada. Una vez al día.

Bonificadores: Permite convocar a una pequeña criatura que te ayuda en el combate o explorando. Si el familiar muere, el lanzador pierde 1d6 puntos de golpe, pero se podrá volver a convocar al familiar al día siguiente.



4. MANUAL DEL JUGADOR

Dotes adicionales de mago

Cada cinco niveles, el mago puede seleccionar una dote adicional, elegida de la lista de dotes metamágicas y relacionadas con conjuros. Esta dote adicional se añade a las que todo personaje obtiene por adquirir niveles de personaje.

ALINEAMIENTO

El alineamiento refleja la actitud de tu personaje hacia conceptos como el bien y el mal o la ley y el caos. Puede afectar a la manera de reaccionar de algunos PNJs durante la partida e incluso determinará si puedes usar ciertos objetos (algunos tienen su propio alineamiento y no permitirán que los use un jugador con otro alineamiento que entre en conflicto con el suyo). El motivo principal del alineamiento es actuar como directriz básica para realizar una interpretación consistente durante todo el juego, aunque no es totalmente inamovible. El alineamiento de un personaje puede cambiar para ajustarse al estilo del jugador, siempre que el cambio sea consecuente. El jugador puede seleccionar cualquiera de los nueve alineamientos que aparecen, aunque las variantes "malignas" son más frecuentes entre monstruos y villanos. Consulta el Esquema de los alineamientos, en la página 166.

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICAS

Las estadísticas básicas que definen a tu personaje están divididas entre seis puntuaciones de características. Cada una de ellas representa un aspecto concreto del personaje y las habilidades que dependen de estos rasgos cambian en función de las puntuaciones. Algunas clases también favorecen a ciertas características y su efectividad depende en gran medida de tener una puntuación alta en ellas.

Fuerza: La Fuerza mide el potencial físico y los músculos de tu personaje. Esta característica es especialmente importante para los guerreros, bárbaros, paladines, exploradores y monjes, ya que les ayuda a vencer los combates.

Destreza: La Destreza mide la agilidad, los reflejos y el equilibrio. Esta característica es la más importante para los pícaros, pero también para los personajes que normalmente llevan una armadura ligera o intermedia (bárbaros y exploradores) o ninguna en absoluto (monjes, magos y hechiceros) y para los personajes que deseen destacar como arqueros.

Constitución: La Constitución representa la salud y la resistencia. Un valor alto aumenta el número de puntos de golpe del personaje (haciendo que éste pueda aguantar más daño) y esto hace que sea un factor importante para todas las clases, pero especialmente para los guerreros. Si la Constitución aumenta, los puntos de golpe también se incrementan retroactivamente. Los lanzadores de conjuros también necesitan tener un valor alto en





4. MANUAL DEL JUGADOR

este parámetro para evitar que les interrumpan mientras están preparando un sortilegio durante el combate.

Inteligencia: La Inteligencia determina la capacidad de tu personaje para aprender y razonar. Es importante para los magos, ya que afecta al número de conjuros que pueden lanzar, su fuerza y la dificultad de resistirse a ellos. También es importante para cualquier personaje que desee poseer un buen surtido de habilidades. No obstante, aumentar la inteligencia no proporciona puntos de habilidad adicionales de forma retroactiva. **NOTA:** los hechiceros no utilizan la Inteligencia para lanzar sus conjuros. En lugar de ello utilizan el Carisma.

ADVERTENCIA: una Inteligencia de menos de 9 implica que tu personaje es incapaz de hablar correctamente.

Sabiduría: La Sabiduría describe la fuerza de voluntad, el sentido común, la percepción y la intuición de un personaje; mientras que la Inteligencia representa la capacidad para analizar la información. Un "profesor despistado" tendría mucha Inteligencia pero poca Sabiduría. Un simplón cualquiera con una escasa Inteligencia puede, sin embargo, poseer una gran intuición (un alto nivel en esta característica). La sabiduría es importante para clérigos y druidas, pues afecta a la potencia y la cantidad de sus conjuros, y también es importante para exploradores y paladines.

Carisma: El Carisma mide la fuerza de la personalidad de un personaje, su capacidad de persuasión, sus dotes de líder y su atractivo físico. Representa una fuerza personal real, no solamente el modo subjetivo en el que los demás perciben a alguien en un entorno social. El Carisma es fundamental para los paladines, hechiceros y bardos. También es importante para los clérigos, ya que afecta a su capacidad para expulsar muertos vivientes.

Características recomendadas

Generalmente, un personaje debería tener al menos 10 puntos en cualquier característica, ya que eso evitará que sufra penalizadores. Sin embargo, esto no es obligatorio, y en ocasiones los personajes más interesantes son los más imperfectos.

Cualquier personaje debería tener una puntuación de característica alta al menos en una de sus características de clase. Por ejemplo, un paladín debería tener un Carisma de 12 ó más para obtener la mayoría de los beneficios de sus aptitudes de clase, y un mago debería tener una Inteligencia alta si quiere ser capaz de lanzar conjuros de nivel elevado. Ciertas clases pueden tener varias características esenciales; por ejemplo, Carisma y Destreza son importantes para los personajes bardos. En ese caso, el jugador debe decidir si dividir sus esfuerzos entre estas características o concentrarse en una en detrimento de la otra.

Cada puntuación de característica tiene un modificador, de -5 a +15 e incluso más. La mayoría de los personajes jugadores tienen modificadores de característica que oscilan entre -1 y +4, pero algunos personajes extraordinarios comienzan el juego con modificadores tan altos como +5 o tan bajos como -2.



4. MANUAL DEL JUGADOR

Puntuaciones de característica

Score	Modificador de puntuación	—Conjuros adicionales (por nivel de conjuro)—									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	-5	—No puede lanzar conjuros relacionados con esta característica—									
2-3	-4	—No puede lanzar conjuros relacionados con esta característica—									
4-5	-3	—No puede lanzar conjuros relacionados con esta característica—									
6-7	-2	—No puede lanzar conjuros relacionados con esta característica—									
8-9	-1	—No puede lanzar conjuros relacionados con esta característica—									
10-11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12-13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14-15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16-17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18-19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20-21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22-23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24-25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26-27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28-29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30-31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32-33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34-35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36-37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38-39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40-41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2	2





4. MANUAL DEL JUGADOR

Sistema de compra de puntuaciones

Neverwinter Nights determina las puntuaciones de característica con un sistema basado en puntos en lugar de tiradas aleatorias de dados. Todo jugador comienza con una puntuación de característica de 8 en cada una de sus seis características, y dispone de una reserva de 30 puntos para incrementarlas. Por ejemplo, un jugador puede querer que la Fuerza de su personaje sea de 10, por lo que tendrá que gastar dos puntos para aumentarla desde 8. Sin embargo, cuando una puntuación de Características es incrementada a niveles excepcionales, resulta mucho más cara, como indica la siguiente tabla:

Puntuación base de Característica	Coste	Coste total
8	0	0
9	1	1
10	1	2
11	1	3
12	1	4
13	1	5
14	1	6
15	2	8
16	2	10
17	3	13
18	3	16

Incrementar una puntuación de característica de 8 a 16 cuesta 10 puntos, por lo que deberás cuidarte de no desatender el resto de las características de tu personaje cuando incrementes una o dos de forma excepcional.

Todo personaje es recompensado con un punto de característica cada cuatro niveles que obtiene. A diferencia de los puntos usados durante la creación de personaje, cada uno de éstos incrementa en uno cualquier puntuación de característica; independientemente de la puntuación original. Por ejemplo, un mago con una Inteligencia de 16 podría gastar su punto adicional de característica obtenido a 4. nivel para incrementar su Inteligencia a 17, aunque este salto le hubiera costado tres puntos durante la creación del personaje.



4. MANUAL DEL JUGADOR

CONJUNTOS

Los conjuntos están pensados para los jugadores que deseen comenzar a jugar sin tener que pasar por todos los pasos necesarios para diseñar un personaje desde el principio. Un conjunto selecciona automáticamente habilidades y dotes adaptadas para un personaje de la clase y raza que hayas elegido, y asigna equipo básico para que puedas comenzar a jugar inmediatamente. Cada clase tiene un conjunto predeterminado, que se selecciona automáticamente siempre que se pulsa el botón "Recomendado".

HABILIDADES

Las habilidades representan las áreas individuales de conocimiento poseídas por un personaje. Se añaden a las aptitudes de la clase y raza del personaje, y sirven para personalizar y diferenciar a un personaje de otros de la misma raza o clase.

Pruebas de habilidad:

Una prueba de habilidad se realiza cuando un personaje aplica una habilidad a una tarea. Esta tirada se efectúa con un d20 (dado de 20 caras), más cualquier rango de habilidad y el modificador de característica. La prueba de habilidad tiene éxito si iguala o supera la Clase de Dificultad, o CD, de la tarea. La CD puede estar representada por la propiedad estática de un objeto, como una trampa, o puede estar determinada por la prueba de habilidad resultante de otro personaje. A este último tipo también se le denomina prueba enfrentada, ya que enfrentas tu propia tirada a la prueba de habilidad de otro personaje.

A las pruebas de habilidad se les pueden aplicar otros modificadores diversos, incluyendo características raciales, dotes, penalizadores de armadura y efectos de conjuro. En todos los casos, estos modificadores se agrupan y añaden a la tirada del d20, como se indica a continuación:

Prueba de habilidad + d20 + rangos de habilidad + modificador de característica + modificadores varios

NOTA: Debido a la CD y a los modificadores en rangos de habilidad, un "1" natural no siempre es un fallo, y un "20" natural no siempre es un éxito. Por ejemplo, un pícaro medianamente habilidoso tiene 6 rangos en Hurtar y un bonificador +3 de Destreza, lo que le da un modificador +9 a Hurtar. Dado que un recipiente sencillo sólo tiene una CD de 10, si no existiera ninguna circunstancia atenuante debería ser imposible que el personaje fallara una tarea tan sencilla, ya que la tirada más baja que podría obtener sería 1+9=10 (éxito). Sin embargo, hurtar a una criatura hostil tiene una CD de 30, y la tirada más alta que podría lograr sin modificadores adicionales sería de 20+9=29 (fallo).

Rangos:

Los rangos de habilidad se adquieren con puntos de habilidad, que se consiguen en la creación de personaje y con cada nuevo nivel de clase. Cada habilidad tiene un rango, de 0 (no entrenada) a 23 (rango máximo para un personaje de 20. nivel). Los rangos se añaden a cualquier prueba realizada con la habilidad; por tanto, cuantos más rangos tenga un personaje, mejor será su prueba de habilidad.





4. MANUAL DEL JUGADOR

Habilidad de clase:

Las habilidades de clase son aquellas que entran dentro de la competencia y entrenamiento de una clase determinada. Cada punto de habilidad gastado en una habilidad de clase añade 1 rango a la misma. El rango máximo en cualquier habilidad de clase es $3 +$ el nivel del personaje.

Habilidades de clase ajena:

Las habilidades de clase ajena son aquellas en las que una clase de personaje tiene poca experiencia o que caen fuera de su competencia. Cada punto de habilidad gastado en una habilidad de clase ajena añade medio rango a la misma. El rango máximo en cualquier habilidad de clase ajena es igual a $(3 + \text{nivel del personaje}) / 2$; exactamente la mitad que una habilidad de clase. Los medios rangos no mejoran una prueba de habilidad, pero dos medios rangos suman un rango completo.

Habilidades exclusivas:

Algunas habilidades son exclusivas de una clase determinada, y son aquellas que sólo pueden ser aprendidas por los miembros de esa clase. A efectos de puntos de habilidad y rangos máximos, las habilidades exclusivas son tratadas como habilidades de clase.

Sinergia de las habilidades:

Algunas habilidades funcionan bien juntas. En general, tener cinco o más rangos en una de esas habilidades otorga un bonificador $+2$ de sinergia a las pruebas de la habilidad correspondiente, como se indique en la descripción de la misma. Inutilizar trampa y Poner trampas tienen una relación de sinergia.

Tipos de pruebas de habilidad:

Pruebas no entrenadas: Algunas habilidades permiten a un personaje intentar una prueba de habilidad con 0 rangos en ella. Si una habilidad permite pruebas no entrenadas, se indicará en su descripción.

Pruebas enfrentadas: Las pruebas enfrentadas se realizan contra el resultado de una prueba de habilidad de otro personaje. Por ejemplo, para deslizarse por detrás de un guardia, un personaje necesita superar el resultado de la prueba de Escuchar de éste con el suyo de Moverse sigilosamente. Mientras se esté acercado, el juego realizará una prueba de Moverse sigilosamente para el personaje que intente pasar desapercibido y otra de Escuchar para el guardia. El personaje cuya prueba de habilidad sea más alta ganará el enfrentamiento. En caso de un empate, se repiten ambas tiradas hasta que haya un ganador.

Clase de Dificultad: Muchas de las pruebas se realizan contra una Clase de Dificultad, o CD. La CD es el objetivo de la prueba de habilidad del personaje. Ésta es establecida por BioWare o, en algunos casos, por el diseñador del módulo. Por ejemplo, cierto tipo de

4. MANUAL DEL JUGADOR

material de trampero puede tener CD 15. Para poner la trampa, el personaje debe obtener un resultado de 15 ó más en una prueba de la habilidad Poner trampas. Nótese que ciertas circunstancias pueden alterar el modificador de habilidad de un personaje (penalizadores de armadura y cosas así), mientras que otras pueden modificar la CD de la tarea (la trampa puede estar defectuosa).

Elegir 20: Fuera del combate, todas las pruebas de habilidad se realizan como si el personaje hubiera "Elegido 20", o logrado un 20 natural en su prueba de habilidad. Esto significa que no se hace la tirada; simplemente, se añade 20 al modificador de habilidad para determinar el resultado de la prueba. En combate, las tiradas se realizan de la forma normal.

LISTA DE HABILIDADES:

En Neverwinter Nights hay una amplia variedad de habilidades, demasiadas para que cualquier personaje las domine todas. Con esto en mente, deberías centrar a tu personaje en las habilidades que mejor acentúen sus capacidades y su función. En la tabla de la página 167 se incluye toda la información de las habilidades.

NOTA: Hemos incluido información sobre cómo resolver pruebas de habilidad, pero no necesitarás resolverlas por ti mismo. Todos esos cálculos son realizados 'entre bastidores' como parte del juego normal. La única mecánica de D&D que necesitan conocer la mayoría de los jugadores de Neverwinter Nights es: cuanto más alto, mejor.

Modo Detectar

Las pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar son parte del modo de acción Detectar, que cuando está activo reduce la velocidad de movimiento normal y hace que el personaje realice pruebas activas de Avistar, Buscar y Escuchar (consulta la página 105 para obtener más detalles sobre los penalizadores al movimiento).

Modo Sigilo

Las habilidades Escondarse y Moverse sigilosamente son parte del modo de acción Sigilo. Selecciona la opción "Sigilo" en las "Aptitudes especiales" del menú radial. Los personajes entran automáticamente en el modo Sigilo cuando se vuelven invisibles. Los personajes en modo Sigilo se mueven más despacio que los demás (consulta la página 102 para obtener más detalles sobre penalizadores al movimiento).



EMPATÍA ANIMAL

Característica: Carisma.

Clases: Druida y explorador.

No entrenada: No.

Una prueba con éxito permite al personaje hechizar o dominar a ciertas criaturas hostiles. Prueba: Los animales y animales terribles tienen una CD de $20 +$ los DG de la criatura. Para bestias y bestias mágicas, la CD es de $20 +$ los DG de la criatura. Si la prueba tiene



4. MANUAL DEL JUGADOR

éxito, la criatura es hechizada o (si el resultado supera la CD por seis o más) dominada.

Especial: Si el personaje falla su prueba por cinco o más, la criatura se volverá hostil.

Uso: Selecciona esta habilidad y después elige a la criatura objetivo. A las criaturas dominadas se les dará órdenes igual que a los ayudantes. La criatura permanecerá hechizada o dominada durante un salto por nivel del personaje que use la habilidad.



CONCENTRACIÓN

Característica: Constitución.

Clases: Todas.

No entrenada: Sí.

Las pruebas de Concentración se realizan siempre que un personaje es distraído durante el acto de lanzar un conjuro. También se usa para evitar los efectos de la habilidad Hostigar.

Prueba: La CD es igual a 10 más el daño sufrido más el nivel del conjuro que intentarás lanzar. El lanzador sufre un penalizador -4 a la prueba si lanza el conjuro a menos de diez pies de un enemigo.

Uso: Automática.



INUTILIZAR TRAMPA

Característica: Inteligencia.

Clases: Todas.

No entrenada: No.

Esta habilidad permite al personaje realizar varias acciones con una trampa.

Prueba: Hay cuatro acciones de dificultad progresiva que un personaje puede realizar en una trampa; la CD base está determinada por el rango de dificultad de la trampa y la dificultad de la acción. Inutilizar trampa se puede usar para: evaluar la trampa para determinar la dificultad de desactivarla (CD base -7), marcarla para que otros miembros del grupo la eviten (CD base -5), recobrarla (CD base -10) o desactivarla (CD base).

Especial: Sólo los pícaros pueden desactivar trampas con una CD de 35 ó más. Con 5 ó más rangos en Poner trampas, el personaje obtiene un bonificador +2 de sinergia a las pruebas de Inutilizar trampa.

Inutilizar trampa y Poner trampas pueden ser consideradas como subconjuntos de la habilidad Inutilizar mecanismo de D&D.

Uso: Evaluar, Marcar, Desactivar y Recobrar son opciones del menú radial de la trampa detectada.

4. MANUAL DEL JUGADOR



DISCIPLINA

Característica: Fuerza.

Clases: Todas.

No entrenada: Sí.

Una prueba con éxito permite al personaje resistir los efectos de cualquier dote de combate (Desarmar, Disparo localizado, Cachiporra o Derribo).

Prueba: La CD es igual a la tirada de ataque del atacante.

Nota: Disciplina es una habilidad de Neverwinter Nights. No forma parte del juego Dungeons & Dragons® pero es necesaria como parte de la tecnología del Motor Aurora.

Uso: Automática.



SANAR

Característica: Sabiduría.

Clases: Todas.

No entrenada: Sí.

Con esta habilidad, el personaje puede emplear material de curandero para curar puntos de golpe así como venenos y enfermedades.

Prueba: Debe superar la CD del veneno o la enfermedad. Si tiene éxito, el objetivo es curado y recupera un número de puntos de golpe igual a la tirada de habilidad más todos los modificadores. El objetivo será curado del daño aunque no sufra un envenenamiento o enfermedad.

Uso: Utiliza material de curandero en una criatura herida.



ESCONDERSE

Característica: Destreza.

Clases: Todas.

No entrenada: Sí.

Esta habilidad permite al personaje ocultarse de sus enemigos.

Prueba: Al esconderse, se realiza una tirada contra la prueba de Avistar de la criatura a la que te enfrentes, aplicando cualquier penalizador que tu personaje pueda sufrir por llevar armadura. Un éxito significa que la criatura a la que te enfrentes ignora a tu personaje cuando éste pase junto a ella o se le aproxime. Los personajes no pueden intentar pruebas de Esconderse si están dentro de la línea de visión de cualquier ser inteligente que no sea miembro de su grupo.

Especial: Esconderse y Moverse sigilosamente se combinan dentro del modo de acción Sigilo. El movimiento en el modo Sigilo es más lento que en el modo normal. Llevar armadura o usar antorchas inhibe esta aptitud, pero la escasez de luz puede proporcionar un bonificador. Un personaje es más difícil de avistar si permanece quieto y/o es pequeño.

Uso: Modo Sigilo.



4•MANUAL DEL JUGADOR



ESCUCHAR

Característica: Sabiduría.

Clases: Todas.

No entrenada: Sí.

Escuchar alerta al personaje sobre criaturas ocultas que puedan estar cerca.

Prueba: Escuchar detecta a criaturas ocultas enfrentándose a su prueba de Moverse sigilosamente. Una prueba con éxito hace visibles a las criaturas ocultas y permite al oyente elegir las como objetivo.

Especial: Quedarse quieto proporciona un bonificador +5 a las pruebas de Escuchar. Un personaje con la dote Alerta obtiene un bonificador +2 de sinergia a las pruebas de Escuchar. Los exploradores obtienen un bonificador cuando escuchan contra su enemigo predilecto. Elfos, gnomos y medianos obtienen un bonificador racial +2 a las pruebas de Escuchar. Los semielfos reciben un bonificador racial +1.

Uso: Modo Detectar.



SABER POPULAR (SABER)

Característica: Inteligencia.

Clases: Todas.

No entrenada: Sí.

Saber popular permite al personaje identificar objetos mágicos desconocidos.

Prueba: Una tirada contra el valor de un objeto no identificado para determinar las propiedades mágicas que éste pueda poseer.

Especial: Los bardos son capaces de identificar objetos con más facilidad que otras clases. Diversos conjuros y objetos pueden otorgar un bonificador a la habilidad Saber popular del personaje. Saber popular es un subconjunto de la habilidad Saber de D&D.

Uso: Automática cada vez que el jugador inspecciona un objeto o criatura.



MOVERSE SIGILOSAMENTE

Característica: Destreza.

Clases: Todas.

No entrenada: Sí.

El personaje puede evitar a hurtadillas a un enemigo.

Prueba: La CD es la prueba de Escuchar de la criatura a la que te enfrentes. Si tienes éxito, ésta continúa sin ser consciente de los movimientos de tu personaje.

Especial: Escondarse y Moverse sigilosamente se combinan dentro del modo de acción Sigilo. El movimiento en el modo Sigilo es más lento que en el modo normal. Llevar armadura inhibe esta aptitud, pero la escasez de luz puede proporcionar un bonificador.

Uso: Modo Sigilo.



78

4•MANUAL DEL JUGADOR



ABRIR CERRADURAS

Característica: Destreza.

Clases: Todas.

No entrenada: No.

Al usar esta habilidad, el personaje puede entrar en habitaciones cerradas o abrir recipientes cerrados.

Prueba: La CD está determinada por el rango de dificultad de la cerradura. Una prueba con éxito la abrirá.

Especial: Si se utilizan, las herramientas de ladrón proporcionan varios bonificadores a los intentos de Abrir cerraduras del personaje, pero resultan destruidas durante el intento, tenga éxito o no.

Uso: Selecciona la habilidad y después un objeto cerrado como objetivo.



PARADA

Característica: Destreza

Clases: Todas.

No entrenada: Sí.

Esta habilidad bloquea los ataques y en ocasiones permite impresionantes contraataques.

Prueba: La CD es la tirada de ataque modificada. Una parada con éxito significa que el ataque no inflige daño al personaje. Éste sólo podrá parar una cantidad de ataques igual al número de ataques que tenga disponibles.

Especial: Si la parada tiene éxito y la diferencia entre la tirada y la CD es de diez puntos o más, se produce un contraataque: un ataque adicional realizado por el personaje que haya parado contra su adversario.

Uso: Seleccionar el modo Parada. El personaje permanecerá en ese modo hasta que salga de él.

Nota: Parada es una habilidad de Neverwinter Nights. No forma parte del juego Dungeons & Dragons® pero es necesaria como parte de la tecnología del Motor Aurora.



INTERPRETAR

Característica: Carisma.

Clases: Bardo.

No entrenada: Sí.

El bardo que utilice esta habilidad puede interpretar la canción de bardo, que mejora la habilidad de sus aliados en combate y resiste los efectos enajenadores de los enemigos. Interpretar es esencial para cualquier bardo que quiera acceder a esa aptitud propia de su clase.

Prueba: Ninguna. Cuanto más rangos se tenga en esta habilidad, mejor será la canción de bardo.

Uso: Selecciona la habilidad y ésta afectará a todos los aliados en un radio de 30 pies del intérprete.



79



4•MANUAL DEL JUGADOR



PERSUADIR (DIPLOMACIA)

Característica: Carisma.

Clases: Todas.

No entrenada: Sí.

En una conversación, el personaje tendrá la opción de persuadir a otros para que revelen información adicional sobre tramas o concedan un tesoro extra.

Prueba: La CD es determinada por el PNJ con el que se hable.

Especial: En Neverwinter Nights, la habilidad Diplomacia está dividida en dos: Persuadir y Hostigar.

Uso: Utilizada en diálogos.



HURTAR

Característica: Destreza.

Clases: Todas.

No entrenada: No.

Hurtar permite al personaje extraer objetos de la mochila de otro.

Prueba: Cuando se Hurta hay que dar dos pasos. Primero, se debe coger el objeto; y después, la criatura objetivo no debe notar el robo. Para robar un objeto, la CD base de una criatura neutral o amistosa es de 20, y la de una criatura hostil es de 30. La tirada se ve afectada por los penalizadores de armadura. La criatura objetivo realiza una prueba enfrentada de Avistar contra la prueba de Hurtar de tu personaje. Las criaturas hostiles obtienen un bonificador $\cdot 10$ a sus pruebas de Avistar contra Hurtar. Si la tirada enfrentada tiene éxito, el intento de robo de tu personaje habrá sido detectado. Todo PNJ que detecte el intento se volverá hostil, mientras que un PJ será informado de tu intento de hurtarle. No obstante, si ambas pruebas tienen éxito para tu personaje, éste conseguirá hurtar el objeto sin ser detectado.

Uso: Selección la habilidad y después elige un objetivo válido.



BUSCAR

Característica: Inteligencia.

Clases: Todas.

No entrenada: Sí.

Buscar se utiliza para detectar trampas.

Prueba: Para detectar una trampa es necesaria una tirada con una CD compuesta por la habilidad Poner trampas del que la colocara, más la potencia de la trampa. Sólo los pícaros pueden detectar trampas con una CD mayor de 25.

Especial: El alcance de búsqueda es de 5 pies si se busca pasivamente, y de 10 pies si se busca activamente. Elfos y enanos tienen un bonificador racial $\cdot 2$ a sus pruebas de Buscar. Los semielfos tienen un bonificador racial $\cdot 1$.

Uso: Modo Detectar.



4•MANUAL DEL JUGADOR



PONER TRAMPAS

Característica: Destreza.

Clases: Todas.

No entrenada: No.

El personaje puede poner trampas.

Prueba: Cuando el personaje utiliza material de trampero del inventario, se realiza una tirada para ver si tiene éxito. La CD de la tarea está determinada por la potencia de la trampa.

Especial: 5 ó más rangos en Inutilizar trampa proporcionan un bonificador $\cdot 2$ de sinergia a las pruebas de Poner trampas. Cualquier miembro del grupo será capaz de ver las trampas que haya puesto tu personaje. Inutilizar trampa y Poner trampas pueden ser consideradas como subconjuntos de la habilidad Inutilizar mecanismo de D&D.

Fallo espectacular: Si fallas por 10 ó más, la trampa se disparará al intentar ponerla. Esto sólo puede ocurrir si estás en combate al intentar poner la trampa.

Uso: Usa el material de trampero del inventario. En el suelo aparecerá un icono, visible para tu grupo y para ti, representando a la trampa.



CONOCIMIENTO DE CONJUROS

Característica: Inteligencia.

Clases: Todas.

No entrenada: No.

Conocimiento de conjuros se utiliza para identificar sortilegios y realizar contraconjuros.

Prueba: Una prueba con éxito permite a tu personaje identificar un conjuro que esté siendo lanzado por un adversario. La CD de esta prueba es igual a 15 más el nivel del conjuro. Además, el personaje obtiene un bonificador $\cdot 1$ por cada 5 rangos en esta habilidad a todos los tiros de salvación contra conjuros.

Especial: Un mago especialista obtendrá un bonificador $\cdot 2$ cuando se trate de un conjuro de la escuela en la que esté especializado. Además, es necesario superar una prueba de Conocimiento de conjuros antes de que tu personaje pueda intentar un contraconjuro. Los magos especialistas sufren un penalizador $\cdot 5$ cuando tratan con un conjuro o efecto de una escuela prohibida.

Uso: Las pruebas de Conocimiento de conjuros son automáticas siempre que se lance cerca un sortilegio.





4•MANUAL DEL JUGADOR



AVISTAR

Característica: Sabiduría.

Clases: Todas.

No entrenada: Sí.

Una prueba con éxito de esta habilidad puede revelar la presencia de una criatura oculta.

Prueba: La CD está determinada por la prueba de Esconderte de la criatura oculta.

Especial: La dote Alerta otorga un bonificador +2 de sinergia a las pruebas de Avistar. Los exploradores reciben un bonificador a sus pruebas de Avistar contra su enemigo predilecto. Los elfos tienen un bonificador racial +2 a las pruebas de Avistar; y los semielfos, un bonificador racial +1.

Uso: Modo Detectar.



HOSTIGAR (DIPLOMACIA)

Característica: Carisma.

Clases: Todas.

No entrenada: Sí.

Hostigar se usa para hacer que un enemigo baje la guardia durante un breve periodo de tiempo.

Prueba: La CD es una prueba de Concentración realizada por el objetivo contra la tirada de Hostigar del personaje. Esto se considera un ataque. Si el hostigamiento tiene éxito, el adversario sufre durante 5 asaltos un penalizador a la CA igual a la diferencia entre la tirada de Hostigar y el resultado del defensor (penalizador máximo de -6). El objetivo también sufrirá un 30% de probabilidad de fallo de conjuro si no resiste el hostigamiento.

Especial: Los penalizadores de Hostigar no son acumulativos. En Neverwinter Nights, la habilidad Diplomacia está dividida en dos: Persuadir y Hostigar.

Uso: Selecciona la habilidad y después a la criatura objetivo.



USAR OBJETO MÁGICO

Característica: Carisma.

Clases: Bardo y pícaro.

No entrenada: No.

Una prueba con éxito otorga acceso a las aptitudes de un objeto mágico como si tu personaje tuviera los requisitos de clase, raza o alineamiento para ello.

Prueba: Si el personaje está intentando usar un objeto restringido a una clase específica, la CD de esta tarea estará determinada por el valor del objeto. Si el personaje está intentando emular a una raza específica, la CD se incrementa en 5; y si intenta emular un alineamiento concreto, en 10.

Uso: Automática siempre que un personaje intente usar un objeto que normalmente no pudiera (o equiparse con él). Consulta la tabla de la página 160.



4•MANUAL DEL JUGADOR

DOTES

Una dote es un rasgo especial que otorga a tu personaje una nueva capacidad o mejora una que ya tuviera. Son más parecidas a aptitudes innatas que a habilidades, y como tales no tienen rangos ni progresión. Un personaje tiene la dote o no la tiene.

Las dotes se eligen cuando están disponibles, comenzando con una en la creación del personaje. Se obtiene una nueva dote cada tres niveles de personaje (3., 6., 9., 12., 15. y 18.). Los guerreros y magos pueden obtener dotes adicionales relacionadas con su clase, que extraen de una lista especial (para más detalles, consulta la sección Aptitudes especiales por clase, en la página 57). Los humanos adquieren una dote adicional a 1.er nivel.

Algunas dotes tienen prerequisites, y para seleccionarlás o usarlas tu personaje debe poseer la puntuación de característica, dote, habilidad o ataque base indicados. También hay diferentes tipos de dotes: algunas son "generales", lo que significa que no hay ninguna regla especial que las rija como grupo; otras son "metamágicas", permitiendo a un lanzador de conjuros preparar y ejecutar un sortilegio con un efecto mayor pero a un nivel más alto del que tenga; y algunas son dotes especiales que sólo están disponibles para la clase indicada: clérigos o paladines en el caso de Expulsión incrementada o guerreros en el caso de Especialización en armas.

NOTA sobre las dotes metamágicas: Durante la preparación es cuando un mago o lanzador de conjuros divinos elige qué sortilegios preparará con una dote metamágica (y, por tanto, a un nivel más alto del normal). En términos de interfaz, esto significa que el panel de "Conjuros conocidos" del libro de conjuros tendrá una serie de pestañas indicando qué conjuros se pueden preparar a ese nivel con una de las dotes metamágicas. Aparte de la pestaña "Conjuros conocidos", habrá otra para cada dote metamágica que el lanzador haya adquirido.

Los hechiceros y los bardos eligen los conjuros en el momento de lanzarlos y, por tanto, también deciden si utilizan una dote metamágica para mejorarlos o no. Al igual que pasa con los demás lanzadores de conjuros, el sortilegio mejorado es ejecutado como si fuera de un nivel más alto. En términos de interfaz, los hechiceros y bardos dispondrán de una opción de "Dote metamágica" en su menú radial de lanzamiento de conjuros y ejecutarán cualquier sortilegio mejorado con metamagia empleando ese método. Los conjuros mejorados metamágicamente pueden ser colocados en la barra de acceso rápido.

A todos los efectos, un conjuro metamágico funciona como en su nivel original aunque esté preparado y lanzado como un sortilegio de nivel superior. No se producen cambios en el tiro de salvación (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la dote). Las modificaciones hechas por estas dotes sólo se aplican a los conjuros lanzados directamente por el usuario de la misma. Un lanzador de conjuros no puede usar una dote metamágica para alterar un conjuro lanzado desde una varita, rollo de pergamino u otro objeto.

Las dotes metamágicas no pueden utilizarse para todos los conjuros. Consulta las descripciones específicas de las dotes para averiguar los sortilegios a los que una no pueda modificar. Las dotes metamágicas no se pueden apilar, lo que significa que sólo puede haber una alteración metamágica en un conjuro, aunque diferentes sortilegios se podrían preparar con dotes metamágicas diferentes.

Igual que ocurre con las habilidades, en Neverwinter Nights hay una amplia variedad de dotes, y ningún personaje será capaz de elegir las todas. Con esto en mente, deberías centrar a tu personaje en las dotes que mejor acentúen sus capacidades y su función. En la página 168 encontrarás una tabla de dotes por tipo.





4•MANUAL DEL JUGADOR



ALERTA

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Ninguno.

Detalles: Bonificador +2 a las pruebas de Avistar y Escuchar debido a tus sentidos finamente aguzados.

Uso: Automática.



AMBIDEXTRISMO

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Des 15+.

Requerida para: Combate con dos armas mejorado.

Detalles: Cuando se lucha con dos armas, esta dote reduce en 4 el penalizador de la mano torpe.

Uso: Automática cuando se lucha con dos armas. Los exploradores reciben esta dote de forma gratuita a 1.er nivel.



COMPETENCIA CON ARMADURA PESADA

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Competencia con armadura (ligera) y Competencia con armadura (intermedia).

Detalles: Esta dote otorga el conocimiento para usar de forma eficaz una armadura pesada.

Uso: Automática. Clérigos, guerreros y paladines reciben esta dote de forma gratuita.



COMPETENCIA CON ARMADURA INTERMEDIA

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Competencia con armadura (ligera).

Requerida para: Competencia con armadura (pesada).

Detalles: Esta dote otorga el conocimiento para usar de forma eficaz una armadura intermedia.

Uso: Automática. Todas las clases excepto los hechiceros, magos, monjes y pícaros obtienen esta dote de forma gratuita.



COMPETENCIA CON ARMADURA LIGERA

Tipo de dote: General

Prerrequisito: Ninguno

Requerida para: Competencia con armadura (intermedia)

Detalles: Esta dote otorga el conocimiento para usar de forma eficaz una armadura ligera.

Uso: Automática. Todas las clases excepto los hechiceros, magos y monjes obtienen esta dote de forma gratuita.

4•MANUAL DEL JUGADOR



DISPARO LOCALIZADO

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Ataque base +1 o superior.

Requerida para: Cachiporra.

Detalles: Otorga la capacidad de efectuar un ataque capaz de incapacitar contra los brazos o piernas de un oponente. Los Disparos localizados se efectúan con un penalizador -4. Éstos deben superar una prueba de la habilidad Disciplina del objetivo y, en caso de tener éxito, le infligirán daño en la localización a la que se haya apuntado. Un disparo localizado contra las piernas reducirá el movimiento del adversario en un 20% además de imponerle un penalizador -2 acumulativo a la Destreza. Uno contra los brazos impondrá un penalizador -2 acumulativo a las tiradas de ataque de la criatura. Los efectos de un disparo localizado que se efectúe con éxito duran cuatro asaltos.

Uso: Seleccionada.



HENDEURA

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Fue 13+, Ataque poderoso.

Detalles: Si un personaje con esta dote mata a un adversario en combate cuerpo a cuerpo, obtiene un ataque adicional contra cualquier oponente que se encuentre dentro de su alcance de combate cuerpo a cuerpo.

Uso: Automática.



CONJURAR EN COMBATE

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Aptitud para lanzar conjuros de 1.er nivel.

Detalles: El personaje es un experto lanzando conjuros en combate, lo que elimina el penalizador -4 habitual a las pruebas de Concentración cuando se encuentra a menos de diez pies de un enemigo.

Uso: Automática.



DESVIAR FLECHAS

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Des 13+, Impacto sin arma mejorado.

Detalles: El personaje puede intentar desviar un ataque de proyectiles por asalto (salvación de Reflejos contra CD 20).

Uso: Automática si no se está desprevenido. Los monjes reciben esta dote de forma gratuita a 2. nivel.



4•MANUAL DEL JUGADOR



DESARME

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Int 13+.

Requerida para: Desarme mejorado.

Detalles: El personaje puede intentar desarmar a un oponente en combate cuerpo a cuerpo. Intentar un desarme impone un penalizador -6 a la tirada de ataque del personaje, y el combatiente con el arma más larga obtiene un bonificador +4 por categoría de tamaño de diferencia. Un impacto con éxito inflige daño de forma normal, y si el oponente falla una prueba de Disciplina el arma sale volando de sus manos.

Uso: Seleccionada. Un intento de desarme provoca un ataque de oportunidad.



ESQUIVA

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Des 13+.

Requerida para: Movilidad.

Detalles: La agilidad incrementada otorga un bonificador +1 de esquiva a la CA contra los ataques del actual objetivo del personaje (o último atacante).

Uso: Automática, aunque toda condición que niegue el bonificador de Destreza a la CA también negará cualquier bonificador de esquiva. Los bonificadores de esquiva son acumulativos (diferentes dotes, bonificadores raciales, etc.).



POTENCIAR CONJURO

Tipo de dote: Metamágica.

Prerrequisito: Aptitud para lanzar conjuros de 2. nivel.

Detalles: La pericia mágica permite que ciertos conjuros sean lanzados con un incremento del 50% en los efectos numéricos variables (número de objetivos, daño, etc.), excluyendo la duración.

Uso: Los conjuros potenciados ocupan un espacio de conjuro dos niveles superior al de su nivel real. Los tiros de salvación y las tiradas enfrentadas, como las realizadas cuando se lanza un sortilegio de Disipar magia, no se ven afectados.



PROLONGAR CONJURO

Tipo de dote: Metamágica.

Prerrequisito: Aptitud para lanzar conjuros de 1.er nivel.

Detalles: La pericia mágica permite que ciertos conjuros sean lanzados con un incremento del 100% en su duración.

Uso: Los conjuros prolongados ocupan un espacio de conjuro un nivel superior al de su nivel real. Los sortilegios con una duración instantánea o permanente no se ven afectados.

4•MANUAL DEL JUGADOR



EXPULSIÓN INCREMENTADA

Tipo de dote: Especial.

Prerrequisito: Exclusiva para clérigo o paladín.

Detalles: Esta aptitud divina permite al personaje expulsar muertos vivientes seis veces más al día.

Uso: Automática.



GRAN FORTALEZA

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Ninguno.

Detalles: Un personaje con esta dote es muy resistente, obteniendo un bonificador +2 a todas las salvaciones de Fortaleza.

Uso: Automática.



CRÍTICO MEJORADO

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Competencia con el arma elegida, ataque base +8 o superior.

Detalles: Esta aptitud de combate duplica el rango de amenaza con un arma determinada. Una espada larga, que normalmente obtiene crítico con una tirada de 19-20, ahora tendrá un rango de amenaza de 17-20.

Uso: Automática. El rango de amenaza de un arma Afilada ya está duplicado, aumentando hasta el triple con esta dote. Esta dote se puede seleccionar varias veces, aplicándose a una nueva categoría de arma cada vez.



DESARME MEJORADO

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Int 13+, Desarme.

Detalles: Un personaje con esta dote ha aprendido a no provocar ataques de oportunidad cuando intenta un desarme, y no corre el riesgo de ser desarmado él mismo si falla su intento. Un éxito arranca el arma de las manos del oponente. Un éxito mientras se está desarmado se la arrebató. El penalizador por hacer un intento de desarme queda reducido a -4.

Uso: Seleccionada.



DERRIBO MEJORADO

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Derribo, ataque base +7.

Detalles: Los personajes con esta dote han aprendido a usar la aptitud Derribo como si fueran una categoría de tamaño mayores de lo que son realmente. Todas las demás condiciones de Derribo se siguen aplicando.

Uso: Seleccionada. Los monjes reciben esta dote de forma gratuita a 6. nivel.



4•MANUAL DEL JUGADOR



PARADA MEJORADA

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Inteligencia 13+.

Detalles: Otorga un bonificador +4 de capacidad a las tiradas de ataque enfrentadas del personaje cuando usa la habilidad Parada.

Uso: Automática.



ATAQUE PODEROSO MEJORADO

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Ataque poderoso. Fuerza 13+.

Detalles: Esta dote se puede usar con un penalizador -10 al ataque pero con un bonificador +10 al daño infligido. Ataque poderoso mejorado resulta muy útil cuando se lucha con un gran número de oponentes fáciles de golpear.

Uso: Modo de combate.



COMBATE CON DOS ARMAS MEJORADO

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Combate con dos armas. Ambidextrismo. ataque base +9 o superior.

Detalles: El personaje con esta dote dispone de un segundo ataque con la mano torpe (con un penalizador -5 a la tirada de ataque).

Uso: Automática. Los exploradores reciben esta dote a 9. nivel, aunque no reúnan los requisitos.



COMBATE SIN ARMA MEJORADO

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Ninguno.

Requerida para: Puñetazo aturridor. Desviar flechas.

Detalles: Los oponentes armados no disponen de ataques de oportunidad contra el personaje cuando realiza un ataque sin arma contra ellos.

Uso: Automática. Los monjes reciben esta dote de forma gratuita a 1.er nivel.



VOLUNTAD DE HIERRO

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Ninguno.

Detalles: Una fuerte presencia de ánimo proporciona un bonificador +2 a todos los tiros de salvación de Voluntad.

Uso: Automática.

4•MANUAL DEL JUGADOR



DERRIBO

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Ninguno.

Requerida para: Derribo mejorado.

Detalles: Con esta maniobra, el personaje puede intentar tirar al suelo a un oponente. Se realiza una tirada de ataque con un penalizador -4 y, si tiene éxito, se efectúa una tirada enfrentada, comparando tu resultado de ataque con la prueba de la habilidad Disciplina del defensor. Si sale bien, el objetivo es derribado y queda tumbado en el suelo.

Uso: Seleccionada. Los personajes tumbados no pueden atacar. Los personajes reciben un bonificador +4 al ataque cuerpo a cuerpo contra adversarios tumbados, pero un penalizador -4 con armas a distancia. Un personaje sólo puede derribar a un adversario que sea una categoría de tamaño más grande, del mismo tamaño o más pequeño. El oponente obtiene un bonificador +4 por cada categoría de tamaño por encima del atacante o un penalizador -4 por cada categoría de tamaño que sea más pequeño. Los monjes reciben esta dote de forma gratuita a 6. nivel.



REFLEJOS RÁPIDOS

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Ninguno.

Detalles: Esta dote otorga un bonificador +2 a todos los tiros de salvación de Reflejos, debido a que posees unos reflejos más rápidos de lo normal.

Uso: Automática.



MAXIMIZAR CONJURO

Tipo de dote: Metamágica.

Prerrequisito: Aptitud para lanzar conjuros de 3.er nivel.

Detalles: La pericia mágica permite que ciertos conjuros sean lanzados con todos los efectos numéricos variables (cantidad de objetivos, daño, etc.), aplicados al máximo.

Uso: Los conjuros maximizados ocupan un espacio de conjuro tres niveles superior al de su nivel real. Los tiros de salvación y las tiradas enfrentadas, como las realizadas cuando se lanza un sortilegio de Disipar magia, no se ven afectados.



MOVILIDAD

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Des 13+, Esquiva.

Detalles: Un personaje con esta dote ha aprendido a evitar los ataques de oportunidad con mayor efectividad, obteniendo un bonificador +4 de esquiva a la CA contra ellos.

Uso: Automática, aunque toda condición que niegue el bonificador de Destreza a la CA también negará cualquier bonificador de esquiva. Los bonificadores de esquiva son acumulativos (diferentes dotes, bonificadores raciales, etc.).



4. MANUAL DEL JUGADOR



DISPARO A BOCAJARRO

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Ninguno.

Requerida para: Disparo rápido.

Detalles: Sin inmutarse ante el combate cerrado, un personaje con esta dote niega el penalizador -4 por usar armas de proyectil dentro del alcance de los ataques cuerpo a cuerpo, y obtiene un +1 adicional al ataque y al daño con armas a distancia cuando el objetivo está a menos de 15 pies.

Uso: Automática.



ATAQUE PODEROSO

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Fue 13+.

Requerida para: Ataque poderoso mejorado, Hendedura.

Detalles: Un personaje con esta dote puede efectuar ataques poderosos pero torpes. Cuando se selecciona, otorga un bonificador +5 a la tirada de daño, pero impone un penalizador -5 a la tirada de ataque.

Uso: Modo de combate.



APRESURAR CONJURO

Tipo de dote: Metamágica.

Prerrequisito: Aptitud para lanzar conjuros de 4. nivel.

Detalles: La pericia mágica permite que los conjuros sean lanzados instantáneamente, haciéndolos invulnerables a contraconjuros o interrupciones. Un conjuro apresurado es lanzado como una acción gratuita, y se puede intentar otra acción dentro del mismo asalto, incluyendo el lanzamiento de otro conjuro. Sin embargo, sólo se puede lanzar un conjuro apresurado por asalto.

Uso: Los conjuros apresurados ocupan un espacio de conjuro cuatro niveles superior al de su nivel real.



DISPARO RÁPIDO

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Des 13+, Disparo a bocajarro.

Detalles: Un personaje con esta dote es más rápido con las armas a distancia, obteniendo un ataque adicional por asalto cuando las usa. Cuando se intenta un ataque rápido durante un asalto, el disparo adicional se realiza con el ataque base más alto, aunque todos los ataques dentro del asalto sufren un penalizador -2.

Uso: Seleccionada.

4. MANUAL DEL JUGADOR



ESCUDO

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Ninguno.

Detalles: Un personaje con esta dote tiene un conocimiento básico sobre cómo utilizar con efectividad un escudo.

Uso: Todas las clases excepto los hechiceros, magos, monjes y pícaros obtienen esta dote de forma gratuita.



CONJURAR EN SILENCIO

Tipo de dote: Metamágica.

Prerrequisito: Aptitud para lanzar conjuros de 1.er nivel.

Detalles: La pericia mágica permite el lanzamiento de ciertos conjuros sin usar componente verbal.

Uso: Los conjuros silenciosos ocupan un espacio de conjuro un nivel superior al de su nivel real. Los conjuros de bardo no pueden ser mejorados por esta dote debido a que están muy identificados con la música y la interpretación.



SOLTURA CON UNA HABILIDAD

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Poder usar la habilidad.

Detalles: Un personaje con esta dote es un experto con cierta habilidad, y obtiene un bonificador +3 a todas las pruebas realizadas con ella.

Uso: Automática. Esta dote se puede seleccionar varias veces, pero sus efectos no se apilan, sino que en cada caso se aplican a una habilidad diferente.



SOLTURA CON UNA ESCUELA DE MAGIA

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Aptitud para lanzar conjuros de 1.er nivel.

Detalles: Un personaje con esta dote es un experto con cierta escuela de magia, lo que le otorga un bonificador +2 a la CD de salvación de todos los sortilegios que ejecute de la misma. Esto hace que los enemigos lo tengan más difícil para resistir los efectos de los conjuros de esa escuela que el personaje les lance.

Uso: Automática. Esta dote se puede seleccionar varias veces, pero sus efectos no se apilan, sino que en cada caso se aplican a una escuela de magia diferente.



CONJUROS PENETRANTES

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Aptitud para lanzar conjuros de 1.er nivel.

Detalles: Un personaje con esta dote puede usar magia para atravesar mejor las defensas de sus adversarios, obteniendo un bonificador +2 a las pruebas de nivel de lanzador para superar la resistencia a conjuros de una criatura.

Uso: Automática.



4. MANUAL DEL JUGADOR



CONJURAR SIN MOVERSE

Tipo de dote: Metamágica.

Prerrequisito: Aptitud para lanzar conjuros de 1.er nivel.

Detalles: La pericia mágica permite que ciertos conjuros sean lanzados sin gesticular, ignorando su componente somático. A un conjuro preparado por esta dote no se le aplicará ningún penalizador en el que se incurra por ejecutarlo llevando puesta una armadura.

Uso: Los conjuros inmóviles ocupan un espacio de conjuro un nivel superior al de su nivel real.



PUÑETAZO ATURDIDOR

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Des 13+, Sab 13+, Cachiporra, ataque base +8 o superior.

Detalles: Un personaje con esta dote puede intentar un golpe capaz de incapacitar aplicando un penalizador -4 al ataque y otro penalizador -4 al daño. Si tiene éxito, habrá alcanzado un punto vulnerable, y el objetivo deberá realizar una salvación de Fortaleza (CD 10 + 1/2 del nivel del atacante + el modificador de Sabiduría del atacante) o quedará inmovilizado durante tres asaltos. Este ataque se puede usar 1/día por cada cuatro niveles del personaje.

Uso: Seleccionada. Los monjes reciben esta dote de forma gratuita a 1.er nivel, aunque no reúnan los prerrequisitos. Además, los monjes no sufren penalizadores al ataque/daño cuando usan esta dote, y pueden utilizarla 1/día por nivel. Los constructos y muertos vivientes no se ven afectados por este ataque, al igual que cualquier criatura que sea inmune a los golpes críticos.



DUREZA

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Ninguno.

Detalles: Un personaje con esta dote es más resistente de lo normal, obteniendo un punto de golpe adicional por nivel. Los puntos de golpe se obtienen retroactivamente cuando se elige esta dote.

Uso: Automática.



COMBATE CON DOS ARMAS

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Ninguno.

Requerida para: Combate con dos armas mejorado.

Detalles: Un personaje con esta dote reduce los penalizadores sufridos cuando usa un arma en cada mano. Los penalizadores normales de -6 a la mano hábil y -10 a la torpe se convierten en -4 para la primera y -8 para la segunda.



4. MANUAL DEL JUGADOR

Uso: La dote Ambidextrismo reduce en 4 más el penalizador al ataque por la segunda arma (-4/-4). Los mejores resultados se consiguen si el arma de la mano torpe es ligera, lo que reduce en 2 más el penalizador para ambas manos (-2/-2). Los exploradores reciben esta dote de forma gratuita a 1.er nivel.



SUTILEZA CON UN ARMA

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Ataque base +1 o superior.

Detalles: Un personaje con esta dote es un experto usando armas ligeras de forma sutil y efectiva, lo que le permite calcular las tiradas de ataque con su modificador de Destreza en lugar de con el de Fuerza (si la Destreza es mayor que la Fuerza).

Uso: Automática cuando se usa cualquiera de las siguientes armas: ballesta ligera, daga, espada corta, estoque, hacha arrojadiza, hacha de mano, honda, hoz, impacto sin arma, kama, kukri, martillo ligero, maza y shuriken.



SOLTURA CON UN ARMA

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Competencia con el tipo de arma elegida, ataque base +1 o superior.

Requerida para: Especialización en armas (sólo guerrero).

Detalles: Un personaje con esta dote es particularmente hábil con un arma concreta, obteniendo un bonificador +1 al ataque con ella.

Uso: Automática. Esta dote se puede seleccionar varias veces, pero sus efectos no se apilan, sino que en cada caso se aplican a un arma diferente.



COMPETENCIA CON ARMA EXÓTICA

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Ataque base +1 o superior.

Detalles: Esta dote permite el uso efectivo de todas las armas exóticas. La lista de armas exóticas incluye espada de dos hojas, guadaña, hacha doble, kama, katana, kukri, maza terrible y shuriken.

Uso: Automática.



COMPETENCIA CON ARMA MARCIAL

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Ninguno.

Detalles: Esta dote permite el uso efectivo de todas las armas marciales. Un personaje no puede equiparse con armas con las que no sea competente. La lista de armas marciales incluye alabarda, arco corto, arco largo, cimitarra, espada bastarda, espada corta, espada larga, espadón, estoque, gran hacha, hacha arrojadiza, hacha de batalla, hacha de





4. MANUAL DEL JUGADOR

mano, mangual ligero, mangual pesado, martillo de guerra y martillo ligero.

Uso: Los bárbaros, exploradores, guerreros y paladines son competentes automáticamente con todas las armas marciales.



COMPETENCIA CON ARMA SENCILLA

Tipo de dote: General.

Prerrequisito: Ninguno.

Detalles: Esta dote permite el uso efectivo de todas las armas simples, incluyendo ballesta ligera, ballesta pesada, bastón, clava, daga, dardo, honda, hoz, lanza, maza y maza de armas. Un personaje no puede equiparse con armas con las que no sea competente.

Uso: Todos los personajes excepto los druidas, magos, monjes y pícaros son competentes automáticamente con todas las armas sencillas. El conjuro Transformación de Tenser concede al mago una competencia temporal con todas las armas sencillas.



ESPECIALIZACIÓN EN ARMAS

Tipo de dote: Especial.

Prerrequisito: Guerrero con ataque base $\cdot 4$, Soltura con un arma (en el tipo de arma elegida).

Detalles: Un personaje con esta dote ha entrenado especialmente duro con un grupo de armas concreto, obteniendo un bonificador $\cdot 2$ al daño con esa categoría.

Uso: Esta dote se puede seleccionar varias veces, pero los efectos no se apilan. En cada caso se aplica a una nueva arma, siempre y cuando ese grupo esté asociado con la dote Soltura con un arma.

ESCUELAS DE MAGIA

Las escuelas de magia son grupos de conjuros relacionados que funcionan de forma similar. Las disponibles para los lanzadores de conjuros son Abjuración, Adivinación, Conjuración, Encantamiento, Evocación, Ilusión, Nigromancia y Transmutación.

Universal

Esto no es una escuela, sino que representa el deseo del mago de poseer un entendimiento de todos los conjuros por igual sin centrarse en una única escuela de magia.

Escuela prohibida: Ninguna.



Abjuración

Los conjuros de Abjuración se utilizan para proteger a quien los lanza contra los ataques tanto físicos como mágicos.

Escuela prohibida: Conjuración



4. MANUAL DEL JUGADOR



Conjuración

Un especialista en Conjuración puede atraer criaturas, normalmente en forma de aliados convocados.

Escuela prohibida: Transmutación



Adivinación

Los adivinadores son capaces de ver el futuro para adelantarse a los acontecimientos venideros. Aunque lo normal es que su utilidad sea la de recopilar información, algunos conjuros de adivinación pueden ayudar al que los lanza en situaciones de combate.

Escuela prohibida: Ilusión



Encantamiento

Los conjuros de Encantamiento implican la toma de control sobre otra criatura o el imbuir propiedades especiales a un receptor.

Escuela prohibida: Ilusión



Evocación

Los de esta escuela son conjuros que manipulan la energía o crean algo de la nada. Muchos de los mejores sortilegios ofensivos pueden encontrarse en esta escuela de magia.

Escuela prohibida: Conjuración



Ilusión

Los conjuros de Ilusión alteran la percepción, y la aptitud más común de la escuela es volverte invisible.

Escuela prohibida: Encantamiento



Nigromancia

Conjuros que permiten manipular, crear y destruir vida.

Escuela prohibida: Adivinación



Transmutación

Estos conjuros transforman al receptor, bien de forma sutil o de forma obvia.

Escuela prohibida: Conjuración





4. MANUAL DEL JUGADOR

DOMINIOS

Durante la creación del personaje, los clérigos pueden elegir dos dominios de entre los siguientes. Puedes elegir libremente en la lista de dominios.

Cada uno permite al clérigo acceder a un poder especial del dominio y a conjuros adicionales. A continuación se ha incluido un breve resumen de las características principales de cada dominio (consulta Dominios clericales en la página 164).

Aire: Puede expulsar elementales

Animal: Convocación de monstruos mejorada

Muerte: Avatar del plano negativo

Destrucción: La expulsión daña a los constructos

Tierra: Puede expulsar elementales

Mal: Puede expulsar ajenos

Fuego: Puede expulsar elementales

Bien: Puede expulsar ajenos

Curación: Todos los conjuros de curación son potenciados

Saber: Más conjuros de dominio

Magia: Más conjuros de dominio

Vegetal: Puede expulsar sabandijas

Protección: Protección divina

Fuerza: Fuerza divina

Sol: Expulsión de muertos vivientes mejorada

Viaje: Más conjuros de dominio

Superchería: Mejora las habilidades usadas generalmente por los ladrones

Guerra: Maestría en la batalla

Agua: Puede expulsar elementales

COMPAÑEROS ANIMALES

Los compañeros animales son criaturas especiales, con poderes que generalmente van más allá de los de las criaturas normales. La mayoría de los compañeros animales son bastante formidables en combate. A medida que tu personaje gane niveles, también lo hará tu compañero animal. Cada vez que obtengas un nivel en una clase con la opción de compañero animal, podrás cambiar el tipo de criatura que te acompañe.



4. MANUAL DEL JUGADOR

FAMILIARES

Los familiares son criaturas mágicas que cualquier mago o hechicero puede convocar. Como los compañeros animales, son formidables aliados en combate, pero esto se debe más a sus poderes mágicos especiales que a su habilidad en combate cuerpo a cuerpo.

Personalizar tu personaje

Puedes personalizar la apariencia, descripción y juego de voces de tu personaje.

Apariencia

Puedes elegir entre varios modelos de cabezas, tipos de cuerpos, ropas y tatuajes. También puedes cambiar el color de la piel, el cabello y los tatuajes.

Información del personaje

Tras elegir la apariencia puedes escribir un nombre (o elegir uno al azar). También puedes escribir una breve descripción del personaje para que otros jugadores la vean cuando lo examinen.

JUEGOS DE VOCES DE LA CONVERSACIÓN RÁPIDA

En NWN puedes usar la conversación rápida para comunicarte rápidamente con otros jugadores y con tus asociados (ayudantes, familiares, compañeros animales; consulta la página 100 para obtener más detalles). Las opciones de Conversación rápida seguidas por un asterisco (*) son órdenes a las que responderán tus asociados. Puedes activar la conversación rápida pulsando su correspondiente tecla para activar el sistema, y después el código de dos o tres teclas para reproducir la frase que desees. Cada juego de voces tiene un diálogo personalizado para cada opción, por lo que diferentes personajes dirán diferentes frases de la misma opción. Las teclas de acceso rápido predeterminadas para el sistema son las siguientes:

Órdenes de Conversación rápida

V: Activar conversación rápida

W: Órdenes de combate

E: Ataca *

R: Grito de batalla

D: Cúrame *

W: Ayuda

Enemigo a la vista

S: Huida

T: Hostigamiento





4•MANUAL DEL JUGADOR

F: Protégeme *
 X: Mantén la posición *
 E: Órdenes de exploración
 E: Sígueme *
 W: Mirar ahí
 D: Reagrupamiento
 S: Apartar
 D: Órdenes de tareas
 W: Abrir cerraduras
 E: Buscar en el área
 S: Ir en silencio
 C: Puedo hacerlo yo
 X: No puedo hacerlo
 A: Tarea terminada
 S: Órdenes sociales
 S: Hola
 D: Sí
 W: No
 E: Alto
 Descansar
 X: Aburrimiento
 A: Adiós
 X: Comunicaciones personales
 X: Gracias
 W: Risa
 Insultar
 C: Maldición
 D: Animar
 S: Tengo algo que decir
 A: Buena idea
 Z: Mala idea
 E: Amenazar

* Esto indica que la orden se aplica al ayudante.



4•MANUAL DEL JUGADOR

COMBATE

DECISIONES EN TIEMPO REAL

Neverwinter Nights es un juego en tiempo real basado en las reglas por turnos de D&D 3. edición. Esto significa que tus decisiones son ejecutadas durante el progreso de un asalto de combate. Controlas a tus personajes dándoles órdenes, y éstas aparecen en la Barra de acción (lado superior izquierdo de la pantalla). Puedes 'apilar' ciertas órdenes (conocidas como Tareas), como coger objetos, abrir puertas o lanzar conjuros. Las órdenes modales (como el movimiento y el combate) eliminan cualquier orden apilada.

Cuando domines el sistema de combate de Neverwinter Nights, lo encontrarás muy útil para planear tus tácticas de combate. Esto puede implicar la elección de los tres siguientes conjuros que quieras lanzar al comienzo de la batalla o entrar en un modo de combate como Ataque poderoso o Parada.

La Barra de acción es una referencia visual fácil y rápida de lo que está haciendo actualmente tu personaje y de lo que hará en el futuro. Un jugador astuto la usará para sacar el máximo partido posible.

HOSTIL FRENTE A AMISTOSO

Reacciones de los PNJs

Los PNJs pueden reaccionar de varias formas, que van desde la hostilidad a la amistad, y tus acciones en el juego pueden afectar a tal reacción. Puedes perder a un buen amigo si atacas a inocentes, mientras que ayudando a un malvado grupo de poder puedes hacer aliados más nefandos. Tu personaje tendrá una acción predeterminada diferente para cada uno de estos tipos de reacción.

Los tipos de reacción son:

Hostil

Las criaturas hostiles normalmente te atacarán nada más verte y lucharán hasta la muerte. No puedes hablar con criaturas hostiles.

Acción predeterminada: Atacar.

Neutral

La mayor parte del mundo comienza mostrándose neutral hacia ti. Puedes hablar con esa gente, y conseguir información sobre el mundo y las aventuras que puedas emprender. Si se les ataca, los personajes neutrales se vuelven hostiles.

Acción predeterminada: Hablar.





4. MANUAL DEL JUGADOR

Amistoso

Los personajes amistosos se comportan exactamente igual que los neutrales, excepto en que éstos pueden ayudarte, normalmente, curándote sin cobrarte. Si eres atacado en presencia de personajes que se muestren amistosos hacia ti, éstos pueden ayudarte.

Acción predeterminada: Hablar.

Ocupado

En ciertas ocasiones (normalmente, cuando intentes hablar con un personaje después o durante un combate), alguien puede decirte que está ocupado. Eso significa que el personaje no puede hablar contigo hasta que el combate esté resuelto. Si ves siempre este mensaje con alguien que no esté combatiendo, espera un asalto de combate e intenta hablar de nuevo con él.

Acción predeterminada: No pueden relacionarse contigo hasta que dejen de estar ocupados.

Invulnerable

Algunos personajes no pueden ser dañados. Normalmente, son individuos poderosos que ayudan a avanzar la trama. Atacarles no les enfadará, ni tampoco les herirá.

Acción predeterminada: Hablar.

Facciones

El concepto de las facciones subyace en el sistema de reacción. Este sistema es transparente y normalmente no mantendrás una interacción directa con él. Básicamente, cada criatura en el mundo pertenece a una facción (un ejemplo de las mismas es la facción 'Hostil', en la que están incluidos la mayoría de los monstruos). En cada ciudad hay diversas facciones (plebeyos, comerciantes, guardias). A menudo, éstas se dividen en varias sub-facciones (guardia de la prisión, guardia pirata). A cada facción le gustan o le disgustan las otras facciones (y tu personaje). Algunas facciones pueden defender a otras: mientras que algunas pueden atacar a cualquier otra facción nada más verla.

Por eso, cuando atacas a un plebeyo los guardias de la ciudad te atacan a ti. Pertenecen a diferentes facciones (plebeyo y defensor, respectivamente). Sin embargo, los defensores deben proteger a los plebeyos; tal y como se encuentra detallado en su relación de facción. Como jugador, ¿qué tiene que ver esto contigo? Sé consciente de que atacar a ciertos grupos puede afectar a tu posición con otros. Si atacas constantemente a inocentes, obtendrás una mala reputación y te verás agobiado por la guardia de la ciudad. Esto también significa que puedes diezmar a dos grupos rivales con sólo enfrentarlos entre sí: ellos sufren la carnicería y tú te llevas todos los beneficios de saquear sus cadáveres.



4. MANUAL DEL JUGADOR

ELEGIR COMO OBJETIVO A UN Oponente

Selección de objetivo con el menú radial

Siempre que abres el menú radial en un objeto entras en el modo Acción-Objetivo. Hecho eso, cualquier opción que elijas será aplicada directamente al objeto que hayas seleccionado. Por ejemplo, si fueras un monje y abrieras el menú radial sobre un osgo enemigo que estuviera poniéndote en apuros, tu ataque de Ráfaga de golpes se dirigiría contra la criatura.

Métodos alternativos de selección de objetivo

El menú radial no es la única interfaz para elegir un objetivo. También puedes poner armas, ataques especiales y conjuros en la barra de acceso rápido. A continuación, éstos pueden utilizarse en el modo Acción-Objetivo, por medio del cual eliges qué quieres hacer y después sobre quién quieres hacerlo. Por ejemplo, imagina de nuevo que estás jugando con un monje. Esta vez, cuando el osgo aparece seleccionas la Ráfaga de golpes en la barra de acceso rápido (después de haberla colocado ahí con anterioridad). A continuación, seleccionas al osgo y tu monje le atacará con la Ráfaga de golpes.

LA TIRADA DE ATAQUE

Cuando se efectúa un ataque, el atacante tira un d20 (que da como resultado un número entre 1 y 20). Para ver si el atacante impacta, se suman a la tirada todos los bonificadores que pueda tener el personaje. Este valor se compara con la CA de la criatura que esté siendo atacada. Si la tirada de ataque es igual o superior a la CA de la criatura, se logra un impacto.

HERIDAS Y MUERTE

Los aventureros llevan vidas emocionantes, pero su estilo de vida conlleva riesgos: heridas y, a veces, incluso la muerte. Cuando una tirada de ataque tiene éxito, se inflige daño.

Heridas

Cuando tu personaje es herido, pierde puntos de golpe. Cuando sus puntos de golpe llegan a 0, tu personaje muere (consulta Reaparición, más adelante). Hay varias formas de recuperar esos puntos de golpe.

La forma más común es el descanso. Puedes ponerla en práctica seleccionando la opción "Descansar" [show icon] en el menú radial. Sin embargo, esto lleva tiempo y antes de intentarlo deberías comprobar si estás en un lugar seguro. No puedes descansar durante un combate o poco después de éste.

Sin embargo, hay muchos otros métodos de curación. Para recuperar puntos de golpe perdidos se pueden utilizar conjuros de curación (como Curar heridas leves), pociones de curación y la habilidad Sanar, incluso durante el combate.





Tiros de salvación

Los tiros de salvación son una medida de la resistencia de un personaje o criatura a tipos especiales de ataques, como venenos, magia y efectos como el arma de aliento de un dragón. Si se supera el tiro de salvación, puede reducirse el daño o evitarse por completo los efectos del conjuro o ataque.

Fortaleza: Mide la capacidad de tu personaje para resistir un considerable castigo físico, como el veneno, la parálisis o la muerte mágica instantánea. Tu modificador de Constitución se suma a la salvación de Fortaleza.

Reflejos: Cuanto más alto sea, mejor esquivarás los ataques como la bola de fuego o el letal aliento de un dragón. Tu modificador de Destreza se suma a la salvación de Reflejos.

Voluntad: Esta salvación refleja tu resistencia a la influencia mental y a la dominación, así como a muchos efectos mágicos. Tu modificador de Sabiduría se suma a la salvación de Voluntad.

Tus tiros de salvación mejoran a medida que tu personaje obtiene niveles. Muchos objetos mágicos también mejoran tus tiros de salvación cuando están equipados. Varios conjuros pueden mejorar temporalmente tus tiros de salvación, pero cuidado: ¡otros pueden reducirlos!

Muerte y reaparición

Tu personaje morirá si sus puntos de golpe llegan a 0 o menos. Cuando muere, tu personaje es transportado al templo de curación más cercano. Allí, le son devueltos sus puntos de golpe y puedes optar por llevarlo de nuevo al lugar donde murió.

ADVERTENCIA: Quienquiera que matase a tu personaje puede seguir allí cuando regreses, y de nuevo puedes encontrarte en medio de un combate nada más regresar.

Devolver la vida a los muertos: Dos conjuros, Revivir a los muertos y Resurrección, pueden devolver la vida a un personaje. Sin embargo, sólo los clérigos de alto nivel tienen acceso a estos sortilegios.

DESPREVENIDO

Los personajes desprevenidos no añaden su bonificador de Destreza (si lo tienen) a la CA. También son susceptibles al mortífero Ataque furtivo de los pícaros. La aptitud extraordinaria Esquiva asombrosa permite a los bárbaros y pícaros evitar perder su bonificador de Destreza a la CA cuando están desprevenidos.

A un personaje se le considera desprevenido sólo cuando:

- Está realizando una tarea que no es de combate.
- Está en modo preparado.
- Se sale del radio de combate.

ATAQUES DE OPORTUNIDAD

A veces, un combatiente en cuerpo a cuerpo baja la guardia para realizar una acción que no es de combate. En tales circunstancias, los combatientes cercanos a él pueden aprovechar ese fallo en la defensa para efectuar un ataque gratuito contra él. A estos ataques se les llama Ataques de oportunidad.

Área amenazada: Amenazas el área en la que puedes realizar un ataque cuerpo a cuerpo. Generalmente, esto incluye cualquier cosa que esté a un máximo de 5 pies de ti en un arco frontal de 120 grados. Cualquier enemigo que realice ciertas acciones mientras esté en el área amenazada provocará un ataque de oportunidad.

Provocar un ataque de oportunidad: Normalmente, provocas un ataque de oportunidad si entras o sales de un área amenazada o te mueves dentro de ella. Si realizas una acción de retirada mientras te mueves, no provocas ataque de oportunidad.

Algunas acciones provocan ataques de oportunidad por sí mismas, incluyendo lanzar un conjuro y atacar con un arma a distancia. A continuación se muestra una lista completa:

- Efectuar un ataque a distancia
- Efectuar un ataque sin arma (sin la dote de Impacto sin arma mejorado)
- Lanzar un conjuro
- Activar un objeto mágico de 'finalización de conjuro' (rollo de pergamino, varita, etc.)
- Usar una aptitud sortílega
- Correr
- Usar una dote*

** Algunas dotes provocan ataques de oportunidad y otras no. Consulta la descripción de las mismas para obtener más detalles.*

Efectuar un ataque de oportunidad: Un ataque de oportunidad es un ataque cuerpo a cuerpo efectuado con tu bonificador de ataque normal. Sólo puedes realizar un ataque de oportunidad por asalto.

ASOCIADOS

Los asociados son criaturas que responden directamente a tus órdenes. Los compañeros animales y los familiares se consideran Asociados, así como los monstruos convocados y dominados y los ayudantes. Estos aliados pueden ser muy valiosos para superar la miríada de obstáculos de la supervivencia en Neverwinter Nights.

Una vez tengas un asociado, puedes darle órdenes por medio del sistema de menú radial. Selecciona al compañero, activa el menú radial y elige una de las siguientes opciones:



Seguir: El asociado dejará lo que esté haciendo para seguirte de cerca.



4. MANUAL DEL JUGADOR



Ataca al más cercano: El asociado atacará a los enemigos.



Proteger: El asociado atacará a tus enemigos, centrándose en aquellos que te ataquen directamente.



Mantén la posición: El asociado no se moverá: se quedará en el lugar en que le hayas pedido que permanezca. Se defenderá si le atacan.



Sáname: Hace que el asociado deje lo que esté haciendo para curarte lo mejor que pueda dentro de sus posibilidades.

A ciertos asociados también se les pueden dar órdenes por medio de los diálogos. Hablando con ellos podrás cambiar la distancia a la que deban mantenerse de ti, o pedirles que comiencen a detectar y quitar trampas!

Puedes dar órdenes a todos tus asociados a la vez usando el sistema de conversación rápida.

MOVIMIENTO

En Neverwinter Nights hay muchos factores que afectan al movimiento, incluyendo raza, carga, objetos mágicos y efectos de conjuros. Ningún personaje puede moverse por debajo del 10% de su velocidad de movimiento (a menos que esté inmovilizado o paralizado) o más rápido del 150% de la misma. Los bonificadores a la velocidad de movimiento se indican en las descripciones del bárbaro y el monje. Los penalizadores se incluyen a continuación.

Modos Detección y Sigilo

Estar en uno de estos modos evitará que tu personaje corra. Si tu personaje está en ambos modos, su velocidad de movimiento se reduce al 50%.

Cargado

Un personaje que lleve una carga ligera no puede correr. Uno que lleve una pesada se mueve al 50% de su velocidad de movimiento.

4. MANUAL DEL JUGADOR

Penalizadores a la velocidad de movimiento

Situación	Movimiento efectivo Velocidad	Permite correr
No en Detección activa o modo Sigilo: no cargado	100%	Sí
Detección activa	100%	No
Sigilo	100%	No
Carga ligera	100%	No
Dos a la vez: Sigilo, Detección o carga ligera	50%	No
Sigilo, Detección y carga ligera	25%	No
Carga pesada	Un 50% adicional de penalización al movimiento	No

CONJUROS

Introducción

Neverwinter Nights incluye un sistema de magia potente pero sencillo que se asemeja bastante a las reglas de D&D. Para comprender el lanzamiento de conjuros en Neverwinter Nights, primero se deben comprender los elementos básicos. Una vez dominado este nivel básico, el lanzador de conjuros puede empezar con las tácticas de lanzamiento de conjuros y, por último, se pueden aprender los sortilegios en sí.

DESCRIPCIÓN DE EFECTOS

Los efectos de juego ayudan a describir los resultados de una interacción del personaje con el entorno de juego, las criaturas y los objetos. Los efectos pueden ser tan complejos como quedar enredado en una masa de telarañas o tan sencillos como un bonificador de mejora al ataque. A continuación se definen todos los efectos de juego que se pueden aplicar a los personajes en Neverwinter Nights. Estos efectos se muestran en la barra de estado del personaje.

Las fuentes más comunes de efectos de juego son los conjuros, aptitudes sortílegas y objetos



4•MANUAL DEL JUGADOR

mágicos equipados. Los bonificadores de diversas fuentes pueden apilarse entre sí, pero no se puede aplicar el mismo modificador positivo o negativo procedente de la misma fuente. Por ejemplo, el conjuro Fuerza de toro proporciona un bonificador temporal a la Fuerza. El personaje nunca puede tener a la vez dos bonificadores procedentes de Fuerza de toro, aunque el mismo lanzador ejecute el conjuro dos veces. No obstante, si el personaje tiene un bonificador $+3$ a la Fuerza por el conjuro de Fuerza de toro y un bonificador $+2$ de un anillo mágico, se pueden apilar para proporcionarle un bonificador total de $+5$ a esa característica. Los bonificadores de la misma fuente no se apilan; sólo se aplica el más alto. Así, si sobre el personaje se han lanzado dos Fuerzas de toro proporcionando un bonificador $+5$ y $+2$ respectivamente, se aplicará el $+5$ aunque no sea el último conjuro lanzado.

Puntuación de característica modificada

Alcance del modificador: -10 a $+10$.

Una puntuación de característica es aumentada o disminuida, afectando posiblemente al modificador de la misma. El daño de característica entra dentro de esta categoría de efecto.

CA modificada

Alcance del modificador: -5 a $+5$.

El personaje recibe un bonificador a la CA. En NWN hay cinco tipos de bonificadores a la CA: mejora de armadura, mejora de escudo, esquivar, natural y desvío. Sólo los bonificadores de esquivar se pueden apilar, hasta un máximo de $+5$. Para todos los demás tipos sólo se aplica el más alto.

Mejora de combate modificada

Alcance del modificador: -5 a $+5$.

El personaje obtiene un bonificador no acumulativo al ataque y al daño.

Ceguera

Las criaturas cegadas tienen un 50% de probabilidad de fallo y un -4 a las tiradas de ataque.

Hechizado

Cuando un agente externo hechiza a un PNJ, éste es incapaz de iniciar acciones ofensivas contra el personaje o monstruo. Cuando un PJ es hechizado es incapaz de iniciar acciones hostiles contra el objetivo mientras dure el hechizo.

Ocultación

Todas las personas que intenten atacar al objetivo afectado tienen un porcentaje de fallar sus tiradas de combate antes incluso de intentar la tirada de ataque.



4•MANUAL DEL JUGADOR

Confuso

Mientras la criatura objetivo esté confusa, hará una de estas tres cosas: vagar sin rumbo, quedarse quieta o atacar al objetivo viable más cercano.

Maldito

El personaje afectado ve una o más de sus puntuaciones de característica reducidas en una cantidad predeterminada. Por lo general, los efectos de la maldición son permanentes a menos que sean eliminados con poderosos conjuros clericales.

Daño

El daño reduce los puntos de golpe de una criatura en la cantidad especificada. El daño se puede clasificar dentro de las siguientes categorías: ácido, por fuego, por frío, eléctrico, sónico, negativo, mágico, divino, contundente, cortante o perforante.

Daño modificado

Alcance del modificador: -5 a $+5$, $+1d4$, $+1d6$, $+1d8$, $+1d10$ y $+2d6$.

Modifica la cantidad de daño que sufre un personaje basándose en la cantidad especificada y el tipo de daño. Por ejemplo, un personaje podría tener un bonificador al daño de $+1d4$ por fuego ó $+2d6$ por ácido.

Inmunidad al daño modificado

Alcance del modificador: -100 a 100% .

Refleja un porcentaje que modifica hacia arriba o hacia abajo todo el daño de un solo tipo. Por ejemplo, un personaje con Inmunidad al fuego 25% sólo sufriría 30 puntos de daño de un conjuro de Bola de fuego que normalmente infligiera 40.

Reducción del daño

Representa la capacidad de una criatura para ignorar cierta cantidad de daño (contundente, cortante o perforante) procedente de un mismo impacto en combate cuerpo a cuerpo, a menos que el arma que cause la herida tenga un bonificador de mejora igual o superior al de la Reducción del daño. Junto a Reducción del daño aparece la cantidad de daño ignorado y el poder del arma necesaria para penetrar el efecto. Así, una criatura con Reducción del daño $20/+3$ ignora los primeros 20 puntos de daño de cualquier arma que no tenga un bonificador de mejora $+3$ o superior. El daño que no se produzca en combate cuerpo a cuerpo, como el de los ataques mágicos o elementales, ignora la Reducción del daño.

Se considera que las criaturas con Reducción del daño poseen ataques naturales iguales a esa reducción del daño. Por ejemplo, un dragón rojo tiene Reducción del daño $20/+3$. Cuando ataque a otros adversarios con reducción del daño, se considerará que tiene un bonificador de mejora innato de $+3$.





4. MANUAL DEL JUGADOR

Resistencia al daño

Las criaturas con esta aptitud son capaces de ignorar daño de un tipo específico hasta una cantidad concreta. A diferencia de Reducción del daño, la resistencia al daño no se puede reducir con un arma con un bonificador de mejora superior. Como Reducción del daño, la cantidad de daño resistida aparece como un valor junto al tipo de daño: por ejemplo, Fuego 20/-. Esto significa que los primeros 20 puntos de daño por fuego sufridos por el personaje son ignorados por completo.

Oscuridad

A los personajes rodeados por una oscuridad mágica se los considera cegados cuando intentan ver a otras criaturas, e invisibles cuando otras criaturas intentan verlos.

Sordo

Las criaturas ensordecidas son incapaces de realizar pruebas de Escuchar y no pueden recibir llamadas ni avisos de sus aliados. También tienen un 20% de fallar cualquier conjuro arcano que intenten lanzar.

Atontado

Las criaturas atontadas están en un estado parcial de estupor. Son incapaces de iniciar ataques, lanzar conjuros o usar habilidades y dotes. Sin embargo, pueden huir del combate.

Muerte

La muerte puede llegar como resultado del daño físico o de algún terrible conjuro. En el caso de los personajes jugadores, la muerte no es más que un trance para después volver y continuar la aventura. La mayoría de las otras criaturas del juego no son tan afortunadas, y la muerte es un estado permanente que no puede ser invertido.

Enfermo

Las enfermedades son un peligro que puede reducir las características de un aventurero y dejarlo débil y dañado. Cuando un personaje entra por primera vez en contacto con una enfermedad, realiza una salvación de Fortaleza. Si tiene éxito, la enfermedad es resistida; en caso contrario, ésta comienza a incubarse dentro del personaje. Después de un número determinado de horas de juego o en el siguiente descanso del personaje, la enfermedad se manifestará en forma de daño a las características. Cada vez que el personaje descanse después del periodo de incubación, será necesaria una salvación de Fortaleza para resistir posteriores daños en puntuaciones de característica. Si el personaje resiste con éxito dos de estos tiros de salvación seguidos, la enfermedad será eliminada. El daño de característica provocado por la enfermedad se cura con descanso. Ciertas enfermedades conllevan efectos especiales, como ceguera u otras sorpresas más desagradables que pueden presentarse después de que finalice el periodo de incubación o cuando transcurran 24 horas de juego.



4. MANUAL DEL JUGADOR

Dominado

Una criatura dominada queda bajo el control mental de un agente externo. Los PNJs en este estado se consideran parte del grupo del PJ y lucharán y morirán por él. Los PJs dominados por agentes externos son sacudidos por una horrible angustia mental y se les considera atontados. Un personaje sólo puede dominar a una criatura a la vez.

Enmarañado

Las criaturas enmarañadas están inmóviles, incapaces de moverse, y se las considera desprevénidas.

Asustado

Las criaturas asustadas están obligadas a huir del origen del miedo y pierden la capacidad de controlar sus propias acciones. Además, mientras esté asustada, la criatura sufrirá un penalizador -2 a los tiros de salvación.

Acelerado

Las criaturas aceleradas obtienen un bonificador del 50% a la velocidad de movimiento, un bonificador +4 de esquivar a la CA y un ataque adicional por asalto. Mientras se está acelerado, todos los tiempos de lanzamiento de conjuros se reducen a la mitad.

Inmunidad

Los personajes pueden ser inmunes a cualquiera de los efectos negativos descritos en esta sección. Por ejemplo, un personaje con inmunidad a enfermedades nunca tendrá miedo de los efectos negativos de éstas.

Invisibilidad

Las criaturas que atacan invisibles obtienen un bonificador de ocultación del 50% contra los ataques enemigos y pueden ignorar el modificador de Destreza de cualquier oponente a menos que tenga la dote de Esquivar asombrosa.

Inmunidad a la magia

Las criaturas pueden obtener o tener inmunidades específicas a conjuros mágicos y aptitudes sortilégas de los siguientes tipos:

- Conjuros individuales.
- Escuelas de magia específicas.
- Un conjuro de un nivel concreto e inferiores.

Posibilidad de fallo

Cuando este efecto se aplica, el personaje afectado tiene un porcentaje de fallar cualquier tirada de ataque antes de realizar la tirada.





4•MANUAL DEL JUGADOR

Ataques incrementados

Incrementa el número de ataques base que un personaje puede realizar.

Velocidad de movimiento modificada

Aumenta o reduce en el porcentaje indicado la velocidad base de movimiento del personaje.

Niveles negativos

Ciertos monstruos son capaces de minar la esencia vital de otras criaturas. El efecto de consunción de cada nivel negativo impone un modificador -1 a las tiradas de ataque, pruebas de habilidad y tiros de salvación. La criatura muere si los niveles negativos igualan o superan su nivel actual.

Parálisis

Los individuos paralizados son incapaces de moverse o realizar acciones de ningún tipo y se considera que están tumbados.

Veneno

El veneno afecta al personaje causando daño a sus características en dos fases. Cuando es inoculado inicialmente, el personaje realiza una salvación de Fortaleza para resistirlo. Si la tirada falla, el personaje sufre una cantidad especificada de daño de característica. Al cabo de 1 minuto, el personaje realiza otra salvación de Fortaleza o sufre una cantidad adicional de daño de característica. Se puede eliminar el veneno antes de la segunda tirada usando la habilidad Sanar o el conjuro Neutralizar veneno (sin embargo, cuando éste sea eliminado no se curará ningún daño de característica). El daño de característica sufrido por el veneno se puede curar con descanso.

Tumbado

A las criaturas tumbadas se las considera desprevenidas (consulta la página 99) y, por tanto, pierden su bonificador de Destreza a la CA. Todas las criaturas que ataquen al individuo tumbado obtendrán un bonificador +4 al ataque.

Regenerar

Esto determina de cuánto daño se recupera un personaje en un periodo de tiempo determinado.

Tiro de salvación modificado

Alcance del modificador: -10 a +10.

Los tiros de salvación se pueden mejorar o reducir individualmente o en conjunto. También pueden verse modificados solamente contra ciertos efectos, como el veneno o los conjuros o aptitudes enajenadores.



4•MANUAL DEL JUGADOR

Santuario

Santuario permite al personaje volverse silencioso y ocultarse de forma artificial mientras los que haya a su alrededor fallen una salvación de Voluntad.

Silencio

Las criaturas bajo los efectos del silencio no hacen ruido cuando se mueven, pero tampoco son capaces de escucharse a sí mismas. Los lanzadores de conjuros serán incapaces de ejecutar sortilegios con componente verbal cuando estén silenciados.

Habilidad modificada

Alcance del modificador: -20 a +20.

Los modificadores de habilidad pueden incrementar o reducir la eficacia. Este efecto se puede aplicar a habilidades individuales o a todas las de un personaje.

Dormir

A las criaturas dormidas se las considera desprevenidas y todos los ataques efectuados contra ellas obtienen un bonificador +4 al ataque. Las criaturas atacadas mientras duerman se despertarán.

Ralentizar

Las criaturas ralentizadas se mueven al 50% de su velocidad. También sufren un penalizador -2 a la CA, la salvación de Reflejos y las tiradas de ataque junto con la pérdida de un ataque por asalto. El efecto de ralentizar se puede contrarrestar con el de acelerar.

Resistencia a conjuros

Las criaturas con resistencia a conjuros tienen el equivalente a una armadura contra sortilegios. Se debe igualar o superar la puntuación de resistencia a conjuros con una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel del lanzador), o el sortilegio no surtirá efecto.

Aturdido

Las criaturas aturdidas se quedan sin poder hacer nada en un estupor inmóvil y se las considera tumbadas.

Convocado

Las criaturas consideradas convocadas son vulnerables a conjuros como Exorcismo y Palabra sagrada, que harán que los monstruos convocados desaparezcan.

PG temporales

Esto es un bonificador temporal a los puntos de golpe actuales del personaje. Por medio de este método es posible tener más puntos de golpe de los permitidos. Los puntos de golpe temporales no se pueden curar ni recuperar por ningún medio.





4•MANUAL DEL JUGADOR

Detener el tiempo

Se detiene todo movimiento y acción en el mundo excepto para la criatura que haya activado el efecto.

Visión verdadera

Permite al personaje ver a aquellos que usen invisibilidad, santuario y sigilo.

Expulsado

A las criaturas expulsadas se las considera asustadas, y huyen durante 10 asaltos del clérigo que las haya expulsado.

TÁCTICAS DE CONJUROS

Superar las protecciones de un liche enemigo o contrarrestar sus sortilegios cuando intenta acabar con tus monstruos convocados hace de estas tácticas una parte valiosa del despliegue de conocimientos de cualquier lanzador de conjuros. Las tácticas de conjuros se dividen en las siguientes secciones: Aliados, Disipación y Contraconjuros.

Aliados

Los aliados convocados son muy vulnerables a conjuros como Exorcismo y Palabra de la fe.

Disipación

Generalmente, cualquier conjuro que pueda eliminar mejoras y protecciones de otro personaje forma parte de la magia disipadora. Los sortilegios de Ruptura de conjuro y Ruptura de conjuro mayor permiten la eliminación inmediata e instantánea de una amplia variedad de protecciones específicas que a menudo pueden evitar que el daño o los conjuros hieran a un mago enemigo. Disipación menor, Disipar magia y Disipación mayor eliminan efectos (que no sean de objetos) de un personaje mientras éstos sean considerados temporales y mágicos. Sin embargo, estos conjuros no garantizan el éxito. Cuanto más poderoso sea el mago que puso la magia sobre el personaje objetivo, más difícil será eliminar sus conjuros.

Contraconjuros

Si un lanzador de conjuros entra en el modo Contraconjuro, puede evitar que un lanzador enemigo ejecute sortilegios. Para contrarrestar un conjuro, el mago debe sacrificar un conjuro que pueda lanzar en ese momento. Cuantos más magos contrarresten a un único mago enemigo, mayores serán las probabilidades de negar con éxito un sortilegio durante su fase de conjuración. Disipación menor, Disipar magia, Disipación mayor y Disyunción de Mordenkainen son contraconjuros universales y son capaces de contrarrestar cualquier sortilegio del mismo nivel o inferior. Cualquier conjuro puede ser contrarrestado por sí mismo si lo tienen tanto el lanzador como el mago que lo contrarreste. Muchos sortilegios

4•MANUAL DEL JUGADOR

tienen réplicas específicas que se utilizan como contraconjuros. Por ejemplo, Acelerar siempre puede ser contrarrestado con Ralentizar, y viceversa.

DESCRIPCIONES DE CONJUROS

En el juego hay descripciones de conjuros para cada sortilegio (sólo tienes que examinar el que quieras para leerla). A continuación hay un sumario de lo que definen los diferentes campos en la descripción del conjuro.

Nivel de lanzador: Especifica las diversas clases que pueden usar el sortilegio y el nivel del conjuro para esa clase.

Nivel innato: El nivel al que el conjuro es contrarrestado empleando los contraconjuros universales y al que es utilizado para la creación de objetos mágicos dentro de las Herramientas de NW.

Escuela: La escuela a la que pertenece el conjuro para poder determinar su uso por magos especialistas.

Descriptores: Esto proporciona una clasificación general del conjuro a efectos de qué inmunidades y protecciones pueden ignorarlo o dificultarlo.

Componentes: Los conjuros tienen componentes verbales y somáticos que son necesarios para lanzar el conjuro con éxito. Ciertos conjuros requieren sólo un componente o el otro. El efecto de Silencio evita el uso de conjuros que requieran un componente Verbal.

Alcance: Los conjuros tienen los siguientes alcances: Toque, Corto, Intermedio, Largo.

Área de efecto: Los conjuros tienen las siguientes áreas de efecto: Personal, Individual, Pequeña, Intermedia, Grande, Enorme y Colosal.

Duración: Define cuánto dura el conjuro en Asaltos, Turnos u Horas.

Contraconjuros adicionales: El conjuro o conjuros que pueden contrarrestar el sortilegio (aparte de los contraconjuros universales y de sí mismo).

Tiro de salvación: Especifica tanto si el conjuro tiene salvación como el resultado de superarla.

Resistencia a conjuros: Especifica si la resistencia a la magia es efectiva contra el conjuro. Descripción: Una breve descripción de lo que hace el conjuro en el juego.



4•MANUAL DEL JUGADOR

SUMARIO DE CONJUROS

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

Bardo

Conjuros de bardo (nivel 0)

Curar heridas menores: Recupera 1 punto de daño.

Atontar: Si el objetivo tiene 5 DG o menos, queda atontado.

Luz: Crea una pequeña fuente de luz.

Resistencia: Bonificador +1 a todos los tiros de salvación.

Conjuros de bardo (1.er nivel)

Hechizar persona: Bonificador del 50% a la reputación personal del lanzador en el objetivo.

Curar heridas leves: Cura 1d8 puntos de daño, +1/nivel.

Grasa: Ralentiza o derriba a los oponentes.

Identificar: Bonificador de 25, +1 por nivel del lanzador, a la habilidad Saber popular.

Disipación menor: Versión más débil de Disipar magia.

Protección contra alineamiento: El objetivo recibe un bonificador +2 a la CA, y +2 a los tiros de salvación contra criaturas de un alineamiento concreto.

Espantar: Infunde miedo en criaturas débiles.

Dormir: Hace que 2d4 DG de criaturas caigan dormidas.

Convocar criatura I: Convoca a un tejón terrible.

Conjuros de bardo (2.º nivel)

Ceguera / sordera: La criatura objetivo queda ciega y sorda.

Fuerza de toro: La Fuerza de la criatura objetivo aumenta en 1d4 + 1.

Gracia felina: La Destreza de la criatura objetivo aumenta en 1d4 + 1.

Claridad: Elimina los efectos de dormir, confusión, aturdimiento y hechizo, y protege contra ellos.

Curar heridas moderadas: Cura 2d8 puntos de daño, +1/nivel.

Oscuridad: Cubre a las criaturas con un manto de oscuridad.

Esplendor del águila: El Carisma del objetivo se incrementa en 1d4 + 1.

Astucia de zorro: La inteligencia del objetivo se incrementa en 1d4 + 1.

Semblante fantasmal: Reducción del daño 10/2; inmune a conjuros de nivel 1 o inferiores.

Inmovilizar persona: El humanoide objetivo es paralizado.

Invisibilidad: El objetivo es invisible hasta que ataca o lanza un conjuro.

Sabiduría de lechuza: La Sabiduría del objetivo se incrementa en 1d4 + 1.



4•MANUAL DEL JUGADOR

Ver lo invisible: La criatura objetivo es capaz de ver a todas las criaturas invisibles.

Silencio: Crea una zona de silencio alrededor de la criatura objetivo.

Explosión de sonido: 1d8 de daño sónico a todas las criaturas en el área.

Convocar criatura II: Convoca a un jabalí terrible.

Conjuros de bardo (3.er nivel)

Lanzar maldición: Reduce en 2 todas las puntuaciones de característica de la criatura objetivo.

Hechizar monstruo: Bonificador del 50% a la reputación personal del lanzador en el objetivo.

Clariaudiencia/clarividencia: El objetivo obtiene un bonificador +10 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

Confusión: El objetivo se comporta de forma errática.

Curar heridas graves: Cura 3d8 puntos de daño, +1/nivel.

Disipar magia: Elimina efectos mágicos de las criaturas.

Miedo: Hace que los enemigos huyan.

Encontrar trampas: +10 a las pruebas de Buscar.

Acelerar: Una acción adicional por asalto y el movimiento incrementado en un 50%.

Esfera de invisibilidad: Te oculta junto a tus aliados en una esfera de invisibilidad.

Círculo mágico contra alineamiento: El lanzador y todos los aliados cercanos obtienen +2 a la CA, +2 a los tiros de salvación e inmunidad a los conjuros enajenadores del alineamiento especificado.

Quitar maldición: Todas las maldiciones del objetivo son eliminadas.

Quitar enfermedad: Todas las enfermedades del objetivo son eliminadas.

Ralentizar: El movimiento del objetivo se reduce en un 50%.

Convocar criatura III: Convoca a un lobo terrible.

Conjuros de bardo (4.º nivel)

Curar heridas críticas: Cura 4d8 puntos de daño, +1 por nivel de lanzador.

Exorcismo: Todos los asociados del objetivo son desconvocados.

Dominar persona: El objetivo queda temporalmente bajo el control del lanzador.

Inmovilizar monstruo: El monstruo objetivo es paralizado.

Invisibilidad mejorada: Puedes atacar y lanzar conjuros permaneciendo invisible.

Conocimiento de leyendas: Bonificador +10 a las pruebas de Saber popular, +1 por cada 2 niveles de lanzador.

Neutralizar veneno: El objetivo se cura, si está envenenado.

Convocar criatura IV: Convoca a una araña terrible.

Grito de guerra: Bonificador +2 al ataque y al daño para los aliados; todos los enemigos son afectados por el miedo.





4. MANUAL DEL JUGADOR

Conjuros de bardo (5.º nivel)

Semblante etéreo: Reducción del daño 20/·3 e inmunidad a conjuros de 2. nivel o inferiores.

Disipación mayor: Versión más poderosa de Disipar magia.

Círculo curativo: Todos los amigos cercanos recuperan 1d8 puntos. ·1 por nivel de lanzador.

Bruma mental: Penalizador -10 a la salvación de Voluntad mientras se esté en la bruma. Convocar criatura V: Convoca a un tigre terrible.

Conjuros de bardo (6.º nivel)

Barrera de energía: El objetivo obtiene resistencia al daño 40/- contra el daño elemental.

Tormenta de hielo: 3d6 de daño contundente y 2d6 de daño por frío.

Acelerar a las masas: Todos los aliados cercanos obtienen una acción de ataque adicional por asalto y un incremento del 50% en su velocidad de movimiento.

Convocar criatura VI: Convoca a un oso terrible.

Clérigo

Conjuros de clérigo (nivel 0)

Curar heridas menores: Recupera 1 punto de daño.

Luz: Crea una pequeña fuente de luz.

Resistencia: Bonificador ·1 a todos los tiros de salvación.

Virtud: 1 punto de golpe temporal.

Conjuros de clérigo (1.er nivel)

Bendecir: ·1 al ataque y al daño para todos los aliados cercanos al lanzador.

Curar heridas leves: Cura 1d8 puntos de daño. ·1/nivel.

Fatalidad: El objetivo sufre un modificador -2 a tiradas de ataque y daño, tiros de salvación y pruebas de característica y habilidad.

Soportar los elementos: Resistencia al daño 10/- contra todas las formas de daño elemental.

Protección contra alineamiento: El objetivo recibe un bonificador ·2 a la CA y ·2 a los tiros de salvación contra criaturas de un alineamiento concreto.

Quitar el miedo: Todos los efectos de miedo del objetivo son eliminados.

Santuario: La presencia del lanzador es ignorada por las criaturas cercanas.

Espantar: Infunde miedo en criaturas débiles.

Convocar criatura I: Convoca a un tejón terrible.

Conjuros de clérigo (2.º nivel)

Auxilio divino: El objetivo recibe un bonificador ·1 a los ataques y las salvaciones contra miedo. ·1d8 puntos de golpe.



4. MANUAL DEL JUGADOR

Fuerza de toro: La Fuerza de la criatura objetivo aumenta en 1d4 ·1.

Curar heridas moderadas: Cura 2d8 puntos de daño. ·1/nivel.

Oscuridad: Cubre a las criaturas con un manto de oscuridad.

Esplendor del águila: El Carisma del objetivo se incrementa en 1d4 ·1.

Aguante: La Constitución del objetivo se incrementa en 1d4 ·1.

Encontrar trampas: ·10 a las pruebas de Buscar.

Astucia de zorro: La inteligencia del objetivo se incrementa en 1d4 ·1.

Inmovilizar persona: El humanoide objetivo es paralizado.

Disipación menor: Versión más débil de Disipar magia.

Restablecimiento menor: Elimina todos los efectos que impongan penalizadores a puntuaciones de característica. CA, ataque, daño, resistencia a conjuros o tiros de salvación.

Rayo de energía negativa: Un rayo de energía negativa de 1d6 puntos de daño.

Sabiduría de lechuza: La Sabiduría del objetivo se incrementa en 1d4 ·1.

Quitar parálisis: Todos los efectos de parálisis e inmovilidad del objetivo son eliminados.

Resistencia a los elementos: Resistencia al daño 20/- contra todas las formas de daño elemental.

Silencio: Crea una zona de silencio alrededor de la criatura objetivo.

Explosión de sonido: 1d8 de daño sónico a todas las criaturas en el área.

Convocar criatura II: Convoca a un jabalí terrible.

Conjuros de clérigo (3.er nivel)

Reanimar a los muertos: Convoca a un servidor muerto viviente.

Lanzar maldición: Reduce en 2 todas las puntuaciones de característica de la criatura objetivo.

Ceguera / sordera: La criatura objetivo queda ciega y sorda.

Claridad: Elimina los efectos de dormir, confusión, aturdimiento y hechizo, y protege contra ellos.

Contagio: Una enfermedad aleatoria afecta al objetivo.

Curar heridas graves: Cura 3d8 puntos de daño. ·1/nivel.

Disipar magia: Elimina efectos mágicos de las criaturas.

Purgar invisibilidad: Elimina toda invisibilidad de las criaturas cercanas.

Círculo mágico contra alineamiento: El lanzador y todos los aliados cercanos obtienen ·2 a la CA, ·2 a los tiros de salvación e inmunidad a los conjuros enajenadores del alineamiento especificado.

Protección contra la energía negativa: El objetivo es inmune a todos los ataques de energía negativa.

Plegaria: Los aliados obtienen ·1 a ataque, daño, habilidades y tiros de salvación; los enemigos sufren un penalizador -1 a lo mismo.





4•MANUAL DEL JUGADOR

Protección contra los elementos: Resistencia al daño 30/- contra todas las formas de daño elemental.

Quitar ceguera / sordera: Todos los aliados cercanos quedan curados de la ceguera y la sordera.

Quitar maldición: Todas las maldiciones del objetivo son eliminadas.

Quitar enfermedad: Todas las enfermedades del objetivo son eliminadas.

Luz abrasadora: Los muertos vivos sufren 1d8/nivel; los constructos, 1d6/nivel; otros, 1d8/2 niveles de lanzador.

Convocar criatura III: Convoa a un lobo terrible.

Conjuros de clérigo (4.º nivel)

Curar heridas críticas: Cura 4d8 puntos de daño, +1 por nivel de lanzador.

Custodia contra la muerte: El objetivo se vuelve inmune a cualquier conjuro o efecto de muerte.

Exorcismo: Todos los asociados del objetivo son desconvocados.

Poder divino: El clérigo obtiene un bonificador a los puntos de golpe, su Fuerza pasa a ser 18 y mejora su bonificador de ataque.

Descarga flamígera: 1d6/nivel de daño por fuego y divino.

Libertad de movimiento: El objetivo se vuelve inmune a la parálisis.

Neutralizar veneno: El objetivo se cura, si está envenenado.

Veneno: Inocula el veneno Hiñito azul en el objetivo.

Restablecimiento: Elimina la mayoría de los efectos, incluyendo consunción de nivel y ceguera.

Convocar criatura IV: Convoa a una araña terrible.

Conjuros de clérigo (5.º nivel)

Círculo curativo: Todos los amigos cercanos recuperan 1d8 puntos, +1 por nivel de lanzador.

Revivir a los muertos: Devuelve a la vida al cadáver objetivo.

Rematar a los vivos: El objetivo debe superar una salvación de Fortaleza o muere.

Resistencia a conjuros: Resistencia a conjuros 12, +1 por nivel de lanzador.

Convocar criatura V: Convoa a un tigre terrible.

Convocar sombras: Convoa a un aliado sombrío.

Visión verdadera: Se puede ver a través de los conjuros Santuario e Invisibilidad.

Conjuros de clérigo (6.º nivel)

Barrera de cuchillas: Crea un muro de cuchillas: 1d6 de daño por nivel.

Crear muertos vivos: Crea una criatura muerta viviente.

Disipación mayor: Versión más poderosa de Disipar magia.

Dañar: Los puntos de golpe del objetivo quedan reducidos a 1d4.

Sanar: El objetivo es sanado por completo.

Convocar criatura VI: Convoa a un oso terrible.



4•MANUAL DEL JUGADOR

Conjuros de clérigo (7.º nivel)

Destrucción: El objetivo debe salvarse o morirá.

Regenerar: Regenera 6 puntos de golpe por asalto.

Resurrección: Devuelve a la vida al cadáver objetivo con todos sus puntos de golpe.

Convocar criatura VII: Convoa a un elemental enorme de tipo aleatorio.

Palabra de la fe: Enemigos aturdidos o muertos.

Conjuros de clérigo (8.º nivel)

Aura contra alineamiento: +4 a la CA, inmunidad a conjuros enajenadores y RC 25 contra criaturas del alineamiento especificado.

Crear muertos vivos mayores: Crea una poderosa criatura muerta viviente.

Tormenta de fuego: Lluvia de fuego, 1d6 de daño/nivel.

Sanar a las masas: Todos los aliados cercanos son curados por completo.

Convocar criatura VIII: Convoa a un elemental mayor de tipo aleatorio.

Rayo solar: 1d6 de daño/nivel a muertos vivos; 3d6 de daño a otros.

Conjuros de clérigo (9.º nivel)

Consunción de energía: El objetivo obtiene temporalmente 2d4 niveles negativos.

Umbral: Convoa a un balón.

Implosión: Mata a cualquier cosa viviente dentro del área de efecto.

Tormenta de venganza: 3d6 de daño por ácido cada asalto.

Convocar criatura IX: Convoa a un elemental anciano de tipo aleatorio.

Druida

Conjuros de druida (nivel 0)

Curar heridas menores: Recupera 1 punto de daño.

Soportar los elementos: Resistencia al daño 10/- contra todas las formas de daño elemental.

Luz: Crea una pequeña fuente de luz.

Resistencia: Bonificador +1 a todos los tiros de salvación.

Virtud: 1 punto de golpe temporal.

Conjuros de druida (1.º nivel)

Curar heridas leves: Cura 1d8 puntos de daño, +1/nivel.

Enmarañar: Atrapa a los enemigos con vegetación trepadora.

Grasa: Ralentiza o derriba a los oponentes.

Dormir: Hace que 2d4 DG de criaturas caigan dormidas.

Convocar criatura I: Convoa a un tejón terrible.





4•MANUAL DEL JUGADOR

Conjuros de druida (2.º nivel)

Piel robliza: Endurece la piel de la criatura objetivo, mejorando su CA.

Fuerza de toro: La Fuerza de la criatura objetivo aumenta en 1d4 + 1.

Hechizar persona o animal: Bonificador del 50% a la reputación personal del lanzador ante el objetivo.

Azote flamígero: 2d6 de daño por fuego + 1d6/nivel de lanzador por encima del 3.

Inmovilizar animal: El animal objetivo es paralizado.

Disipación menor: Versión más débil de Disipar magia.

Restablecimiento menor: Elimina todos los efectos que impongan penalizadores a puntuaciones de característica, CA, ataque, daño, resistencia a conjuros o tiros de salvación.

Resistencia a los elementos: Resistencia al daño 20/- contra todas las formas de daño elemental.

Convocar criatura II: Convoca a un jabalí terrible.

Conjuros de druida (3.er nivel)

Llamar al relámpago: 1d6 de daño/nivel infligidos por un rayo.

Contagio: Una enfermedad aleatoria afecta al objetivo.

Curar heridas moderadas: Cura 2d8 puntos de daño, + 1/nivel.

Dominar animal: El animal objetivo queda temporalmente bajo el control del lanzador.

Neutralizar veneno: El objetivo se cura, si está envenenado.

Veneno: Inocula el veneno Híñito azul en el objetivo.

Protección contra los elementos: Resistencia al daño 30/- contra todas las formas de daño elemental.

Quitar enfermedad: Todas las enfermedades del objetivo son eliminadas.

Convocar criatura III: Convoca a un lobo terrible.

Conjuros de druida (4.º nivel)

Curar heridas graves: Cura 3d8 puntos de daño, + 1/nivel.

Disipar magia: Elimina efectos mágicos de las criaturas.

Descarga flamígera: 1d6/nivel de daño por fuego y divino.

Libertad de movimiento: El objetivo se vuelve inmune a la parálisis.

Martillo de los dioses: 1d8 de daño por cada dos niveles de lanzador.

Inmovilizar monstruo: El monstruo objetivo es paralizado.

Piel pétrea: Reducción del daño 10/- + 5.

Convocar criatura IV: Convoca a una araña terrible.

Conjuros de druida (5.º nivel)

Dotar de consciencia: Mejora temporalmente al compañero animal.

Curar heridas críticas: Cura 4d8 puntos de daño, + 1 por nivel de lanzador.

Custodia contra la muerte: El objetivo se vuelve inmune a cualquier conjuro o efecto de muerte.



4•MANUAL DEL JUGADOR

Tormenta de hielo: 3d6 de daño contundente y 2d6 de daño por frío.

Rematar a los vivos: El objetivo debe superar una salvación de Fortaleza o muere.

Resistencia a conjuros: Resistencia a conjuros 12, + 1 por nivel de lanzador.

Convocar criatura V: Convoca a un tigre terrible.

Muro de fuego: 4d6 puntos de daño por fuego.

Conjuros de druida (6.º nivel)

Barrera de energía: El objetivo obtiene resistencia al daño 40/- contra el daño elemental.

Disipación mayor: Versión más poderosa de Disipar magia.

Piel pétrea mayor: Reducción del daño 20/- + 5.

Círculo curativo: Todos los amigos cercanos recuperan 1d8 puntos, + 1 por nivel de lanzador.

Regenerar: Regenera 6 puntos de golpe por asalto.

Convocar criatura VI: Convoca a un oso terrible.

Conjuros de druida (7.º nivel)

Aura de vitalidad: Todos los aliados dentro del área de efecto reciben un bonificador + 4 a Fuerza, Constitución y Destreza.

Marabunta: Alfombra de insectos que ataca a tus órdenes.

Tormenta de fuego: Lluvia de fuego, 1d6 de daño/nivel.

Restablecimiento mayor: Elimina la mayoría de los efectos negativos temporales y todos los permanentes.

Dañar: Los puntos de golpe del objetivo quedan reducidos a 1d4.

Sanar: El objetivo es sanado por completo.

Convocar criatura VII: Convoca a un elemental enorme de tipo aleatorio.

Visión verdadera: Se puede ver a través de los conjuros Santuario e Invisibilidad.

Conjuros de druida (8.º nivel)

Dedo de la muerte: El objetivo muere.

Equilibrio de la naturaleza: Reduce la resistencia a conjuros del enemigo en 1d4 por cada 5 niveles del lanzador. Cura a los aliados.

Premonición: Reducción del daño de 30/- + 5.

Convocar criatura VIII: Convoca a un elemental mayor de tipo aleatorio.

Rayo solar: 1d6 de daño/nivel a muertos vivientes; 3d6 de daño a otros.

Conjuros de druida (9.º nivel)

Enjambre elemental: Un elemental de 24 DG bajo el control del druida.

Sanar a las masas: Todos los aliados cercanos son curados por completo.

Cambiar de forma: Te permite transformarte en un dragón, gigante, bálor, slaad o gólem.

Convocar criatura IX: Convoca a un elemental anciano de tipo aleatorio.





4. MANUAL DEL JUGADOR

Paladin

Conjuros de paladín (1.er nivel)

Bendecir: + 1 al ataque y al daño para todos los aliados cercanos al lanzador.

Soportar los elementos: Resistencia al daño 10/- contra todas las formas de daño elemental.

Curar heridas leves: Cura 1d8 puntos de daño, + 1/nivel.

Protección contra alineamiento: El objetivo recibe un bonificador + 2 a la CA, y + 2 a los tiros de salvación contra criaturas de un alineamiento concreto.

Resistencia: Bonificador + 1 a todos los tiros de salvación.

Virtud: 1 punto de golpe temporal.

Conjuros de paladín (2.º nivel)

Auxilio divino: El objetivo recibe un bonificador + 1 a los ataques y las salvaciones contra miedo, + 1d8 puntos de golpe.

Fuerza de toro: La Fuerza de la criatura objetivo aumenta en 1d4 + 1.

Esplendor del águila: El Carisma del objetivo se incrementa en 1d4 + 1.

Quitar parálisis: Todos los efectos de parálisis e inmovilidad del objetivo son eliminados.

Resistencia a los elementos: Resistencia al daño 20/- contra todas las formas de daño elemental.

Conjuros de paladín (3.er nivel)

Disipar magia: Elimina efectos mágicos de las criaturas.

Círculo mágico contra alineamiento: El lanzador y todos los aliados cercanos obtienen + 2 a la CA, + 2 a los tiros de salvación e inmunidad a los conjuros enajenadores del alineamiento especificado.

Plegaria: Los aliados obtienen + 1 a ataque, daño, habilidades y tiros de salvación; los enemigos sufren un penalizador -1 a lo mismo.

Quitar ceguera / sordera: Todos los aliados cercanos quedan curados de la ceguera y la sordera.

Conjuros de paladín (4.º nivel)

Curar heridas graves: Cura 3d8 puntos de daño, + 1/nivel.

Custodia contra la muerte: El objetivo se vuelve inmune a cualquier conjuro o efecto de muerte.

Libertad de movimiento: El objetivo se vuelve inmune a la parálisis.

Neutralizar veneno: El objetivo se cura, si está envenenado.



4. MANUAL DEL JUGADOR

Explorador

Conjuros de explorador (1.er nivel)

Curar heridas leves: Cura 1d8 puntos de daño, + 1/nivel.

Enmarañar: Atrapa a los enemigos con vegetación trepadora.

Grasa: Ralentiza o derriba a los oponentes.

Convocar criatura I: Convoca a un tejón terrible.

Conjuros de explorador (2.º nivel)

Gracia felina: La Destreza de la criatura objetivo aumenta en 1d4 + 1.

Inmovilizar animal: El animal objetivo es paralizado.

Protección contra los elementos: Resistencia al daño 30/- contra todas las formas de daño elemental.

Resistencia a los elementos: Resistencia al daño 20/- contra todas las formas de daño elemental.

Dormir: Hace que 2d4 DG de criaturas caigan dormidas.

Convocar criatura II: Convoca a un jabalí terrible.

Conjuros de explorador (3.er nivel)

Auxilio divino: El objetivo recibe un bonificador + 1 a los ataques y las salvaciones contra miedo, + 1d8 puntos de golpe.

Curar heridas moderadas: Cura 2d8 puntos de daño, + 1/nivel.

Purgar invisibilidad: Elimina toda invisibilidad de las criaturas cercanas.

Neutralizar veneno: El objetivo se cura, si está envenenado.

Quitar enfermedad: Todas las enfermedades del objetivo son eliminadas.

Convocar criatura III: Convoca a un lobo terrible.

Conjuros de explorador (4.º nivel)

Curar heridas graves: Cura 3d8 puntos de daño, + 1/nivel.

Libertad de movimiento: El objetivo se vuelve inmune a la parálisis.

Polimorfarse: El lanzador es capaz de transformarse en pixi, troll, mole sombría, araña gigante o zombi.

Convocar criatura IV: Convoca a una araña terrible.

Conjuros de hechicero/mago

Conjuros de hechicero/mago (nivel 0)

Arontar (Encantamiento): Si el objetivo tiene 5 DG o menos, queda atontado.

Luz (Evocación): Crea una pequeña fuente de luz.

Rayo de escarcha (Conjuración): 1d4 puntos de daño por frío.

Resistencia (Abjuración): Bonificador + 1 a todos los tiros de salvación.





4. MANUAL DEL JUGADOR

Conjuros de hechicero/mago (1.er nivel)

Manos ardientes (Transmutación): 1d4/nivel de daño por fuego, causados por un cono de fuego.

Soportar los elementos: Resistencia al daño 10/- contra todas las formas de daño elemental.

Hechizar persona (Encantamiento): Bonificador del 50% a la reputación personal del lanzador ante el objetivo.

Rociada de color (Ilusión): Deja inconsciente, ciega o aturde a las criaturas.

Grasa (Conjuración): Ralentiza o derriba a los oponentes.

Identificar (Adivinación): Bonificador de 25. + 1 por nivel del lanzador, a las pruebas de Saber popular.

Armadura de mago (Conjuración): Bonificador + 4 a la CA.

Proyectil mágico (Evocación): 1 proyectil cada 2 niveles; cada uno inflige 1d4 + 1 de daño.

Rayo de energía negativa (Nigromancia): Un rayo de energía negativa de 1d6 puntos de daño.

Protección contra alineamiento (Abjuración): El objetivo recibe un bonificador + 2 a la CA, y + 2 a los tiros de salvación contra criaturas de un alineamiento concreto.

Rayo de debilitamiento (Nigromancia): 1d6 de daño a la Fuerza.

Espantar (Nigromancia): Infunde miedo en criaturas débiles.

Dormir (Encantamiento): Hace que 2d4 DG de criaturas caigan dormidas.

Convocar criatura I (Conjuración): Convoca a un tejón terrible.

Conjuros de hechicero/mago (2. nivel)

Ceguera / sordera (Encantamiento): La criatura objetivo queda ciega y sorda.

Fuerza de toro (Transmutación): La Fuerza de la criatura objetivo aumenta en 1d4 + 1.

Gracia felina (Transmutación): La Destreza de la criatura objetivo aumenta en 1d4 + 1.

Oscuridad (Evocación): Cubre a las criaturas con un manto de oscuridad.

Esplendor del águila (Transmutación): El Carisma del objetivo se incrementa en 1d4 + 1.

Aguate (Transmutación): La Constitución del objetivo se incrementa en 1d4 + 1.

Astucia de zorro (Transmutación): La inteligencia del objetivo se incrementa en 1d4 + 1.

Semblante fantasmal (Ilusión): Reducción del daño 10/ + 2; inmune a conjuros de nivel 0 y 1.er nivel.

Toque de necrófago (Nigromancia): Paraliza al objetivo con un ataque de toque.

Invisibilidad (Ilusión): El objetivo es invisible hasta que ataca o lanza un conjuro.

Apertura (Transmutación): Permite abrir puertas y recipientes.

Disipación menor (Abjuración): Versión más débil de Disipar magia.

Flecha ácida de Melf (Conjuración): Virote ácido que inflige 3d6 de daño más 1d6 por asalto hasta que expira.

Sabiduría de lechuza (Transmutación): La Sabiduría del objetivo se incrementa en 1d4 + 1.



4. MANUAL DEL JUGADOR

Resistencia a los elementos (Abjuración): Resistencia al daño 20/- contra todas las formas de daño elemental.

Ver lo invisible (Adivinación): La criatura objetivo es capaz de ver a todas las criaturas invisibles.

Convocar criatura II (Conjuración): Convoca a un jabalí terrible.

Telaraña (Conjuración): Atrapa a los enemigos en una telaraña.

Conjuros de hechicero/mago (3.er nivel)

Reanimar a los muertos (Nigromancia): Convoca a un servidor muerto viviente.

Clariaudiencia/clarividencia (Adivinación): El objetivo obtiene un bonificador + 10 a las pruebas de Avistar y Escuchar.

Claridad (Nigromancia): Elimina los efectos de dormir, confusión, aturdimiento y hechizo, y protege contra ellos.

Disipar magia (Abjuración): Elimina efectos mágicos de las criaturas.

Encontrar trampas (Adivinación): + 10 a las pruebas de Buscar.

Bola de fuego (Evocación): 1d6 de daño por fuego/nivel.

Flecha flamígera (Conjuración): 4d6 de daño causados por una flecha de fuego; 1 flecha cada 4 niveles.

Acelerar (Transmutación): Una acción adicional por asalto y el movimiento incrementado en un 50%.

Inmovilizar persona (Encantamiento): El humanoide objetivo es paralizado.

Esfera de invisibilidad (Ilusión): Te oculta junto a tus aliados en una esfera de invisibilidad.

Rayo relampagueante (Evocación): 1d6 puntos de daño eléctrico/nivel.

Círculo mágico contra alineamiento (Abjuración): El lanzador y todos los aliados cercanos obtienen + 2 a la CA, + 2 a los tiros de salvación e inmunidad a los conjuros enajenadores del alineamiento especificado.

Explosión de energía negativa (Nigromancia): 1d8 puntos de daño por energía negativa, + 1 por nivel.

Protección contra los elementos (Abjuración): Resistencia al daño 30/- contra todas las formas de daño elemental.

Ralentizar (Transmutación): El movimiento del objetivo se reduce en un 50%.

Nube apestosa (Conjuración): Las criaturas quedan aturridas y nauseadas.

Convocar criatura III (Conjuración): Convoca a un lobo terrible.

Toque vampírico (Nigromancia): 1d6 de daño/dos niveles de lanzador.

Conjuros de hechicero/mago (4. nivel)

Lanzar maldición (Transmutación): Reduce en 2 todas las puntuaciones de característica de la criatura objetivo.

Hechizar monstruo (Encantamiento): Bonificador del 50% a la reputación personal del lanzador ante el objetivo.





4•MANUAL DEL JUGADOR

Confusión (Encantamiento): El objetivo se comporta de forma errática.

Contagio (Nigromancia): Una enfermedad aleatoria afecta al objetivo.

Enervación (Nigromancia): El objetivo obtiene temporalmente 1d4 niveles negativos.

Tentáculos negros de Evard (Conjuración): Atrapa y ataca a los enemigos con tentáculos.

Miedo (Nigromancia): Hace que los enemigos huyan.

Tormenta de hielo (Evocación): 3d6 de daño contundente y 2d6 de daño por frío.

Invisibilidad mejorada (Ilusión): Puedes atacar y lanzar conjuros permaneciendo invisible.

Ruptura de conjuro menor (Abjuración): Quita hasta tres defensas a un mago enemigo.

Globo menor de invulnerabilidad (Abjuración): Evita que todos los conjuros de 3.er nivel e inferiores afecten al lanzador.

Asesino fantasmal (Ilusión): Mata al objetivo.

Polimorfarse (Transmutación): El lanzador es capaz de transformarse en pixi, troll, mole sombría, araña gigante o zombi.

Quitar ceguera / sordera (Adivinación): Todos los aliados cercanos quedan curados de la ceguera y la sordera.

Quitar maldición (Abjuración): Todas las maldiciones del objetivo son eliminadas.

Conjuración sombría (Ilusión): Permite conjurar un sortilegio de Oscuridad, Invisibilidad, Armadura de mago, Proyectil mágico o Convocar sombras.

Piel pétrea (Abjuración): Reducción del daño 10/·5.

Convocar criatura IV (Conjuración): Convoca a una araña terrible.

Muro de fuego (Evocación): 4d6 puntos de daño por fuego.

Conjuros de hechicero/mago (5.º nivel)

Nube aniquiladora (Conjuración): Mata a criaturas de 3 DG o menos; las criaturas con 4-6 DG deben salvarse o morirán.

Cono de frío (Evocación): 1d6 de daño por frío/nivel.

Exorcismo (Abjuración): Todos los asociados del objetivo son desconvocados.

Dominar persona (Encantamiento): El objetivo queda temporalmente bajo el control del lanzador.

Escudo elemental (Evocación): Un anillo de fuego daña a los atacantes y otorga un 50% de resistencia al frío/fuego al lanzador.

Barrera de energía (Abjuración): El objetivo obtiene resistencia al daño 40/- contra el daño elemental.

Debilidad mental (Adivinación): 1d4 puntos de daño a Inteligencia/nivel.

Conjuración sombría mayor (Ilusión): Conjura una variante sombría de diversos sortilegios.

Inmovilizar monstruo (Encantamiento): El monstruo objetivo es paralizado.

Mente en blanco menor (Abjuración): Inmuniza al objetivo contra los conjuros

4•MANUAL DEL JUGADOR

enajenadores; elimina cualquier sortilegio enajenador.

Ligadura menor de los planos (Conjuración): Controla o convoca a un ajeno.

Toga menor contra conjuros (Abjuración): Absorbe hasta 1d4 · 6 niveles de conjuros.

Bruma mental (Encantamiento): Penalizador -10 a la salvación de Voluntad mientras se esté en la bruma.

Convocar criatura V (Conjuración): Convoca a un tigre terrible.

Conjuros de hechicero/mago (6.º nivel)

Bruma ácida (Conjuración): Ralentiza a las criaturas dentro de la bruma e inflige daño por ácido.

Relámpago zigzagueante (Evocación): 1d6 de daño/nivel; rayos secundarios.

Círculo de muerte (Nigromancia): Mata a 1d4 criaturas/nivel.

Semblante etéreo: Reducción del daño 20/·3 e inmunidad a conjuros de 2. nivel o inferiores.

Globo de invulnerabilidad (Abjuración): Inmunidad a conjuros de 4. nivel o inferiores.

Disipación mayor (Abjuración): Un Disipar magia más poderoso.

Ruptura de conjuro mayor (Abjuración): Quita hasta seis defensas mágicas a un mago enemigo.

Piel pétrea mayor (Transmutación): Reducción del daño 20/·5.

Conocimiento de leyendas (Adivinación): Bonificador +10 a las pruebas de Saber popular. +1 por cada 2 niveles de lanzador.

Acelerar a las masas (Encantamiento): Todos los aliados cercanos obtienen una acción de ataque adicional por asalto y un incremento del 50% en su velocidad de movimiento.

Ligadura de los planos (Conjuración): Convoca o controla a un ajeno.

Penumbras (Ilusión): Permite conjurar una variante sombría de Cono de frío, Bola de fuego, Piel pétrea, Muro de fuego o Convocar sombras.

Convocar criatura VI (Conjuración): Convoca a un oso terrible.

Transformación de Tenser (Transmutación): El lanzador se vuelve físicamente más poderoso.

Visión verdadera (Adivinación): Se puede ver a través de los conjuros Santuario e Invisibilidad.

Conjuros de hechicero/mago (7.º nivel)

Controlar muertos vivos (Nigromancia): Domina a una criatura muerta viviente.

Bola de fuego de explosión retardada (Evocación): 1d8 de daño por fuego/nivel; se puede retardar la explosión hasta que el objetivo entre en la zona.

Dedo de la muerte (Nigromancia): El objetivo muere.

Espada de Mordenkainen (Transmutación): Convoca a una poderosa criatura armada con una espada.



4. MANUAL DEL JUGADOR

Palabra de poder aturridor (Adivinación): Aturde automáticamente a una criatura.

Rociada prismática (Evocación): Efectos aleatorios que van desde daño hasta la muerte.

Protección contra los conjuros (Encantamiento): Bonificador +8 a todos los tiros de salvación contra conjuros.

Escudo sombrío (Ilusión): Proporciona un bonificador +5 a la CA. Reducción del daño 10/ +3 e inmunidad a los efectos de muerte y energía negativa.

Toga contra conjuros (Abjuración): Absorbe hasta 1d8 +8 niveles de conjuros.

Convocar criatura VII (Conjuración): Convoca a un elemental enorme de tipo aleatorio.

Conjuros de hechicero/mago (8.º nivel)

Crear muertos vivos (Nigromancia): Crea una criatura muerta viviente.

Ligadura mayor de los planos (Conjuración): Paraliza o convoca a un ajeno.

Horrible marchitamiento (Nigromancia): 1d8 de daño por energía negativa/nivel de lanzador.

Nube incendiaria (Evocación): 4d6 de daño por fuego a todo el que se encuentre dentro de la nube.

Ceguera/Sordera de masas (Ilusión): Todos los enemigos cercanos quedan ciegos y sordos.

Hechizar a las masas (Encantamiento): Todas las criaturas cercanas obtienen un 50% de mejora en su valoración personal del lanzador.

Mente en blanco (Abjuración): Vuelve a todos los aliados cercanos inmunes a los conjuros y efectos enajenadores.

Premonición (Adivinación): Reducción del daño de 30/ +5.

Convocar criatura VIII (Conjuración): Convoca a un elemental mayor de tipo aleatorio.

Conjuros de hechicero/mago (9.º nivel)

Dominar monstruo (Encantamiento): El monstruo objetivo queda temporalmente bajo el control del lanzador.

Consunción de energía (Nigromancia): El objetivo obtiene temporalmente 2d4 niveles negativos.

Umbral (Conjuración): Convoca a un bálor.

Toga mayor contra conjuros (Abjuración): Absorbe 1d12 +10 niveles de conjuros.

Tromba de meteoritos (Evocación): 20d6 de daño en toda la zona.

Disyunción de Mordenkainen (Abjuración): Versión mucho más poderosa de Disparar magia.

Palabra de poder mortal (Adivinación): Una criatura con menos de 100 puntos de golpe muere.

Cambiar de forma (Transmutación): Te permite transformarte en un dragón, gigante, bálor, slaad o gólem.

Convocar criatura IX (Conjuración): Convoca a un elemental anciano de tipo aleatorio.

Detener el tiempo (Transmutación): El lanzador puede atacar y lanzar conjuros mientras



4. MANUAL DEL JUGADOR

el resto del mundo permanece congelado.

Lamento de la banshee (Nigromancia): Todos los enemigos en el área deben salvarse o morirán.

Némesis inexorable (Ilusión): Mata a todos los enemigos en el área.

EXPERIENCIA Y OBTENCIÓN DE NIVELES

Los riesgos de las aventuras sólo son compensados por las recompensas: objetos mágicos, cofres de oro y experiencia. Cuando obtengas experiencia, tu personaje ganará niveles, y éstos le darán acceso a más habilidades, dotes, conjuros y aptitudes especiales. Cuando tu personaje sube de nivel, adquiere la capacidad de enfrentarse a monstruos más poderosos.

OBTENER UN NIVEL

Los puntos de experiencia (PX) son una medida de lo que tu personaje ha aprendido durante sus aventuras. En términos de juego, los PX son una recompensa por superar obstáculos y derrotar monstruos.

Tu personaje recibe PX inmediatamente después de derrotar a un monstruo. La cantidad obtenida depende del nivel de tu personaje y la dificultad relativa del encuentro. Los PX son entregados a todos los miembros del grupo cuando alguien del mismo derrota a un monstruo. Al final de una aventura especialmente larga, tu personaje también puede ser recompensado con Experiencia de búsqueda. Estos PX son distribuidos entre todo tu grupo. Cuando has conseguido suficientes puntos de experiencia, tu personaje obtiene un nivel. Cuando tu personaje gana un nivel, recibe bonificadores a su ataque base, salvaciones y habilidades según el nivel de clase que elijas. Consulta la página 157, donde encontrarás la tabla de progresión de puntos de experiencia.

Clase

Cuando pasas por el proceso de subir un nivel, primero debes decidir si quieres adquirirlo en una clase que ya tengas o comprar un primer nivel en una nueva. Si deseas añadir una nueva clase, convirtiéndote en lo conocido como "multiclase", consulta la página 126. Para añadir un nivel a una clase existente, selecciónala y pulsa "Aceptar".

Puntuaciones de característica

En los niveles 4, 8, 12, 16 y 20, el personaje puede subir una de sus puntuaciones de característica en 1 punto.





4. MANUAL DEL JUGADOR

Puntos de habilidad

Todos los personajes ganan estos puntos con cada nivel para gastarlos en habilidades. Una Inteligencia alta proporciona puntos de habilidad adicionales, pero si se añade un punto a esa característica en un nivel determinado no se obtendrán puntos de habilidad adicionales en ese mismo nivel. La cantidad de puntos de habilidad recibidos con el nuevo nivel viene determinada por la puntuación de Inteligencia del personaje antes de adquirirlo.

Dotes

El nivel total de personaje determina cuándo recibe éste una dote adicional. En los niveles 3, 6, 9, 12, 15 y 18, tu personaje podrá elegir otra dote. Los guerreros y magos pueden conseguir dotes adicionales, como se indica en la descripción de su clase.

Conjuros

Los personajes lanzadores de conjuros obtienen la capacidad de lanzar sortilegios más y más poderosos cuando avanzan de nivel. Cada clase lanzadora de conjuros tiene una sección de "conjuros diarios" en su tabla de clase que muestra cuántos sortilegios de un nivel determinado puede ejecutar un personaje. Para obtener más detalles, consulta la descripción de tu clase de personaje.

Puntos de golpe

Los puntos de golpe de tu personaje se calculan con una tirada de dados en cada nuevo nivel, y se suma su bonificador de Constitución al total.

Rasgos de clase

Cada clase obtiene ciertas aptitudes especiales cuando gana niveles. Para obtener más información, consulta la sección de aptitudes especiales por clase de la página 57.

PERSONAJES MULTICLASE

Los personajes comienzan con una clase, pero cuando ganan experiencia pueden optar por tomar una segunda o incluso una tercera. A esto se le llama multiclase, y hace que el sistema de juego de NWN sea extremadamente flexible. Por ejemplo, un mago puede adquirir varios niveles de guerrero y convertirse en una combinación de guerrero/mago. Añadir la clase guerrero otorga competencia con las armas sencillas y marciales, mejora los tiros de salvación de Fortaleza y cosas así, pero también significa que el personaje no avanza como mago, al haber gastado su experiencia comprando la nueva clase. En Neverwinter Nights, un personaje puede añadir una nueva clase después de haber alcanzado el 2. nivel en la primera. Los personajes pueden tener un máximo de tres clases.



4. MANUAL DEL JUGADOR

Nivel de personaje frente a nivel de clase:

El coste para subir un nivel se basa en el "nivel de personaje" total, no en el "nivel de clase" individual. El nivel de personaje es el nivel total del personaje: la suma de todos sus niveles de clase. Tanto un guerrero de 10. nivel como un pícaro de 5./mago de 5. tienen 10 niveles de personaje.

El nivel de personaje se utiliza para determinar cuándo se obtienen nuevas dotes y puntos de característica, así como los PX necesarios para ganar un nuevo nivel. Por ejemplo, un guerrero de 10. nivel/clérigo de 2. necesita la misma cantidad de PX para subir su clase de guerrero a 11. nivel que para subir la de clérigo a 3.er nivel.

NOTA: En Neverwinter, un personaje tiene un máximo de 20 niveles de personaje totales, divididos entre todas sus clases. Puede haber cualquier combinación de niveles, pero éstos no pueden superar los 20. Por ejemplo, un personaje podría ser un guerrero 15/mago 3/pícaro 2, o un clérigo 10 /bardo 10.

Un personaje multiclase obtiene DG de la clase correspondiente cuando sube de nivel, y los bonificadores individuales de ataque y salvaciones base de las distintas clases son acumulativos. Además, el personaje conserva las habilidades de todas las clases y puede acceder a ellas. Cuando un personaje multiclase obtiene un nivel en una clase, gasta los puntos de habilidad de ese nivel como miembro de esa clase. Las dotes se reciben cada tres niveles, independientemente del nivel de clase individual, mientras que los incrementos de característica se reciben cada cuatro.

NOTA: Algunas aptitudes de clase no funcionan bien con las habilidades o aptitudes de otras clases. Por ejemplo, aunque los pícaros son competentes con la armadura ligera, un pícaro/mago seguirá sufriendo la probabilidad de fallo de conjuro si la lleva puesta.

Experiencia para personajes multiclase.

Si las clases de tu personaje multiclase son casi del mismo nivel (1 nivel de diferencia entre ellas), entonces puede equilibrar las necesidades de todas. Tu personaje multiclase sufre un penalizador de -20% a los PX por cada clase que no esté a 1 nivel de la clase en la que tenga más experiencia. Estos penalizadores se aplican desde el momento en que el personaje añade una clase o incrementa demasiado el nivel de una. Por ejemplo, un mago de 4./pícaro de 3. no tiene penalizadores, pero si ese personaje sube su nivel de mago a 5., entonces tendrá un penalizador de -20% desde ese momento hasta que sus niveles vuelvan a estar casi igualados.

Razas y PX de los multiclase: Una clase predilecta racialmente no cuenta a efectos del penalizador de -20% a los PX. Por ejemplo, un personaje gnomo de 11. nivel (pícaro de 9./ilusionista de 2.) no sufre penalización alguna a los PX al tener sólo una clase no predilecta (mago es predilecta para los gnomos). Supón que después llega a 12. nivel y añade un nivel de guerrero a sus clases, convirtiéndose en pícaro de 9./ilusionista de 2./guerrero de 1. Sufrirá un penalizador de -20% a los futuros PX que consiga, ya que





4•MANUAL DEL JUGADOR

su nivel de guerrero es mucho más bajo que el de pícaro.

Un enano guerrero de 7./clérigo de 2. no sufre penalizador, ni siquiera cuando añade el 1.er nivel de pícaro a sus clases, ya que entre las de clérigo y pícaro sólo hay 1 nivel de diferencia, y guerrero es la clase predilecta de los enanos.

Para los humanos y semielfos, la clase predilecta siempre se considera aquella en la que tengan mayor nivel.

Restricciones multiclase

Un personaje no puede hacerse multiclase optando por una clase que suponga un conflicto de alineamiento. Por ejemplo, un druida no podría adquirir un nivel de paladín, ya que debe mantenerse neutral y el paladín debe ser legal bueno.

De la misma forma, un personaje no puede continuar ganando niveles en una clase para la que no tenga el alineamiento adecuado. Por ejemplo, un bárbaro cuyo alineamiento se vuelva legal neutral no podrá seguir subiendo niveles como bárbaro hasta que su alineamiento deje de ser legal.

EQUIPO, OBJETOS MÁGICOS Y TESORO

ARMADURA Y ESCUDOS

En Neverwinter Nights hay nueve tipos diferentes de armaduras. Cuanto más alto sea el valor de CA de la armadura, mejor protección ofrecerá contra los ataques. Sin embargo, la buena protección tiene un coste. Los lanzadores de conjuros arcanos se arriesgan a fallar el sortilegio cuando lo ejecutan llevando armadura. Puedes encontrar más detalles en el Apéndice A (página 154).

Ropa

CA 0: Las armaduras completas o parciales de este tipo apenas ofrecen una protección mejor que las prendas hechas de tela o incluso los harapos.

Armadura ligera

CA 1: Protección equivalente a tela acolchada.

CA 2: Protección equivalente a cuero endurecido.

CA 3: Protección equivalente a cuero tachonado o pieles.

Armadura intermedia

CA 4: Protección equivalente a cota de escamas.

CA 5: Protección equivalente a cota de mallas

4•MANUAL DEL JUGADOR

Armadura pesada

CA 6: Una protección igual a la de una armadura laminada o de bandas.

CA 7: Protección igual a una armadura de placas.

CA 8: Protección equivalente a una armadura completa.

Escudo pequeño

Cuando se usa adecuadamente, un escudo pequeño puede proporcionar una protección liviana estorbando muy poco al portador.

Bonificador a la CA: + 1

Escudo grande

Un escudo grande es una buena protección para el aventurero que pueda permitirse el peso e impedimenta adicionales.

Bonificador a la CA: + 2

Escudo pavés

El escudo pavés es una auténtica muralla de protección, aunque puede ser bastante incómodo de llevar en una aventura.

Bonificador a la CA: + 3

ARMAS

Hay muchas armas entre las que elegir, todas con diferentes cualidades. Las cualidades exactas se encuentran en la tabla del Apéndice A (página 150), pero a continuación dispones de una descripción de lo que éstas significan.

Golpes críticos: Cada arma tiene un rango de amenaza; una serie de números como 19-20/x2. Esto es muy importante, ya que determina la frecuencia con la que se logrará un golpe crítico y cuánto daño se infligirá al asestarlo. Un golpe crítico se genera cuando tu tirada de ataque está dentro de la primera serie de números (en este caso, 19 ó 20). Para comprobar si es un golpe crítico, tu personaje vuelve a tirar los dados con los mismos modificadores. Si acierta de nuevo, consigue un golpe crítico. Cuando esto sucede, el daño se tira como indica el segundo número (en este caso, dos veces: x2). Cada arma tiene su propio rango de amenaza y multiplicador de daño.

Tamaño del arma: Las armas tienen cuatro tipos diferentes de tamaño. El tamaño afecta a qué criaturas pueden usar esa arma y cómo (consulta las páginas 150, 151):

Menuda: Considerada arma ligera de una mano para todas las criaturas de tamaño Pequeño o mayor.

Pequeña: Considerada arma de una mano para todas las criaturas Pequeñas, como medianos y gnomos.

Mediana: Considerada arma de dos manos para todas las criaturas Pequeñas, como



4•MANUAL DEL JUGADOR

medianos y gnomos. Las criaturas de tamaño Mediano pueden empuñar armas de esta medida con una mano.

Grande: Las criaturas Pequeñas, como gnomos y medianos, no pueden empuñar armas Grandes. Los humanos y otras criaturas de tamaño Mediano pueden empuñarlas con dos manos. Las criaturas Grandes, como los gigantes, pueden empuñar armas Grandes con una mano.

Combate con dos armas: Si llevas una segunda arma en la mano torpe puedes conseguir un ataque adicional por asalto con ella. Sufrirás un penalizador -6 a las tiradas de ataque con la mano diestra y un penalizador -10 a las de la mano torpe. Hay varias formas de reducir estos penalizadores (puedes encontrar un sumario completo en la página 154). Además, está la dote de Combate con dos armas mejorado, que otorga un segundo ataque con la mano torpe con un penalizador -5 adicional.

Armas dobles: Usar un arma doble es lo mismo que usar dos armas (se considera que la mano torpe está empuñando un arma ligera).

Daño con la mano torpe: Cualquier arma usada con la mano torpe sólo recibe la mitad de tu bonificador de Fuerza para el ataque.

Daño con armas a dos manos: Cualquier arma usada con las dos manos inflige una vez y media tu bonificador normal de Fuerza.

Sencilla—cuerpo a cuerpo

Ataque sin arma: Un ataque realizado con puños o pies.

Clava: Un pesado pedazo de madera, usado para realizar ataques contundentes.

Daga: Pequeña y fácil de esconder, es un arma secundaria muy frecuente.

Maza: Una maza es un arma pesada, fabricada de metal e ideal para aplastar adversarios.

Maza de armas: Esta arma sencilla es un cruce entre una clava y una púa.

Bastón: Esto es una larga pieza de robusta madera.

Lanza: La lanza es muy adecuada para ataques de empalamiento.

Hoz: Una hoz de granjero, ligeramente modificada para ser usada como arma.

Honda: La honda arroja balas de plomo.

Sencilla—a distancia

Dardo: Esta arma del tamaño de una flecha tiene una cabeza pesada para poder arrojarla.

Ballesta ligera: Esta arma requiere ambas manos para usarla, sin importar el tamaño de tu personaje. Dispara virotes.

Ballesta pesada: Esta arma requiere ambas manos para usarla, sin importar el tamaño de tu personaje. Dispara virotes e inflige más daño que la ballesta ligera.

Marcial—cuerpo a cuerpo

Hacha de batalla: El hacha de batalla es el arma de combate cuerpo a cuerpo más común entre los enanos.

4•MANUAL DEL JUGADOR

Espada bastarda: Una espada a dos manos.

Mangual, ligero o pesado: Un mangual es un robusto mango de madera que lleva sujeta una bola de metal. La versión pesada inflige más daño.

Gran hacha: Esta hacha grande y pesada es la favorita de los bárbaros, o de cualquiera que quiera infligir una gran cantidad de daño.

Espadón: Esta fiable y poderosa arma es una de las mejores de combate cuerpo a cuerpo.

Alabarda: Es un arma grande con una hoja cortante y una punta perforante.

Hacha de mano: Esta pequeña hacha es ideal para la mano torpe.

Martillo ligero: Es una pequeña arma contundente.

Espada larga: Una simple hoja recta: el arma preferida de los guerreros experimentados.

Estoque: Aunque no es un arma pequeña, las criaturas de tamaño Mediano pueden usarla como si lo fuera, lo que la hace ideal para la mano torpe.

Cimitarra: La curva de su hoja hace más efectivo su filo.

Espada corta: Esta arma es muy popular para la mano torpe, o como arma principal para los personajes Pequeños.

Martillo de guerra: Un enorme mazo con una cabeza grande y pesada.

Marcial—a distancia

Arco largo: Necesitas ambas manos para usar un arco, independientemente de tu tamaño. Los arcos largos infligen más daño que los cortos.

Arco corto: Necesitas ambas manos para usar un arco, independientemente de tu tamaño.

Hacha arrojadiza: El hacha arrojadiza ha sido cuidadosamente equilibrada para el lanzamiento, sacrificando resistencia a cambio de precisión.

Exótica—cuerpo a cuerpo

Maza terrible: La maza terrible es un intento de combinar la versatilidad del bastón con la potencia de golpe de la maza. Es un arma doble.

Hacha doble: Esta hacha tiene dos cabezas y es un arma muy frecuente entre los orcos. Es un arma doble.

Katana: Esta arma exótica es en muchos aspectos similar a la espada bastarda, excepto en que se puede empuñar con una mano.

Kama: Un monje que use un kama puede golpear con su ataque base sin arma, incluyendo su número más favorable de ataques por asalto.

Kukri: Una pesada daga curvada.

Shuriken: Son pequeñas armas arrojadizas.

Guadaña: La guadaña está equilibrada y reforzada para la guerra, y puede efectuar devastadores ataques cortantes y perforantes.

Espada de dos hojas: Dos hojas gemelas que sobresalen de ambos extremos de la espada. Es un arma doble.



Objetos misceláneos

Amuletos / collares: Los amuletos son collares con algún tipo de adorno o símbolo grande. La mayoría son ornamentales, pero algunos están infundidos con magia.

Cinturones: Se llevan en la cintura, pero no añaden ningún tipo de protección a menos que estén imbuidos con magia o sean inusuales por alguna otra razón.

Botas: Las botas tienen diversas formas y cometidos, pero no añaden protección a la ya dada por la armadura a menos que estén imbuidas con magia o sean inusuales por alguna otra razón.

Brazales: Los guanteletes forman parte de la mayoría de las armaduras y no incrementan su capacidad de protección a menos que estén imbuidos con magia.

Capas: Las capas son simples prendas de tela utilizadas para proteger al portador del mal tiempo y otros riesgos del camino.

Guanteletes: Los guanteletes forman parte de la mayoría de las armaduras y no incrementan su capacidad de protección a menos que estén imbuidos con magia.

Material de curandero: El material de curandero permite a tu personaje usar la habilidad Sanar sobre otros o sobre sí mismo. Puede recuperar puntos de golpe, curar enfermedades o eliminar venenos.

Yelmos: Hay diversos estilos de yelmos, pero todos ofrecen una protección básica en la cabeza a cambio de reducir levemente la percepción. Llevar un yelmo requiere que el personaje tenga Competencia con armadura intermedia o pesada. Los yelmos protegen contra los golpes críticos.

Anillos: Los anillos se suelen llevar en los dedos como adorno, pero algunos están infundidos con poderosa magia.

Herramientas de ladrón: Estas ganzúas, limas y demás herramientas permiten al personaje abrir puertas y cofres cerrados.

Material de trampero: Estos objetos únicos permiten colocar mortales artilugios a cualquier personaje que sea competente poniendo trampas. Hay una amplia variedad de trampas, que van desde las explosiones de fuego a las nubes de gas.

Bolsas y cajas: Hay una amplia variedad de recipientes que puedes llevar en tu inventario. Éstos ayudan a mantener juntas las cosas similares. Sólo tienes que arrastrar los objetos al interior del recipiente. Puedes acceder al contenido de uno seleccionando la opción "Abrir" en el menú radial.

Belladona: Ingerir esta hierba otorga un bonificador +5 a la CA contra licántropos, como los hombres-lobo y los hombres-rata.

Ajo: Comer esta hierba fuertemente olorosa otorga un bonificador +2 al ataque contra muertos vivos durante un minuto. Sin embargo, también impone un penalizador -1 al Carisma mientras duren sus efectos.

Objetos mágicos

Hay toda clase de objetos mágicos repartidos por Neverwinter Nights. Puedes descubrir armas mágicas (que otorgan bonificadores al ataque y el daño, así como otras propiedades); armaduras mágicas (que añaden un bonificador a la CA de la armadura); pociones (que pueden ser de diversos tipos: normalmente, de curación); rollos de pergamino (estos convenientes objetos para lanzadores de conjuros son la única forma que tienen los magos de aprender nuevos sortilegios; otras clases pueden encontrar pergaminos que sólo se pueden ejecutar); y varitas, bastones y cetros (estos objetos son una forma de poder mágico desechable para la mayoría de los lanzadores de conjuros).

Saber popular

A menos que los compres en una tienda, todos los objetos mágicos comienzan sin estar identificados. Cuanto más caro y poderoso sea el objeto, más difícil será de identificar (como se indica en la tabla de la página 155).

Hay diversas formas de identificar un objeto:

- Destinar puntos a tu habilidad Saber popular. Cuanto más alto sea tu modificador en esta habilidad, más objetos podrás identificar automáticamente.
- Ejecutar el sortilegio Identificar (o usar un pergamino de Identificar), si eres un lanzador de conjuros arcanos. Este conjuro aumenta temporalmente tu habilidad Saber popular.
- Pagar en una tienda para que identifiquen el objeto por ti. Esto requiere que examines el objeto en la tienda y después pulses el botón "Identificar". Te cobrarán por el servicio, pero el objeto será identificado y, por tanto, podrás usarlo.

Botín

A continuación hay algunos ejemplos de los muchos objetos mágicos que puedes descubrir durante tus aventuras:



Angurvadal o Lengua de Fuego: Los filos de este tipo provenían del taller de Raegik Portamartillos, un herrero de Rashemar que se negó a revelar los secretos de su arte a nadie que no fuera el aprendiz que había escogido. Se desconoce cuántas hojas de Angurvadal pueden existir, pero es cierto que ya no se hacen más. Raegik descubrió a su estudiante haciendo tratos con los Magos Rojos de Thay y se cree que murió en el combate consiguiente.



4•MANUAL DEL JUGADOR



Estrellas de Ojy-do: Ojy era el guía espiritual del pueblo de Dorado, pero se vio obligado a trabajar afanosamente como herrero cuando los bandidos asediaron la comunidad. Él diseñó estas y otras armas para que los defensores pudieran plantar cara y, aunque no estaba versado en el arte de la forja, daba gracias a los espíritus-guía por cada martillazo que conseguía dar bien. Así, estas estrellas aún existen como testamento de la fuerza de su fe.



Armadura de dragón blanco: La Armadura de dragón blanco es liviana, fuerte y muy resistente al frío. Estas armaduras son muy buscadas, pero pocos herreros están dispuestos a fabricarlas. Los materiales necesarios son raros y peligrosos de adquirir, y los dragones tienen una gran memoria en lo que respecta a sus parientes. La mayoría de los herreros prefieren no arriesgarse a que les asocien con el comercio de cuero de dragón.

CÓMO CREAR TUS PROPIAS AVENTURAS





5. CÓMO CREAR TUS PROPIAS AVENTURAS

LAS HERRAMIENTAS

Para empezar a usar las Herramientas de Neverwinter Nights, selecciona Herramientas desde el programa de inicio del juego o, más simple, ejecuta nwtoolset.exe directamente desde el directorio del juego.

Un paseo rápido por la interfaz

UN PASEO RÁPIDO POR LA INTERFAZ



5. CÓMO CREAR TUS PROPIAS AVENTURAS

Disposición de las herramientas

Región	Descripción
Menú principal	El menú principal contiene las órdenes que se usan para controlar las herramientas.
Barra de herramientas	La barra de herramientas contiene las órdenes que se usan con más frecuencia.
Contenido del módulo	Una lista de las áreas, conversaciones y guiones (secuencias de comandos) del módulo. Expandir un área en la lista te permitirá inspeccionar el contenido de ésta sin tener que cargarla.
Pantalla del área	Es el área que se está editando en cada momento.
Paleta	La paleta es para 'pintar' el indicador de posición inicial, el terreno y los diseños de objetos del juego, tanto estándares como personalizados.
Mensajes / información	Proporciona información de lo que está ocurriendo en el programa.
Barra de estado	Muestra información sobre pistas, baldosas y ejemplos de objetos del juego.
Vista previa del objeto	Este panel flotante te permite tener una vista previa del objeto que tengas seleccionado en cada momento en la Pantalla del área, el Contenido del módulo o la Paleta.

MODOS DE LA PANTALLA DEL ÁREA

Cuando te relacionas con la Pantalla del área estás manipulando el terreno o los ejemplos de los objetos del juego. Pasarás automáticamente al modo apropiado cuando selecciones una paleta o hagas doble clic en un ejemplo de objeto en la lista de contenido del módulo. También puedes cambiar de modo manualmente si seleccionas el comando apropiado en el menú de modo de vista / área o si pulsas el botón respectivo en la barra de herramientas.

MÓDULOS

Todos los módulos requieren al menos de un área y una posición inicial válidas antes de que se puedan guardar y ejecutar en el juego.



5. CÓMO CREAR TUS PROPIAS AVENTURAS

Para crear un módulo nuevo, basta con que selecciones el comando Archivo / Nuevo del menú principal o pulses el botón de Crear un nuevo módulo en la barra de herramientas. Esto iniciará el Asistente de nuevo módulo, que está diseñado para ayudarte a crear rápidamente todo lo que el juego necesita para poner a punto tu módulo.

ÁREAS

Las áreas son los lugares de tu módulo donde transcurre toda la acción. Están construidas en base a las baldosas, que se agrupan por temas (llamados "conjuntos de baldosas"), como el bosque, el subterráneo o el interior de una ciudad: un área únicamente puede usar baldosas de un solo conjunto. Las áreas también contienen todos los objetos con los que se relacionan los jugadores, como pueden ser las criaturas, los objetos y los objetos ubicados. Tienes a tu disposición otros tipos de objetos que te ayudarán a darle un poco más de detalle a tu área.

Tras usar el Asistente de nuevo módulo, en tu módulo habrá al menos un área. Si quieres añadir otras más adelante, basta con que selecciones el comando Asistentes / Asistente de áreas en el menú principal.

Desplazamiento: el control de la cámara

Primero de todo debes seleccionar un área para editarla. Haz doble clic en la que quieras del panel de Contenido del módulo o selecciona el comando Abrir del menú contextual. Esto abrirá el área en el panel de la Pantalla del área.

Para cambiar el ángulo en el que estés viendo el área, puedes moverla mediante los botones de la barra de herramientas del control de cámara, que aparece si seleccionas Ver / Paneles de la interfaz / Control de la cámara visual. Además, mientras mantengas pulsada la tecla control, podrás usar el botón izquierdo del ratón para la panorámica y el derecho para girar la cámara.

Herramientas

Para manipular la disposición particular de las baldosas y sus propiedades en un área, la Pantalla de área debe estar en el modo de Terreno. Al seleccionar la paleta de Terreno, al lado derecho de la ventana de la aplicación principal, la Pantalla de área se pondrá automáticamente en modo de Terreno.

Pinceles del terreno

El terreno se compone de tipos básicos de entorno en el conjunto de baldosas del área. A medida que pintes con un pincel de terreno, se seleccionarán automáticamente las baldosas para que se ajusten a lo que las rodee.

5. CÓMO CREAR TUS PROPIAS AVENTURAS

Pinceles de elementos

Los elementos son disposiciones especiales, individuales o múltiples, que se han de poner ex profeso. Algunos elementos pueden crear automáticamente objetos asociados con ellos, como puertas. Para eliminar un elemento, basta con que selecciones una de las baldosas en la disposición y la elimines, o que uses el borrador para ello. Si el elemento tiene algún objeto asociado, se te preguntará si también quieres eliminarlo.

Borrador

La goma de borrar elimina rápidamente los elementos y ciertos tipos de terreno.

Información

A medida que intentes pintar un terreno y aplicar los elementos al área, recibirás información sobre si las modificaciones funcionarán o no con la distribución actual del área. En general, el recuadro de pintar cambiará de color en las baldosas no válidas antes de que intentes pintarlas: o bien, si la operación de pintura parece ser válida pero falla, un recuadro aparecerá brevemente alrededor de la baldosa que esté causando el problema.

Propiedades del área

Puedes acceder a la ventana de propiedades del área donde estés si usas el comando Ver / Propiedades del área, en el menú principal, o si resaltas el área deseada del panel de Contenido del módulo y seleccionas la orden Propiedades en el menú contextual. Ten en cuenta que no es necesario cambiar a un área para poder manipular sus propiedades.

Iluminación

Entre las muchas propiedades que tienes a tu disposición para personalizar el área, se cuenta el control de los colores ambientales, difusos y de la niebla, tanto para el sol como para la luna. Cualquier cambio que hagas en las propiedades actuales de iluminación del área se hará visible de inmediato en la Pantalla del área.

Puedes complementar la iluminación general del área si usas las baldosas propias para la iluminación. Véase más abajo.

Clima

Puedes aplicar efectos climáticos a las áreas, como viento, lluvia y rayos. Los efectos climáticos no se verán reflejados en la Pantalla del área.

Sonido

Puedes establecer sonidos y música específicos para un área.

Propiedades de la baldosa

Para acceder a las propiedades de una baldosa en concreto, selecciona el comando Propiedades del menú contextual de la baldosa elegida.



5. CÓMO CREAR TUS PROPIAS AVENTURAS

Animación

Algunas baldosas tienen animaciones establecidas. Las animaciones de las mismas no se verán reflejadas en la Pantalla del área.

Iluminación

Las baldosas tienen dos luces principales, y hasta dos fuentes de luz.

Unir las áreas

Las áreas están unidas entre sí mediante puertas, desencadenantes de transición de área o desencadenantes estándar, para los cuales usas un programa personalizado.

OBJETOS

Los jugadores se relacionan con los objetos que pongas en las áreas. Los objetos se encuentran en las Paletas, que sólo son visibles cuando se muestra un área y se hallan al lado derecho de la ventana de la aplicación principal. Selecciona un objeto de la paleta y ponlo en el lugar deseado del área. Basta con que mantengas pulsada la tecla Mayús para pintar objetos múltiples. Si quieres cancelar una operación de pintura después de haber seleccionado algo de la paleta, basta con que pulses la tecla Esc. La lista de objetos situados en el área en cada momento, agrupados por tipos, se encuentra en el panel de Contenido del módulo, que se halla en la ventana de la aplicación principal.

Para que haya interacción con los objetos colocados en un área, la Pantalla de área debe encontrarse en modo de Objeto.

Selección, propiedades y movimiento del objeto

Para seleccionar un objeto, haz clic en la Pantalla del área. El acceso a las propiedades del objeto está disponible en el comando de Propiedades, en el menú contextual de la Pantalla del área. Puedes añadir un objeto a los que tengas seleccionados si mantienes pulsada la tecla Mayús mientras lo seleccionas. Para mover un objeto, sólo tienes que arrastrarlo en la Pantalla del área. Un objeto puede reorientarse si se mantiene pulsada la tecla Mayús mientras se arrastra con el botón derecho del ratón.

Paleta estándar frente a Paleta personalizada

Cada tipo de objeto tiene dos paletas: la estándar y la personalizada. La Paleta estándar contiene los objetos que están disponibles en todos los módulos. La Paleta personalizada contiene los objetos creados por el diseñador del módulo, que sólo están disponibles en el módulo actual.

Criaturas / objetos / ubicados

Éstos son los objetos que los jugadores pueden ver y con los que pueden mantener una interacción en cuanto los pintes.



5. CÓMO CREAR TUS PROPIAS AVENTURAS

Transiciones de área / encuentros / desencadenantes

Éstos son los objetos que los jugadores no pueden ver, pero con los que aún pueden mantener una interacción en cuanto los pintes. Estos objetos necesitan que pintes un polígono en el área para definir la región sobre la que se aplicarán. Cuando hayas puesto los vértices del polígono, haz doble clic en la Pantalla del área para cerrarlo.

Comerciantes / sonidos / puntos de ruta

Éstos son los objetos que los jugadores no pueden ver, ni mantener una interacción directa con ellos en cuanto los pintes. Usa un guión de NW (NWScript) para mantener una interacción en tiempo de ejecución con tales objetos.

CONVERSACIÓN

El editor de conversaciones (al que se accede desde el menú de Herramientas y desde la ventana de las propiedades de algunos objetos del juego) te permite dirigir la trama de tu aventura. A tus personajes se les encargan tareas (y se les dan recompensas si tienen éxito en ellas) mediante las conversaciones con los PNJs. Las conversaciones se representan en un árbol, donde cada nodo representa una frase relativamente completa, ya sea de un PNJ o del jugador.

Texto

Es la información escrita que le aparece al jugador durante la partida. Ya que el texto se ha de enviar desde el servidor a cada uno de los ordenadores clientes, es mejor que la cantidad del mismo de un nodo concreto sea relativamente corta: hay un máximo de 1.024 caracteres.

El hablante

Así se identifica al objeto que ha de estar hablando en un momento dado, ya sea el dueño de la conversación, un jugador o cualquier otro objeto. Si estás editando el archivo de conversación desde la ventana de propiedades de la criatura, el editor de conversación supondrá que esa criatura es el PNJ propietario (owner).

Condiciones

Puedes restringir la posibilidad de que un nodo tenga lugar si escribes un guión que se evalúe en tiempo de ejecución, antes de que el nodo le aparezca al jugador. Si el guión responde positivamente (TRUE), el nodo aparecerá; de otro modo, el nodo no aparecerá durante la partida. Hemos incluido un Asistente de guiones para que te ayude a crear guiones de condiciones comunes, basados en criterios como la raza del personaje, su clase, o las puntuaciones de las características.





5. CÓMO CREAR TUS PROPIAS AVENTURAS

Acciones

También puedes crear guiones de acciones que se lleven a cabo cuando se seleccione un nodo. Hemos incluido un Asistente de guiones que te ayude a crear guiones de acciones comunes.

Nuestros guiones (secuencias de comandos) genéricos

Los guiones genéricos que se adjuntan con todas las criaturas dictan el comportamiento de éstas mediante su guión OnSpawnIn (nw_c2_default9) y su guión Definido por el usuario (nw_c2_defaultd). Consulta estas secuencias de comandos para ver cómo puedes modificar el comportamiento de las criaturas con un esfuerzo mínimo.

CREAR GUIONES (SECUENCIAS DE COMANDOS)

No debe sobrestimarse la capacidad de un guión de NW para afectar al comportamiento del juego. Los guiones se escriben mediante su correspondiente editor, al que se accede desde el menú de Herramientas y la pestaña de Sucesos, en las ventanas de propiedades de la mayoría de los objetos del juego. Los guiones se asignan a supervisores de un suceso específico, y el juego los ejecuta cuando tales sucesos tienen lugar.

No estás obligado a escribir guiones para hacer que sucedan cosas en el juego. Los objetos de la paleta estándar ya tienen guiones asignados para hacer que se comporten de la manera que se espera de ellos. Cualquier modificación que hagas a esos guiones sólo afectará al módulo actual.

CONVENCIONES SOBRE LOS NOMBRES

Para interferir lo menos posible con los datos existentes de BioWare (áreas, guiones, conversaciones, etc.), evita nombrar tus datos con los prefijos NW__ o M. Los datos que llevan el prefijo NW__ son "globales" y se encuentran en todos los módulos. Los datos que llevan el prefijo M sólo están disponibles en un módulo determinado (por ejemplo, los datos del Capítulo 1 empiezan con M1). Evita también los nombres de archivos que empiecen con X para que tu trabajo no interfiera con el material futuro de BioWare para Neverwinter Nights.

TRUCOS Y CONSEJOS

A continuación se citan las cosas más frecuentes que querrás saber:

Puntos de experiencia: Neverwinter Nights recompensa con un 10% de los puntos de experiencia sugeridos en las reglas de D&D porque en un juego de rol de ordenador los jugadores suelen luchar contra más criaturas que en uno de lápiz y papel. Sin embargo, podrás ajustar (al alta o a la baja) este porcentaje de recompensa con las Propiedades del módulo.



5. CÓMO CREAR TUS PROPIAS AVENTURAS

Agonía y muerte: Se pueden anular dos guiones de sucesos de módulo (OnPlayerDeath y OnPlayerDying) para modificar la manera en que muere un personaje. Mira los 'efectos' en el guión de NW para obtener algunas ideas sobre las cosas que puedes hacer cuando un personaje está muriendo o está muerto.

Áreas agrestes: Para configurar un área válida a efectos de la Pisada sin rastro o el Sentido de la Naturaleza, las banderas del área han de estar puestas como sigue, ya que ésta es nuestra definición de un área al aire libre: Interior, Natural y Superficie.

PARA MÁS INFORMACIÓN

Si quieres obtener más información, consulta online la Guía del usuario y manual de referencia de la herramienta de desarrollo Aurora para Neverwinter Nights.



EL DUNGEON MASTER

EMPEZAR UNA PARTIDA COMO DUNGEON MASTER

Para iniciar una partida en el Modo de Dungeon Master, arranca el ejecutable del Dungeon Master. Verás que las pantallas del juego son ligeramente diferentes. Sin embargo, empezar una partida aquí es lo mismo que en el juego normal. El cliente DM tiene dos grandes componentes: el Creador y el Selector.

CREADOR

El creador te permite crear ejemplos de diseños que estén almacenados en el módulo actual. Así pueden crearse Criaturas, Objetos, Encuentros, Puntos de ruta, Desencadenantes, Portales y Objetos ubicados.

Activar el Creador

Hay dos maneras de hacerlo:

1. Pulsar la tecla "B" del teclado.
2. Pulsar el botón de "Creador" en la barra de tareas del DM.

Crear un solo objeto

Para crear un solo objeto, escoge uno con el selector y pulsa el botón "Crear". El cursor se convertirá en un icono de objetivo. En este punto, haz clic en la zona del suelo donde quieras crear el objeto.





5. CÓMO CREAR TUS PROPIAS AVENTURAS

Crear varios objetos a la vez

Escoge un objeto con el selector y pulsa el botón "Crear" para crear un solo objeto. El cursor se convertirá en un icono de objetivo. En este punto, mantén pulsada la tecla MAYÚS y haz clic en la zona del suelo donde quieras crear el objeto. El cursor se quedará en el modo de objetivo y podrás seguir creando más ejemplos del objeto.

SELECTOR



Activar el selector

Hay dos maneras de hacerlo:

1. Pulsar la tecla "N" del teclado.
2. Pulsar el botón "Selector" en la barra de tareas del DM.

Selección múltiple

Puedes escoger más de un objeto a la vez con el selector. Para hacerlo, mantén pulsada la tecla Mayús mientras haces clic sobre las criaturas.

Acciones del selector

Ir a

Esta acción moverá el avatar del Dungeon Master hasta el objeto seleccionado. Si se trata de un área, este avatar se moverá hasta el centro de la misma.

5. CÓMO CREAR TUS PROPIAS AVENTURAS

Matar

Esta acción terminará con criaturas y destruirá sus objetos. En el caso de las criaturas, el suceso OnDeath se perderá. Las criaturas invulnerables no morirán.

Saltar

Esta acción hace saltar a la criatura o criaturas seleccionadas hasta el punto señalado. Después de pulsar el botón de saltar, el juego entrará en modo de objetivo. En este punto, haz clic en el lugar del suelo donde quieras que salten las criaturas.

Sanar (sólo criaturas)

Cura a la criatura o criaturas seleccionadas hasta concederles todos los puntos de golpe que tuvieran.

Limbo

Mueve el objeto u objetos seleccionados hasta una zona "de suspensión". Mientras estén en el limbo, los objetos no tendrán IA. Usa la acción de Saltar para recuperar un objeto del limbo.

Examinar

Abre la ventana de examinar para el objeto seleccionado.

Tomar el control

Se posee al objeto seleccionado. Poseer a una criatura es similar a poseer a un familiar en el juego normal. Las funciones de DM quedan anuladas mientras dure la posesión. Para salir de ésta, haz clic derecho en la criatura poseída y selecciona "Finalizar posesión" en el menú radial.

Controlar con plenos poderes

Igual que poseer, pero no se pierden las funciones de DM.

Descansar (sólo criaturas)

Devuelve todos los conjuros y puntos de golpe a la criatura o criaturas seleccionadas.

Invulnerable

Alterna la bandera de trama en el objeto, haciendo que éste sea inmune a la muerte y al daño.

Buscar por nombre

Busca un objeto específico por el nombre que tenga. Si lo localiza, el área donde éste se encuentre se abrirá con el objeto seleccionado.

Buscar siguiente

Busca el ejemplo siguiente de un objeto en particular usando la búsqueda actual.



5. CÓMO CREAR TUS PROPIAS AVENTURAS

ACCIONES CON PUERTAS (MENÚ RADIAL)

Echar llave

Quitar llave

ACCIONES CON CRIATURAS (MENÚ RADIAL)

Muchas de estas acciones son idénticas a las órdenes del panel del Selector; a continuación se detallan sólo las que no aparecen en éste:

Examinar

Es lo mismo que la acción de examinar de un jugador.

Más acciones

Dar/coger

Seleccionas la acción que deseas y luego tecleas la cantidad en la casilla de diálogo. Las acciones son:

Dar oro y Coger oro

Dar PX y Llevarse PX

Dar nivel y Coger nivel

Poseer / suplantar

Poseer

Te permite controlar a la criatura existente, incluyendo sus aptitudes y habilidades. Puedes morir mientras estés poseyendo a otra criatura.

Suplantar

Te permite ser el personaje o monstruo, pero sin renunciar a tus poderes de DM. Eres invulnerable mientras suplantes a otro personaje o criatura.

ACCIONES CON DESENCADENANTES (MENÚ RADIAL)

Enviar evento de entrada

Enviar evento de salida

ACCIONES CON UN GRUPO

Cuando tengas seleccionado a un grupo, puedes realizar acciones con sus miembros y ordenarles que lleven a cabo acciones como grupo.



5. CÓMO CREAR TUS PROPIAS AVENTURAS

Seleccionar a un grupo

Mantén pulsada la tecla CTRL mientras arrastres para seleccionar a un grupo. La selección quedará enmarcada por un recuadro amarillo. Cuando dejes de arrastrar, todas las criaturas seleccionadas tendrán círculos púrpuras alrededor de los pies.

Eliminar la selección de un grupo

Para dejar de seleccionar a un grupo, arrastra el recuadro a un terreno vacío y comprueba que no quede nada seleccionado.

Asignar una tecla de acceso rápido a un grupo

Pulsa CTRL y un número teniendo seleccionado a un grupo. Esto vinculará al grupo actual con esa tecla. Para volver a seleccionar al grupo basta con que pulses el número con el que lo hayas vinculado.

Llevar a cabo acciones de grupo

Por defecto, sólo el DM lleva a cabo las acciones estándar.

Para hacer que en vez de él las realice el grupo seleccionado actualmente, mantén pulsada la tecla MAYÚS mientras des la orden.

Acciones que puedes permitir que realicen los grupos

Caminar: El grupo seleccionado andará si mantienes pulsada la tecla Mayús y haces clic en suelo vacío.

Atacar: El grupo seleccionado atacará si mantienes pulsado Mayús y haces clic en una criatura hostil; o si mantienes pulsado Mayús y usas la acción radial de atacar a partir de la criatura objetivo.

LISTA DE JUGADORES

Debajo del retrato del DM se dará una lista de todos los jugadores que estén en una partida en un momento dado. Al hacer clic en el retrato para acceder al menú radial, puedes llevar a cabo a través de él cualquier acción que normalmente harías con la criatura.

LÍNEA DE COMANDO

Para usar una acción dada con una línea de comando, accede a la consola mediante la tecla . También puedes introducir comandos de la consola en la ventana de conversación si los precedes de una doble almohadilla "##".

Asignar una línea de comando a la barra de acceso rápido

Para conseguir esto, haz clic derecho en el espacio de la barra de acceso rápido para acceder al menú radial. Selecciona la opción que quieras asignar a la línea de comando. Introduce una etiqueta y luego el comando precedido por ##.





5. CÓMO CREAR TUS PROPIAS AVENTURAS

ModAge #	SetAg #	GetVarInt	GetVarModInt
ModAttackBase #	SetAttackBase #	GetVarFloat	GetVarModFloat
ModSave	SetSave	GetVarObject	GetVarModString
ModSTR #	SetSTR #	GetVarVector	GetVarModObject
ModDEX #	SetDEX #	SetVarInt	GetVarModVector
ModCON #	SetCON v	SetVarFloat	SetVarModInt
ModINT #	SetINT #	SetVarString	SetVarModFloat
ModWIS #	SetWIS #	SetVarObject	SetVarModString
ModCHA #	SetCHA #	SetVarVector	SetVarModObject
ModSaveFort	SetSpellResistance v		SetVarModVector
ModSaveReflex	GiveXP #		SetAppearance
ModSaveWill	GiveLevel #		
ModSpellResistance #	runscript NAME		

REFERENCIA RÁPIDA DE COMANDOS PARA EL DM

B Acceder al Creador

N Acceder al Selector

MAYÚS-CLIC en Selector. Selección múltiple.

MAYÚS-CLIC en el suelo mientras se esté en el creador. Creación múltiple.

MAYÚS-CLIC en la criatura en el juego.

Agrega al grupo actual.

CTRL-CLIC en la criatura en el juego.

La agrega/quita del grupo actual.

CTRL-ARRASTRAR en el juego. Selecciona al grupo.

NÚMERO grupo seleccionado queda vinculado a ese número. Si no hay grupo vinculado, elimina la selección.

SIN NINGÚN GRUPO SELECCIONADO:

CLIC en la criatura en el juego.

Hace que la criatura sea del grupo actual.

CTRL-NÚMERO elimina vínculo de ese número.

CON UN GRUPO SELECCIONADO:

CLIC en la criatura en el juego.

Lleva a cabo la acción por defecto en la criatura.

CLIC en el suelo. Mueve al grupo (y al avatar del DM) hasta ese punto.

CTRL-NÚMERO vincula el grupo actual a un número.

APÉNDICE A: 6 CUADROS Y TABLAS





6•APÉNDICE A: CUADROS Y TABLAS

Puntos de habilidad por clase

Clase	Puntos de habilidad ganados a primer nivel*	Puntos de habilidad ganados al subir de nivel**
Bárbaro	(4 · modificador de Int) x4	4 · modificador de Int
Bardo	(4 · modificador de Int) x4	4 · modificador de Int
Clérigo	(2 · modificador de Int) x4	2 · modificador de Int
Druida	(4 · modificador de Int) x4	4 · modificador de Int
Explorador	(4 · modificador de Int) x4	4 · modificador de Int
Guerrero	(2 · modificador de Int) x4	2 · modificador de Int
Hechicero	(2 · modificador de Int) x4	2 · modificador de Int
Mago	(2 · modificador de Int) x4	2 · modificador de Int
Monje	(4 · modificador de Int) x4	4 · modificador de Int
Paladín	(2 · modificador de Int) x4	2 · modificador de Int
Pícaro	(8 · modificador de Int) x4	8 · modificador de Int

*Los humanos suman +4 a su total en 1.er nivel. **Los humanos suman +1 en cada nivel.

Lista de armas

Armas Menudas

Nombre	Coste	Daño	Crítico	Peso	Tipo
Daga	4 po	1d4	19-20/x2	1	Cortante
Kama	4 po	1d6	x2	1	Cortante
Shuriken	5 po	1	x2	0	Perforante

6•APÉNDICE A: CUADROS Y TABLAS

Armas Pequeñas

Nombre	Coste	Daño	Crítico	Peso	Tipo
Ballesta ligera	35 po	1d8	19-20/x2	6	Perforante
Dardo	1	1d4	x2	0	Perforante
Espada corta	20 po	1d6	19-20/x2	3	Perforante
Hacha arrojadiza	40 po	1d6	x2	4	Cortante
Hacha de mano	12 po	1d6	x3	0	Cortante
Honda	2 po	1d4	x2	0	Contundente
Hoz	12 po	1d6	x2	3	Cortante
Lanza	2 po	1d8	x3	3	Perforante
Martillo ligero	2 po	1d4	x2	2	Contundente
Maza	10 po	1d8	x2	6	Perforante

Armas Medianas

Nombre	Coste	Daño	Crítico	Peso	Tipo
Arco corto	60 po	1d6	x3	2	Perforante
Ballesta pesada	10 po	1d10	19-20/x2	9	Perforante
Bastón	2 po	1d6/1d6	x2	4	Contundente
Cimitarra	30 po	1d6	18-20/x2	4	Cortante
Clava	2 po	1d6	x2	3	Contundente
Espada larga	30 po	1d8	19-20/x2	4	Cortante
Estoque	40 po	1d6	18-20/x2	3	Perforante
Hacha de batalla	20 po	1d8	x3	7	Cortante
Katana	80 po	1d10	19-20/x2	10	Cortante
Mangual ligero	16	1d8	x2	5	Contundente
Martillo de guerra	24 po	1d8	x3	8	Contundente
Maza de armas	16 po	1d6	x2	8	Contundente y perforante



6•APÉNDICE A: CUADROS Y TABLAS

Armas Grandes

Nombre	Coste	Daño	Crítico	Peso	Tipo
Alabarda	20 po	1d10	x3	15	Perforante y cortante
Arco largo	150 po	1d8	x3	3	Perforante
Espada bastarda	70 po	1d10	19-20/x2	10	Cortante
Espada de dos hojas	200 po	1d8/1d8	19-20/x2	15	Cortante
Espadón	100 po	2d6	19-20/x2	15	Cortante
Gran hacha	40 po	1d12	x3	20	Cortante
Guadaña	36 po	2d4	x4	12	Perforante y cortante
Hacha doble	60 po	1d8/1d8	x3	25	Cortante
Mangual pesado	30	1d10	19-20/x2	20	Contundente
Maza terrible	80 po	1d8/1d8	x2	20	Contundente

6•APÉNDICE A: CUADROS Y TABLAS

Estadísticas de armaduras

Estadio de armadura	Bonif. de armadura	Ejemplos de armadura	Bonif. máx. de Des	Penaliza- dor de armadura	Fallo de conjuro arcano	Peso aprox.	Coste aprox.	Class
Coraza	+2	-5	30%	40 lb.	150 po	Intermedia		
Cota de bandas	0	-7	40%	45 lb.	200 po	Pesada		
Cota de escamas	+4	-2	20%	25 lb.	100 po	Intermedia		
Estadio 0	+0	Sin armadura	-	-	-	-	-	Ninguno
Estadio 1	+1	Acolchada	+8	0	5%	10 lb.	5 po	Ligera
Estadio 2	+2	Cuero	+6	0	10%	15 lb.	10 po	Ligera
Estadio 3	+3	Cuero tachonado						
Estadio 4	+4	Camisote de mallas						
Estadio 5	+5	Cota de mallas						
Estadio 6	+6	Armadura laminada						
Estadio 7	+7	Placas y mallas	0	-7	40%	50 lb.	600 po	Pesada
Estadio 8	+8	Armadura completa	+1	-6	35%	50 lb.	1.500 po	Pesada
Piel	+4	-1	20%	25 lb.	15 po	Ligera		



6•APÉNDICE A: CUADROS Y TABLAS

Penalizadores por luchar con dos armas

Circunstancias	Mano hábil	Mano torpe
Arma ligera en mano hábil (un arma ligera es la que tiene una categoría de tamaño menor que el tuyo por raza).	-4	-8
Arma ligera en mano hábil y dote de Ambidextrismo	-4	-4
Arma ligera en mano hábil y dote de Combate con dos armas	-2	-6
Arma ligera en mano hábil y dotes de Ambidextrismo y de Combate con dos armas	-2	-2
Dote de Ambidextrismo	-6	-6
Dote de Combate con dos armas	-4	-8
Dotes de Ambidextrismo y de Combate con dos armas	-4	-4
Penalizadores normales	-6	-10

Valores del Saber popular

Modificador a la habilidad de Saber popular	Valor del objeto*
1	10
2	50
3	100
4	150
5	200
6	300
7	400
8	500
9	1000

6•APÉNDICE A: CUADROS Y TABLAS

Modificador a la habilidad de Saber popular	Valor del objeto*
10	2500
11	3750
12	4800
13	6500
14	9500
15	13000
16	17000
17	20000
18	30000
19	40000
20	50000
21	60000
22	80000
23	100000
24	150000
25	200000
26	250000
27	300000
28	350000
29	400000
30	500000
31 o +	Un valor extra de 100.000 po por cada punto por encima de 30



6•APÉNDICE A: CUADROS Y TABLAS

Usar objeto mágico

Habilidad de Usar objeto	Objeto de uso restringido a la clase mágico	Objeto de uso restringido a la raza	Objeto de uso restringido al alineamiento
1	1.000 po o menos	imposible	imposible
5	4.800 po o menos	1.000 po o menos	imposible
10	20.000 po o menos	4.800 po o menos	1.000 po o menos
15	100.000 po o menos	20.000 po o menos	4.800 po o menos
20	100.000 po o menos	100.000 po o menos	20.000 po o menos
25	100.000 po o menos	100.000 po o menos	10.000 po o menos

6•APÉNDICE A: CUADROS Y TABLAS

Salvaciones base y ataques base para todas las clases

Nivel de Clase	Salvaciones base más bajas / altas	Ataque base de bárbaro, explorador, guerrero y paladín	Ataque base de bardo, clérigo, druida, monje y pícaro	Ataque base de mago y hechicero	Puntos de experiencia necesarios	Objeto simple máx.	Valor máximo de objetos
1	+0/-2	+1	+0	+0	0	1000	5000
2	+0/-3	+2	+1	+1	1.000	1500	7500
3	+1/-3	+3	+2	+1	3.000	2500	15000
4	+1/-4	+4	+3	+2	6.000	3500	30000
5	+1/-4	+5	+3	+2	10.000	5000	60000
6	+2/-5	+6/+1	+4	+3	15.000	6500	85000
7	+2/-5	+7/+2	+5	+3	21.000	9000	100000
8	+2/-6	+8/+3	+6/+1	+4	28.000	12000	150000
9	+3/-6	+9/+4	+6/+1	+4	36.000	15000	200000
10	+3/-7	+10/+5	+7/+2	+5	45.000	19500	300000
11	+3/-7	+11/+6/+1	+8/+3	+5	55.000	25000	400000
12	+4/-8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1	66.000	30000	500000
13	+4/-8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1	78.000	35000	600000
14	+4/-9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2	91.000	40000	700000
15	+5/-9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2	105.000	50000	800000
16	+5/-10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3	120.000	65000	900000
17	+5/-10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3	136.000	75000	1000000
18	+6/-11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4	153.000	90000	1100000



6•APÉNDICE A: CUADROS Y TABLAS

Conjuros diarios y conocidos del bardo

Base de conjuros diarios*								Conjuros conocidos*							
Nvl	0	1	2	3	4	5	6	0	1	2	3	4	5	6	
1	2	—	—	—	—	—	—	4	—	—	—	—	—	—	
2	3	0	—	—	—	—	—	5	2	—	—	—	—	—	
3	3	1	—	—	—	—	—	6	3	—	—	—	—	—	
4	3	2	0	—	—	—	—	6	3	2	—	—	—	—	
5	3	3	1	—	—	—	—	6	4	3	—	—	—	—	
6	3	3	2	—	—	—	—	6	4	3	—	—	—	—	
7	3	3	2	0	—	—	—	6	4	4	2	—	—	—	
8	3	3	3	1	—	—	—	6	4	4	3	—	—	—	
9	3	3	3	2	—	—	—	6	4	4	3	—	—	—	
10	3	3	3	2	0	—	—	6	4	4	4	2	—	—	
11	3	3	3	3	1	—	—	6	4	4	4	3	—	—	
12	3	3	3	3	2	—	—	6	4	4	4	3	—	—	
13	3	3	3	3	2	0	—	6	4	4	4	4	2	—	
14	4	3	3	3	3	1	—	6	4	4	4	4	3	—	
15	4	4	3	3	3	2	—	6	4	4	4	4	3	—	
16	4	4	4	3	3	2	0	6	5	4	4	4	4	2	
17	4	4	4	4	3	3	1	6	5	5	4	4	4	3	
18	4	4	4	4	4	3	2	6	5	5	5	4	4	3	
19	4	4	4	4	4	4	3	6	5	5	5	5	4	4	
20	4	4	4	4	4	4	4	6	5	5	5	5	5	4	

6•APÉNDICE A: CUADROS Y TABLAS

Conjuros diarios del clérigo

Base de conjuros diarios*										
Nvl	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	5	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	5	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	6	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	6	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	6	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	6	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	6	5	4	4	3	2	1	—	—	—
12	6	5	4	4	3	3	2	—	—	—
13	6	5	5	4	4	3	2	1	—	—
14	6	5	5	4	4	3	3	2	—	—
15	6	5	5	5	4	4	3	2	1	—
16	6	5	5	5	4	4	3	3	2	—
17	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4



6•APÉNDICE A: CUADROS Y TABLAS

Dominios clericales

Dominio	Aptitud especial	1	2	3	4	5	6	7
Aire	Puede expulsar elementales como si fueran muertos vivientes			Llamar al relámpago			Relámpago zigzagueante	
Empatía animal	Convocación de monstruos mejorada		Gracia felina	Visión verdadera		Polimorfarse		
Muerte	Avatar del plano negativo	Rayo de energía negativa			Asesino fantasmal	Energación		
Destrucción	La expulsión daña a los constructos			Nube apesosa			Bruma ácida	
Tierra	Puede expulsar elementales como si fueran muertos vivientes				Piel pétrea	Barrera de energía		
Mal	Puede expulsar ajenos como si fueran muertos vivientes			Explosión de energía negativa		Energación		
Fuego	Puede expulsar elementales como si fueran muertos vivientes				Muro de fuego	Barrera de energía		
Bien	Puede expulsar ajenos como si fueran muertos vivientes				Piel pétrea	Ligadura menor de los planos		
Curación	Todos los conjuros de curación son potenciados		Curar heridas graves			Sanar		
Saber	Más conjuros de dominio	Identificar	Ultravisión	Clarividencia/clarividencia	Visión verdadera		Conocimiento de leyendas	
Magia	Más conjuros de dominio	Armadura de mago	Flecha ácida de Melf	Explosión de energía negativa	Piel pétrea	Tormenta de hielo		
Vegetal	Puede expulsar ajenos como si fueran muertos vivientes		Piel robiliza					Marabunta
Protección	Protección divina				Globo menor de invulnerabilidad	Barrera de energía		
Fuerza	Fuerza divina			Poder divino		Piel pétrea		
Sol	Expulsión de muertos vivientes mejorada		Luz abrasadora					Rayo solar
Viaje	Más conjuros de dominio	Enmarañar	Telaraña	Libertad de movimiento	Ralentizar	Acelerar		
Superchería	Mejora las habilidades usadas generalmente por los ladrones		Invisibilidad	Esfera de invisibilidad	Invisibilidad mejorada			
Guerra	Maestría en la batalla		Gracia felina					Aura de vitalidad
Agua	Puede expulsar elementales como si fueran muertos vivientes			Veneno		Tormenta de hielo		

6•APÉNDICE A: CUADROS Y TABLAS

Conjuros diarios del druida

Base de conjuros diarios*										
Nvl	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	5	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	3	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	6	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	6	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	6	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	6	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	6	5	4	4	3	2	1	—	—	—
12	6	5	4	4	3	3	2	—	—	—
13	6	5	5	4	4	3	2	1	—	—
14	6	5	5	4	4	3	3	2	—	—
15	6	5	5	5	4	4	3	2	1	—
16	6	5	5	5	4	4	3	3	2	—
17	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4



6•APÉNDICE A: CUADROS Y TABLAS

Dotes adicionales del guerrero

Dotes adicionales del guerrero	
Ambidextrismo	Impacto sin arma mejorado
Disparo localizado	Derribo
Hendedura	Movilidad
Desviar flechas	Disparo a bocajarro
Desarmar	Ataque poderoso
Esquiva	Disparo rápido
Crítico mejorado	Cachiporra
Desarme mejorado	Puñetazo aturdidor
Derribo mejorado	Combate con dos armas
Parada mejorada	Sutileza con un arma
Ataque poderoso mejorado	Soltura con un arma
Combate con dos armas mejorada	Especialización en armas*

Bonificadores a los ataques, CA y velocidad del monje

Nivel de clase	Bonificador al ataque sin arma	Dañó sin arma	Bonificador a la CA**	Velocidad a la carrera
1	•0	1d6 / 1d4	•0	100%
2	•1	1d6 / 1d4	•0	100%
3	•2	1d6 / 1d4	•0	110%
4	•3	1d8 / 1d6	•0	110%
5	•3	1d8 / 1d6	•1	110%
6	•4 / •1	1d8 / 1d6	•1	120%
7	•5 / •2	1d8 / 1d6	•1	120%
8	•6 / •3	1d10 / 1d8	•1	120%
9	•6 / •3	1d10 / 1d8	•1	130%
10	•7 / •4 / •1	1d10 / 1d8	•2	130%
11	•8 / •5 / •2	1d10 / 1d8	•2	130%
12	•9 / •6 / •3	1d12 / 1d10	•2	140%
13	•9 / •6 / •3	1d12 / 1d10	•2	140%
14	•10 / •7 / •4 / •1	1d12 / 1d10	•2	140%
15	•11 / •8 / •5 / •2	1d12 / 1d10	•3	145%
16	•12 / •9 / •6 / •3	1d20 / 2d6	•3	145%
17	•12 / •9 / •6 / •3	1d20 / 2d6	•3	145%
18	•13 / •10 / •7 / •4 / •1	1d20 / 2d6	•3	150%
19	•14 / •11 / •8 / •5 / •2	1d20 / 2d6	•3	150%
20	•15 / •12 / •9 / •6 / •3	1d20 / 2d6	•4	150%

6•APÉNDICE A: CUADROS Y TABLAS

Conjuros diarios del explorador y el paladín

Base de conjuros diarios*				
Nvl	1	2	3	4
1	—	—	—	—
2	—	—	—	—
3	—	—	—	—
4	0	—	—	—
5	0	—	—	—
6	1	—	—	—
7	1	—	—	—
8	1	0	—	—
9	1	0	—	—
10	1	1	—	—
11	1	1	0	—
12	1	1	1	—
13	1	1	1	—
14	2	1	1	0
15	2	1	1	1
16	2	2	1	1
17	2	2	2	1
18	3	2	2	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

Dotes adicionales del pícaro

Lisiar con un impacto
Oportunismo
Maestría en habilidades
Mente escurridiza
Evasión mejorada
Rodar a la defensiva



6•APÉNDICE A: CUADROS Y TABLAS

Conjuros conocidos y diarios del hechicero

Nvl	Base de conjuros diarios*										Conjuros conocidos									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	6	5	—	—	—	—	—	—	—	—	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4	6	6	3	—	—	—	—	—	—	—	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—
8	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—
9	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—
10	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—
11	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

6•APÉNDICE A: CUADROS Y TABLAS

Conjuros diarios del mago

Base de conjuros diarios*									
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
4	4	4	4	3	2	—	—	—	—
4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
4	4	4	4	4	3	2	—	—	—
4	4	4	4	4	4	3	2	—	—
4	4	4	4	4	4	4	3	2	—
4	4	4	4	4	4	4	4	3	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Dotes adicionales del mago

Dotes adicionales del mago	
Conjurar en combate	Conjurar en silencio
Potenciar conjuro	Soltura con una escuela de magia
Prolongar conjuro	Conjuros penetrantes
Maximizar conjuro	Conjurar sin moverse
Apresurar conjuro	



6•APÉNDICE A: CUADROS Y TABLAS

Esquema de los alineamientos

Eje de la Ley y el Caos	100	Caótico bueno	Neutral bueno	Legal bueno
	70	Caótico neutral	Neutral auténtico	Legal neutral
	30	Caótico maligno	Neutral maligno	Legal maligno
	0			100
	Eje del Bien y el Mal			

Tamaño por raza

Raza	Tamaño
Humano	Medio
Enano	Medio
Elfo	Medio
Gnomo	Pequeño*
Semielfo	Medio
Semiorco	Medio
Mediano	Pequeño*

* Las criaturas pequeñas no pueden llevar armas Grandes (y deben empuñar las armas Medianas con ambas manos).



6•APÉNDICE A: CUADROS Y TABLAS

Tabla de habilidades

Habilidad	Bbr	Brd	Clr	Drd	Gue	Mnj	Pld	Exp	Pcr	Hcr	Mag	No entrenada	Característica clave
Empatía animal	x	x	x	*	x	x	x	*	x	x	x	No	Car
Concentración	-	*	*	*	*	*	*	*	-	*	*	Sí	Con
Inutilizar trampa	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	No	Int
Disciplina	*	*	-	-	*	-	-	-	-	-	-	Sí	Fue
Sanar	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	Sí	Sab
Esconderse	-	*	-	-	-	*	-	*	*	-	-	Sí	Des
Escuchar	*	*	-	-	-	*	-	*	*	-	-	Sí	Sab
Saber popular	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	Sí	Int
Moverse sigilosamente	-	*	-	-	-	*	-	*	*	-	-	Sí	Des
Abrir cerraduras	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	No	Des
Parada	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-	-	Sí	Des
Interpretar	x	*	x	x	x	x	x	x	x	x	x	Sí	Car
Persuadir	-	*	*	*	-	*	*	-	*	-	-	Sí	Car
Hurtar	-	*	-	-	-	-	-	-	*	-	-	No	Des
Buscar	-	-	-	-	-	-	-	*	*	-	-	Sí	Int
Poner trampas	-	-	-	-	-	-	-	*	*	-	-	No	Des
Conocimiento de conjuros	-	*	*	*	-	-	-	-	-	*	*	No	Int
Avistar	-	-	-	-	-	-	-	*	*	-	-	Sí	Sab
Hostigar	*	*	-	-	-	-	*	-	-	-	-	Sí	Car
Usar objeto mágico	x	*	x	x	x	x	x	x	*	x	x	No	Car

* Habilidad de clase

- Habilidad de clase ajena

x No puedes adquirir esta habilidad porque es exclusiva de otra clase





6•APÉNDICE A: CUADROS Y TABLAS

Dote

Dote según tipo	Dotes de combate activas	Dotes defensivas	Dotes mágicas	Otras
Ambidextrismo	Disparo localizado	Competencia con armadura (pesada)	Conjurar en combate	Alerta
Hendedura	Desarmar	Competencia con armadura (ligera)	Potenciar conjuro	Expulsión incrementada
Crítico mejorado	Desarme mejorado	Competencia con armadura (intermedia)	Prolongar conjuro	Soltura con una habilidad
Parada mejorada	Derribo mejorado	Desviar flechas	Maximizar conjuro	
Combate con dos armas mejorado	Ataque poderoso mejorado	Esquiva	Apresurar conjuro	
Impacto sin arma mejorado	Derribo	Gran fortaleza	Conjurar en silencio	
Disparo a bocajarro	Ataque poderoso	Voluntad de hierro	Soltura con una escuela de magia	
Combate con dos armas	Disparo rápido	Reflejos rápidos	Conjuros penetrantes	
Sutileza con un arma	Cachiporra	Movilidad	Conjurar sin moverse	
Soltura con un arma	Puñetazo aturridor	Competencia con escudo		
Competencia con arma: marcial, exótica o sencilla		Dureza		
Especialización en armas				

APÉNDICE B: GLOSARIO





7•APÉNDICE B: GLOSARIO

Abjuración: Estos conjuros protegen al lanzador contra los ataques mágicos y físicos.

Adivinación: Los conjuros de esta escuela son útiles para obtener información.

Alineamiento: Refleja la actitud de tu personaje hacia conceptos como el bien y el mal o la ley y el caos.

Asalto: Seis segundos de tiempo de juego.

Ataque de oportunidad: Un ataque extra en combate cuerpo a cuerpo que se realiza en el momento en que el enemigo baja la guardia.

Barra de acceso rápido: La barra que se extiende a lo largo de la parte inferior de la pantalla. Permite al jugador acceder a diversas opciones.

CA: La Clase de Armadura refleja la capacidad para evitar o desviar un ataque.

Cargado: Cuando un personaje lleva más peso del que le permite su Fuerza, sufre penalizaciones a la velocidad de movimiento.

CD: Clase de Dificultad. Cuanto más alto sea el número, más difícil será para el personaje superar la prueba de habilidad correspondiente.

Clase: La profesión o vocación de un personaje.

Conjunto: Un surtido pregenerado de las habilidades y dotes más prácticas para una clase de personaje.

Conjuración: Estos conjuros pueden traer criaturas ante el lanzador; normalmente, en forma de aliados convocados.

Consumción de energía: Algunos ataques (especialmente el de ciertos muertos vivientes) harán que el personaje obtenga niveles negativos, lo cual puede resultar en una pérdida permanente de nivel.

Desprevenido: Si alguien sorprende a un personaje, o de cualquier otra manera lo encuentra sin estar preparado, se considerará que tal personaje está desprevenido. Esto hace que el personaje pierda su bonificador de Destreza a la Clase de Armadura.

DG: Señala los Dados de Golpe; es decir, la cantidad de dados que se lanzan para generar el total de puntos de golpe.

Dote metamágica: Esta clase de dotes permite a los lanzadores de conjuros cambiar algunos aspectos de los conjuros que lanzan, lo que los hace más poderosos, duraderos, etc. Los conjuros metamágicos deben lanzarse a un nivel más alto que el normal.

Dote: Una particularidad especial que otorga a tu personaje una nueva capacidad o bien mejora otra que ya tenga.

Encantamiento: Estos conjuros implican la toma de control sobre otra criatura o el infundir propiedades especiales a un receptor.



7•APÉNDICE B: GLOSARIO

Facción: Un grupo concreto al que pertenecen personajes, PNJs y criaturas. Ello suele afectar a cómo reaccionan todos éstos ante diversas situaciones.

Golpe crítico: Un ataque devastador que inflige un daño mayor al habitual.

Habilidad de clase ajena: Una habilidad que, por norma general, una clase en concreto es menos proclive a usar.

Habilidad de clase: Una habilidad que una clase en particular usa con más frecuencia o en la que ésta se especializa.

Habilidad exclusiva: Un subtipo de habilidad que sólo puede ser aprendida por una clase específica.

Habilidad: Representa un área de conocimiento práctico de un individuo.

Ilusión: Estos conjuros se usan para alterar la percepción y generar ilusiones.

J/J: Jugador contra Jugador.

Ki: La energía espiritual de un monje.

Menú radial: Es la herramienta principal para relacionarse con el mundo de Neverwinter Nights. Hacer clic derecho en un objeto abre el menú radial de ese objeto.

Nigromancia: Son los conjuros que permiten manipular, crear y destruir vida.

Nivel de lanzador: Equivalente al nivel de clase del lanzador.

PG: Señala los puntos de golpe del personaje. Esto representa la cantidad de daño que ese personaje puede soportar antes de morir.

P0: Piezas de oro; la moneda de uso corriente en Neverwinter Nights.

Prueba (de habilidad) no entrenada: Algunas habilidades permiten la realización de pruebas aunque los personajes no tengan rangos en ellas.

Prueba de característica: Una sencilla tirada de 1d20 más el modificador apropiado.

Prueba de habilidad: Esta prueba se da cuando un personaje intenta usar una de sus habilidades. El resultado de la prueba depende del rango que tenga el personaje en la habilidad y de la CD de la tarea.

Pruebas enfrentadas: Se hacen contra el resultado de la prueba de otro personaje.

Puntos de habilidad: Son los puntos que se dan cuando se crea un personaje y cuando éste sube de nivel, y le permiten aumentar los rangos de sus habilidades.

PX: Puntos de experiencia.

Rango de habilidad: Indica el grado de competencia de un personaje con una habilidad determinada. Cuanto más alto sea, más probable será que el personaje tenga éxito al realizar una prueba de esa habilidad.





7•APÉNDICE B: GLOSARIO

Saber popular: Es la aptitud de un personaje para identificar con precisión equipo y objetos mágicos.

Salvación de Fortaleza: Esto mide tu capacidad para resistir un castigo físico masivo, como pueda ser el causado por un veneno o la magia de muerte instantánea. Tu modificador de Constitución se suma al tiro de salvación de Fortaleza.

Salvación de Reflejos: Cuanto más alta, mejor se le dará a tu personaje esquivar cosas como la bola de fuego de un mago o el aliento letal de un dragón. Tu modificador de Destreza se suma al tiro de salvación de Reflejos.

Salvación de Voluntad: Estas salvaciones reflejan tu resistencia a la influencia mental y a la dominación, así como a muchos efectos mágicos. Tu modificador de Sabiduría se suma al tiro de salvación de Voluntad.

Sinergia de las habilidades: Algunas habilidades funcionan mejor si se usan juntas. Tener 5 o más rangos en una habilidad dará un bonificador +2 de sinergia al usar otra habilidad relacionada con la anterior. Las habilidades con bonificadores de sinergia se señalan en las descripciones de las mismas.

Tiros de salvación: Una medida de la resistencia de una criatura a tipos de ataques o efectos de naturaleza especial. Si se tiene éxito, los efectos o el daño se ven reducidos.

Total de puntos de objeto: Indica la cantidad de equipo mágico que puede tener un personaje en función de su nivel.

Transmutación: Estos conjuros transforman al receptor, ya sea sutilmente o de cualquier otro modo.

Truco: El nivel de conjuro más bajo que existe.

Turno: 10 asaltos o 60 segundos de tiempo de juego.

VD: Valor de Desafío. Cuanto más alto sea este número, más poderoso será el enemigo que lo tenga.

ÍNDICE DE TÉRMINOS





8.ÍNDICE DE TÉRMINOS

A

Abrir cerraduras - 79
 Acelerado, efecto de - 109
 Alerta - 82
 Alineamiento - 69
 Ambidextrismo - 84
 Amistoso - 99
 Apresurar conjuro - 90
 Arma, tamaño del - 133
 Armadura intermedia, competencia con - 84
 Armadura ligera, competencia con - 84
 Armadura pesada, competencia con - 84
 Armaduras y escudos - 132
 Armas de dos manos, daño de las - 133
 Armas dobles - 134
 Armas exóticas - 134
 Armas marciales - 134
 Armas sencillas - 134
 Asociados - 103
 Asustado, efecto de - 109
 Ataque poderoso - 90
 Ataque poderoso mejorado - 88
 Ataques aumentados, efecto de los - 109
 Ataques de oportunidad - 109
 Atontado, efecto de - 108
 Aturdido, efecto de - 111
 Avistar - 82

B

Bárbaro, aptitudes de - 55
 Bárbaros - 52
 Bardo, aptitudes de - 58
 Bardos - 52
 Barra de acceso rápido - 15
 Buscar - 82

C

CA, efecto modificado de la - 106
 Característica, puntuación de, efecto modificado de la - 106
 Cargar partidas - 12
 Carisma - 70
 Ceguera, efectos de la - 106
 Clase - 51
 Clase, aptitudes especiales por - 57
 Clérigo, aptitudes de - 59
 Clérigos - 53
 Combate con dos armas - 92, 134
 Combate con dos armas mejorado - 88
 Combate sin armas mejorado - 88
 Compañeros animales - 60, 63
 Competencia con arma exótica - 93
 Competencia con arma marcial - 93
 Competencia con arma sencilla - 94
 Concentración - 76
 Configuración del juego - 12
 Confuso, efecto de - 107
 Conjuntos - 73
 Conjurar en combate - 85
 Conjurar en silencio - 91
 Conjurar sin moverse - 92
 Conjuros - 105
 Conjuros penetrantes - 91
 Conjuros, interfaz - 24
 Conocimiento de conjuros - 81
 Constitución - 69
 Conversación rápida - 97
 Convocado, efecto de - 111
 Criaturas, interacción con las - 17
 Crítico mejorado - 87
 Críticos, golpes - 130

D

Daño - 107
 Daño, efecto del - 107
 Derribo - 89
 Derribo mejorado - 87
 Desactivación de trampas - 76
 Desarmar - 86
 Desarme mejorado - 87
 Desprevenido - 102
 Destreza - 69
 Desviar flechas - 85
 Detener el tiempo, efecto de - 112
 Diálogo - 24
 Diario, panel del - 26
 Dificultad, configuración de la - 28
 Disciplina - 77
 Disparo a bocajarro - 90
 Disparo localizado - 85
 Disparo rápido - 90
 Dominado, efecto de - 109
 Dominios - 96
 Dormir, efecto de - 111
 Dotes - 83
 Dotes, subpanel de - 22
 Druida - 53
 Druida, aptitudes de - 60
 Dureza - 92

E

Elfo - 49
 Empatía animal - 75
 Enano - 46
 Enfermo, efecto de - 108
 Enmarañado, efecto de - 109
 Equiparse con objetos - 22

Escondarse - 77
 Escuchar - 78
 Escudo - 91
 Escuelas de conjuros - 94
 Especialización en armas - 94
 Esquiva - 86
 Explorador, aptitudes de - 65

F

Facciones - 100
 Familiares - 97
 Fuerza - 69

G

Gnomo - 47
 Gran fortaleza - 87
 Grupo, formar un - 33
 Guardar partidas - 12
 Guerrero - 54
 Guerrero, aptitudes de - 61

H

Habilidad modificada, efecto de - 111
 Habilidades - 73
 Habilidades, subpanel de - 21
 Hechicero, aptitudes de - 68
 Hechiceros - 56
 Hechizado, efecto de - 106
 Hendedura - 85
 Herramientas, las - 136
 Hostigar - 82
 Hostil - 99
 Humano - 48
 Hurtar - 80



8.ÍNDICE DE TÉRMINOS

I

Inmunidad a la magia, efecto de - 109
Inmunidad al daño modificada, efecto de la - 107
Inmunidad, efecto de - 109
Instalación - 12
Inteligencia - 70
Interpretar - 79
Inutilizar trampa - 76
Invisibilidad, efecto de - 109
Invulnerable - 100

J

Jugador contra Jugador - 33

M

Mago, aptitudes de - 68
Magos - 57
Maldición, efecto de - 107
Mano torpe, daño con la - 134
Mapa, panel del - 25
Maximizar conjuro - 89
Mediano - 48
Mejora de combate modificada, efecto de la - 106
Monje - 54
Monje, aptitudes de - 61
Monstruos convocados - 111
Monstruos dominados - 103
Moverse sigilosamente - 78
Movilidad - 89
Muerte - 108
Muerte, efecto de - 108
Multiclase, personajes - 130

Multiclase, restricciones - 132
Multijugador - 31

Π

Neutral - 53
Nivel, obtener un - 129
Niveles negativos, efecto de los - 110

O

Objetivo - 101
Objetos misceláneos - 136
Ocultación, efecto de la - 106
Ocupado, personaje - 100
Oscuridad, efecto de la - 108

P

Paladín, aptitudes de - 64
Paladines - 55
Parada - 79
Parada mejorada - 88
Parálisis, efecto de la - 110
Personaje, creación del - 46
Personaje, creación del (fundamentos) - 13
Personaje, panel de - 120
Personaje, retrato del - 16
Personajes del servidor - 13
Personajes locales - 13
Persuadir - 80
PG temporales, efecto de - 111
Pícaro, aptitudes de - 66
Pícaros - 56
Poner trampas - 81
Posibilidad de fallo, efecto de - 110

Potenciar conjuro - 86
Prolongar conjuro - 86
Puertas, abrir - 18
Puertas, cerrar - 18
Puertas, uso de - 18
Puñetazo aturridor - 92

R

Ralentizar, efecto de - 111
Reacciones de los PNJs - 99
Recipientes, uso de los - 24
Recipientes, utilización de - 24
Reducción del daño, efecto de la - 107
Reflejos rápidos - 89
Regenerar, efecto de - 110
Resistencia a conjuros, efecto de la - 111
Resistencia al daño, efecto de la - 108
Retrato del personaje, el - 16

S

Saber popular - 137
Sabiduría - 70
Sanar - 77
Santuario, efecto de - 111
Semielfo - 50
Semiorco - 50
Silencio, efecto de - 111
Soltura con un arma - 93
Soltura con una escuela de magia - 91
Soltura con una habilidad - 91
Sordo, efecto de - 108
Sutileza con un arma - 93

T

Tecla de acceso rápido - 19
Tiendas, panel de - 19
Tirada de ataque, la - 111
Tiro de salvación modificado, efecto de - 110
Tiros de salvación - 102
Trueque, panel de - 27
Tumbado, efecto de - 110

U

Usar objeto mágico - 82

V

Velocidad del movimiento modificada, efecto de - 110
Veneno, efecto del - 110
Visión verdadera, efecto de - 112
Voluntad de hierro - 88



8.ÍNDICE DE TÉRMINOS

Índice de las tablas

Tabla 1: Categorías de dificultad de los monstruos.....	42
Tabla 2: Grupos de enemigos predilectos del explorador.....	66
Tabla 3: Puntuaciones de característica.....	71
Tabla 5: Órdenes de Conversación rápida.....	97
Tabla 6: Penalizadores a la velocidad de movimiento.....	105
Tabla 7: Disposición de las herramientas.....	141
Tabla 8: Puntos de habilidad por clase.....	154
Tabla 9: Lista de armas.....	154
Tabla 10: Estadísticas de armaduras.....	157
Tabla 11: Penalizadores por luchar con dos armas.....	158
Tabla 12: Valores del Saber popular.....	158
Tabla 13: Usar objeto mágico.....	160
Tabla 14: Salvaciones base y ataques base para todas las clases.....	161
Tabla 15: Conjuros diarios y conocidos del bardo.....	162
Tabla 16: Conjuros diarios del clérigo.....	163
Tabla 17: Dominios clericales.....	164
Tabla 18: Conjuros diarios del druida.....	165
Tabla 19: Dotes adicionales del guerrero.....	166
Tabla 20: Bonificadores a los ataques, CA y velocidad del monje.....	166
Tabla 21: Conjuros diarios del explorador y el paladín.....	167
Tabla 22: Dotes adicionales del pícaro.....	167
Tabla 23: Conjuros conocidos y diarios del hechicero.....	168
Tabla 24: Conjuros diarios del mago.....	169
Tabla 25: Dotes adicionales del mago.....	169
Tabla 26: Esquema de los alineamientos.....	170
Tabla 27: Tamaño por raza.....	170
Tabla 28: Tabla de habilidades.....	171
Tabla 29: Dote según tipo.....	172

CREDITOS



**INFOGRAMES TEAM****Localisation Support Group
Manager**

Sylviane Pivot-Chossat

Localisation Project ManagersMaud Favier
Sophie Blancheton
G rard Barnaud**Translation Project Manager**

Heather Riddoch

Localisation Technical Consultant

Fabien Roset

**Certification and Planning
Support Group**Rebecka Pernered
Caroline Fauchille
J r me Di Tullio
Sophie Wibaux**VP Marketing Europe**

Larry Sparks

**Core-Game
Marketing-Director**

Franck Heissat

Marketing-Manager

Cyril Voiron

Product-ManagersS bastien Brasseur
Antoine Molant**PR-Manager**

Adeline Tiengou

Design-StudioOlivier Lachard
Rose-may Mathon**Marketing-Coordination**Jenny Clark
Marie-Emilie Requien
Nadja Manseur
Catherine Esteoule
Cecile Gillet**Production**Pauline Nam
Jake Tombs**Re-Publishing CORE L.A.**Rebecka Pernered
Raphaelle Jonnery**Software Functionality Testing
Manager**

Olivier Robin

**Software Functionality Testing
Coordinator**Carine Mawart
St phane Charrier**Software Functionality Testers**Karine Balichard
Nicolas Dani re
Mickael Delaissey
Laurent Romain**INTERFERENCE SRL****Localization managers**Mauro Bossetti
Sergio Lopezosa**Translation**

Pink Noise

TestersDavid de la Escalera
Eduardo Navarro
Javier Sevilla
Jose Luis Fern ndez

NEVERWINTER NIGHTS   2002 Infogrames Entertainment, S.A. All Rights Reserved. Published by Infogrames Europe SA.
  2002 BioWare Corp. BioWare Aurora Engine copyright 1997-2002 BioWare Corp. All Rights Reserved. BioWare, the
BioWare Aurora Engine, and the BioWare Logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Neverwinter Nights,
Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons logo, Dungeon Master, D&D, and the Wizards of the
Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc. and are used by Infogrames
Entertainment, S.A. under license. All Rights Reserved. Windows and Windows 95/98/2000 are registered trademarks of
Microsoft Corporation. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. ATARI is a
registered trademark of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc.

**BIOWARE****Core Game Design**

Trent Oster	Marc Holmes
Scott Greig	Don Moar
Mark Brockington	Brent Knowles
James Ohlen	Rob Bartel
Tobyn Manthorpe	

Animation**LEAD ANIMATOR**

Enrique Deo Perez

GAME ANIMATION

Carman Cheung	Tony de Waal
Steve Gilmour	Chris Hale
Mark How	Rick Li
John Santos	Larry Stevens
Henrik Vasquez	

Art**ART DIRECTOR**

Marc Holmes

LEAD TECHNICAL ARTIST

Tobyn Manthorpe

PROTOTYPE ARTISTS

Marc Holmes	Casey Hudson
Lindsay Jorgensen	Tobyn Manthorpe
Trent Oster	Tony de Waal

EFFECTS ARTIST

Alex Scott

2D ARTISTS

Mike Grills	Marc Holmes
Sung Kim	Mike Leonard
Sean Smailes	Rob Sugama
Derek Watts	Jono Lee

3D ARTISTS

Nolan Cunningham	Lindsay Jorgensen
Arnel Labarda	Jono Lee Calvin
Lyle	Chris Mann
Tobyn Manthorpe	Alex Rodrique
Trent Oster	

PROMOTIONAL ART

Mike Sass	Todd	Grenier	Mike
Leonard	Sung	Kim	Marc Holmes

ADDITIONAL ART

Ryan Blanchard	Kelly Goodine
Matthew Goldman	Todd Grenier
Yunkyoung Kim	Sherridon Routley
Elben Schafers	Jason Spykerman
Cass Scott	

DIRECTOR OF ART (BIOWARE)

David Hibbeln

DIRECTOR OF PROMOTIONAL ART (BIOWARE)

Michael Sass

DIRECTOR OF CONCEPTUAL ART (BIOWARE)

John Gallagher

Audio**AUDIO PRODUCER**

Alan Miranda

SOUND DESIGN / INTEGRATION

David Chan/John Henke

MUSIC

Music composed and performed by
Jeremy Soule www.jeremysoule.com
Music production services provided by
Atristry Entertainment

SFX**SOUND EFFECTS DESIGN**

Frank Bry/Creative Sound Design
Paul Gorman / Duff Studios

Cinematics**DIRECTOR**

David Hibbeln

ART DIRECTOR

Sherridon Routley

LEAD CHARACTER MODELER

Christopher Mann

MODELS

Ryan Blanchard	Nolan Cunningham
Todd Grenier	Jono Lee
Sherridon Routley	Mike Spalding

LEAD ANIMATOR

Tony de Waal

ANIMATION

Carman Cheung	Chris Hale
Mark How	Rick Li
Enrique Deo Perez	John Santos
Larry Stevens	Henrik Vasquez
Ryan Blanchard	

LEAD EFFECTS ANIMATOR

Ryan Blanchard

ADDITIONAL EFFECTS

Tony de Waal	Christopher Mann
Sherridon Routley	

COMPOSITING

Sherridon Routley

ADDITIONAL ART

Todd Grenier	Mike Sass
--------------	-----------

Design**LEAD DESIGN**

Brent Knowles	James Ohlen
---------------	-------------

CORE DESIGN TEAM

Rob Bartel	Dave Gaider
Drew Karpshyn	Luke Kristjanson
Kevin Martens	Aidan Scanlan
Preston Watamaniuk	

SCRIPTING AND DATA ENTRY

Andrew 'Colonel Bob' Nobbs
John Winski

SYSTEM DESIGN

Preston Watamaniuk	Rob Bartel
--------------------	------------

ADDITIONAL DESIGN:

Mike Geist	Cori May
Bob McCabe	Dan Whiteside

MANUAL

Brent Knowles	Trent Oster
Preston Watamaniuk	Bob McCabe
Luke Kristjanson	Jim Bishop
Keith Soleski	

Production**PROJECT DIRECTOR / PRODUCER**

Trent Oster

ASSOCIATE PRODUCER

Alan Miranda

LINE PRODUCER

Keith Soleski

CO-EXECUTIVE PRODUCERS / JOINT CEO'S OF BIOWARE

Ray Muzyka	Greg Zeschuk
------------	--------------

**Programming****LEAD PROGRAMMER**

Scott Greig

LEAD TOOLS PROGRAMMER

Don Moar

LEAD RESEARCH SCIENTIST

Mark Brockington

ASSISTANT LEAD PROGRAMMER

Don Yakielashek

PROGRAMMING

Howard Chung	Mike Devine
Brenon Holmes	Noel Borstad
Paul Roffel	Sophia Smith
Rob Boyd	Ross Gardner
Dan Morris	Mark Darrah

GRAPHICS PROGRAMMING**Graphics Lead**

Jason Knipe

Graphics Programming

John Bible Peter Woytiuk

ORIGINAL GRAPHICS ENGINE**DESIGN**

Stan Melax

TOOLS PROGRAMMING

Pat Chan	Sydney Tang
Neil Flynn	Darren Wong
Chris Christou	Owen Borstad
Aaryn Flynn	Marc Audy

ADDITIONAL PROGRAMMING

Justin Smith	Charles
"Chuckles" Randall	
Rob Babiak	David Falkner
Ryan Hoyle	

Public Relations

Brad Grier Teresa Cotesta Tom Ohle

Web Team / Live Team**LIVE TEAM****Assistant Producer**

Derek French

Community Manager

Jay Watamaniuk

Client Care Specialist

Dave McGruther

Programmers

Craig Welburn Andrew Gardner

WEB TEAM**Web Developers**

Robin Mayne
Duleepa "Dups" Wijayawardhana

Web Art

Todd Grenier
Quality Assurance

QUALITY ASSURANCE LEAD

Nathan Frederick

QUALITY ASSURANCE

Bob McCabe	Chris Priestly
Derrick Collins	Jonathan Epp
Karl Schreiner	Kevin Booth
Scott Horner	Scott Langevin
Stanley Woo	

Special Thanks**BIOWARE HELP**

Jim Bishop for text editing	Raymond
Prach for data entry	

ADMINISTRATION

Richard Iwaniuk	Mark Kluchky
Theresa Baxter	Agnes Kokot Goldman
Jo-Marie Langkow	Juliette Irish

SYSTEM ADMINISTRATION

Chris Zeschuk	Craig Miller
Nils Kuhnert	Julian Karst
Brett Tollefson	Dave Hamel

Infogrames**Production****STUDIO SENIOR VP**

Jean-Philippe Agati

VICE PRESIDENT OF PRODUCT DEVELOPMENT

Steve Ackrich

PRODUCER

Todd Hartwig

Marketing**VICE PRESIDENT OF BRAND MARKETING**

Steve Allison

DIRECTOR OF MARKETING

Jean Raymond

BRAND MANAGER

Mike Webster

SPECIAL THANKS:

Laddie Ervin

Public Relations**PR MANAGER**

Matt Frary

PR SPECIALIST

Wiebke Vallentin

DOCUMENTATION**Director of Editorial and Documentation Services**

Liz Mackney

Publications Manager

W.D. Robinson

Manual Design and Layout

Bruce Harlick

MARKETING SERVICES**Senior Art Director**

David Gaines

Director of Creative Services

Steve Martin

Engineering Services**Senior Manager Engineering Services**

Luis Rivas

Engineering Specialist

Ken Edwards

COMPATIBILITY**Compatibility Lab Supervisor**

Dave "Blonde" Strang

Compatibility Leads

Geoffrey Smith

Jason Cordero

Compatibility Analysts

Chris McQuinn

Burke McQuinn

Enoch Orntstead

Randy Buchholz

QUALITY ASSURANCE**Director of QA**

Michael Craighead

Certification Lead

Kevin Jamieson

Lead Tester

Mike Romatelli

Testers

Gregory Amato.	John An.	Tom Andrade.
Scott Bigwood.	Matthew Bragg.	Mark
Brand.	Tim Burpee.	Tony Calabresi.
Brett Casta.	Sagi Cezana.	Sarah Cherlin.
Donald T. Clay.	Marshall Clevesy.	Jason
"Ironman" Cordero.	William Deets.	
Wilfredo Dimas.	Mason Dixon.	Kenneth
Donato.	Paul Duke.	Jason Fitzgerald.



Mark Florentino, Joe Fried, Lee Frohman, Robb Gagne, Daniel Garcia, Bobby Gilkerson, Karen Gledhill, Don Gorday III, D'Artagnan Greene, Shawn He, Richard Higbee, Helen Hinchcliffe, Joe Howard, Mark Huggins, Roy Husson, Miguel Jauregui, Erik Jeffrey, Jen Kaczor, Mike Krapovicky, Nick Lazzara, Andrew Lemat, Jeff Loney, Arthur Long, Becky Madore, Michael Maggard, Erik Maramaldi, Clif McClure, Christopher McPhail, Lenny Montone, Mike Murphy, Matt Pantaleoni, Tad Pantaleoni, Brett Penkul, Jason Pope, Chris Reimer, Cheryl "Bunnies" Rocha, Ron Rodriguez, Tanya Royer, Brian Scott, Tobias Seltsam, P. Tserin Soddinow, Jared Sorensen, Dave "Red" Strang, Josh Strom, Kingsley C. Sur, Paul Swedis, Brian Swedis, Joe Taylor, Jeffery Tolleson, Ted "The Undead" Tomasko, Fraida Toribio, Fernando Valderrama, Carl Vogel, Mike Walkingstick, Alden Wong.

**LICENSING
DIRECTOR, NEW BUSINESS
DEVELOPMENT**
Tim Campbell

**ONLINE MARKETING
AND COMMUNICATION
EXECUTIVE PRODUCER**
Jon Nelson

SENIOR PRODUCER

Kyle Peschel

PRODUCER

Jean-Christophe Bornaghi

SENIOR WEB DESIGNER

Micah Jackson

SENIOR WEB PROGRAMMER

Gerald Burns

Black Isle/Interplay (Original publisher)

Feargus Urquhart

Ken Rosman Dan Kingdom

Reg Arnedo Lisa Bucek

VO**VOICE OVER PRODUCER**

Bill Black, Big Fat Kitty LLC

VOICE OVER DIRECTOR

Doug Stone

Dopig Stone Enterprises, Inc.

VOICE OVER AUDIO ENGINEER

Al Johnson

ADDITIONAL DIRECTION

Charles de Vries

SFX**SOUND EFFECTS DESIGN**

Frank Bey / Creative Sound Design

Paul Gorman / Duff Studios

INFOGRAMES EUROPE**VP European Marketing**

Larry Sparks

Core games**Marketing Director**

Franck Heissat

Marketing Manager

Cyril Voiron

Product Marketing Manager

Sébastien Brasseur

Antoine Molant

PR manager

Adeline Tiengou

Design Studio

Olivier Lachard

Rose-may Mathon

Marketing Coordination

Jenny Clark

Marie-Emilie Requier

Nadja Manseur

Catherine Esteoule

Cecile Gillet

Manufacturing

Pauline Nam

Jake Tombs

Localization Support Group**LSG Manager**

Sylvianne Pivot-Chossat

Localisation Project Manager

Maud Favier

Sophie Blancheton

Gérard Barnaud

Translation Project Manager

Heather Riddoch

Localisation Technical Consultant

Fabien Roset

Software Functionality Testing

Carine Mawart

Pre-mastering Technician

Stéphane Enteric

Republishing manager

Rebecka Pernered

Raphaëlle Jonnery

**Certification & Planning Support
Group (CPSG)**

Rebecka Pernered

Caroline Fauchille

Jerome Di Tullio

Sophie Wibaux

NEVERWINTER NIGHTS © 2002 Infogrames Entertainment, S.A. All Rights Reserved. Published by Infogrames Europe S.A. © 2002 BioWare Corp. BioWare Aurora Engine copyright 1997-2002 BioWare Corp. All Rights Reserved. BioWare, the BioWare Aurora Engine, and the BioWare Logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons logo, Dungeon Master, D&D, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc. and are used by Infogrames Entertainment, S.A. under license. All Rights Reserved. Windows and Windows 95/98/2000 are registered trademarks of Microsoft Corporation. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. ATARI is a registered trademark of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc.

[illegible]

Infogrames Games Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email
• Österreich	-	-	http://www.de.infogames.com
• Belgique	-	-	http://www.playstationcommunity.be
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogames.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34 €/min) 3615 Infogames (0,34 € / min) Technique: 0825 15 80 80 (0,155€min/0,15€ au second de 10h-20h non stop) Infogames France / Euro Interactive	Service Consommateur 84 rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogames.com http://www.fr.infogames.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (€ 1,24 pro Minute) Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)	Spielerische: 0190 771 883	http://www.de.infogames.com
• Greece	301 601 88 01		info@gr.infogames.com
• Italia	--		info@it.infogames.com http://www.infogames.it
• Nederland	-	-	http://www.playstationcommunity.nl
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogames.com
• Portugal	351 21 460 85 83/89 50 de 2ª a 6ª, entre as 10:00 e as 17:00	351 21 460 85 88	apoiocliente@pt.infogames.com
• Israel	+ 972-9-9712611	16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	infogames@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@es.infogames.com
• Sverige	08-6053611 13:00 till 15:00 helgfri måndag till fredag		support@segaklubben.pp.se
• Schweiz/Suisse	Technische: 0900 105 172 (2,50 CHF/Min). Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)	Spielerische: 0900 105 173	http://www.de.infogames.com
• UK	Hints & Cheats: 09067 53 50 10* *24 hours a day / 75p/min	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	helpline@uk.infogames.com



12·ÍCONOS DE LOS CONJUROS

ABJURACIÓN

Aura contra alineamiento



Aura sagrada



Aura sacrílega



Exorcismo



Soportar los elementos



Barrera de energía



Libertad de movimiento



Disipación mayor



Disipar magia



Disipación menor



Piel pétreo



Disyunción de Mordenkainen



Círculo mágico contra alineamiento



Círculo mágico contra el mal



Círculo mágico contra el bien



Globo menor de invulnerabilidad



Globo de invulnerabilidad



Protección contra la energía negativa



Resistencia a los elementos



Resistencia



Resistente a conjuros



Toga menor contra conjuros



Toga contra conjuros



Toga mayor contra conjuros



Protección contra alineamiento



Protección contra los elementos



Protección contra el mal



Protección contra el bien



Quitar maldición



Quitar el miedo



Santuario



Ruptura de conjuro menor



Ruptura de conjuro mayor



Mente en blanco menor



Mente en blanco



ADIVINACIÓN

Clariaudiencia / clarividencia



Debilidad mental



Encontrar trampas



Identificar



Conocimiento de leyendas



Palabra de poder mortal



Palabra de poder aturridor



Premonición



Quitar ceguera / sordera



Ver lo invisible



Visión verdadera



CONJURACIÓN

Curar heridas leves



Curar heridas menores



Curar heridas moderadas



Curar heridas graves



Curar heridas críticas



Sanar



Restablecimiento menor



Restablecimiento



Resurrección



Círculo curativo



Sanar a las masas



Quitar enfermedad



Quitar parálisis



Nube apesosa



Bruma ácida



Ligadura menor de los planos



Ligadura de los planos



Ligadura mayor de los planos



Armadura de mago



Flecha ácida de Melf



Neutralizar veneno



Plegaria



Revivir a los muertos



Rayo de escarcha



Regenerar





12·ÍCONOS DE LOS CONJUROS

Enjambre elemental



Tentáculos negros de Evard



Flecha flamígera



Nube aniquiladora



Umbral



Grasa



Convocar criatura I



Convocar criatura II



Convocar criatura III



Convocar criatura IV



Convocar criatura V



Convocar criatura VI



Convocar criatura VII



Convocar criatura VIII



Convocar criatura IX



Telaraña



Tormenta de venganza



Marabunta



ILUSIÓN

Rociada de color



Semblante etéreo



Semblante fantasmal



Conjuración sombría mayor



Invisibilidad mejorada



Invisibilidad



Esfera de invisibilidad



Quitar ceguera / sordera



Asesino fantasmal



Penumbras



Conjuración sombría



Escudo sombrío



Silencio



Némesis inexorable



ENCANTAMIENTO

Auxilio divino



Bendecir



Ceguera / sordera



12·ÍCONOS DE LOS CONJUROS

Hechizar monstruo



Hechizar persona



Hechizar persona o animal



Confusión



Atontar



Dominar animal



Dominar monstruo



Dominar persona



Inmovilizar animal



Inmovilizar monstruo



Inmovilizar persona



Hechizar a las masas



Dominación de masas



Acelerar a las masas



Bruma mental



Protección contra los conjuros



Dormir



Grito de guerra



Fatalidad



EVOCACIÓN

Barrera de cuchillas



Llamar al relámpago



Relámpago zigzagueante



Cono de frío



Oscuridad



Bola de fuego de explosión retardada



Poder divino



Escudo elemental



Tormenta de fuego



Bola de fuego



Azote flamígero



Descarga flamígera



Martillo de los dioses



Tormenta de hielo



Implosión



Nube incendiaria



Purgar invisibilidad



Luz





12·ÍCONOS DE LOS CONJUROS

Rayo relampagueante



Proyectil mágico



Tromba de meteoritos



Rociada prismática



Luz abrasadora



Explosión de sonido



Rayo solar



Muro de fuego



Palabra de la fe



NIGROMANCIA

Reanimar a los muertos



Círculo de fatalidad



Claridad



Contagio



Controlar muertos vivos



Crear muertos vivos mayores



Crear muertos vivos



Custodia contra la muerte



Explosión de energía negativa



Rayo de energía negativa



Veneno



Rayo de debilitamiento



Círculo de muerte



Destrucción



Consunción de energía



Energervación



Miedo



Dedo de la muerte



Toque de necrófago



Restablecimiento mayor



Dañar



Horrible marchitamiento



Espantar



Rematar a los vivos



Toque vampírico



Lamento de la banshee



TRANSMUTACIÓN

Aura de vitalidad



Dotar de consciencia



Piel robliza



Lanzar maldición



Fuerza de toro



Manos ardientes



Gracia felina



Ultravisión



Esplendor del águila



Aguante



Enmarañar



Astucia de zorro



Fuerza de toro mayor



Gracia felina mayor



Esplendor del águila mayor



Aguante mayor



Astucia de zorro mayor



Sabiduría de lechuza mayor



Piel pétrea mayor



Acelerar



Apertura



Vestidura mágica



Espada de Mordenkainen



Detener el tiempo



Equilibrio de la naturaleza



Sabiduría de lechuza



Polimorfarse



Cambiar de forma



Ralentizar



Esfera del caos



Transformación de Tenser



Virtud



