

FORGOTTEN REALMS®

Neverwinter Nights™



OBSIDIAN
entertainment

AT&T
ARI

Índice

Introducción	4
Cómo usar este manual	5
Inicio rápido	6
El archivo Readme (Léame).....	6
Requisitos del sistema.....	6
Configuración e instalación.....	6
Configuración del sistema.....	6
Nueva partida.....	6
Cómo cargar y guardar.....	6
¿Qué novedades hay en Neverwinter Nights 2	7
Conceptos de Dungeons & Dragons	7
Dados.....	7
Clases de personaje.....	8
Puntuaciones de característica.....	8
Puntos de golpe.....	9
Armadura y Clase de Armadura (CA).....	9
Nivel.....	10
Habilidades.....	10
Dotes.....	11
Subir de nivel.....	13
Alineamiento.....	13
Fundamentos del combate.....	14
La tirada de ataque.....	14
Daño.....	14
Amenaza de crítico y golpes críticos.....	14
Ataques de oportunidad.....	14
Tiros de salvación (salvaciones).....	15
Magia.....	15
Fundamentos de Neverwinter Nights 2	17
Creación del personaje.....	17
Raza y sexo.....	17
Apariencia.....	17
Clase.....	17
Alineamiento.....	17
Puntuaciones de característica.....	17
Trasfondo.....	17
Personalización adicional.....	18
El juego.....	18
Moverse por el mundo de juego.....	20
Controles de cámara.....	20
Guía de la interfaz.....	20
Panel del personaje.....	20
Panel del inventario.....	21
Panel de conjuros.....	21
Panel de lanzamiento rápido.....	21
Panel del diario.....	22
Menú Esc.....	22
Interacciones más frecuentes.....	22
Multijugador.....	23
Perfil del jugador.....	23
Jugador contra Jugador.....	23
Personajes locales y personajes del servidor.....	24
Escoger un personaje.....	24
Pasar personajes de una partida a otra.....	24
Formar un grupo.....	24
Cómo comunicarse.....	24
Ser anfitrión de un servidor de juego.....	24
Creación de mundos.....	24
Manual del Jugador	25
Raza.....	25
Humano.....	25

Planodeudo	25
Elfo	26
Enano	26
Gnomo	26
Mediano	26
Semielfo	28
Semiorca	28
Clases	28
Descripción de las aptitudes de clase	28
Bárbaro	30
Bardo	30
Clérigo	31
Druida	31
Guerrero	32
Monje	32
Paladín	33
Explorador	34
Pícaro	34
Hechicero	35
Brujo arcano	36
Mago	36
Clases de prestigio	37
Arquero arcano	37
Bribón arcano	37
Asesino	38
Guardia negro	38
Campeón divino	39
Duelista	39
Enano defensor	40
Caballero sobrenatural	40
Bersérker frenético	41
Agente arpista	41
Maestro de la lividez	42
Discípulo del dragón rojo	42
Ladrón de las Sombras de Amn	43
Danzarín sombrío	43
Sacerdote de guerra	44
Maestro de armas	44
Habilidades	45
Uso de las habilidades	45
Habilidades generales	45
Habilidades especializadas	47
Dotes	49
Cambio de alineamiento	52
Combate	52
Selección de un objetivo	52
Interacción con los demás	53
Movimiento	53
Desprevenido	53
Heridas y muerte	54
Heridas	54
Incapacitación, muerte y recuperación	54
Descanso	54
Compañeros	54
Forjar relaciones	54
Experiencia de los compañeros	54
Cómo controlar a los compañeros	54
IA de los compañeros	54
Descripción de efectos	55
Conjuros	56
Descripciones de conjuros	56
Resumen de conjuros	57

Equipo, objetos mágicos y tesoro	68
Fabricación de objetos	70
Apéndice: Cuadros y tablas	72

Comandos del teclado.....	79
----------------------------------	-----------

Cuadros y tablas

Modificadores de las puntuaciones de característica.....	9
Puntuaciones de característica	17
Comandos del teclado para la cámara	20
Comandos de comunicaciones.....	24
Dotes de rasgos de trasfondo	49
Dotes de competencia	49
Dotes generales.....	50
Dotes generales: Dotes tácticas.....	51
Dotes de habilidades y de salvación	51
Dotes de lanzamiento de conjuros	51
Dotes metamágicas	52
Dotes divinas	52
Dotes de creación de objetos	52
Penalizadores a la velocidad de movimiento	53
Armadura y escudos	68
Requisitos de las habilidades de fabricación.....	70
Puntos de habilidad, PG, ataque base (AB) y salvaciones de las clases	72
Armas	72
Penalizadores por luchar con dos armas	73
Beneficios dependientes de la clase y el nivel	73
Habilidades según clases	74
Habilidades según clases de prestigio	74
Conjuros diarios y conocidos del bardo	75
Conjuros diarios del clérigo.....	75
Dominios del clérigo	76
Conjuros diarios del druida.....	77
Aptitudes del monje.....	77
Conjuros diarios del explorador y el paladín	77
Conjuros conocidos y diarios del hechicero.....	78
Invocaciones conocidas por el brujo arcano	78
Conjuros diarios del mago	78
Comandos del teclado	79

Introducción

Gracias por comprar *Neverwinter Nights 2*.

Hace casi diez años que trabajé con Ray Muzyka, Greg Zeschuk y Trent Oster, todos de BioWare, en la creación de las bases de *Neverwinter Nights*. Resultó emocionante proyectar un juego que fuera diferente de *Baldur's Gate*, en el que BioWare estaba trabajando por aquel entonces, y de *Planescape: Torment*, que estábamos diseñando unos cuantos miembros de Obsidian y yo. Lo que en realidad queríamos era llevar el juego y la creación de aventuras de D&D al ordenador. Al final, BioWare hizo un trabajo sorprendente con el *Neverwinter Nights* original, como se puede comprobar por los elogios recibidos y la creación de una gran comunidad que aún permanece.

A principios de 2004, Obsidian recibió el gran honor que supone crear *Neverwinter Nights*. Nos sentamos ansiosos por descubrir de qué manera podíamos mejorar las cosas en la secuela de uno de los juegos de rol más aclamados. Y nos dimos cuenta de que era necesario mantener la secuela lo más fiel posible al producto original, así que hemos trabajado sobre los logros de *Neverwinter Nights* para daros más de lo que tanto os gusta.

Gracias al trabajo de desarrollo realizado por Obsidian y el gran apoyo recibido de Atari, Hasbro y Wizards of the Coast, lo que tenéis en las manos es un juego fiel al espíritu del *Neverwinter* original y a la tradición de nuestro querido *Dungeons & Dragons*®. Contiene una campaña increíble, realizada por algunos de los mejores diseñadores de la industria del videojuego y, por supuesto, continuamos la tradición de incluir un paraíso para los creadores de "mods": la herramienta de desarrollo. Sumaos a la numerosa comunidad de www.nwn2.com y nvwault.ign.com, y tendréis la mayor experiencia de juego de rol por ordenador que se haya visto hasta el momento. Queremos saber qué opináis del juego, y que juguéis a los increíbles módulos que vosotros, la comunidad crearéis.

Que os divirtáis y dejaos ver por aquí.

Feargus Urquhart
Presidente ejecutivo de
Obsidian Entertainment, Inc.
www.obsidianent.com

El infierno se había desencadenado en la aldea de Puerto Oeste. Las cenizas volaban al viento como si fueran copos de nieve negra, nacida de los fuegos que lamían el cielo a la luz de la luna, allá en lo alto. Los sonidos de la batalla —acero contra acero, los gritos y súplicas de los heridos y moribundos, el bramido de la magia desatada— resonaban en torno al mago con una cacofonía ensordecedora que le desgarraba la mente, poniendo en peligro la concentración necesaria para obrar su Arte. Las criaturas de las sombras habían llegado en gran número e inesperadamente, pero su táctica no era la propia de un ejército de ocupación ni la de un asalto de forajidos. Las criaturas buscaban algo, y el mago fracasaría si no les impedía que se hicieran con ello.

Hubo un súbito estallido en medio de la refriega; las sombras se apartaron del mago, arremolinándose en los márgenes de la plaza del pueblo como hojas al viento otoñal. Estaban esperando algo. El mago se armó de valor e invocó potentes conjuros de protección. Las sombras proyectadas por las granjas en llamas danzaban locamente por los prados, reuniéndose y fundiéndose lentamente en una charca negra como el carbón. La charca de sombras se levantó, convirtiéndose en una figura humana colosal, más alta que las casas de Puerto Oeste. Un aire de gélida malevolencia, el hedor a huesos de una tumba abierta en una mañana de invierno, flotaba en torno a la criatura mientras volvía sus ojos ardientes hacia el mago.

No hubo sonido alguno cuando la criatura le acometió, ningún rugido de desafío, ningún siseo de respiración, ni tan solo el crujido de la hierba bajo los pies. Hojas de pura sombra negra se extendieron desde las manos del gigante, formándose desde la nada del plano de la Sombra. Una de las hojas bajó en un arco contra la cabeza del mago en un ataque más rápido que el mordisco de una serpiente, solo para encontrarse con algo duro y rebotar contra una espada de plata reluciente. La hoja del mago brillaba como la luz de la luna y ondeaba como si estuviera hecha de mercurio. Las sombras gritaron y se apartaron de su luz.

Hasta la sombra gigante parecía apocada por la espada, y el mago aprovechó la ocasión para iniciar un contraataque feroz. Chispas violetas destellaron allá donde los filos se encontraron, y empezó el combate de verdad, plata danzarina chocando contra negrura cambiante. El fuego arcano abrasó la noche, solo para ser absorbido por el vacío absoluto de la forma de la sombra gigante. Mago y criatura se enfrentaron a lo largo y ancho de los restos carbonizados de la aldea, sin que ninguno consiguiera aventajar al otro. Mientras el fluir del combate los llevaba hacia el margen occidental de la pradera, un sonido se impuso al fragor de la batalla: era un ruido agudo y estridente, el llanto inconfundible de un bebé. Los ojos del mago se apartaron de su enemigo solo por un momento, atravesando como flechas el caos del campo de batalla para hallar la fuente del llanto. Allí estaban una madre y su hijo, acurrucados bajo los castigados escombros de lo que poco antes había sido la casa del jefe del pueblo. Los ojos de la madre, grandes y deslumbrados por una angustia aterrizada, se encontraron con los del mago en una muda súplica de ayuda. Apenas fue un momento, un breve instante de contacto humano en medio de un duelo a muerte. Pero fue demasiado.

La hoja de la sombra gigante cayó tan rápido que apenas pareció que cruzara el espacio intermedio. El mago levantó desesperadamente la espada de plata para hacer una parada, pero su concentración se había visto perturbada. Despojada del poder concentrador de la voluntad del mago, la espada de plata empezó a agrietarse y una telaraña de líneas zigzagueantes de luz recorrió su superficie. El mago vertió con desesperación su poder arcano en el filo, pero fue en vano. Los ojos de la sombra gigante brillaron de triunfo cuando la espada de plata se rompió en una docena de pedazos y su luz pura y cristalina parpadeó hasta apagarse, como la llama de una vela a la que alguien hubiera soplado.

En el silencio que vino después, el niño sollozó.

Cómo usar este manual

El manual de *Neverwinter Nights 2* (NWN2) se divide en varios apartados que te ayudarán a encontrar rápidamente la información que necesitas.

- **Inicio rápido:** ¿Listo para empezar a jugar? Este apartado te explica los rudimentos que debes saber para ponerte a jugar directamente.
- **¿Qué novedades hay en Neverwinter Nights 2?:** Resume los cambios principales que se le han hecho al juego en comparación con Neverwinter Nights. Si nunca has jugado a Neverwinter Nights, puedes saltarte este apartado.
- **Conceptos de D&D:** ¿Eres nuevo en Dungeons & Dragons® (D&D®) o en los videojuegos de rol? Este apartado te explica los conceptos generales de este sistema de juego tan sólido. Si ya estás familiarizado con las ediciones 3.0 ó 3.5 de D&D, probablemente puedas saltarte esta parte. Fundamentos de Neverwinter Nights 2: Este apartado explica cómo crear un personaje y moverse por las diversas interfaces del juego.
- **Manual del Jugador:** Algunas explicaciones al detalle sobre las razas, clases de personaje, habilidades, dotes y conjuros utilizados en NWN2. También describe más conceptos avanzados, incluyendo el sistema combinado de combate en tiempo real y por turnos que ha hecho famosa a la serie de *Neverwinter Nights*.
- **Apéndice:** Cuadros y tablas: Toda suerte de tablas con cifras sobre la creación de personajes, estadísticas de las armas y mucho más.
- A lo largo de este manual encontrarás notas como las siguientes, que te serán de utilidad.

Consejo de NWN2

Estas notas aconsejan a los que son nuevos en los videojuegos de rol o en el sistema de Dungeons & Dragons®. Suelen ser sugerencias para ayudarte a decidir cómo crear el personaje o cómo jugar. Si eres un jugador experimentado, puedes saltarte estas sugerencias. Al fin y al cabo, una de las mejores cosas de D&D® y de Neverwinter Nights 2 es que puedes elegir tu propio camino y destino.

Nota de D&D®

Estas notas son para los que están familiarizados con Dungeons & Dragons® edición 3.5 y explican las diferencias entre NWN2 y D&D®. El sistema sólido y flexible de Dungeons & Dragons® es excelente para el juego de rol de mesa, pero las actuales limitaciones tecnológicas hacen muy difícil simular ciertas reglas en un juego de ordenador. En algunos casos, NWN2 utiliza variaciones sobre las reglas de D&D® para proporcionar una experiencia de juego más divertida con el ordenador. Estas variantes se han desarrollado en colaboración con Wizards of the Coast para garantizar que se ha mantenido el "saborcillo" de Dungeons & Dragons®.

Inicio rápido

El archivo Readme (Léame)

Neverwinter Nights 2 tiene un archivo "Readme" (Léame) que incluye el acuerdo de licencia e información actualizada sobre el juego. Te recomendamos que leas ese archivo para estar al tanto de los cambios que se hayan realizado después de la impresión de este manual. Para ver el archivo Readme (Léame), haz clic en el botón Inicio de la barra de tareas de Windows®, luego en Programas, a continuación en *Neverwinter Nights 2* y, por último, en el archivo ReadMe.txt.

Configuración e instalación

1. Inicia Windows® XP. Sal de todas las demás aplicaciones.
2. Introduce el disco 1 de *Neverwinter Nights 2* en el lector de DVD.
3. Si está activada la Reproducción automática, debería aparecer una pantalla de apertura. Haz clic en el botón de Instalar. Si no está activada la Reproducción automática, haz clic en el botón de Inicio, en la barra de tareas de Windows®, y luego ve a Ejecutar. Escribe D:\Setup y haz clic en Aceptar. Nota: Si el lector de DVD tiene asignada otra letra que no sea la D, sustitúyela por dicha letra.
4. Sigue el resto de instrucciones que aparezcan en pantalla para terminar la instalación de *Neverwinter Nights 2*.
5. Tras instalar el juego se te ofrecerá la posibilidad de consultar el archivo Readme (Léame) y de empezar a jugar.

Nota: Debes introducir el disco 2 *Neverwinter Nights 2* en el lector de DVD para poder jugar.

Instalación de DirectX®

Para que el DVD de *Neverwinter Nights 2* funcione es necesario tener instalado DirectX® 9.0c o superior. Si no tienes instalado DirectX® 9.0c o superior, haz clic en "Sí" para aceptar el acuerdo de licencia de DirectX® 9.0c. A continuación dará comienzo la instalación de DirectX® 9.0c.

Configuración del sistema

La utilidad de configuración de *Neverwinter Nights 2* (nwconfig) arranca automáticamente la primera vez que juegas a *Neverwinter Nights 2*. También se puede acceder a ella desde el programa de inicio del juego si haces clic en "Configurar". Esta utilidad detectará el hardware que tenga tu equipo y los ajustes de software 3D recomendados como configuración óptima para el funcionamiento del juego. La primera vez que arranque esta utilidad, comprobará automáticamente si tu equipo cumple los requisitos mínimos para jugar a *Neverwinter Nights 2*. Puedes cambiar los ajustes de la configuración según creas conveniente para tu sistema. Antes de poder guardar estos cambios, se te pedirá que pruebes cualquier modificación que hayas hecho a los ajustes de Pantalla.

Nueva partida

Haz clic en "Nueva partida" en el menú principal, para empezar a jugar. Selecciona "Iniciar nueva campaña" y, a continuación, "Campaña de *Neverwinter Nights 2*" para jugar la partida oficial. Si tienes otras aventuras instaladas, podrás verlas junto a la aventura principal. El siguiente paso consiste en crear un personaje o bien elegir uno que ya exista. Si estás ansioso por empezar a jugar, haz clic en "Seleccionar personaje", pero si quieres tener un completo control de la creación de tu alter ego, haz clic en "Nuevo personaje".

Cómo cargar y guardar

Si quieres guardar, abre el menú Esc pulsando la tecla Escape. Haz clic en "Guardar partida", elige un espacio para guardar, haz clic en "Guardar partida" en la parte inferior derecha y escribe un nombre. Para hacer un guardado rápido mientras estás jugando, pulsa la tecla "F12", que guardará tus progresos con el nombre "Guardado rápido". Para cargar una partida, abre el menú Esc y haz clic en "Cargar partida" o elige "Cargar partida" en el menú principal. Selecciona una partida guardada de la lista y haz clic en "Cargar partida" para cargarla. En cualquier momento puedes guardar un personaje si abres el menú de Opciones y haces clic en "Exportar personaje". El juego guardará una "instantánea" del personaje y el equipo que tenga en ese momento para que puedas utilizarlo en otras aventuras.

¿QUÉ NOVEDADES HAY EN NEVERWINTER NIGHTS 2?

Ya han pasado varios años desde la publicación de *Neverwinter Nights* y han cambiado muchas cosas. Te darás cuenta de inmediato de las diversas mejoras gráficas de importancia, la nueva trama épica y de muchos cambios más. Este apartado describe los mayores cambios en el sistema de juego realizados entre el *Neverwinter Nights* original y *Neverwinter Nights 2*.

Dungeons & Dragons 3.5

Neverwinter Nights 2 usa las nuevas reglas de *Dungeons & Dragons* edición 3.5. Presta mucha atención a los detalles, en especial si has jugado a *Dungeons & Dragons* 3.0 pero no conoces las reglas de la edición 3.5.

Nuevas razas Hemos añadido varias razas nuevas de todo Faerûn con las que se puede jugar. Casi todas son razas con ajustes de nivel. Esto quiere decir que sus aptitudes son tan superiores que los personajes de esas razas avanzan un poco más despacio. Además de las razas predeterminadas que se presentaron en *Neverwinter Nights*, ahora puedes elegir entre las siguientes: elfo solar, elfo del bosque, drow (elfo oscuro), enano dorado, duérgar (enano oscuro), svirfneblin (gnomo de las profundidades), tiffin, aasimar y mediano fortecor.

Nuevas clases de prestigio

La expansión de *Shadows of Undrentide* introdujo las clases de prestigio y *Neverwinter Nights 2* añade más de estas clases avanzadas de personajes. Tu personaje ahora puede ser bribón arcano, duelista, caballero sobrenatural, bersérker frenético, ladrón de las Sombras de Amn o un sacerdote de guerra. El número de clases que cada personaje puede tener ha aumentado a cuatro, lo que permite más combinaciones y una mayor personalización.

Grupos de cuatro miembros

En *Neverwinter Nights* podías tener un solo compañero. En la expansión *Hordes of the Underdark* se añadió otro. Ahora, en NWN2, puedes llevar el grupo clásico de cuatro personajes.

Fabricación de objetos

Neverwinter Nights 2 cuenta con un sistema de fabricación de objetos completamente nuevo. Para hacer armas y armaduras, así como objetos mágicos y alquímicos, primero has de aprender la fórmula adecuada, ya sea porque la encuentres durante la partida o porque la obtengas mediante experimentación. Si tienes suficiente habilidad para crear el objeto, el éxito será automático, nada de tiradas de dados al azar. Por último, los objetos mágicos se crean en parte con esencias, que se destilan de fragmentos de los monstruos enemigos. La creación de pociones, pergaminos y varitas permanece igual.

Mejoras en la interfaz

En NWN2 verás numerosas mejoras en la interfaz. Los nuevos menús desplegables y contextuales permiten realizar cualquier acción con dos "clicks" del ratón y sustituyen al menú radial. Una nueva barra de modos te permite activar y desactivar fácilmente el Sigilo, el Ataque poderoso y los demás modos.

Fortalezas

Tarde o pronto en tus aventuras en *Neverwinter Nights 2*, acabarás por fundar tu propia fortaleza. Esta base de operaciones podrá mejorarse mediante construcciones y poblarse con la gente a la que convanzas para que se una a tu causa. Tu fortaleza te proporciona numerosos beneficios y sirve como testimonio de tus logros.

Mejoras de la herramienta de desarrollo

Los módulos de *Neverwinter Nights 2* son más fáciles de crear que nunca gracias a las muchas mejoras realizadas en la herramienta de desarrollo. Como ahora son más personalizables y cuentan con nuevas prestaciones, como los parámetros de scripts, descubrirás que tienes más poder que nunca para crear tus propios mundos y escenarios.

Influencia en los compañeros

Una de las funciones más importantes de *Neverwinter Nights* eran las relaciones detalladas y fascinantes que podías llegar a desarrollar con tus compañeros. En *Neverwinter Nights 2*, hemos llevado esta característica más lejos todavía. La manera en que actúes durante la partida y cómo te portes con los compañeros afectará a la lealtad que éstos te tengan y al modo en que se desarrolle la historia.

Conceptos de Dungeons & Dragons

Este apartado describe algunos de los términos y conceptos básicos del juego de rol *Dungeons & Dragons* (D&D). Si te encuentras con términos en el manual o en el juego que no te queden claros, éste es un buen lugar para buscar las respuestas.

Nota de D&D

Si has jugado a *Dungeons & Dragons* u otro videojuego basado en él, es probable que no debas leer este apartado del manual.

Dados

Los dados son una parte importante de la versión de lápiz y papel de *Dungeons & Dragons*. Se usan para generar números al azar que determinan el desenlace de muchas situaciones del juego, como atravesar o no la escamosa armadura de un dragón o esquivar su aliento.

de fuego. En NWN2, los números generados por el ordenador cumplen esa misma función, pero se utilizan los mismos tipos de "dados". La letra "d" se usa para indicar un tipo de dado determinado. Por ejemplo, "d6" significa un dado de seis caras, como los que se usan en el *Monopoly*® o el *Yahtzee*®.

Si la d va precedida por otro número, este indicará la cantidad de dados a "tirar". Por ejemplo, "3d6" significa que se han de tirar tres dados de seis caras, lo que dará un resultado entre 3 y 18.

Quizá el término de dado más común que se usa en D&D sea el d20, con el que se denomina a un icosaedro, que da un número al azar entre 1 y 20. Se usa el d20 para atacar a los enemigos (realizar una *tirada de ataque*), usar habilidades como Abrir cerraduras (realizar una *prueba de habilidad*) y resistir los conjuros mágicos (realizar un *tiro de salvación*, o *salvación* a secas). Estos conceptos se explican con más detalle más adelante.

Clases de personaje

Tu clase de personaje (a la que se suele llamar "clase", sin más) es la profesión o vocación que tiene tu personaje. Ésta determina lo que eres capaz de hacer en términos de entrenamiento de combate, aptitud mágica y habilidades. Las clases de personaje de Dungeons & Dragons® pueden adaptarse a casi cualquier concepto de personaje. Por ejemplo, tanto guerreros como exploradores resultan unos personajes arqueros excepcionales, mientras que el clérigo y el paladín son muy competentes en dar caza a los muertos vivientes, como zombis y vampiros.

Clases para el combate

En NWN2, estas seis clases se identifican en función de su habilidad en combate. Algunas de ellas tienen conjuros menores o aptitudes sortilegas, pero se centran principalmente en el combate físico.

- **Bárbaro:** Un combatiente feroz que se guía por la furia y el instinto.
- **Guerrero:** Un combatiente sin parangón en su habilidad con las armas.
- **Monje:** Un experto en artes marciales y maestro en exóticos poderes.
- **Paladín:** Un campeón de la justicia, fortalecido por un gran abanico de poderes divinos.
- **Explorador:** Un combatiente astuto, avezado en la naturaleza.
- **Pícaro:** Un hábil batidor y espía que utiliza el sigilo.

Clases lanzadoras de conjuros

Estas seis clases son capaces de usar la magia desde que empiezan sus aventuras. Todos tienen una aptitud mínima para enfrentarse en combate físico.

- **Bardo:** Un artista muy versátil cuya música obra magia.
- **Clérigo:** Un maestro de la magia divina y también un combatiente bastante apto.
- **Druida:** El que extrae su energía del mundo natural.
- **Hechicero:** Un lanzador de conjuros con una aptitud innata para la magia.
- **Brujo arcano:** Un lanzador de conjuros vinculado a poderes tenebrosos y sobrenaturales.
- **Mago:** Un lanzador de conjuros estudioso de las artes arcanas.

Clases de prestigio

Los personajes nuevos no pueden escoger clases de prestigio. Son profesiones avanzadas que precisan de un entrenamiento exhaustivo y de una gran preparación. Probablemente escogerás alguna de ellas cuando hayas avanzado en tu carrera.

Puntuaciones de característica

Los atributos básicos de tu personaje, físicos y mentales, se dividen en seis puntuaciones de característica. Éstas afectan a tu aptitud para el combate, lanzamiento de conjuros y otros aspectos del juego. Las habilidades que se derivan de estos rasgos se modifican según la puntuación que se tenga en ellos. Las puntuaciones de característica suelen oscilar entre 8 y 18, con una media de 10 u 11 para los humanos.

Consejo de NWN2
Durante la creación del personaje, si no sabes en qué características concentrarte, haz clic en el botón "Recomendado" para ver qué te sugiere el juego.

Cada clase tiene diferentes puntuaciones de característica que son las más importantes para ella, así que has de tener en cuenta la clase a la que perteneces cuando las repartas. Cualquier personaje debería tener una puntuación de característica alta al menos en una de sus características de clase. Por ejemplo, un paladín debería tener Carisma 12 o más para obtener la mayoría de los beneficios de sus poderes de clase, y un mago debería tener una Inteligencia alta si quiere lanzar conjuros de nivel alto.

- **Fuerza (Fue):** La Fuerza mide el potencial físico y muscular. Esta característica es especialmente importante para los combatientes especializados en el cuerpo a cuerpo, ya que les ayuda a hacer más daño al enemigo. Una Fuerza alta resulta de lo más útil cuando se empuña un arma a dos manos.
- **Destreza (Des):** La Destreza mide la agilidad, los reflejos y el equilibrio. Esta característica es importante para los pícaros, para cualquier personaje que quiera ser un arquero hábil y para aquellos que consideran que defenderse es una prioridad.
- **Constitución (Con):** La Constitución representa la salud y la resistencia. Tener una Constitución alta es importante para todas las clases porque afecta a la cantidad de daño que puedes aguantar antes de morir. Los lanzadores de conjuros en particular necesitan una buena Constitución porque ésta les ayuda a mantener la Concentración cuando lanzan conjuros en combate.

- **Inteligencia (Int):** 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. La Inteligencia también concede puntos de habilidad adicionales, por lo que es útil para cualquier personaje.

Consejo de NWN2
Hechiceros, bardos y brujos arcanos no usan la Inteligencia para lanzar conjuros, sino el Carisma.

- **Sabiduría (Sab):** La Sabiduría describe la fuerza de voluntad, el sentido común, la percepción y la intuición de un personaje. 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 muy importante para cualquiera que lance conjuros divinos, incluyendo clérigos, druidas, paladines y exploradores.
- **Carisma (Car):** El Carisma mide la fuerza de la personalidad, la capacidad de persuasión, las dotes de líder y el atractivo físico. Es una característica fundamental para los paladines, hechiceros, brujos arcanos y bardos. También es útil para los clérigos, ya que afecta a su capacidad para expulsar muertos vivientes.

Modificadores de las puntuaciones de característica

Cada puntuación de característica tiene un modificador que va de -5 a +15 e incluso más. Se trata del bonificador (o penalizador) que se aplica a aspectos del juego que dependen de la puntuación de esa característica. Por ejemplo, sumas el modificador de Fuerza al daño infligido cuando golpeas a un oponente con una espada. La mayoría de los personajes tienen modificadores de característica que oscilan entre -1 y +4, pero los ajustes raciales pueden hacer que algunos comiencen el juego con modificadores tan altos como +5 o tan bajos como -2. Los objetos y los conjuros son maneras habituales de aumentar las puntuaciones de característica (y, por tanto, los modificadores por las puntuaciones de característica). Si eres un lanzador de conjuros, una puntuación alta en la característica apropiada te permitirá tirar conjuros adicionales cada día. No hay ningún límite a lo alto que pueden llegar las puntuaciones de característica.

Consejo de NWN2
Si eres un clérigo (Sabiduría), druida (Sabiduría), hechicero (Carisma) o mago (Inteligencia), es muy recomendable al menos un 16 en tu principal característica para lanzar conjuros. Tarde o temprano tendrás que subir esta puntuación a 19 como mínimo para poder lanzar los conjuros más poderosos. Es recomendable que bardos y brujos arcanos tengan un Carisma alto, aunque no es del todo necesario para estas clases. Un paladín o explorador debería tener al menos Sabiduría 12.

Modificadores de las puntuaciones de característica											
Característica	Modificador de puntuación	—Conjuros adicionales (por nivel de conjuro)—									
		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	

Puntos de golpe

El término *puntos de golpe* (o pg) indica la salud que tienes. Se trata de una cifra que disminuye a medida que recibes daño en combate o debido las trampas. Cuando lleguen a cero, caerás inconsciente (si tus compañeros se encuentran en el mismo estado, la partida habrá terminado). La cantidad máxima de pg, que se ve afectada por el modificador de Constitución, es la que tienes cuando te encuentras completamente repuesto. Cuando juegues, los puntos de golpe fluctuarán con frecuencia, pues es normal que recibas daño en combate y luego cures tus heridas. La cantidad máxima aumentará a medida que juegues y te hagas más poderoso. Puedes empezar NWN2 hasta con un máximo de 10 puntos de golpe (más modificadores) y terminarlo habiendo superado con creces los 100.

Armadura y Clase de Armadura (CA)

La Clase de Armadura es una cifra que representa la calidad de la protección que tienes contra los ataques físicos. Especialmente al principio de tu carrera, la CA se ve afectada por la armadura que llevas y si estás utilizando un escudo o no. Una persona que no lleve armadura tiene Clase de Armadura 10. Cuanto más alta sea la cifra, mejor será la armadura.

Las armaduras normales proporcionan un bonificador entre 1 (armadura acolchada) y 8 (armadura completa). Un guerrero muy pertrechado puede llegar a tener Clase de Armadura 20. Los valores de Clase de Armadura superiores a 30 son muy excepcionales y raros de ver. Los conjuros y armaduras y objetos que sean mágicos pueden mejorar tu CA. Tu modificador por Destreza también afecta a esta estadística tan importante, aunque una armadura pesada puede impedir que saques el máximo provecho de tu Destreza.

Nivel

El término "nivel" puede designar muchas cosas en D&D. Por lo general se refiere a lo poderoso o avanzado que es alguien o algo. Uno de tus objetivos principales en NWN2 es aumentar el nivel de tu personaje. Por ejemplo, empezarás el juego como bárbaro de nivel 1 y puede que lo acabes siendo de nivel 20 aproximadamente. Por lo general, cuando oigas el término "nivel" se referirá a esto.

Consejo de NWN2

Las clases de prestigio nunca cuentan a la hora de determinar la penalización a los PX.

Experiencia

Cuando derrotas a un monstruo o completas una misión, ganarás puntos de experiencia, abreviados como "PX". La cantidad de PX que tienes determina el nivel al que perteneces. Cuando consigas suficientes puntos de experiencia, subirás de nivel, lo que significa que tu nivel aumentará en 1. Cuando esto ocurra, escogerás en qué clase quieres avanzar y seleccionarás habilidades u otras aptitudes nuevas.

Multiclases

Cuando creas a un personaje desde cero, serás de nivel 1 en una sola clase, como pueda ser la de bárbaro. Cada vez que subas de nivel, podrás escoger a qué clase quieres sumar el nivel.

Por ejemplo, cuando llegues a nivel 2, quizá te decidas a aprender algunos conjuros, y convertirte así en bárbaro de nivel 1 y mago de nivel 1.

Ser multiclase puede resultar divertido, aunque también puede debilitar al personaje, dependiendo de las elecciones que hagas. Cada clase tiene diferentes aptitudes que no siempre se complementan bien. En el ejemplo anterior, aunque los bárbaros pueden llevar armadura para protegerse, los magos tienen problemas con tal protección. Así que tu bárbaro y mago tendrá que escoger si quiere llevar armadura o lanzar conjuros con más facilidad, por lo que quizá no sea la mejor combinación.

Consejo de NWN2

Si quieres ser un poderoso lanzador de conjuros (clérigo, druida, mago, hechicero o brujo arcano) puede que hacerte multiclase no resulte la mejor opción. En vez de ello, piensa en concentrarte en tu clase lanzadora de conjuros y cogerte una clase de prestigio apropiada más adelante.

Por otro lado, un guerrero y bárbaro podría ser una combinación poderosa. Ambos son fuertes en combate cuerpo a cuerpo, aunque tienen una aproximación diferente a él.

El guerrero suele tener mayor cantidad de opciones tácticas, mientras que el bárbaro cuenta con más fuerza bruta. Combinar estas clases puede crear un personaje con un estilo de lucha único.

El ser multiclase también tiene una limitación importante. Si llegas a tener varias clases con una diferencia entre ellas superior a un nivel, sufrirás una penalización a los PX. Por ejemplo, si eres bárbaro de nivel 3 y bárbaro de nivel 1, ganarás un 20% menos de PX que si fueras de nivel 2 en ambos. Las clases de prestigio nunca cuentan a la hora de determinar la penalización a los PX.

Clase predilecta

Cada raza tiene una clase predilecta. Tu clase predilecta no cuenta a la hora de determinar esta penalización a los PX. Por ejemplo, si eres un humano (clase predilecta, cualquiera), semielfo (cualquiera), semiorco (bárbaro) o enano (guerrero), tu bárbaro de nivel 3 y guerrero de 1 no sufriría la penalización a los PX. Si planeas ser un multiclase, probablemente quieras que una de tus clases sea la predilecta de tu raza.

Nivel de personaje y nivel de clase

Tu nivel de clase es el nivel que tienes en una clase específica, como la de guerrero. Tu nivel de personaje es la suma de todos tus niveles de clase. Por tanto, si tienes un bárbaro de nivel 2 y guerrero de nivel 2, tu nivel de personaje será 4, mientras que tus niveles de clase serán 2 respectivamente. Igualmente, un paladín de nivel 10 y un multiclase pícaro de nivel 5 y mago de nivel 5 tienen ambos un nivel de personaje 10, lo que significa, entre otras cosas, que ambos necesitan la misma cantidad de PX para llegar a nivel 11.

Consejo de NWN2

Los conjuros también tienen niveles que van desde los conjuros de nivel 0 (truquillos de andar por casa con poco impacto en el combate) hasta conjuros de nivel 9, que pueden afectar la realidad de maneras sorprendentes.

Habilidades

Las habilidades representan las áreas individuales de conocimiento que tienes. Se añaden a las aptitudes de tu clase y raza, y sirven para personalizar y diferenciar a un personaje de otro. Aunque algunas habilidades se usan simplemente de modo automático, la mayoría no comportan un éxito automáticamente. Hay dos factores que contribuyen a las posibilidades que tienes: tu pericia en la habilidad y la dificultad de lo que estás intentado realizar.

Se lleva a cabo una prueba de habilidad cuando aplicas una habilidad a una tarea. Tus rangos de habilidad y bonificadores se suman a un número aleatorio entre 1 y 20. Esta prueba de habilidad tiene éxito si iguala o supera la Clase de Dificultad, o CD, de la tarea.

Pongamos, por ejemplo, un pícaro con un bonificador +14 a Abrir cerraduras. Cuando intente forzar una cerradura sencilla con una CD de 15, el pícaro siempre lo conseguirá. Su prueba de habilidad siempre será 15 como mínimo (1 + 14) y 34 como máximo (20 + 14). No obstante, si se encuentra con una cerradura muy complicada, como una de CD 35, le será imposible conseguirlo a menos que consiga aumentar de algún modo su bonificador de Abrir cerraduras.

A veces, cuando usas una habilidad, compites directamente con un monstruo u otro personaje. En tales casos, realizas una prueba de habilidad "enfrentada". LA CD no es un número fijo, sino una prueba de habilidad realizada por tu oponente. Por ejemplo, cuando empleas la habilidad Esconderte para ocultarte, la CD de tu intento se determina en base a una prueba de Avistar que realiza cualquier enemigo que intente encontrarte. Si el enemigo tiene un bonificador +7 de habilidad, la CD que tendrás que superar para esconderte estará entre 8 y 27 (un número aleatorio entre 1 y 20 más 7).

Cuando no hay ningún penalizador de fallo ni ningún enemigo cerca, se asume que intentas hacer la tarea repetidamente hasta que logras el resultado más perfecto. En estos casos, "eliges 20" y, en lugar de obtener un número al azar entre 1 y 20, consigues un 20 automáticamente. Por ejemplo, si el pícaro mencionado antes intenta forzar una cerradura sin que haya enemigos cerca, lo conseguirá siempre y cuando la CD de la cerradura sea 34 o menos.

Rangos

Los rangos de habilidad se adquieren con puntos de habilidad que se consiguen en la creación de personaje al subir cada nivel. Cada habilidad tiene un rango, de 0 (no entrenada) a 23 (rango máximo para un personaje de nivel 20). Los rangos se suman a cualquier prueba realizada con la habilidad; por tanto, cuantos más rangos tenga un personaje, mejor será su prueba de habilidad. No puedes intentar el uso de algunas habilidades, como la de Abrir cerraduras, si tienes 0 rangos en ellas.

En el manual se llama "especializadas" a dichas habilidades y "generales" a las que no requieren rangos.

Consejo de NWN2

Tu raza, clase, dotes y puntuaciones de característica pueden proporcionarte bonificadores a tus habilidades por encima y más allá de tu selección de habilidades real. Pero, por muchos bonificadores que pueda tener el personaje, lo más probable es que no tengo éxito en la utilización de habilidades para las que no haya comprado ningún rango.

Tipos de habilidades

Hay tres tipos de habilidades: habilidades de clase, habilidades de clase ajena y habilidades exclusivas.

- **Habilidades de clase:** Estas habilidades se engloban en la pericia y entrenamiento de tu clase. Cada punto de habilidad gastado en una habilidad de clase le añade 1 rango. El rango máximo en cualquier habilidad de clase es 3 + tu nivel. Por ejemplo, Abrir cerraduras es una habilidad de clase para los pícaros porque tales acciones encubiertas son una de sus especialidades.
- **Habilidades de clase ajena:** Las habilidades de clase ajena están fuera de lo que los miembros de la clase de tu personaje pueden dominar. Cada rango en una habilidad de clase ajena cuesta dos puntos de habilidad. El rango máximo en cualquier habilidad de este tipo es igual a $(3 + \text{nivel del personaje})/2$, o la mitad que una habilidad de clase. Por ejemplo, Abrir cerraduras es una habilidad de clase ajena para los clérigos, ya que tienen pocos motivos para dominar este campo.
- **Habilidades exclusivas:** Algunas habilidades de clase son propias y exclusivas de una clase determinada y solo pueden aprenderlas los miembros que pertenezcan a ella. En NWN2, las únicas habilidades exclusivas son Interpretar (solo para bardos) y Usar objeto mágico (solo para bardos, pícaros y asesinos).

Consejo de NWN2

Ante la duda, nunca subas una habilidad de clase ajena. En vez de ello, búscate compañeros que tengan como "de clase" esa habilidad que quieres. Por ejemplo, si eres un guerrero, deberías buscar un pícaro capaz de Desactivar trampas en vez de intentar aprenderla por tu cuenta. Si realmente quieres destacar en una habilidad de clase ajena, deberías considerar la posibilidad de adquirir la dote Aprendiz capaz.

Dotes

Una dote te otorga una nueva capacidad o bien mejora otra que ya tuvieras. A diferencia de las habilidades, las dotes son innatas y no tienen rangos ni progresión. O tienes la dote o no la tienes. Algunas dotes son pasivas y te conceden algún beneficio automáticamente, mientras que otras abren nuevas opciones que puedes escoger en las situaciones apropiadas. La primera dote de tu personaje la escoges al crearlo. Se obtiene una nueva dote cada tres niveles de personaje (3, 6, 9, 12, 15 y 18).

Muchas clases confieren dotes específicas o la posibilidad de escogerlas a determinados niveles, y los personajes humanos y mediano fuerte reciben una dote adicional en nivel 1.

Algunas dotes tienen prerequisites y, para seleccionarlas o usarlas, debes poseer la puntuación de característica, dote, habilidad o ataque base indicados. Las dotes se dividen en varias categorías: de rasgos de trasfondo, de competencia, generales, de habilidad y salvación, de lanzamientos de conjuros, metamágicas, divinas, de creación de objetos y títulos.

De rasgos de trasfondo

Solo puedes escoger estas dotes en nivel 1. Suelen ser parecidas en sus efectos a las de habilidad y salvación, aunque algo menos poderosas. Los rasgos de trasfondo representan aptitudes que un personaje adquiere mediante su ascendencia o educación.

- **¿Quién debería escoger un rasgo de trasfondo?** Elige uno si consideras que es parte esencial de lo que te gustaría ser.

Consejo de NWN2

Lanzador de conjuros prodigioso es muy recomendable para cualquier mago o hechicero y es posible que clérigos y druidas lo encuentren también muy útil. Suerte de los héroes es una opción general muy buena si no estás seguro de qué escoger.

Dotes de competencia

Estas dotes afectan a los tipos de armas, armaduras y escudos con los que el personaje puede equiparse. Todas las clases conceden gratis al menos una dote de competencia.

- **¿Quién debería escoger una dote de competencia?** Normalmente, estas dotes no suelen escogerse. Por lo general, las clases ya

empiezan con la dotes de armadura apropiadas: puede que un mago con armadura tenga buena pinta, pero en la práctica el fallo de conjuro arcano causado por la armadura descompensará la protección añadida. Si de verdad quieres usar más armas y armaduras, probablemente harías mejor en coger un nivel suelto de una clase de combate, que te dará muchas competencias gratis.

Dotes generales

Éste es el grupo de dotes más grande. Muchas dotes generales definen cómo funciona un personaje en combate, pues lo hace mejor en ciertas tácticas. Por tanto, tienen un gran impacto en el combate del juego.

Otras muchas te conceden bonificadores relacionados con el combate (bonificadores al ataque, ataques adicionales, etc.) en determinadas situaciones. Ganas automáticamente esos beneficios. Algunas de estas dotes son "tácticas" y te permiten usar una aptitud especial que puedes activar en combate. Las dotes tácticas no hacen nada a menos que las utilices.

Consejo de NWN2
Si no estás seguro de qué dote escoger, probablemente quieras coger una general.
Todas las clases -excepto quizá magos, hechiceros y brujos arcanos- se beneficiarán de ellas.

- **¿Quién debería escoger una dote general?** Cualquier personaje que confíe en las armas (incluso en el combate sin armas) para derrotar a los oponentes encontrará varias dotes generales apropiadas. Algunas son prácticamente requisitos obligados para lograr cierto tipo de estilo. Por ejemplo, si quieres que el personaje empuñe un arma con cada mano, encontrarás que resulta mucho más difícil a menos que escojas Combate con dos armas.

Dotes de habilidad y de salvación

Estas dotes suelen mejorar uno o más de los tiros de salvación y de las habilidades del personaje. No ponen a disposición del personaje nuevas acciones, pero pueden hacer que tenga más éxito en el logro de determinadas tareas.

- **¿Quién debería escoger una dote de habilidad y salvación?** Estas dotes suelen ser menos poderosas que otras, en términos de poder puro y duro. Si quieres que el personaje se especialice en determinada habilidad o desees desarrollar mejor su personalidad y trasfondo, una dote de habilidad y salvación puede ser una buena elección.

Dotes de lanzamiento de conjuros

Estas dotes mejoran la aptitud de lanzar conjuros (o defenderse de ellos, en algunos casos). Para los lanzadores de conjuros no son tan indispensables como las dotes generales -tan orientadas al combate- pueden serlo para otras muchas clases, pero sin duda te darán una ventaja decisiva.

- **¿Quién debería escoger una dote de lanzamiento de conjuros?** Estas dotes son más apropiadas para magos y hechiceros, pero también pueden resultar útiles para clérigos, druidas y brujos arcanos. Las dotes de lanzamiento de conjuros no suelen ser una buena opción para las demás clases.

Dotes metamágicas

Estas dotes permiten a los lanzadores mejorar sus conjuros de diversas formas. Por ejemplo, la dote Potenciar conjuro aumenta en un 50% los efectos numéricos del conjuro a la que se aplique. Si tienes dicha dote, la puedes usar con una *flecha flamígera* para que haga 6-36 de daño en vez de 4-24.

No obstante, hay una contrapartida. Aplicar cualquier dote metamágica a un conjuro aumenta su dificultad, lo cual significa que utiliza una casilla de conjuro de nivel más alto. El nivel depende de la dote metamágica en concreto. Para la dote Potenciar conjuro, son dos niveles, lo que supone que una *flecha flamígera* potenciada deberás lanzarla como conjuro de nivel 5, en vez de 3. Por tanto, aunque aplicar dotes metamágicas a los conjuros puede resultar muy útil, también comporta lanzar lo que empezó como un conjuro más débil.

- **¿Quién debería escoger una dote metamágica?** Estas dotes son mejores para los jugadores experimentados que quieren una mayor versatilidad para sus conjuros. Son un poco más difíciles de usar y no se recomiendan a los nuevos jugadores.

Nota sobre las dotes metamágicas

Los magos y lanzadores de conjuros divinos (clérigos y druidas, así como paladines y exploradores de nivel alto) eligen qué conjuros preparar con una dote metamágica (y, por tanto, a un nivel más alto que el normal) cuando memorizan sus conjuros. En el juego, el panel "Conjuros conocidos" del libro de conjuros tiene pestañas que indican qué conjuros pueden prepararse al nivel seleccionado con una de las dotes metamágicas conocidas. Verás una pestaña por cada dote metamágica que hayas adquirido.

Para hechiceros y bardos, la decisión de utilizar una dote metamágica sucede en el momento de lanzar el conjuro. Al igual que pasa con los demás lanzadores de conjuros, el sortilegio mejorado se ejecuta como si fuera de un nivel más alto. A los hechiceros y bardos se les ofrece la opción "Dote metamágica" en el panel de lanzamiento rápido. Los conjuros mejorados metamágicamente también pueden colocarse en el panel de lanzamiento rápido.

Las dotes metamágicas no pueden alterar conjuros lanzados con varitas, pergaminos u otros objetos.

Cada dote de este tipo solo se puede aplicar a determinados conjuros. Por ejemplo, no es posible aumentar la duración de una *bola de fuego* mediante la dote Prolongar conjuro. En NWN2, solo puede haber una alteración metamágica en un conjuro, aunque se pueden preparar distintos conjuros con distintas dotes metamágicas.

Consejo de NWN2
Conjurar en combate es extremadamente útil para todos los lanzadores de conjuros, en especial para los que llevan poca armadura y cuyos conjuros son más susceptibles de verse interrumpidos. Todo lanzador de conjuros multiclase debería pensar tarde o temprano en ser Lanzador de conjuros veterano.

Dotes divinas

Estas dotes solo las pueden seleccionar los personajes capaces de expulsar muertos vivientes (normalmente, los clérigos y paladines de nivel alto). Estas dotes afectan o recurren a las aptitudes de dichas clases para extraer energía positiva.

- **¿Quién debería escoger una dote divina?** Los paladines, que no son tan efectivos como los clérigos en la expulsión de muertos vivientes, deberían considerar estas dotes para aprovechar más su capacidad de expulsión. Por supuesto, los clérigos también deberían echar un vistazo a las dotes divinas.

Dotes de creación de objetos

Estas dotes le permiten al personaje crear objetos mágicos. Solo los personajes con una dote concreta de creación de objetos pueden fabricar ese tipo de objeto.

Dotes de título

Durante sus aventuras, el personaje puede realizar acciones que le hagan merecedor de dotes de título. Estas dotes se ganan por acciones, tanto buenas como malignas, y no afectan a las que adquieres al subir de nivel. Son indicativas de un estatus y una reputación y no suelen afectar a tus capacidades directamente. Sabrás más cosas sobre estas dotes extraordinarias si eres lo bastante hábil y afortunado como para ganarlas.

Nota de D&D

Excepto en el caso de las dotes metamágicas y divinas, estas categorías no forman parte del sistema de D&D®. NWN2 las usa para ayudar a los jugadores a seleccionar las dotes.

Subir de nivel

Cuando ganas un nivel de personaje, realizas un proceso llamado "subida de nivel". Para subir de nivel en NWN2, entra en la pantalla del personaje y haz clic en el botón "Subida de nivel". A continuación podrás elegir la clase en la que quieras avanzar. Al subir de nivel, mejorarás de distintas formas:

- **Puntos de golpe:** Aumentarán tus puntos de golpe máximos. La cantidad dependerá de la clase que hayas escogido y de tu modificador de Constitución.
- **Puntuaciones de característica:** Cada 4 niveles de personaje (en niveles 4, 8, 12, 16 y 20), deberás escoger una puntuación de característica (Fuerza, Destreza, etc.) para aumentarla en 1.
- **Habilidades:** Ganas el número base de puntos de habilidad de tu clase más tu modificador de Inteligencia para gastarlos en aprender habilidades. A diferencia de otros aspectos de la subida de nivel, no tienes por qué gastarte inmediatamente los puntos de habilidad y puedes guardarlos para una subida de nivel posterior.

Consejo de NWN2

Los puntos de habilidad adicionales derivados de una Inteligencia alta no se ganan retroactivamente.

- **Dotes:** Cada 3 niveles de personaje (en nivel 3, 6, 9, 12, 15, 18) debes elegir una dote. Es decir, si eres un mago y pícaro de nivel 1, la próxima vez que subas de nivel tendrás 3 niveles de personaje y, por tanto, deberás escoger una dote. Esta dote es adicional a las que te pueda proporcionar tu clase.
- **Rasgos de clase:** Ganarás todas las aptitudes especiales propias de tu clase para ese nivel. Por ejemplo, si te conviertes en un paladín de nivel 2, ganarás las aptitudes de imposición de manos y gracia divina. Además, muchas aptitudes de clase mejoran con el nivel de clase, por lo que es posible que tus antiguas capacidades se vuelvan más poderosas.
- **Conjuros:** Si eliges un clase lanzadora de conjuros, serás capaz de lanzar más conjuros al día (y, posiblemente, más poderosos). Es posible que también se te den a escoger nuevos conjuros y, por tanto, tendrás la capacidad de lanzarlos.
- **Familiar o compañero animal** Si eliges una clase que tenga un familiar (mago o hechicero) o un compañero animal (druida o explorador), puedes seleccionar una mascota muy particular. Ten en cuenta que no podrás volver a seleccionar a tu compañero animal o familiar al subir de nivel. Ambos mejoran a la vez que tu clase de personaje, pero mantienen su nombre y su tipo.

Nota de D&D

En el sistema D&D® es necesario gastarse todos los puntos de habilidad cuando se sube de nivel, o se pierden, pero en NWN2 no. Además, en NWN2, no puedes adquirir medio rango de una habilidad de clase ajena. En vez de ello, te cuesta dos puntos de habilidad aumentar en un rango este tipo de habilidad.

Alineamiento

El alineamiento refleja el sentir moral básico de tu personaje. Se divide en dos partes: el eje bien/mal y el eje ley/caos. Los personajes buenos valoran la vida y pueden llegar a ser filántropos, mientras que los malignos son egoístas y suelen hacer daño a los demás para divertirse o sacar provecho de ello. A su vez, los personajes legales valoran las leyes, el orden y la sociedad, mientras que los caóticos valoran la libertad personal. Entre los dos extremos se encuentra la neutralidad. Así que un personaje puede ser legal neutral (legal respecto al eje ley/caos y neutral respecto al bien/mal) o neutral bueno (neutral respecto al eje ley/caos y bueno respecto al bien/mal). Un efecto práctico del alineamiento es que restringe las clases que puedes ser. Por ejemplo, ser un monje requiere de una gran disciplina y solo es propio de personajes legales.

Tu alineamiento puede cambiar en función de tus acciones. Puedes acabar NWN2 con independencia de tu alineamiento, así que juega tal y como consideres que ha de ser tu personaje y experimenta cómo responde el mundo a tus decisiones.

Fundamentos del Combate

El desarrollo del combate en *Neverwinter Nights 2* se explica con mayor profundidad en su propio capítulo, más adelante. En este apartado aprenderás algunos de los mecanismos básicos del combate de *Dungeons & Dragons*.

En NWN2, el combate se *basa en turnos*, lo que significa que cada participante se turna en la realización de sus acciones. Un aspecto del combate basado en turnos es que no verás inmediatamente cómo reacciona tu personaje a la orden que le hayas dado, sino que la llevará a cabo en cuanto vuelva a ser su turno para actuar. Cuando todo el mundo haya realizado sus acciones, habrá pasado un *asalto*. Un asalto dura aproximadamente seis segundos. Si esperas y no haces nada, perderás tu oportunidad de actuar (pasa la partida si necesitas planear tu próxima acción.)

La tirada de ataque

Cuando se efectúa un ataque, el atacante lanza un d20 (que da como resultado un número entre 1 y 20) y se suman a la tirada todos los bonificadores que pueda tener el personaje. Si el resultado es igual o superior a la CA del objetivo, se le logra golpear. Una tirada de 20 es siempre un golpe conseguido y una de 1 es siempre un fallo, aunque el atacante hubiera golpeado a la Clase de Armadura del objetivo. Los ajustes a la tirada de ataque se suelen llamar modificadores *a golpear* (es decir, puede que en la descripción de un conjuro ponga que concede "+2 a golpear", lo que significa que tu tirada de ataque recibirá un bonificador +2).

<p style="text-align: center;">Consejo de NWN2</p> <p>Si tu Constitución llega a subir (o a bajar), tus puntos de golpe también se aumentarán o reducirán retroactivamente. Por tanto, si lanzas un conjuro que te aumente la Constitución, tendrás más puntos de golpe... hasta que termine el efecto del conjuro.</p>
--

Daño

Cuando se golpea a un enemigo (o a ti), el daño del ataque se resta a los puntos de golpe de la víctima. El daño se ve afectado por muchos factores, incluyendo el tipo de arma (un mandoble inflige más daño que una daga), la Fuerza del que la empuñe y los conjuros mágicos. El daño de todos los ataques es aleatorio y puede variar mucho dependiendo de la suerte. La armadura (ver más adelante) hace que sea más difícil golpear, pero no te reduce el daño cuando te golpean (excepto en el caso de algunas armaduras especialmente fabricadas).

Amenaza de crítico y golpes críticos

Siempre que golpeas a un oponente, tienes una oportunidad de infligirle un golpe crítico. Si tu tirada de ataque sin modificar (el número al azar que esté entre 1 y 20) se encuentra en el *rango de amenaza* del arma, el ataque será una *amenaza de crítico*. Una amenaza de crítico te permite hacer otra tirada de ataque (que no es un ataque en sentido estricto). Si este segundo "ataque" también impacta (lo que se conoce como *confirmar* el crítico), habrás logrado un golpe crítico. Los golpes críticos infligen, como mínimo, el doble de daño. Muchas armas tienen un rango de amenaza 20, lo que significa que, si tu tirada de ataque es un 20 exactamente (antes de sumarle los modificadores), el ataque se encontrará en una amenaza de crítico. Algunas armas, como la mayoría de espadas, tienen un rango de amenaza de 19-20, lo que les concede el doble de posibilidades de conseguir una amenaza de crítico. Ciertas armas de especialista, como los estoques, tienen un rango de amenaza de 18-20.

La cantidad de daño que inflige un golpe crítico depende del *multiplicador* del arma. El daño doble (x2) es el más común, pero algunas armas (como las hachas) hacen daño triple (x3) e incluso es posible el cuádruple. El multiplicador se aplica al daño base del arma y a los bonificadores debidos a una Fuerza alta o mejoras mágicas. No se multiplica el daño que dependa de la precisión (como el del ataque furtivo) ni el daño elemental adicional (como el de una espada flamígera).

Así, por ejemplo, la información del crítico de una espada larga es 19-20/x2, lo que significa que consigue una amenaza de crítico con un "resultado" de 19 ó 20 y que inflige doble daño de confirmarse la amenaza.

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. A estos ataques se les llama ataques de oportunidad.

- **Área amenazada:** Si llevas un arma equipada (o vas desarmado pero tienes la dote de Impacto sin arma mejorado), amenazas el área en el que puedes hacer un ataque cuerpo a cuerpo. Por lo general, es todo lo que se encuentre a 5 pies de ti en un arco de 120 grados por delante. 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. Algunas acciones provocan ataques de oportunidad por sí mismas:
 - Atacar con un arma a distancia.
 - Atacar sin armas (sin la dote Impacto sin arma mejorado).
 - Lanzar un conjuro.
 - Activar un objeto mágico de "finalización de conjuro" (rollo de pergamino, varita, etc.).
 - Usar una aptitud sortiliga.
 - Correr.
 - Algunas dotes también provocan un ataque de oportunidad. Consulta en el juego las descripciones de cada dote para más detalles.
- **Efectuar un ataque de oportunidad:** Un ataque de oportunidad es un ataque cuerpo a cuerpo efectuado con tu bonificador de ataque normal. Solo puedes realizar un ataque de oportunidad por asalto.

Tiros de salvación (salvaciones)

Los tiros de salvación, también llamados *salvaciones*, miden la resistencia de uno contra tipos especiales de ataques (venenos, magia y efectos como el arma de aliento de un dragón). Si se supera una salvación, se pueden reducir o impedir los efectos del conjuro o ataque. Los tiros de salvación se ven afectados por algunas puntuaciones de característica y tu nivel de clase. Muchos objetos mágicos también mejoran las salvaciones cuando están equipados. Varios conjuros pueden mejorarlas temporalmente, pero cuidado: ¡otras pueden reducirlas!

- **Fortaleza:** Esta salvación mide tu capacidad de resistir un considerable castigo físico, como el veneno, la parálisis o la muerte mágica instantánea. El modificador de Constitución del personaje se suma a su salvación de Fortaleza.
- **Reflejos:** Cuanto más alto sea tu bonificador de salvación de Reflejos, mejor esquivarás los ataques como la bola de fuego de un mago o el letal aliento de un dragón. Todo modificador de Destreza se suma a la salvación de Reflejos.
- **Voluntad:** Esta salvación refleja la resistencia a la influencia mental y a la dominación, así como a muchos efectos mágicos. Todo modificador de Sabiduría se suma a la salvación de Voluntad.

Al igual que ocurre con las pruebas de habilidad, los tiros de salvación tienen una Clase de Dificultad (CD) asociada a ellos.

Por ejemplo, la CD de un conjuro es igual a 10 más el nivel del lanzador más su modificador de la puntuación de característica. Si un mago con Inteligencia 14 (que le concede un modificador +2) te lanza un conjuro enajenador de nivel 1, la CD será $10 + 1 + 2 = 13$. "Tirarás" un d20, y sumarás tu bonificador a las salvaciones de Voluntad. Si el valor resultante es igual o superior a 13, evitarás los efectos del conjuro. Una "tirada" de 1 siempre es un fallo, por muy alto que tengas el bonificador de salvación.

Magia

Neverwinter Nights 2 es un juego repleto de magia a gran y pequeña escala; desde los magos marginales que escriben pergaminos hasta los poderosos demonios que lanzan bolas de fuego. Aunque no quieras el papel de un lanzador de conjuros, querrás familiarizarte con los rudimentos del sistema de magia de *Dungeons & Dragons* 3.5, ya que muchos de tus compañeros tendrán acceso a conjuros poderosos y algunos de tus oponentes usarán una gran variedad de tretas mágicas para detenerte.

Tipos de conjuros

En la magia hay tres categorías principales: la magia arcana de magos, hechiceros y bardos; la magia divina de clérigos, druidas, paladines y exploradores; y las invocaciones de los brujos arcanos. Los conjuros arcanos y las invocaciones suelen ser conjuros ofensivos, mortales y llamativos, mientras que la magia divina incluye muchos conjuros de curación y mejora, aunque esto es solo una generalización y todas las ramas de la magia incluyen una gran variedad de artimañas. Los conjuros se clasifican por "niveles", que van desde los de nivel 0 (también llamados trucos u oraciones) a los de 9.

Magos, clérigos, druidas, exploradores y paladines deben preparar sus conjuros por anticipado. Los hechiceros y bardos tienen una selección más pequeña de conjuros conocidos, pero no se los han de preparar por anticipado: simplemente lanzan los conjuros que quieran hasta que hayan agotado su límite diario. A este tipo de lanzamiento de conjuros también se le llama *espontáneo*.

Los brujos arcanos lanzan sus invocaciones a voluntad y sin límite al número de veces que pueden hacerlo al día.

Pulsa B para abrir tu libro de conjuros y F para abrir la interfaz de lanzamiento rápido.

Lanzamiento de conjuros

Lanzar conjuros requiere concentrarse (excepto en unos cuantos conjuros excepcionales que se lanzan al instante). Lanzar conjuros en combate puede ser peligroso, ya que los enemigos en alcance de cuerpo a cuerpo tendrán un ataque de oportunidad contra ti. Si te golpea uno de dichos ataques, deberás superar una prueba de habilidad de Concentración con una CD igual a $10 + \text{el daño recibido} + \text{el nivel del conjuro}$ a lanzar o perderás el conjuro.

Los lanzadores de conjuros arcanos que lleven armadura tienen una posibilidad de perder cualquier conjuro que intenten lanzar.

Los lanzadores de conjuros divinos pueden lanzarlos aunque lleven armadura, y los bardos y brujos arcanos pueden llevar armadura ligera sin impedimentos.

Escuelas de magia

Las escuelas de magia son grupos de conjuros relacionados que funcionan de forma similar. Los magos pueden optar por especializarse en una escuela de magia, lo que les hará ganar un conjuro preparado adicional por nivel de conjuro en la escuela que hayan elegido, pero a costa de perder la capacidad de lanzar conjuros de una escuela opuesta. No tienes por qué especializarte y puedes seguir teniendo acceso así a todo los conjuros.

Las ocho escuelas de magia son:

Abjuración (A): Los conjuros de esta escuela se utilizan para proteger a quien los lanza (y a sus aliados) contra los ataques tanto físicos como mágicos.

Conjuración (C): Estos conjuros traen criaturas y objetos ante el lanzador, normalmente, en forma de aliados convocados.

Adivinación (D): Los conjuros de esta escuela permiten al lanzador ver el futuro para adelantarse a los acontecimientos venideros. Las adivinaciones son útiles para recopilar información y ayudar de varias maneras al combate.

Encantamiento (E): Estos conjuros te pueden dar el control de otra criatura o imbuir a un aliado capacidades mejoradas.

Evocación (V): Estos conjuros manipulan la energía o crean algo de la nada. Muchos de los mejores sortilegios ofensivos son evocaciones.

Ilusión (I): Las ilusiones alteran la percepción, haciendo invisibles a las criaturas o haciendo que los enemigos vean y oigan cosas que no están allí.

Nigromancia (N): Los conjuros de nigromancia permiten manipular, crear y destruir vida.

Transmutación (T): Las transmutaciones transforman al receptor, ya sea sutil o abiertamente.

Bonificadores y apilamiento

Muchos tipos de conjuros, objetos y otros efectos te concederán bonificadores. Por ejemplo, el conjuro *bendecir* te concede un bonificador +1 de ataque. Los bonificadores del mismo tipo no se apilan entre sí. Así que, si te lanzas dos conjuros de *bendecir* (o un *bendecir* y una *plegaria*, que es un conjuro similar), tu bonificador de ataque seguirá siendo +1, no +2. Una *lanza +1* también te concede un bonificador +1 de ataque (y bonificador de daño). El bonificador de la lanza es distinto que el de *bendecir*, por lo que, si te bendicen mientras llevas una *lanza +1*, tendrías un bonificador +2 de ataque total.

Una excepción a esta regla son los bonificadores de esquiva a la CA, que derivan de una Destreza alta, las dotes de Esquiva y Movilidad y muchos conjuros y objetos. Los bonificadores de esquiva se apilan hasta un máximo de +10.

Nota de D&D

Verás que en NWN2 se apilan más tipos de modificadores que en D&D. Por ejemplo, en NWN2 los bonificadores de mejora a las puntuaciones de característica derivados de los objetos mágicos sí que se apilan con los derivados de los conjuros.

Nota de D&D

Tu ataque base (AB) es el bonificador a las tiradas de ataque obtenido de tus clases y clases de prestigio. El ataque base aumenta con el nivel y siempre se apila. Los objetos y conjuros nunca lo aumentan. El ataque base es un requisito para conseguir muchas dotes y clases de prestigio.

Fundamentos de Neverwinter Nights 2

En este capítulo se habla de los conceptos básicos que debes conocer para jugar. Cubre los aspectos de la creación del personaje y cómo funciona la interfaz general, incluyendo la memorización de conjuros y la interacción con objetos.

Creación del personaje

Antes de que puedas jugar a *Neverwinter Nights 2* tendrás que decidir qué tipo de personaje quieres encarnar. Puedes personalizarlo de muchas maneras y crear cualquier número de personajes, así que experimenta cuanto quieras.

Neverwinter Nights 2 tiene un sistema muy flexible a la hora de modificar los personajes, así que no te preocupes mucho por las decisiones que tomes al principio. Por ejemplo, podrías crear un gnomo bárbaro para demostrarles a los demás jugadores que los gnomos son los mejores combatientes. Pero es posible que después de un tiempo te des cuenta de que pasas más tiempo alabando sus hazañas con canciones y poemas que luchando de verdad. En ese punto el personaje podría convertirse en 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. Gran parte de la diversión de *Dungeons & Dragons* está en ver cómo crece y cambia tu personaje. Si no tienes muy claro cómo pasar a la siguiente pantalla o no estás seguro de haber hecho la mejor elección, pulsa el botón "Recomendar" y el juego hará una buena elección por ti. Durante la creación inicial del personaje puedes seleccionar un "conjunto", que no es más que un grupo de dotes y habilidades centradas en un tema en particular.

Raza y sexo

El primer paso en la creación de un personaje es elegir una raza y un sexo. *Neverwinter Nights 2* tiene ocho razas básicas y 16 subrazas entre las que puedes elegir. Por ejemplo, si seleccionas la raza de planodeudo, se te pedirá que elijas entre las subrazas de aasimar y tíflin. Ambos sexos son igual de poderosos, y tu elección no afectará a los logros que puedas conseguir en el juego. Por motivos de interpretación, algunos personajes del juego interactuarán contigo de forma diferente en función del sexo que hayas elegido.

Apariencia

Elige entre una gran variedad de cabezas y peinados para tu personaje. También puedes cambiar el color de la piel, el cabello y los ojos.

Clase

El tercer paso, y quizá el más importante de la creación del personaje, es elegir la clase. Todas las clases están abiertas a cualquier combinación de sexo y raza. Para obtener una información más concreta sobre la clase que elijas, consulta su descripción en el juego, en la pantalla de creación del personaje.

Alineamiento

Elige un alineamiento, que representa la moral y los principios que sigues.

Puntuaciones de característica

En NWN2 las puntuaciones de las características se determinan mediante un sistema de compra por puntos. Empiezas con un 8 en cada una de las seis características, y tienes 32 puntos para gastar en aumentarlas. No podrás subir ninguna característica más allá de 18, aunque quizá puedas hacerlo durante el transcurso de la partida. A medida que una puntuación de característica alcanza niveles excepcionales, se hace más cara de subir, tal y como se muestra en el siguiente cuadro. Por ejemplo, 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 cuando incrementes una o dos de forma excepcional. Ten en cuenta que los ajustes raciales a las puntuaciones se aplicarán después de que hayas asignado los puntos.

Puntuaciones de característica		
Puntuación	de	característica
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

Trasfondo

En *Neverwinter Nights 2*, tu personaje puede elegir un rasgo de trasfondo, que detalla tu historia en tu ciudad natal de Puerto Oeste antes de que empiecen los acontecimientos de la partida. ¿Eras un humilde granjero, un miembro de la milicia de la ciudad o te has pasado tus primeros años siendo un pendenciero y un matón? Cada rasgo de trasfondo confiere un bonificador (y un penalizador) especial y afectará a la manera en que te tratarán los habitantes de Puerto Oeste.

Personalización adicional

Después de haber elegido las puntuaciones de característica, tendrás la opción de escoger el conjunto de tu personaje. Los conjuntos están pensados para los jugadores que deseen empezar a jugar sin tener que pasar por todos los pasos necesarios para diseñar un personaje desde el principio. Con un conjunto se seleccionan automáticamente las habilidades, las dotes y los conjuros apropiados para la clase escogida. Cada clase tiene un conjunto predeterminado, que se selecciona automáticamente cuando haces clic en el botón "Recomendar". Para personalizar al personaje con habilidades, dotes y conjuros en concreto, haz clic en el botón "Personalizar" que hay en la parte inferior de la lista de conjuntos. Al hacerlo pasarás a las pantallas siguientes:

Habilidades

Cada personaje recibe unos puntos con los que adquirir habilidades iniciales en función de la clase, la Inteligencia y la raza. Las habilidades que son propias de tu clase se conocen como "habilidades de clase" y tienen el icono de tu clase al lado (por ejemplo, si seleccionas un guerrero, verás el icono de la espada y el escudo al lado de Concentración) y las habilidades que aparezcan en letras rojas son las que no puedes adquirir. A todas las demás se las llama "habilidades de clase ajena" y es más costoso avanzar en ellas. Haz clic en el botón "Recomendar" y el juego distribuirá automáticamente tus puntos de habilidad. Si no pretendes ser consecuente con el resultado de la opción "Recomendar", el conjunto que elijas no te afectará después de la creación del personaje. Puedes hacer clic en el botón "Siguiente" antes de gastar todos los puntos de habilidad (hasta 5 de los puntos que no gastes los podrás invertir posteriormente cuando avances).

Ganarás más puntos de habilidad cada vez que subas de nivel. El número base de puntos de habilidad que recibes depende de tu clase (consulta los puntos de habilidad base en la descripción de dicha clase, en el apartado "Manual del jugador"). También recibes tantos puntos de habilidad adicionales como bonificador de Inteligencia tengas. En nivel 1 (es decir, cuando creas al personaje), recibes esta cantidad multiplicada por cuatro.

Dotes

Al principio tendrás una dote al menos, y posiblemente más, dependiendo de la clase y la raza a las que pertenezcas. Las dotes se agrupan según su funcionalidad (de combate, metamágicas, de creación de objetos, etc.) y puedes hacer clic en cualquier categoría para expandir o contraer sus dotes. Para seleccionar una dote haz clic en la flecha para moverla desde la lista de dotes disponibles (o devolverla a ésta si cambias de idea). Haz clic en el botón "Recomendar" y el juego decidirá las dotes por ti. A diferencia de las habilidades, debes seleccionar todas las dotes que te sea posible para poder continuar, no puedes guardarte dotes para más adelante.

Dominios y escuelas

Ciertas clases lanzadoras de conjuros requieren que elijas una escuela o dominio, que representa el "tipo" de magia que tu personaje lanza mejor. Los magos pueden ser generalistas u optar por especializarse en una escuela, como ilusión o nigromancia. Los clérigos tienen dominios (como guerra, curación o fuego) que les proporcionan aptitudes y conjuros adicionales. Los clérigos escogen dos dominios.

Selección de conjuros

Los magos, hechiceros y brujos arcanos deben escoger los conjuros con los que empiezan. Este procedimiento es similar a la selección de dotes, con la salvedad de que los conjuros se clasifican por niveles. Selecciona los conjuros que quieras o haz clic en "Recomendar" para dejar que el juego elija tu repertorio inicial.

Selección de familiares o animales

Los magos, hechiceros, druidas y exploradores reciben criaturas especiales que los acompañan.

Selecciona a tu compañero animal o familiar de la lista disponible y ponle un nombre o selecciona "Al azar" para generarlo.

Nombre y biografía

Para terminar la generación del personaje, dale un nombre y un apellido. Puedes generar al azar uno de ellos o los dos si no se te ocurre ninguno. Cuando hayas acabado con el personaje, pulsa el botón "Listo".

El juego

La pantalla de acción es la vista principal que usarás al jugar a NWN2. La mayor parte de la pantalla representa el mundo de juego, con tu personaje colocado en el centro. A los extremos de la pantalla verás varios elementos de la interfaz (también llamada "HUD"). A continuación se describen los componentes de la pantalla de acción.



1. **Mundo de juego.** La pantalla de acción está presidida por el mundo de juego, que muestra a tu personaje y lo que le rodea. A continuación se explica cómo moverse por el mundo de juego.
2. **Personaje activo.** El personaje activo es el que estás controlando en un momento dado. Puedes alternar el control entre tu propio personaje y sus compañeros.
3. **Minimapa.** El minimapa te muestra una vista aérea del área que rodea al personaje activo. La flecha que aparece en el centro indica la dirección a la que se dirige el personaje activo. El trapezoide que sale de la flecha indica la vista de cámara. Los botones + y – amplían y reducen el minimapa. Los alfileres circulares del mapa representan lugares, personajes y objetos especiales, entre otros. Si uno de estos alfileres se encuentra más allá de los límites del mapa, una flecha en el borde de éste indicará la dirección exacta. Si pones el cursor encima de uno de los alfileres, se mostrará un texto de información sobre ese lugar.
4. **Barra de modos.** Esta barra se usa para activar y desactivar los diversos estados. Algunos de éstos (como el Ataque poderoso y la Pericia en combate) se excluyen mutuamente. Algunos modos solo están disponibles si el personaje activo tiene ciertas dotes o habilidades.
5. **Ventana de conversación.** Esta ventana, que es transparente, muestra información del juego (como el daño que infliges y tus tiradas de ataque) junto con todo lo que puedas oír. En multijugador, todo lo que digan los demás jugadores también aparecerá en esta ventana. Para hablar con los demás, pulsa Intro y escribe lo que quieras decir. El diálogo con los demás jugadores se explica con más detalle en el apartado "Multijugador".
6. **Barra de menús.** Esta barra contiene botones que activan una gran variedad de interfaces importantes:
 - **Personaje.** Abre la pantalla de información del personaje activo.
 - **Inventario.** Abre el panel del inventario del personaje activo.
 - **Diario.** Abre el diario.
 - **Libro de conjuros.** Abre el libro de conjuros del personaje activo.
 - **Lista de jugadores.** La lista de los jugadores que están conectados en una partida multijugador.
7. **Barra de acceso rápido.** Esta barra contendrá las acciones que quieras, como conjuros, objetos y aptitudes de clase. Arrastra y suelta cualquier acción u objeto en la barra de acceso rápido y se rellenará ese espacio. Puedes realizar cualquier acción incluida en la barra de acceso rápido si haces clic en dicha acción o si pulsas su número correspondiente en el teclado.
8. **Barra del grupo.** La barra del grupo es una lista de todos los miembros de éste en la que se muestran el retrato y la barra de salud de cada uno. Hacer clic en un retrato es lo mismo que hacer clic en el personaje en el mundo de juego, así que puedes usar esta barra para lanzar un conjuro sobre un compañero, por ejemplo.
9. **Cola de acciones.** Esta cola muestra la acción que tengas entre manos y todas las acciones que hayas ordenado. Las acciones se realizarán en el orden en que aparezcan en la cola, y cuando des una nueva orden ésta se pondrá al final de la cola. Algunas órdenes, como moverse, borran la cola de acciones y se llevan a cabo de inmediato. Haz clic en una acción de la cola para quitarla.
10. **Objetivo seleccionado.** Si has seleccionado un objetivo, su retrato y su barra de salud aparecerán a la derecha del minimapa. Este objetivo será el receptor predeterminado de cualquier aptitud que utilices, incluyendo el lanzamiento de conjuros.
11. Menú Esc Guarda el progreso de la partida, carga una partida guardada y configura las opciones del juego.

Moverse por el mundo de juego

Usa el ratón para mover el cursor por la pantalla. En general, clic izquierdo (clic) mueve a tu personaje o ejecuta la acción por defecto y abre el menú desplegable. Cuando pongas el cursor encima de un objeto, éste cambiará para indicar la acción predeterminada que realizará el personaje cuando hagas clic izquierdo. Por ejemplo, cuando el cursor del ratón se encuentre encima de una criatura hostil, se convertirá en un icono de combate, indicando así que con clic izquierdo atacarás a la criatura.

Al hacer clic derecho en una criatura u objeto lo seleccionas como objetivo. Cuando elijas una acción (como lanzar un conjuro) el objetivo que tengas en ese momento se convertirá la víctima (o el beneficiario) de la misma.

Al hacer clic derecho en cualquier otro lugar del mundo anularás la selección del objetivo que tengas. Si llevas a cabo una acción sin tener ningún objetivo seleccionado, el cursor cambiará para indicarlo y podrás hacer clic en una criatura u objeto para convertirlo en tu objetivo.

Por ejemplo, puedes hacer clic derecho en un orco y luego en la barra rápida para lanzarle un *proyectil mágico*. O también puedes hacer clic primero en el conjuro *proyectil mágico* y luego en el orco.

Si mantienes pulsada la tecla Mayús mientras haces clic derecho en una criatura u objeto, abrirás el menú desplegable de acciones que puedes realizar con él. Por ejemplo, si eres un monje y abres el menú desplegable sobre un enemigo, al seleccionar la opción "Puñetazo aturdidor" lanzarás dicho ataque contra la criatura. Tras llevar a cabo la acción seleccionada en una criatura u objeto, éste se convertirá en tu objetivo. Si mantienes pulsado el botón izquierdo sobre una criatura u objeto también abrirás el menú desplegable.

Acciones y movimiento con el teclado

También puedes moverte por el mundo mediante el teclado. Las teclas W, A, S, y D controlan tu movimiento. La tecla W te hace avanzar; la S, retroceder; la A te hace girar a la izquierda; y la D, a la derecha. También puedes usar Mayús-A para desplazarte lateralmente hacia la izquierda y Mayús-D para hacer lo mismo hacia la derecha.

Controles de cámara

La cámara de *Neverwinter Nights 2* te permite ver la acción desde muy lejos para tener una vista más amplia de las inmediaciones o acercar la cámara al personaje para observarlo con mayor detalle. Los controles de la cámara son los siguientes:

Vistas de cámara

- **Cámara superior:** La cámara tiene una orientación fija, y se mueve solo lo necesario para mantener al personaje activo en el centro de la pantalla. La cámara superior es el ajuste de cámara predeterminado.
- **Cámara de conducción:** En este modo, la cámara se queda fija sobre el hombro del personaje activo y cambia de ángulo para mantener el encaramiento y el movimiento del personaje.
- **Cámara de persecución:** Similar a la cámara superior, pero la de persecución gira a la vez que lo hace el personaje.
- **Cámara libre:** La cámara no está fija en los personajes, sino que se desplaza al mover el cursor del ratón hacia el borde de la pantalla.

Pulsa el * [asterisco] del teclado numérico para alternar entre las vistas de cámara.

Rueda del ratón

- Para cambiar el ángulo de la cámara, mantén pulsado el botón de la rueda del ratón.
- Mueve la rueda del ratón hacia adelante para acercar la cámara.
- Mueve la rueda del ratón hacia atrás para alejar la cámara.

Comandos del teclado para la cámara	
Tecla	Acción
Girar cámara a la izquierda	Flecha izquierda
Girar cámara a la derecha	Flecha derecha
Acercar cámara	Flecha arriba
Alejar cámara	Flecha abajo
Inclinar cámara hacia arriba	Re Pág
Inclinar cámara hacia abajo	Av Pág
Cambiar modo de cámara	* (numérico)

GUÍA DE LA INTERFAZ

Este apartado describe las pantallas a las que accederás para cambiar las configuraciones y averiguar más sobre tu personaje y el juego.

Panel del personaje

Este panel te muestra todas las aptitudes y estadísticas vitales. Puedes abrirlo si haces clic en el icono del personaje, en la barra de menús, o si pulsas "C". Las diversas pestañas que hay en el panel del personaje son:

<<Insert Screenshot>>

Pestaña de información

Esta pestaña contiene tus estadísticas vitales, que incluyen la raza, la clase, el nivel, los atributos, el alineamiento, las salvaciones, la experiencia necesaria para el próximo nivel, la Clase de Armadura y los puntos de golpe que tienes. La parte inferior de este panel contiene información detallada, como el bonificador de ataque y el daño de las armas equipadas, la resistencia a conjuros y el fallo de conjuro. Usa la barra de desplazamiento de la mitad inferior del panel de información para examinar todo su contenido.

Pestaña de habilidades

Este panel muestra todas las habilidades y los modificadores de habilidad del personaje. El modificador de una habilidad es igual a todos los rangos que se tengan en ella más el modificador por puntuación de característica y todos los bonificadores debidos a dotes, objetos y conjuros. Haz clic en el icono de cualquier habilidad para obtener más información.

Pestaña de dotes

Este panel incluye todas las dotes que tienes. Las dotes que adquieras durante la creación del personaje y a medida que subas de **nivel** se agruparán según su funcionalidad (rasgos de trasfondo, generales, de competencia, de lanzamiento de conjuros o de habilidades y salvaciones), mientras que las dotes que se te otorguen automáticamente por tu raza aparecerán como aptitudes raciales y de clase. Haz clic en una categoría de dotes para obtener una vista expandida y haz clic en una dote en concreto para obtener más información sobre ella. Vuelve a hacer clic en la categoría para ocultar la vista expandida.

Pestaña de comportamiento

Esta pestaña muestra varios ajustes de la IA que se pondrán en funcionamiento cuando el personaje no esté en activo o cuando su cola de acciones esté **VACÍA**. Si quieres controlar completamente a tus personajes, activa el modo Marioneta.

Panel del inventario

Este panel de inventario (tecla I) muestra tus posesiones. La cuadrícula de la parte inferior muestra el contenido de la mochila. Puedes acceder a más espacio en el inventario si haces clic en uno de los iconos de bolsas que hay en el panel. Cada icono representa una página nueva del almacén de objetos.

La parte superior del panel muestra diversas estadísticas sobre tu personaje y su equipo. El "monigote" indica los objetos que has puesto en cada espacio para el equipo. Se mostrarán tus puntos de golpe, clase de armadura, oro y peso transportado. Ten en cuenta que si llevas demasiadas cosas (la cantidad exacta dependerá de tu Fuerza), irás cargado y se reducirá tu velocidad de movimiento.

Para equiparte con un objeto, arrástralo desde la zona inferior de la mochila hasta el espacio apropiado o límitate a hacer doble en el objeto en la zona de la mochila. Accede al menú desplegable (clic derecho o mantener pulsado el botón izquierdo del ratón) para examinar cualquier objeto o dejarlo. El menú desplegable también te permite equiparte, desequiparte y usar objetos apropiados.

Panel de conjuros

Para acceder al panel de conjuros, pulsa la tecla B. Éste se divide en "Conjuros conocidos" y "Conjuros memorizados". Los segundos son los que podrás lanzar después de haber descansado. Los conjuros conocidos no son los que tienes memorizados en ese momento, sino los que *puedes* memorizar. Es necesario que magos, clérigos, druidas, paladines y exploradores preparen sus conjuros antes de memorizarlos (es decir, han de tener preparada el área de "Conjuros memorizados"), mientras que esto pueden ahorrárselo los bardos, brujos arcanos y hechiceros. Estas últimas clases lanzan los conjuros directamente de la lista de conjuros conocidos y no utilizan la de memorizados.

Para preparar un conjuro, selecciona primero la clase lanzadora de conjuros en la parte superior del libro de conjuros. Cuando hayas seleccionado la clase de conjuros, elige el nivel del conjuro en las burbujas numeradas que hay debajo de los iconos de clase.

Si tienes una dote metamágica, verás listas especiales para los conjuros que puedes aprender a ese nivel con la mejora que te proporciona dicha dote. Por ejemplo, si tienes la dote Prolongar conjuro, tu lista de conjuros de nivel 2 incluirá versiones prolongadas de los conjuros de nivel 1 a los que puedas aplicarles la dote.

Haz clic izquierdo sobre un conjuro para poder memorizarlo. Puedes hacer clic izquierdo en un espacio ocupado por un conjuro para vaciarlo.

La parte destinada a los conjuros memorizados en el libro de conjuros indica cuántos conjuros puedes memorizar de cada nivel. Por ejemplo, si hay dos casillas debajo de nivel 4, el personaje podrá memorizar dos conjuros de nivel 4. Cada conjuro memorizado representa un lanzamiento del mismo, por lo que puedes memorizar el mismo conjuro varias veces. Si el personaje es multiclase y tiene acceso a los conjuros de varias clases, repite el proceso de preparación para memorizar conjuros para cada clase lanzadora de conjuros. Recuerda que no llegarás a tener disponibles los conjuros memorizados hasta que hayas descansado. Para descansar, pulsa la tecla "R".

Panel de lanzamiento rápido

Pulsa F para abrir el panel de lanzamiento rápido. Tus clases lanzadoras de conjuros se mostrarán en la parte superior. Si eres mago, clérigo, druida, explorador o paladín, todos los conjuros memorizados se mostrarán organizados por nivel del conjuro. El número que aparece sobre un conjuro indica cuántas veces puedes lanzarlo antes de tener que descansar.

Si eres bardo, hechicero o brujo arcano, no tienes que memorizar los conjuros, pues todos los que conozcas aparecerán mostrados. El número que aparece sobre un conjuro indica cuántos espacios hay disponibles en ese nivel de conjuro (no el número de veces que puedes lanzar cada uno).

También puedes usar el panel de lanzamiento rápido para convertir de manera espontánea conjuros en sortilegios de convocar monstruo (si eres druida) o de curar/infligir (si eres clérigo), siempre que hayas marcado el cuadro de Conversión espontánea en la parte superior de la interfaz.

Panel del diario

Este panel contiene información sobre las misiones que tengas en marcha y funciona como registro de los acontecimientos que hayan sucedido en la aventura. La pestaña de misiones incluye todas las misiones, mientras que la pestaña de completadas guarda los detalles sobre todas las misiones que has terminado (ya sea con éxito o no). Puedes hacer clic en los botones de clasificación para ordenar las misiones.

Menú Esc

El menú Esc te permite cargar y guardar partidas, guardar a tu personaje para usarlo en otro módulo de NWN2, cambiar las opciones del juego y salir de la partida. Para acceder al menú Esc, pulsa la tecla Esc o haz clic en su icono, en el menú del jugador.

Reanudar partida. Vuelve a la partida y cierra el menú Esc.

Guardar partida. Guarda tu progreso. Las partidas guardadas se almacenan en la carpeta Mis documentos\Neverwinter Nights 2\saves.

Carga una partida guardada. Esta opción es útil si has cometido un error y quieres volver a una partida guardada anterior.

Exportar personaje. Guarda tu personaje para jugar con él en otro módulo. Los personajes exportados se almacenan en la carpeta Mis documentos\Neverwinter Nights 2\localvault.

Opciones de juego. Configura los gráficos, el sonido, la cámara y los ajustes del juego, incluyendo la dificultad. Si NWN2 se ejecuta de manera lenta en tu ordenador, intenta cambiar la configuración de los gráficos en esta sección.

Menú principal. Sale de la partida actual y vuelve al menú principal de NWN2.

Salir del juego. Sale de Windows.

Interacciones más frecuentes

Durante una partida de *Neverwinter Nights 2*, te encontrarás gran variedad de cosas con las que podrás interactuar. Al hacer clic izquierdo en cualquier objeto, el personaje realizará la acción predeterminada con él. Puedes hacer clic derecho con Mayús (o mantener pulsado el botón derecho del ratón) en cualquier objeto interactivo para acceder a su menú desplegable, donde verás las acciones que puedes llevar a cabo con él. Algunas de las cosas con las que puedes interactuar son:

Enemigos

Las criaturas hostiles brillarán en color rojo cuando sitúes el ratón sobre ellas, y el cursor se convertirá en el icono de ataque. Haz clic para atacar a la criatura (que es la acción predeterminada, tal y como indica el cursor en forma de espada). Puedes sopesar la dificultad que entraña una criatura si la examinas: haz clic derecho con Mayús en ella para abrir el menú desplegable y selecciona la opción "Examinar". A veces, examinar a los enemigos te proporciona pistas acerca de cómo vencerlos.

Amigos

Cuando sitúas el ratón sobre las criaturas que no son hostiles, éstas se vuelven azules (o verdes si son de tu grupo), y el cursor se convierte en un icono de hablar. Hablar con otros personajes es una parte esencial de *Neverwinter Nights 2*, ya que no todos los problemas pueden resolverse solo a base de conjuros y espadas. A veces, la gente iniciará un diálogo contigo y otras veces serás tú quien empiece la conversación. Si pones el cursor encima de un bocadillo de diálogo que esté sobre un personaje, podrás hacer clic en éste para hablar con él.

Algunos personajes tienen poco que decir y su respuesta les aparecerá sobre la cabeza. Pero otros personajes ofrecen un diálogo más detallado. Tus preguntas y respuestas aparecerán en una lista numerada. Para seleccionar una respuesta, haz clic en ella o pulsa la tecla con el número correspondiente. Si aparece un término entre corchetes (por ejemplo, "[Engañar]") delante de la opción de la respuesta, es que la opción elegida supone una acción (y, posiblemente, una prueba de habilidad). Es posible que encuentres que ciertos atributos, razas, clases y sexos permitan opciones especiales de diálogo con algunos personajes.

También es posible que, en determinadas condiciones, una criatura que antes no lo fuera se vuelva hostil hacia ti, en cuyo caso se comportará como un enemigo.

Mercaderes

Al hablar con algunas criaturas o personas amistosas abrirá un panel de mercader que te permitirá comerciar con ellas. Comprar objetos es muy parecido a usar un recipiente. En la parte superior de la ventana de la tienda hay iconos de armas, armaduras, pociones, objetos mágicos y misceláneos. Al hacer clic en cualquier icono se mostrará esa categoría de mercancía en la cuadrícula. Para comprar un objeto, haz doble clic en él dentro del inventario de la tienda. Aparecerá 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. Para vender un objeto, haz doble clic en él dentro de tu inventario.

Objetos

Los objetos y las armas se asignan a la barra de acceso rápido con solo hacer clic y arrastrarlos (desde tu inventario, por ejemplo) a un espacio de la barra. Los objetos que estén en la barra de acceso rápido se pueden seleccionar o usar directamente desde esa barra. Haz clic en un objeto de la barra de acceso rápido para equiparte con él (si se trata de un arma) o para usarlo (si es un objeto utilizable).

Algunos objetos, como gemas y flechas, pueden apilarse en el mismo espacio. Para ello, arrastra un objeto "similar" hasta otro. El tamaño máximo del apilamiento varía en función del tipo de objeto. Puedes separar apilamientos si haces clic derecho con Mayús en un objeto para abrir el menú desplegable. Selecciona la opción "Dividir" y escribe cuántos objetos quieres en el segundo apilamiento.

Recipientes

Los recipientes funcionan de una manera muy parecida al inventario. Puedes hacer clic en un recipiente para acceder a él. También se abrirá el panel de tu inventario. Para pasar un objeto del recipiente a tu personaje, o viceversa, arrástralo y suéltalo.

Los recipientes que tengan la llave echada pueden ser forzados, reventados a golpes o abiertos mediante un conjuro. Haz clic con Mayús en el recipiente para acceder a su menú desplegable, y selecciona la acción que quieras realizar.

Puertas

Si tienes la llave apropiada, puedes abrir una puerta. De lo contrario, en casi todas las puertas es posible intentar forzar su cerradura, echarlas abajo o abrirlas mágicamente. Sin embargo, puede que algunas puertas no se abran hasta que se den ciertas condiciones. Busca pistas en el mundo de juego para saber cómo superar esos obstáculos.

Desactivación de trampas

Para poder desactivar una trampa, antes has de encontrarla. Cuando no estés en el modo "Búsqueda activa", que puede activarse mediante la barra de modos, realizarás las pruebas de buscar a la mitad de tu modificador de habilidad. En el modo Búsqueda activa te moverás a una velocidad reducida, pero realizarás las pruebas de Buscar con todo tu modificador de habilidad.

MULTIJUGADOR

Además de jugar la emocionante campaña de *Neverwinter Nights 2*, deberías investigar el juego en línea con otros jugadores del mundo. *Neverwinter Nights 2* te permite jugar en línea con otros en un mundo que hayáis creado a vuestro antojo.

El juego incluye una completa herramienta de desarrollo que permite a los jugadores de cualquier sitio crear sus propios mundos para que los exploréis. Esta herramienta de desarrollo es la misma que hemos utilizado para crear el juego, lo cual supone que tienes un gran potencial a tu alcance.

Para jugar a *Neverwinter Nights 2* en modo multijugador necesitarás una conexión con otros ordenadores, ya sea mediante Internet o una red de área local (LAN). Puedes ser el anfitrión de un servidor de juego, para permitir que otros jugadores se unan a ti en tus aventuras, o bien conectarte a una partida ya existente de la que sea anfitriona otra persona. La campaña oficial puede jugarse en modo multijugador hasta con tres personas más.

Para averiguar más acerca de la comunidad de Internet, las partidas y cómo crear tu propio mundo de NWN2, visita www.obsidianent.com y haz clic en el logotipo de NWN2. Si estás usando un router o firewall, quizá tengas que cambiar su configuración para poder ser el anfitrión de una partida de NWN2. No lo dudes y busca ayuda en línea si la necesitas para configurar adecuadamente tu equipo para el modo multijugador de NWN2.

Perfil del jugador

La primera vez que juegues en línea se te pedirá que crees un perfil de jugador.

Este perfil permite a *Neverwinter Nights 2* distinguir a los jugadores y también te da acceso a áreas especiales del sitio web de la comunidad de usuarios de *Neverwinter Nights 2* (www.nwn2.com). Si ya has creado un perfil de jugador, ya sea en el juego o en el sitio web de la comunidad de *Neverwinter Nights 2*, o ya tienes un perfil de NWN1, introduce tu nombre de jugador y tu contraseña para continuar. Si aún no has creado un perfil, pulsa el botón "Cuenta" para crearlo e introduce el nombre de jugador y la contraseña que quieras.

Unirse a una partida multijugador

Si solo quieres jugar una partida, haz clic en "Multijugador" en el menú principal y escoge la opción "Unirse".

A continuación, aparecerá una lista de las partidas de NWN2 disponibles. Si estás jugando sin una conexión a Internet, el juego puede detenerse un momento en esa pantalla.

Para unirse a una partida local, haz clic en "LAN", en el menú de Multijugador. El ordenador buscará partidas en la red local, en vez de hacerlo en el servicio de reunión de Internet.

Puedes clasificar las partidas mediante los filtros que se encuentran en la parte superior de la página correspondiente si haces clic en cada filtro. También puedes hacer clic en el botón de activación de tipos de partida para que te muestre las partidas de un tipo determinado.

Haz clic en la partida a la que te gustaría unirse y, a continuación, en el botón "Conectar".

El botón "Conectar directamente" te permite conectar con la partida de un ordenador en concreto con solo introducir su dirección IP.

Consejo de NWN2

El equipo que hace de anfitrión suele llamarse servidor (este término también se usa para denominar al software que se utiliza en el equipo anfitrión). Los equipos que se conectan al servidor se llaman clientes.

Jugador contra Jugador

La configuración jugador contra jugador (J/J) determina las condiciones bajo las que los personajes de los jugadores se pueden dañar unos a otros. *Neverwinter Nights 2* proporciona tres niveles de jugador contra jugador: 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. El ajuste "J/J total" te permite dañar a cualquier otro jugador que haya en la zona a menos que esté bloqueada contra J/J (como es el caso de una tienda). Los conjuros con área de efecto dañarán a los otros personajes que estén dentro del área de efecto del conjuro. La configuración de J/J de las opciones del servidor dicta el nivel máximo de conflicto J/J que se permite en el módulo. 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 como "Sin J/J", todas las áreas del módulo estarán con esa opción.

Personajes locales y personajes del servidor

Neverwinter Nights 2 tiene dos tipos de personajes: locales y 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.

Es como si te llevaras los personajes locales a casa después de jugar.

Un personaje del servidor se guarda en el servidor de juego al que te unes. Únicamente tendrás acceso a él mientras estés conectado a ese servidor. En realidad, es 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.

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 solo permita personajes del servidor, puedes crear uno nuevo allí si pulsas el botón "Nuevo personaje", en la página de la lista de personajes.

Escoger un personaje

Una vez te hayas unido a una partida, se abrirá la página "Seleccionar personaje".

A la izquierda verás una lista de los que estén disponibles. Elige uno y haz clic en el botón "Iniciar el juego" para empezar. A veces hay algunos personajes que no están disponibles porque el servidor en el que te encuentras no permite jugar con ellos. Las restricciones pueden deberse a los ajustes de nivel o clase del módulo o a que el servidor solo acepte personajes que residan en él.

Pasar personajes de una partida a otra

Neverwinter Nights 2 no diferencia entre personajes para los modos de un jugador o multijugador; puedes jugar con el mismo personaje en ambos. Usa la opción "Exportar personaje" para crear un personaje local que sea un duplicado de tu personaje en la partida. Si vuelves al menú principal y te unes a una partida multijugador, podrás escoger este personaje. Si cargas la partida guardada original, desde la que exportaste el personaje, podrás seguir jugando desde donde la hubieras dejado y con el personaje que esté almacenado en ella.

Formar un grupo

Para formar un grupo en una partida multijugador debes invitar a un jugador a que se te una y dicho jugador debe acceder a ello. Para invitar a alguien a que se una a tu partida utiliza la opción "Invitar". Abre el menú desplegable (clic derecho y mantener) para el jugador, selecciona "Invitar al grupo". El otro jugador recibirá un mensaje donde se le comunicará que le has invitado a unirse a tu grupo. Si acepta, se habrá unido a éste.

Los miembros del grupo comparten PX y están protegidos de dañarse entre sí en las áreas con "J/J de grupo". También completan misiones juntos y pueden utilizar la conversación de grupo (consultar más adelante). En la campaña oficial, los miembros de tu grupo deben reunirse en la transición a un área nueva para que se les permita cambiar de zona.

Cómo comunicarse

Neverwinter Nights 2 proporciona a los jugadores cuatro formas de comunicarse. Las frases que se digan las oirán los jugadores que estén cerca. Los gritos los oirán todos los jugadores del servidor, los susurros se envían solo a un personaje en concreto y los gritos al grupo los oyen todos los miembros del grupo.

Comandos de comunicaciones			
Tipo de comunicación	Quién lo oye	Sintaxis	Ejemplo (lo que escribes)
Hablar	Los que estén cerca	<Frase>	Hola.
Gritar	Todos	<Frase>	¡Hola a todos!
Susurrar	Un jugador	<Jugador> <frase>	Mialee... Hola, Mialee.
Gritar al grupo	Miembros del grupo	<Frase>	¡Hola, amigos!

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 "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.

Tienes muchas opciones para configurar tu partida de NWN2, como cuántos personajes quieres permitir, si admites personajes locales o del servidor, la configuración J/J y si quieres proteger con contraseña la partida.

Creación de mundos

Para crear tus propios módulos, misiones y áreas usarás la herramienta de desarrollo de *Neverwinter Nights 2* que se incluye en el juego. Por favor, consulta en Internet la información más reciente y los consejos sobre cómo crear tus propios mundos para que los disfrutéis tus amigos y tú.

Manual del jugador

Neverwinter Nights 2 está basada en la versión 3.5 del juego de rol Dungeons & Dragons®. Podrás crear un personaje de proporciones épicas y jugar con él. Puedes viajar por mundos fantásticos y convincentes y participar en historias heroicas y humildes. Queda enteramente en tus manos si tu personaje se comporta como lo harías tú o actúa de una manera completamente diferente. También puedes conocer a aventureros online, jugadores de todo el planeta con los que podrás aprender, combatir a su lado o, quién sabe, luchar contra ellos. Puedes adoptar cualquier estilo de juego que desees. El reglamento de Dungeons & Dragons® 3.5 ha sido diseñado cuidadosamente para facilitar tus viajes, y *Neverwinter Nights 2* aprovecha por completo esta flexibilidad.

Raza

El mundo de Faerûn está poblado por una gran variedad de gentes, cada una con sus propias características y talentos. Tu raza determina tanto tu apariencia como lo que eres capaz de hacer en gran parte. Aunque la que elijas no te impedirá seguir ninguna senda en concreto durante la partida, sin duda sí que afectará a tu experiencia.

A continuación se describe brevemente cada raza. Para conocer los beneficios, penalizadores y aptitudes especiales en concreto de cada una, revisa el apartado de información durante el proceso de creación del personaje.

Algunas razas son más poderosas que otras, dados su bonificador a las características u otros poderes especiales. Estas razas tienen un ajuste de nivel, lo que significa que avanzarán más lentamente durante la partida. Cuanto mayor sea el ajuste de nivel, con más lentitud avanzarán sus miembros. No se recomiendan las razas con ajuste de nivel para los principiantes.

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 han hecho que también sean muy variados físicamente.

Los tonos de piel 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. No hay subrazas humanas.

- **Clase predilecta:** Cualquiera. Los humanos pueden seguir varias clases a la vez con facilidad.
- **Aptitudes especiales:** Aprendizaje rápido (una dote extra), Hábil (puntos de habilidad extra).

¿Quién debería ser humano? Los humanos no tienen puntos débiles en particular y su dote adicional y puntos de habilidad te darán más opciones. Son una elección excelente para los jugadores nuevos.

Planodeudo

Como son de estirpe humana mezclada con la sangre de ajenos (ángeles y demonios), los planodeudos se ven marginados con frecuencia por su extraña apariencia y su comportamiento, que es más extraño aún.

¿Quién debería ser planodeudo? Los aasimar, con su virtud celestial, son unos clérigos y paladines excelentes. Los tiflin, con su sangre infernal, son muy apropiados para ser pícaros y brujos arcanos.

Planodeudo, aasimar

El aasimar es un humano que lleva sangre de celestial, suele ser de alineamiento bueno y combate el mal del mundo. Algunos poseen un rasgo físico menor que sugiere su herencia, como el cabello plateado, ojos dorados o una mirada antinaturalmente intensa. Aquellos que descienden de una criatura celestial suelen tener una mancha de nacimiento con la forma del símbolo sagrado del dios o alguna otra marca importante para su fe.

- **Ajustes a las características:** Sab +2, Car +2
- **Clase predilecta:** Paladín
- **Aptitudes especiales:** Visión en la oscuridad, Afinidad con una habilidad (Avistar), Afinidad con una habilidad (Escuchar), conjuro racial (*huz*), resistencia celestial.
- **Ajuste de nivel:** +1 Los aasimar avanzan lentamente.

Planodeudo, tiflin

Al igual que los aasimar, los tiflin son humanos en parte, pero llevan sangre demoníaca en sus venas, no celestial. Al descender de ajenos malignos, los tiflin son considerados inmediatamente malignos e indignos de confianza por aquellos que conocen su ascendencia.

Algunos poseen un rasgo físico menor que sugiere su herencia, como dientes puntiagudos, ojos rojos, pequeños cuernos, olor a azufre, pezuñas hendidas en lugar de pies o un aura antinatural de iniquidad. Los que descienden de un subordinado infernal suelen llevar una marca de nacimiento con el símbolo sagrado de la deidad u otro rasgo relativo a esa fe maligna.

- **Ajustes a las características:** Des +2, Int +2, Car -2
- **Clase predilecta:** Pícaro
- **Aptitudes especiales:** Visión en la oscuridad, Afinidad con una habilidad (Engañar), Afinidad con una habilidad (Esconderse), conjuro racial (*oscuridad*), resistencia infernal.
- **Ajuste de nivel:** +1 Los tiflin avanzan lentamente.

Nota de D&D®
En general, las aptitudes raciales de NWN2 se corresponden con las de la misma raza de Dungeons & Dragons®. Algunas aptitudes raciales (como determinados poderes de conjuros) no se adaptaban bien a un juego de rol por ordenador. En estos casos, se ha añadido a la raza un beneficio aproximadamente igual.

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. No tienen vello facial ni corporal, prefieren las ropas cómodas y poseen una gracilidad casi sobrenatural. Muchas otras razas los encuentran encantadoramente hermosos.

- **Aptitudes especiales (para todas las subrazas):** 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.

¿Quién debería ser elfo? Casi todas las razas élficas cuentan con magos y hechicero excelentes.

Su capacidad para usar algunas espadas y arcos permiten a los lanzadores de conjuros elfos infligir daño en combate. Los elfos del bosque son unos guerreros, exploradores y bárbaros excelentes.

Elfo lunar

Los elfos lunares son la clase de elfo más común de la costa de la Espada. Suelen ser de tez pálida y cabello oscuro, con los ojos de color verde intenso. Son la subraza élfica más tolerante con los humanos y casi todos los semielfos descienden de elfos lunares.

- **Ajustes a las características:** Des +2, Con -2
- **Clase predilecta:** Mago

Elfo oscuro (drow)

Los drow, descendientes de los illythiiri, la subraza élfica original de piel oscura, fueron condenados por las deidades buenas de los elfos a su actual apariencia por seguir a la diosa Lolth por la senda del mal. Son llamados también elfos oscuros y tienen la piel negra, como obsidiana pulida, y el cabello blanco puro o amarillo pálido.

- **Ajustes a las características:** Des +2, Int +2, Car +2, Con -2
- **Clase predilecta:** Mago
- **Aptitudes especiales:** Conjuro racial (*oscuridad*), conjuro racial (*ver lo invisible*), sensibilidad a la luz, visión en la oscuridad, resistencia a conjuros. Estas aptitudes son adicionales a las que tienen todos los elfos.
- **Ajuste de nivel:** +2 Los drow avanzan muy lentamente.

Elfo solar

Los elfos solares son menos comunes en Faerûn que los lunares, pues la mayoría viven en Eternion, donde no se permite pisar a los que no son elfos. También llamados elfos dorados, tienen la piel bronceada, el cabello de rubio color oro, cobrizo o negro, y los ojos verdes o dorados.

Se les considera los elfos más civilizados y altivos, prefiriendo mantenerse separados de las razas no élficas.

- **Ajustes a las características:** Int +2, Con -2
- **Clase predilecta:** Mago

Elfo del bosque

Los elfos del bosque son solitarios, pero menos que los casi indómitos elfos salvajes. Son mucho más fuertes que los demás tipos de elfos y resultan unos combatientes excelentes, aunque como magos son peores.

Se sienten muy cómodos en las áreas agrestes.

- **Ajustes a las características:** Fue +2, Des +2, Con -2, Int -2.
- **Clase predilecta:** Explorador

Enano

Los enanos son muy conocidos por su habilidad en el arte de la guerra, su resistencia al castigo tanto físico como mágico y a 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, así que parecen 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.

Todos los enanos tienen los siguientes rasgos:

- **Clase predilecta:** Guerrero
- **Aptitudes especiales (para todas las subrazas):** 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), Familiaridad con armas (hacha de guerra enana).

¿Quién debería ser enano? Los enanos son unos guerreros excelentes, especialmente debido a su salud de hierro. Son una buena elección para casi todas las clases y una opción excelente para los principiantes.

Enano escudo

Los enanos escudo son los supervivientes de los restos de infinidad de grandes imperios enanos que fueron aplastados en sus largas pugnas contra los trasgoides.

- **Ajustes a las características:** Con +2, Car -2

Enano dorado

Los enanos dorados mantuvieron su gran reino en la Gran Brecha y no entraron en declive a causa de terribles guerras contra los humanoides malignos. Aunque practicaban algo la magia, jamás cayeron en el orgullo que provocó la caída de algunas naciones humanas. Confiados y seguros en su remoto hogar, los enanos dorados adquirieron reputación de altaneros y orgullosos.

Desde la Bendición del Trueno, muchos jóvenes enanos dorados han abandonado la Gran Brecha y exploran el resto de Faerûn. Las gentes de otras tierras han aprendido que, aunque algunos enanos dorados son distantes y suspicaces, la mayoría son francos combatientes y astutos comerciantes.

- **Ajustes a las características:** Con +2, Des -2

Enano gris (duérgar)

Tras generaciones de esclavitud y horribles experimentos a manos de los horribles monstruos llamados azotamientos, los duérgar se alzaron contra sus amos y recobraron su libertad. Emergieron como una nueva subraza enana, dotada de poderes mentales limitados. Los duérgar son una raza maligna, pero algunos vuelven la espalda a sus compañeros y buscan una vida diferente.

- **Ajustes a las características:** Con +2, Car -2
- **Aptitudes especiales:** Afinidad mayor con una habilidad (Moverse sigilosamente), Afinidad con una habilidad (Saber popular), Afinidad menor con una habilidad (Escuchar), Afinidad menor con una habilidad (Avistar), Familiaridad con armas (hacha de guerra enana), Conjuro racial (*agrandar*), Conjuro racial (*invisibilidad*), Sensibilidad a la luz. Estas aptitudes son adicionales a las que tienen todos los enanos.
- **Ajuste de nivel:** +1 Los duérgar avanzan muy lentamente.

Gnomo

Los gnomos son 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. Miden entre tres y tres pies y medio y viven entre 350 y 500 años.

Todos los gnomos tienen los rasgos siguientes:

- **Clase predilecta:** Bardo
- **Aptitudes especiales (para todas las subrazas):** 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 (Artesanía [Alquimia]), Soltura con una escuela de magia (Ilusión), Visión en la penumbra.

¿Quién debería ser gnomo? Por su pequeño tamaño, los gnomos suelen infligir menos daño, lo que los hace más apropiados como lanzadores de conjuros o personajes de apoyo. No se recomiendan a los jugadores principiantes.

Gnomo de las rocas

Los gnomos de las rocas son con mucho la variedad que se ve con más frecuencia y se suele hablar de ellos como los "gnomos" a secas. Su tez 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 terrosas, pero las decoran de manera intrincada. Los varones gustan de lucir unas barbas meticulosamente recortadas.

- **Ajustes a las características:** Con +2, Fue -2

Gnomo de las profundidades (svirfneblin)

Ocultos en las profundidades de la Infraoscuridad viven los svirfneblin, o gnomos de las profundidades. Solitarios, suspicaces y molestos por la invasión de sus hogares cavernarios, los gnomos de las profundidades comparten poco del humor o franqueza de sus primos de la superficie.

Estos gnomos podrían ser la gente más sigilosa y huidiza del mundo. Siglos y siglos de sobrevivir a los peligros mortales de la Infraoscuridad han hecho que esta raza desarrolle un asombroso don para evitar llamar la atención.

- **Ajustes a las características:** Des +2, Sab +2, Fue -2, Car -4
- **Aptitudes especiales:** Afinidad con una habilidad (Escondarse), Afinidad con una habilidad (Conocimiento de conjuros), conjuro racial (*ceguera*), conjuro racial (*escudo de entropía*), conjuro racial (*invisibilidad*), Ver lo invisible, +2 a todas las salvaciones, Defensa escurridiza (+4 de esquivar a la CA contra todas las criaturas), Resistencia a conjuros.
- **Ajuste de nivel:** +3 Los gnomos de las profundidades avanzan con una gran lentitud.

Mediano

Los medianos son supervivientes natos: astutos, competentes y llenos de recursos. Aun 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 de cara, tienen el cabello negro y lacio y los ojos de color negro o castaño. Los 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. Miden unos tres pies y suelen vivir hasta los 150 años.

Todos los medianos tienen los siguientes rasgos:

- **Ajustes a las características:** Des +2, Fue -2
- **Clase predilecta:** Pícaro
- **Aptitudes especiales:** Estatura pequeña, Afinidad con una habilidad (Moverse en silencio), Afinidad con una habilidad (Escuchar), Temerario y Buena puntería.

¿Quién debería ser mediano? Por su pequeño tamaño, los medianos suelen infligir menos daño, lo que los hace más apropiados como lanzadores de conjuros o personajes de apoyo. Los medianos son unos pícaros excelentes. No se recomiendan a los jugadores principiantes.

Mediano piesligeros

Los piesligeros son los medianos más comunes, los que sienten mayores impulsos de recorrer el mundo. Cuando se encuentran con personas de otras razas y culturas se sienten como en casa.

- **Aptitud especial:** Afortunado (+1 a todos los tiros de salvación). Esta aptitud es adicional a las que tienen todos los medianos.

Mediano fortecor

Mientras los medianos piesligeros valoran la experiencia del viaje y la vista de nuevas tierras y gentes, los fortecores son una raza más organizada, disciplinada y diligente.

Construyen cosas duraderas y defienden ferozmente su patria contra las amenazas.

- **Aptitud especial:** Aprendizaje rápido (dote adicional) Esta aptitud es adicional a las que tienen todos los medianos.

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. Son más pálidos, rubios y tienen la piel más tersa que sus padres humanos, pero en cuanto a tonos de piel y otros detalles tienen tanta variedad como ellos.

Los semielfos suelen tener los ojos verdes de los elfos. Suelen vivir unos 180 años.

- **Clase predilecta:** Cualquiera. Los semielfos pueden seguir varias clases a la vez con facilidad.
- **Aptitudes especiales:** Inmunidad a dormir, Fortaleza contra encantamientos, Afinidad con una habilidad (Diplomacia), Afinidad con una habilidad (Engañar), Afinidad parcial con una habilidad (Avistar), Afinidad parcial con una habilidad (Buscar), Afinidad parcial con una habilidad (Escuchar), Visión en la penumbra.

¿Quién debería ser semielfo? Los semielfos son buenos en todo y son aptos para todas las clases.

Constituyen una excelente elección para los principiantes.

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 desenfundados.

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 a las características:** Fue +2, Int -2, Car -2
- **Clase predilecta:** Bárbaro
- **Aptitud especial:** Visión en la oscuridad.

¿Quién debería ser semiorco? Los semiorcos quizá sean los mejores guerreros, bárbaros y monjes. Constituyen una gran raza para los principiantes.

Clase

La clase del personaje determina los tipos de actividades en las que destaca. En esta sección, encontrarás descripciones de cada una de las clases y las aptitudes de clase que reciben tanto al principio como según avanzan de nivel. El nivel máximo que puedes conseguir en NWN2 es 20.

Descripción de las aptitudes de clase

En las descripciones de las clases encontrarás una lista de sus rasgos y aptitudes. En muchos casos se definen brevemente las aptitudes. Encontrarás las siguientes notas en las listas de aptitudes de clase:

[*] Esta aptitud mejora con los niveles de clase. Puede que se vuelva más potente, que se pueda usar más veces al día o ambas cosas. Si quieres información exacta, consulta las descripciones de las clases en el juego. Por ejemplo, el monje y el bárbaro obtienen un índice de movimiento mejorado. El monje consigue mayor mejora con los niveles y por ello viene marcada con este símbolo, pero la velocidad del bárbaro no sigue mejorando.

[^] Esta aptitud siempre está activa. Su beneficio se aplica siempre que concurren las circunstancias apropiadas. El movimiento rápido del bárbaro es un ejemplo de este tipo de aptitudes. Siempre está activa, no como la furia de los bárbaros, que debe utilizarse específicamente y solo dura un breve período de tiempo.

Por motivos de espacio, algunas de las aptitudes de clase más comunes o más extensas se describen a continuación. Las descripciones de las clases se mencionan solo por el nombre. Recuerda que podrás encontrar información más detallada en las descripciones de las aptitudes de clase que hay en el juego.

Compañero animal

Posees un fiel compañero animal capaz de ayudarte en combate. Si el compañero muere, puedes conseguir otro al día siguiente.

Reducción del daño

La reducción del daño (RD) te permite ignorar cierta cantidad de daño procedente de un mismo impacto, a menos que el arma que cause la herida sea capaz de superar la resistencia al daño. Junto a "Reducción del daño" aparece la cantidad de daño ignorado y el tipo del arma necesaria para superar el efecto. Por ejemplo, RD 5/+2 significa que contra ese objetivo, se restará 5 al daño siempre que se le ataque con un arma que no sea al menos +2. La RD 1/- del bárbaro significa que todo el daño se reduce en uno (el guión "-" indica que no se puede superar esa reducción del daño).

Rodar a la defensiva

Si te alcanza un golpe potencialmente letal, puedes realizar una salvación de Reflejos (CD = cantidad de daño), siempre que no estés desprevenido. Si tienes éxito, solo sufres la mitad del daño (lo que aún puede ser suficiente para matarte).

Evasión

No recibes daño procedente de conjuros y trampas (en lugar de recibir la mitad del daño) que se puedan evitar parcialmente con una salvación de Reflejos, siempre que tengas éxito en esta última.

Evasión mejorada

No recibes daño procedente de conjuros y trampas (en lugar de recibir la mitad del daño) que se puedan evitar parcialmente con una salvación de Reflejos, siempre que tengas éxito en esta última, y sufres la mitad del daño si la fallas.

Esconderse a simple vista

Usando esta aptitud puedes activar el modo sigilo mientras te observan. Esta aptitud tiene un "período de reposo" antes de que pueda utilizarse de nuevo.

Imposición de manos

Puedes curar a un aliado una vez al día. La cantidad de puntos de golpe sanada es igual a tu modificador de Carisma multiplicado por tu nivel en las clases que te conceden esta aptitud. También puedes usar la imposición de manos para dañar a un muerto viviente. Si tu modificador de Carisma no es al menos +1, esta aptitud no hace nada.

Ataque furtivo

Cuando consigas impactar con un ataque a distancia o cuerpo a cuerpo sobre un oponente desprevenido o que no pueda verte (por ejemplo, si estás en modo sigilo o invisible), o te está dando la espalda y combatiendo contra otro adversario, infliges daño adicional (al principio 1d6). Este daño adicional no se multiplica en caso de un golpe crítico. Todas las criaturas inmunes a impactos críticos, como los constructos y los muertos vivientes, también lo son a los ataques furtivos. Los daños del ataque furtivo procedentes de múltiples clases siempre se pilan.

Convocar familiar

Puedes convocar a una pequeña criatura para que te ayude. Si este familiar muere, tendrás un -2 a Constitución hasta que descanses, momento en el cual podrás volver a convocarlo.

Expulsar muertos vivientes

Puedes reprender muertos vivientes, de manera que se vuelvan dóciles y más fáciles de matar. Esta aptitud se puede utilizar 3 veces más tu modificador de Carisma por día. El Carisma también afecta a la cantidad de muertos vivientes expulsados. Es menos fácil afectar a los más poderosos y los menos poderosos siempre resultan afectados en primer lugar. Si eres lo suficientemente poderoso, podrás destruir a algunos de ellos.

Esquiva asombrosa

Conservas tu bonificador de Destreza a la CA (de tenerlo) aunque te pillen desprevenido o te ataque un adversario invisible. Sin embargo, sigues perdiendo tu bonificador de Destreza cuando te inmovilizan.

Esquiva asombrosa mejorada

Eres inmune a los ataques furtivos siempre que el atacante no posea cuatro o más niveles que tú en clases que proporcionen la aptitud de ataque furtivo.

Bárbaro

De los helados yermos del norte y las infernales junglas del sur proceden guerreros valientes e incluso temerarios. La gente civilizada los llama bersérker y son sospechosos de causar tumultos, de falta de piedad y otras atrocidades. Sin embargo, estos bárbaros han demostrado la pasta de la que están hechos a aquellos que aceptan ser sus aliados. Ante los enemigos que los subestiman demuestran su astucia, sus recursos, su perseverancia y su carácter implacable. El bárbaro es un guerrero excelente. Un bárbaro puede entrar en una furia bersérker que le vuelve más fuerte y más resistente, es más capaz de derrotar a sus enemigos y soportar sus ataques. Esta furia le deja débil y solo posee suficiente energía para realizar pocas de estas espectaculares demostraciones al día, pero suelen ser suficientes. En entornos salvajes se mueve como en casa y corre a gran velocidad.

- **Alineamiento:** Cualquiera no legal
- **Características importantes:** Fuerza, Constitución
- **Puntos de golpe por nivel:** 12
- **Ataque base:** Alto
- **Salvaciones altas:** Fortaleza
- **Armas:** Todas las armas sencillas y marciales
- **Armadura:** Ligeras, intermedia y escudos (excepto los escudos paveses)
- **Puntos de habilidad base:** 4

Aptitudes especiales de los bárbaros:

- **Furia*:** Entrar en una furia asesina y obtienes +4 a Fuerza y Constitución, y un penalizador -2 a la CA. La duración depende de tu Constitución. Tras la furia, te sentirás cansado durante un rato.
- **Movimiento rápido de bárbaro^:** Tu velocidad de movimiento se incrementa en un 10%.
- **Esquiva asombrosa (nivel 2)^:**
- **Sentido de las trampas (nivel 3)*^:** Recibes un bonificador a las salvaciones de Reflejos para evitar trampas.
- **Reducción del daño (nivel 7)*^:** Obtienes la capacidad de ignorar parte del daño sufrido por cada golpe o ataque (RD 1/-).

Consejos sobre multiclase y clases de prestigio

Los bárbaros funcionan bien con niveles de guerrero y explorador. Su alineamiento no es compatible con los requisitos de monjes y paladines. Son los candidatos perfectos para convertirse en bersérker frenéticos. Pueden llegar a ser guardias negros, maestros de armas o enanos defensores poderosos.

Bardo

Se dice que la música posee una magia especial y el bardo demuestra que ese dicho es cierto. Vagar por el mundo, reunir conocimientos, contar historias, hacer magia con su música y vivir de la gratitud de su audiencia... así es la vida del bardo. Cuando la casualidad o la oportunidad los atraen a un conflicto, hacen las veces de diplomáticos, mediadores, mensajeros, batidores y espías.

La música del bardo procede de su corazón y, cuando éste es bueno, el bardo trae esperanza y valor a los oprimidos y se vale de su música, su magia y sus tretas para frustrar los planes de los malhechores. Si los nobles de la región son corruptos, el buen bardo será un enemigo del estado, evitando astutamente ser capturado y animando el espíritu de los oprimidos. Pero la música también puede emanar de un corazón malvado. Los bardos malignos prefieren la manipulación en lugar de la violencia descarada, dominando las mentes y los corazones de los demás y tomando lo que sus extasiadas audiencias les entregan "voluntariamente".

- **Alineamiento:** Cualquiera no legal
- **Características importantes:** Carisma, Destreza
- **Puntos de golpe por nivel:** 6
- **Ataque base:** Intermedio
- **Salvaciones altas:** Reflejos, Voluntad
- **Armas:** Armas sencillas y espada larga, estoque, espada corta y arco corto
- **Armadura:** Ligeras y escudos (excepto los escudos paveses)
- **Puntos de habilidad base:** 6
- **Lanzamiento de conjuros:** Arcanos (basados en Carisma, sin preparación, las armaduras intermedias, pesadas o los escudos pueden provocar fallo de conjuros)

Aptitudes especiales de los bardos

- **Conocimiento de bardo*^:** Puedes identificar objetos más fácilmente que otras clases, pues añades tus niveles de bardo a las pruebas de Saber popular.
- **Inspiración*:** Puedes entonar canciones que mejoren la moral y potencien de manera mística las aptitudes ofensivas y defensivas de tu bardo o tus compañeros.
 - Valor: Daño de combate incrementado.
 - Gran aptitud (nivel 2): Bonificadores a todas las habilidades.
 - Defensa (nivel 5): Clase de Armadura mejorada.
 - Regeneración (nivel 7): Curas heridas con el tiempo.
 - Dureza (nivel 8): Tiros de salvación mejorados.
 - Lentitud (nivel 11): Los enemigos se mueven más lentamente.
 - Discordia (nivel 14): Rompes la concentración de los enemigos.

- **Música de bardo***: Puedes entonar canciones para ayudar a los aliados y perjudicar a los enemigos. Según vas incrementando tu nivel y tu habilidad Interpretar, dispones de nuevas canciones y las viejas se vuelven más potentes (nivel de bardo/día).
 - Contraoada (requiere 3 rangos en Interpretar): Protege a alguien contra los conjuros enemigos.
 - Fascinar (requiere 3 rangos en Interpretar): Hipnotizas a los enemigos cercanos para que no puedan realizar acciones.
 - Canción celestial (nivel 3, requiere 6 rangos en Interpretar): Hace que los enemigos no te ataquen (pero no a tus aliados).
 - Nublar mente (nivel 6, requiere 9 rangos en Interpretar): Una versión más potente de fascinar que afecta a un único adversario.
 - Canto de piel férrea (nivel 9, requiere Interpretar 12): Concede al grupo reducción del daño durante un corto período de tiempo.
 - Canción de libertad (nivel 12, requiere Interpretar 15): Finaliza los encantamientos que haya sobre los aliados.
 - Canción de heroísmo (nivel 15, requiere Interpretar 18): Mejor la CA y los tiros de salvación del grupo.
 - Marcha del legionario (nivel 18, requiere Interpretar 21): Mejora enormemente las aptitudes de combate del grupo.

Consejos sobre multiclase y clases de prestigio

Como lanzadores de conjuros arcanos que son con sus aptitudes de "hombre para todo", los bardos no suelen elegir otras clases. Lo más apropiado para el bardo es convertirse en asesino o agente Arpista.

Los bardos con inclinación mágicas pueden convertirse en bribones arcanos excelentes, mientras que los interesados en el sigilo harían bien en adquirir niveles de danzarín sombrío o ladrón de las sombras de Amn. Los bardos que se han centrado en el combate puede que encuentren adecuado convertirse en discípulo del dragón rojo, duelista o caballero sobrenatural.

Clérigo

Las obras de los dioses están en todas partes: en los lugares de belleza natural, en las cruzadas importantes, en los grandes templos y en los corazones de los fieles.

Al igual que sucede con las personas, entre los dioses también hay gran variedad, yendo de lo benévolo a lo malvado, de lo reservado a lo entrometido, de lo sencillo a lo insondable. No obstante, los dioses suelen obrar a través de intermediarios: los clérigos de sus religiones. Los clérigos buenos se dedican a sanar, proteger y vengar; los malignos, a saquear, destruir y sabotear. Un clérigo manifiesta la voluntad divina utilizando el poder de su dios.

Los clérigos son maestros de la magia divina, que es particularmente buena en lo que se refiere a la curación. Hasta el clérigo más inexperto puede salvar a quien se encuentre en el umbral de la muerte. Al canalizar energía divina, pueden afectar a los muertos vivientes, debilitándolos o incluso destruyéndolos. Los clérigos reciben también cierto grado de entrenamiento para el combate.

Nota de D&D

En NWN2, los clérigos malvados expulsan muertos vivientes

- **Características importantes:** Sabiduría, Carisma
- **Puntos de golpe por nivel:** 8
- **Ataque base:** Intermedio
- **Salvaciones altas:** Fortaleza, Voluntad
- **Armas:** Todas las armas sencillas
- **Armadura:** Todas las armaduras y escudos (excepto los escudos paveses)
- **Puntos de habilidad base:** 2
- **Lanzamiento de conjuros:** Divinos (basados en Sabiduría, la armadura no perjudica el lanzamiento de conjuros)

Aptitudes especiales de los clérigos

Cada clérigo escoge dos dominios. Cada dominio proporciona conjuros adicionales y una aptitud o un bonificador. Consulta la pág. 137 para ver una lista de dominios.

- **Conversión espontánea:** Puedes convertir cualquier conjuro de clérigo memorizado en un conjuro de *curar heridas* (si eres de alineamiento bueno o neutral) o en un conjuro de *infligir heridas* (si eres maligno).
- **Expulsar muertos vivientes*:** (3 + modificador de Car/día)

Consejos sobre multiclase y clases de prestigio

Como lanzadores de conjuros divinos que son, a menudo los clérigos resisten la tentación de elegir otras clases. Los clérigos más combativos pueden considerar hacerse campeones divinos, guardias negros o sacerdotes de guerra.

Druida

La furia de la tormenta, la suave fuerza del sol matinal, la astucia del zorro, el poderío del oso; todo esto y más es lo que el druida puede controlar. Sin embargo, los druidas no afirman ser dueños de la naturaleza. Tal afirmación no es más que una fanfarronería vana de los habitantes de las ciudades. el druida no obtiene su poder a base de dominar la naturaleza, sino mediante su unión con ella. Para los que profanan las arboledas sagradas de los druidas y experimentan su ira, la distinción es meridiana. Los druidas lanzan conjuros divinos de forma similar a los clérigos, aunque la mayoría consiguen sus sortilegios a partir del poder de la naturaleza, no del de los dioses. Sus conjuros se orientan hacia la naturaleza y los animales. Además de los conjuros, a medida que adquieren experiencia, obtienen diversos poderes mágicos, incluyendo la capacidad de adoptar la forma de animales.

- **Alineamiento:** Han de ser neutrales buenos, legales neutrales, neutrales auténticos, caóticos neutrales o neutrales malignos.
- **Características importantes:** Sabiduría
- **Puntos de golpe por nivel:** 8
- **Ataque base:** Intermedio
- **Salvaciones altas:** Fortaleza, Voluntad
- **Armas:** Bastón, cimitarra, clava, daga, dardo, hoz, honda y lanza
- **Armadura:** Ligeras, intermedia y escudos (excepto los escudos paveses)
- **Puntos de habilidad base:** 4
- **Lanzamiento de conjuros:** Divinos (basados en Sabiduría, la armadura no perjudica el lanzamiento de conjuros)

Aptitudes especiales de los druidas

- **Sentido de la naturaleza[^]:** Obtienes un bonificador +2 a todos los ataques realizados cuando luchas en áreas agrestes.
- **Compañero animal^{^^}**
- **Conversión espontánea:** Puedes convertir cualquier conjuro de druida memorizado en un conjuro de *convocar criatura*.
- **Zancada forestal (nivel 2)[^]:** Caminas más rápido de lo normal en entornos al aire libre.
- Dote adicional: Rastrear.
- **Resistir la atracción de la naturaleza (nivel 4)[^]:** Obtienes un bonificador +2 introspectivo a los tiros de salvación contra los conjuros y efectos de miedo.
- **Forma salvaje (nivel 5)^{*}:** Puedes adoptar diversas formas animales (1/día).
- **Inmunidad al veneno (nivel 9)[^]:** Eres inmune al veneno.
- **Forma elemental (nivel 16)^{*}:** Puedes adoptar diversas formas elementales (1/día).

Consejos sobre multiclase y clases de prestigio

Los druidas evitan adoptar otras clases aún más que los clérigos, pues prefieren maximizar sus aptitudes únicas.

Guerrero

Los caballeros que emprenden misiones, los nobles conquistadores, los campeones de los reyes, la infantería de élite, los mercenarios veteranos y los jefes de bandidos son guerreros. Los guerreros pueden ser fieles defensores de los necesitados, saqueadores crueles o bravos aventureros. Algunos son las mejores personas de la región, dispuestas a enfrentarse a la muerte en su búsqueda del bien. Otros son de la peor calaña, no sufren remordimientos por matar en beneficio propio o simplemente por deporte. Los guerreros que no salen de aventuras pueden convertirse en soldados, guardias, guardaespaldas, campeones o incluso en protectores de criminales.

Un guerrero de aventuras puede ser un combatiente, un mercenario, un matón o, simplemente, un aventurero.

El guerrero es la clase que dispone de mejores aptitudes generales para el combate, y está familiarizado con las armas y armaduras corrientes. Además de su potencial en combate general, todo guerrero desarrolla especialidades de carácter personal. Uno de ellos podría estar particularmente capacitado para usar armas y otro podría estarlo para ejecutar maniobras insólitas. A medida que adquieren experiencia, consiguen más oportunidades para desarrollar habilidades marciales.

- **Características importantes:** Fuerza, Destreza, Inteligencia
- **Puntos de golpe por nivel:** 10
- **Ataque base:** Alto
- **Salvaciones altas:** Fortaleza
- **Armas:** Todas las armas sencillas y marciales
- **Armadura:** Todas las armaduras y escudos, incluso los escudos paveses
- **Puntos de habilidad base:** 2

Aptitudes especiales de los guerreros

- **Dotes adicionales del guerrero[^]:** Obtienes una dote adicional a nivel 1 y otra más en cada nivel par (2, 4, 6, etc.) que han de elegirse de entre un subconjunto de toda la lista de dotes.

Consejos sobre multiclase y clases de prestigio

Los niveles de guerrero se combinan bien con niveles de bárbaros, paladines, exploradores e incluso de pícaros y monjes. Tienen muchas clases de prestigio entre las que escoger: bersérker frenético, campeón divino, duelista, enano defensor, guardia negro o maestro de armas son algunas de las mejores. Los guerreros elfos y semielfos que usen arcos pueden considerar la adquisición de niveles de mago, hechicero o arquero arcano.

Monje

Los monasterios se encuentran desperdigados por el paisaje: pequeños recintos amurallados en los que viven los monjes, gente que quiere alcanzar la perfección personal por medio de la acción y la contemplación. Los monjes se entrenan para ser combatientes versátiles en la lucha sin armas ni armaduras. Los habitantes de los monasterios dirigidos por maestros de alineamiento bueno ofrecen protección a las gentes. Los monjes se encuentran listos para el combate incluso cuando están descalzos y visten ropas de campesino, y pueden viajar de un lugar a otro pasando desapercibidos entre la gente y pillando desprevenidos a bandidos, señores de la guerra y nobles corruptos. En contraste, los monasterios dirigidos por maestros malignos suelen gobernar las tierras circundantes valiéndose del terror, igual que si en su lugar gobernara un señor de la guerra malvado. Los monjes malignos son ideales como espías y asesinos.

El rasgo principal del monje es su aptitud para combatir sin armas ni armaduras. Gracias a su riguroso entrenamiento, pueden golpear tan fuerte como si estuvieran armados y atacar más deprisa que un guerrero con una espada. Aunque no lanzan conjuros, poseen una magia propia de su clase. Pueden canalizar una sutil energía, llamada ki, que les permite llevar a cabo hazañas asombrosas. La proeza más conocida de los monjes es su aptitud para aturdir a un oponente por medio de un golpe sin arma. También poseen una consciencia sobrenatural que les permite esquivar golpes aunque no sean conscientes de su proximidad.

Nota de D&D

En NWN2, el hecho de adquirir un nivel en otra clase no impide seguir progresando como monje

- **Alineamiento:** Cualquiera legal
- **Características importantes:** Fuerza, Sabiduría, Destreza
- **Puntos de golpe por nivel:** 8
- **Ataque base:** Intermedio
- **Salvaciones altas:** Todas
- **Armas:** Ballesta ligera y pesada, bastón, clava, daga, hacha de mano, honda, kama y shuriken
- **Armadura:** Ninguna
- **Puntos de habilidad base:** 4

Aptitudes especiales de los monjes

- **Combate sin armas*^:** Los ataques sin arma del monje infligen más daño que los de otras clases.
- **Dotes adicionales^:** Recibes las dotes Hendedura, Impacto sin arma mejorado y Puñetazo aturdirador en nivel 1, Desviar flechas en nivel 2, y Derribo y Derribo mejorado en nivel 6.
- **Bonificador a la CA del monje^:** Añades los modificadores de Destreza y Sabiduría a tu Clase de Armadura y ganas +1 a la CA cada 5 niveles. Estas aptitudes solo funcionan si no llevas armaduras ni escudos.
- **Ráfaga de golpes:** Recibes un ataque adicional por asalto cuando atacas con un kama o sin armas. Sin embargo, al usar esta aptitud es un poco más difícil golpear con cada uno de tus ataques. Para usar esta aptitud no debes llevar armadura.
- **Evasión (nivel 2)^**
- **Velocidad de monje (nivel 3)*^:** Tu velocidad de movimiento se incrementa. Para disfrutar de esta ventaja no debes llevar armadura.
- **Mente en calma (nivel 3)^:** Ganas un bonificador +2 de capacidad a todos los tiros de salvación contra conjuros enajenadores.
- **Impacto ki (nivel 4)*^:** Tus ataques sin arma dañan a criaturas que disfrutan de ciertos tipos de resistencia al daño.
- **Pureza corporal (nivel 5)^:** Eres inmune a las enfermedades.
- **Plenitud corporal (nivel 7)*:** Puedes curar parte de tus heridas (1/día).
- **Evasión mejorada (nivel 9)^.**
- **Cuerpo diamantino (nivel 11)^:** Eres inmune al veneno.
- **Alma diamantina (nivel 13)^:** Obtienes resistencia a conjuros.
- **Palma temblorosa (nivel 15):** Puedes intentar matar instantáneamente a un adversario con un impacto sin arma (1/día).
- **Cuerpo vacío (nivel 19):** Te beneficias de una ocultación del 50%, por lo que muchos adversarios fallarán sus ataques.
- **Yo perfecto (nivel 20)^:** Obtienes una gran reducción del daño y eres inmune a las aptitudes enajenadoras.

Consejos sobre multiclase y clases de prestigio

Los monjes no suelen adquirir otras clases debido a la gran variedad de aptitudes que obtienen cuando suben de nivel. Pícaro, guerrero y paladín son opciones aceptables para los monjes que deseen una mayor diversidad. Los monjes más inclinados hacia el sigilo pueden destacar como asesinos (si son malvados) o danzarines sombríos.

Paladín

La compasión en la búsqueda del bien, la voluntad para defender la ley y el poder para derrotar al mal; éstas son las tres armas del paladín. Pocos poseen la pureza y devoción que hacen falta para recorrer la senda del paladín, pero esos pocos son recompensados con el poder para proteger, sanar y castigar. En un mundo lleno de magos conspiradores, sacerdotes impíos, dragones sedientos de sangre y demonios de los infiernos, el paladín es la esperanza última que no puede extinguirse. La fuerza divina le defiende y le concede poderes especiales. Le protege del daño y la enfermedad, le permite curarse a sí mismo y ayudar a que su corazón no sucumba al miedo. También puede emplear este poder para ayudar a otros, sanar heridas o curar enfermedades.

Hasta un paladín novato es capaz de detectar el mal, y los más experimentados pueden castigar a los sirvientes del mal y expulsar muertos vivientes.

Nota de D&D

En NWN2, el hecho de adquirir un nivel en otra clase no impide seguir progresando como paladín

- **Alineamiento:** Legal bueno
- **Características importantes:** Fuerza, Carisma, Sabiduría
- **Puntos de golpe por nivel:** 10
- **Ataque base:** Alto
- **Salvaciones altas:** Fortaleza

Armas: Todas las armas sencillas y marciales

Armadura: Todas las armaduras y escudos (excepto los escudos paveses)

Puntos de habilidad base: 2

Lanzamiento de conjuros (nivel 4): Conjuros de paladín. Divinos (basados en Sabiduría, la armadura no perjudica el lanzamiento de conjuros)

Aptitudes especiales de los paladines

Castigar al mal*: Puedes descargar un ataque sagrado que destroza a los enemigos malvados (1/día).

Gracia divina (nivel 2)^: Añades tu modificador de Carisma (si tienes) a las salvaciones.

Imposición de manos (nivel 2)*

Salud divina (nivel 3)^: Obtienes inmunidad ante las enfermedades.

Aura de valor (nivel 3)^: Inmune al miedo; los aliados cercanos obtienen +4 a los tiros de salvación contra miedo.

Expulsar muertos vivientes (nivel 4)*: (3 + modificador de Car/día)

Quitar enfermedad (nivel 6)*: El paladín puede sanar las enfermedades de sus aliados (1/día).

Consejos sobre multiclase y clases de prestigio

El alineamiento de los paladines impide que adquieran niveles de bardo o bárbaro, pero sus aptitudes se combinan bien con las de los guerreros, exploradores y monjes. La clase de prestigio de campeón divino aumenta las ya considerables capacidades ofensivas y defensivas del paladín.

Explorador

Los bosques albergan a criaturas astutas y feroces, como los sangrientos osos lechuza y las maliciosas bestias trémulas. Pero hay alguien más astuto y fuerte que esos monstruos: el explorador, un cazador hábil que sabe moverse por el bosque como si estuviera en su propio hogar (de hecho lo está) y conoce a sus presas con una peligrosa profusión de detalles.

El explorador puede utilizar un amplio surtido de armas y es un combatiente muy capacitado. Sus habilidades le permiten sobrevivir a la intemperie, encontrar a sus presas y evitar ser detectado. Además, conoce especialmente bien a ciertos tipos de criaturas, razón por la que le cuesta menos encontrar y derrotar a tales enemigos. Por último, un explorador experimentado tiene tal vínculo con la naturaleza que hasta puede extraer el poder de ella para lanzar conjuros divinos, de forma muy parecida al druida.

Características importantes: Fuerza, Sabiduría

Puntos de golpe por nivel: 8

Ataque base: Alto

Salvaciones altas: Fortaleza, Reflejos

Armas: Todas las armas sencillas y marciales

Armadura: Ligera, intermedia y escudos (excepto los escudos paveses)

Puntos de habilidad base: 6

Lanzamiento de conjuros (nivel 4): Conjuros de explorador. Divinos (basados en Sabiduría, la armadura no perjudica el lanzamiento de conjuros)

Aptitudes especiales de los exploradores

Enemigo predilecto*^: Eliges un tipo de criatura (como ajenos o muertos vivientes) y recibes bonificadores a las pruebas de Avistar y Escuchar contra ellos, así como al daño que les infliges en combate.

Compañero animal*^

Estilo de combate (nivel 2)^: Debes elegir uno de los dos estilos de combate que seguir: Tiro con arco o combate con dos armas. Mientras no lleves armadura o portes una ligera, dispondrás de dos dotes que dependen del estilo de combate elegido. Las dotes adicionales se obtienen en nivel 6 y 11.

Dote adicional (nivel 3)^: Dureza

Zancada forestal (nivel 7)^: Caminas más rápido de lo normal en entornos al aire libre.

Rastreador veloz (nivel 8)^: Puedes rastrear con menos esfuerzo y moverte a velocidad normal mientras lo haces. Eso te permite mantener activa tu aptitud de rastreo en todo momento sin sufrir por ello un penalizador.

Evasión (nivel 9)^

Camuflaje (nivel 13)^: Puedes usar el modo Sigilo mientras corres por zonas al aire libre.

Esconderse a simple vista (nivel 17, solo al aire libre)^

Consejos sobre multiclase y clases de prestigio

Los niveles de explorador se combinan bien con los de muchas otras clases: bárbaros, guerreros, paladines y pícaros. Sus aptitudes se solapan con las de los druidas, por lo que combinar estas dos clases no es una decisión inteligente. Si se combina con niveles de mago o de hechicero, un explorador elfo especializado en tiro con arco puede convertirse en el arquero arcano perfecto. Los exploradores que prefieren el cuerpo a cuerpo pueden apuntarse a las clases de prestigio duelistas o campeón divino.

Pícaro

Entre ellos, los pícaros tienen poco en común. Algunos son sigilosos ladrones; otros, embusteros de pico de oro; y también los hay espías, diplomáticos o matones. Lo único que tienen en común es que son polifacéticos, adaptables y llenos de recursos. Por lo general, a los pícaros se les da bien conseguir aquello que los demás no desean que consigan: entrar en una sala del tesoro cerrada con llave, evitar una

mortífera trampa sin correr peligro, obtener los planes secretos de una batalla, ganarse la confianza de un guardia o robar el dinero de una persona. Los pícaros son muy diestros y tienen muchos tipos de habilidades en las que pueden concentrarse. Aunque en combate no son capaces de igualar a muchas otras clases, saben golpear donde más duele y pueden infligir mucho daño a sus oponentes con un ataque furtivo.

Además, poseen un sexto sentido en lo que se refiere a sortear los peligros. Los más experimentados desarrollan habilidades y poderes mágicos, pues dominan las artes del sigilo, la evasión y el ataque furtivo. Además, aunque no son capaces de lanzar conjuros, a veces pueden "hacerse pasar por magos" con la suficiente habilidad como para ejecutar sortilegios de pergaminos, activar varitas y usar casi cualquier otro objeto mágico.

Características importantes: Destreza, Inteligencia

Puntos de golpe por nivel: 6

Ataque base: Intermedio

Salvaciones altas: Reflejos

Armas: Arco corto, ballesta ligera y pesada, bastón, clava, daga, dardo, espada corta, estoque, hacha de mano, honda, maza y maza de armas.

Armadura: Luz

Puntos de habilidad base: 8

Aptitudes especiales de los pícaros

Ataque furtivo*^

Sentido de las trampas*^: Recibes un bonificador a las salvaciones de Reflejos para evitar trampas.

Evasión (nivel 2)^

Esquiva asombrosa (nivel 4)^

Esquiva asombrosa mejorada (nivel 8)^

Dotes especiales del pícaro (nivel 10): Una vez alcanzado el nivel 10 y cada tres niveles a partir de entonces, el pícaro puede elegir una dote especial de la siguiente lista (u otra, si lo prefieres así):

Lisiar con un impacto^: Cualquier ataque furtivo con éxito inflige dos puntos de daño automáticamente a la característica de Fuerza del objetivo.

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

Maestría en habilidades^: Se te da mejor Abrir cerraduras, Desactivar trampas y Poner trampas, incluso estando en combate.

Mente escurridiza^: Tienes dos oportunidades para resistir los conjuros enajenadores.

Evasión mejorada^

Rodar a al defensiva^

Consejos sobre multiclase y clases de prestigio

Para maximizar el poder de su ataque furtivo, muchos pícaros evitan adquirir niveles de otras clases.

Aun así, algunos niveles de mago o hechicero pueden proporcionarle algo de apoyo mágico, y cualquier clase puede servir para complementar al pícaro de alguna forma. Los pícaros interesados en el combate pueden convertirse en buenos asesinos y duelistas. Un pícaro con entrenamiento mágico puede constituir un bribón arcano poderoso. Los interesados en el sigilo podrían encontrar interesantes las clases de prestigio danzarín sombrío o ladrón de las sombras de Amn.

Hechicero

Los hechiceros hacen magia igual que los poetas escriben sus poesías: gracias a un talento innato perfeccionado mediante la práctica. No tienen libros ni mentores ni teorías: solo poder puro que pueden dirigir a su antojo.

Algunos hechiceros afirman que por sus venas corre sangre de dragón. Puede que sea cierto; de todos es sabido que ciertos dragones poderosos pueden adoptar forma humanoide, e incluso tener amantes de ese tipo. Además, demostrar que un hechicero no tuvo un antepasado dragón suele ser muy difícil. A menudo, los hechiceros son muy bellos y poseen cierto exotismo que demostraría su insólita herencia. Otros sostienen que esta afirmación solo es un rumor no sustentado creado por algunos hechiceros o un chismorreo originado por aquellos envidiosos que no poseen su talento.

Lanzan sus conjuros gracias a un poder innato, no gracias al estudio y el entrenamiento, pues su magia es más intuitiva que lógica. Los hechiceros conocen menos conjuros que los magos y los adquieren más lentamente, pero pueden lanzar sortilegios con más frecuencia y no tienen que prepararlos por anticipado. Además, no pueden especializarse en una escuela de magia, a diferencia de los magos. Sin embargo, tienen más tiempo para aprender habilidades de lucha y son competentes con las armas sencillas.

Características importantes: Carisma, Constitución

Puntos de golpe por nivel: 4

Ataque base: Bajo

Salvaciones altas: Voluntad

Armas: Todas las armas sencillas

Armadura: Ninguna

Puntos de habilidad base: 2

Lanzamiento de conjuros: Arcanos (basados en Carisma, sin preparación, las armaduras o escudos pueden provocar fallo de conjuros)

Aptitudes especiales de los hechiceros

Convocar familiar*^

Consejos sobre multiclase y clases de prestigio

Los hechiceros no suelen adquirir niveles de otras clases porque al hacerlo ralentizan su progreso en su aptitud de lanzamiento de conjuros.

Aquellos aptos en las artes nigrománticas pueden seguir el sendero del maestro de la lividez. Un hechicero con algo de entrenamiento como pícaro puede ser un bribón arcano excelente.

Brujo arcano

Nacido de linaje sobrenatural, pretende dominar la peligrosa magia que inunda su alma. A diferencia de los magos y los hechiceros que abordan la magia arcana a través de los conjuros, un brujo arcano invoca una poderosa magia sin nada más que la fuerza de voluntad. El brujo arcano explota sus dones mágicos innatos mediante una temible determinación y fuerza de voluntad que le permiten llevar a cabo proezas de sigilo sobrenatural, engañar a los débiles de mente o acabar con sus enemigos con estallidos de poder arcano.

Los brujos arcanos poseen grandes reservas de energía mística. La fuente de la magia oscura que arde en sus almas les convierte en resistentes a muchas formas de ataque y se arman con un poder peligroso. Los miembros de esta clase no manejan conjuros, sino que aprenden a dominar su poder para llevar a cabo un pequeño número de ataques y trucos específicos que llaman invocaciones. Compensan su falta de versatilidad con su mayor aguante y resistencia que los hechiceros y magos.

Alineamiento: Cualquiera caótico o malvado

Características importantes: Carisma, Destreza

Puntos de golpe por nivel: 6

Ataque base: Intermedio

Salvaciones altas: Voluntad

Armas: Todas las armas sencillas

Armadura: Luz

Puntos de habilidad base: 2

Lanzamiento de conjuros: Arcanos (basados en Carisma, sin preparación, sin límite de lanzamiento, con armaduras intermedias o pesadas, o con escudo, pueden provocar fallo de conjuros)

Aptitudes especiales de los brujos arcanos

Explosión sobrenatural*: Puedes invocar una explosión sobrenatural cada asalto y enviar un proyectil de energía mágica contra un enemigo. Debes impactar sobre el adversario, y su armadura no le protegerá de este tipo de ataques. No reciben tiro de salvación contra este daño, aunque la resistencia a conjuros sí puede protegerles.

Invocaciones*: A diferencia de otros lanzadores de conjuros, puedes lanzar los tuyos, llamados invocaciones, tantas veces por día como quieras.

Esencias arcanas: Algunas invocaciones modifican el daño de la explosión sobrenatural o añaden efectos secundarios dañinos al ataque. Solo se puede aplicar una esencia arcana cada vez.

De modelado: Algunas invocaciones modifican el alcance, los objetivos o el área de efecto de una explosión sobrenatural. Solo una invocación de modelado puede modificar a una explosión sobrenatural cada vez.

Saber popular sobrenatural^: Obtienes un bonificador +2 de capacidad a tus pruebas de Conocimiento de conjuros y Saber popular.

Usar objeto mágico^: Obtienes un bonificador +4 a tu habilidad de Usar objeto mágico.

Reducción del daño (nivel 3)*^: Eres resistente a los ataques físicos, salvo los causados con armas de hierro frío (RD 1/hierro frío).

Recuperación infernal (nivel 8)*: Puedes obtener poder infernal para regenerar heridas con el tiempo (1/día).

Resistencia a la energía (nivel 10)*: Obtienes resistencia a dos formas de energía (ácido, frío, electricidad, fuego y sonido).

Consejos sobre multiclase y clases de prestigio

Las aptitudes de los brujos arcanos no se combinan bien con las de otras clases, por lo que no es habitual que las elijan, ni normales ni de prestigio. Las aptitudes sobrenaturales de los brujos no sirven a efectos de cumplir los requisitos de lanzamiento de conjuros de las clases de prestigio (como la de bribón arcano).

Mago

Unas cuantas palabras ininteligibles y una breve gesticulación bastan para obtener un poder mayor que el de los tajos de un hacha de batalla. Estas acciones tan sencillas hacen que la magia parezca cosa fácil, pero en realidad solo indican vagamente la gran cantidad de tiempo que los magos deben pasar estudiando sus libros para preparar los conjuros que deseen lanzar y los años dedicados al aprendizaje de las artes mágicas.

Los magos dependen del estudio intensivo para crear su magia. Se dedican a examinar volúmenes viejos y mohosos, discuten la teoría de la magia con sus colegas y practican las artes menores siempre que pueden. La fuerza del mago reside 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. Aparte de ir conociendo nuevos conjuros, con el tiempo los magos pueden aprender a manipularlos, consiguiendo que lleguen más lejos, funcionen mejor o, de alguna otra forma, mejoren. Algunos magos prefieren especializarse en un tipo concreto de magia. Tal especialización hace que el personaje sea más poderoso en la materia escogida, pero le impide ejecutar algunos de los conjuros ajenos a su campo.

Características importantes: Inteligencia, Constitución

Puntos de golpe por nivel: 4

Ataque base: Bajo

Salvaciones altas: Voluntad

Armas: Ballesta ligera y pesada, bastón, clava y daga

Armadura: Ninguna

Puntos de habilidad base: 2

Lanzamiento de conjuros: Arcanos (basados en Inteligencia, sin preparación, las armaduras o escudos pueden provocar fallo de conjuros)

Aptitudes especiales de los magos

Convocar familiar*^

Dotes adicionales del mago: Ganas una dote cada cinco niveles. que han de elegirse de entre un subconjunto de toda la lista de dotes.

Consejos sobre multiclase y clases de prestigio

Al igual que los hechiceros, los magos no suelen estar dispuestos a echar a perder su progresión en el lanzamiento de conjuros adquiriendo niveles en otras clases. Muchas clases de prestigio ofrecen nuevos horizontes a los magos. Arquero arcano, maestro de la lividez y caballero sobrenatural incrementan el peso específico del mago en el combate, y bribón arcano ofrece aptitudes similares a las de los pícaros a un mago que sea atrevido.

Clases de Prestigio

Las clases de prestigio son como las normales, excepto en que tienen ciertos requisitos que deben cumplirse para que uno pueda adquirir niveles en ellas. Algunas clases de prestigio pueden requerir una cantidad determinada de rangos en una o más habilidades; otras, la aptitud de lanzar conjuros arcanos o divinos. Cada una tiene un abanico de aptitudes que hace que sea muy diferente de las demás. Todas las clases de prestigio indicadas a continuación tienen 10 como nivel máximo, salvo el agente Arpista y el ladrón de las sombras de Amn, que solo tienen 5.

Arquero arcano

Maestro de las huestes de guerra élficas, el arquero arcano es un guerrero avezado en el uso de la magia, como complemento a su capacidad de combate. Los arqueros arcanos son famosos más allá de los límites de los bosques, pues su precisión sobrenatural con el arco y su capacidad para imbuir con magia a sus flechas son conocidas en muchos reinos. En grupos, son capaces de inundar de miedo los corazones de ejércitos enteros.

Los guerreros, exploradores, paladines y bárbaros pueden convertirse en arqueros arcanos para complementar con un poco de magia sus aptitudes de combate. Y, a la inversa, magos y hechiceros también pueden seguir esta clase de prestigio para aportar capacidad de combate a su repertorio. Monjes, clérigos, druidas, pícaros y bardos no suelen convertirse en arqueros arcanos.

Puntos de golpe por nivel: 8

Ataque base: Alto

Salvaciones altas: Fortaleza, Reflejos

Armas: Todas las armas sencillas y marciales

Armadura: Ligera, intermedia y escudos (excepto los escudos paveses)

Puntos de habilidad base: 4

Requisitos

Raza: Elfo o semielfo

Ataque base: +6

Dotes: Disparo a bocajarro y Soltura con un arma (arco corto) o Soltura con un arma (arco largo)

Lanzamiento de conjuros: capacidad de lanzar conjuros arcanos

Aptitudes especiales

Afinar flecha*^: Disparas flechas con mayor precisión y daño.

Imbuir flecha (nivel 2): Puedes disparar una flecha de bola de fuego. (3/día)

Flecha buscadora (nivel 4)*: Puedes disparar una flecha que no falla (1/día).

Lluvia de flechas (nivel 8): Disparas una flecha a todos y cada uno de los objetivos dentro del alcance (1/día).

Flecha de la muerte (nivel 10): Disparas una flecha capaz de matar a un enemigo en el acto (1/día).

Bribón arcano

Los bribones arcanos combinan sus conocimientos de magia con su capacidad para la intriga, el latrocinio y el engaño. Están entre los aventureros más versátiles que hay. La aptitud de lanzamiento de conjuros arcanos y el ataque furtivo son necesarios para entrar en esta clase, lo que la convierte en una elección natural para los multiclases mago/pícaro y hechicero/pícaro. Los asesinos suelen elegir esta clase si tienen niveles de mago o hechicero.

Puntos de golpe por nivel: 4
Ataque base: Bajo
Salvaciones altas: Reflejos, Voluntad
Puntos de habilidad base: 4

Requisitos

Alineamiento: Cualquiera no legal
Habilidades: Conocimiento de conjuros 4, Inutilizar mecanismo 7, Piruetas 7, Saber popular 7
Ataque furtivo: +2d6 o superior
Lanzamiento de conjuros arcanos: Capacidad para lanzar conjuros de al menos nivel 3.

Aptitudes especiales

Lanzamiento de conjuros: Cuando obtienes un nuevo nivel de bribón arcano, ganas nuevos conjuros y conjuros conocidos por día como si hubieras ganado un nivel en una de tus clases lanzadoras de conjuros arcanos.
Sustraer magia: Te permite robar efectos de conjuro de un objetivo.
Ataque furtivo[^]: El daño de tu ataque furtivo se incrementa en +1d6 con cada nuevo nivel par.
Ataque furtivo improvisado (nivel 3)*: Puedes negar a tu adversario objetivo su modificador de Des en el siguiente asalto, permitiendo así los ataques furtivos (1/día).

Asesino

El asesino es un maestro en asestar golpes rápidos y letales que también destaca en tareas de espionaje y disfraz. Estos individuos suelen servir de espías, informadores, asesinos a sueldo o realizadores de "encargos". Su habilidad con una gran variedad de artes prohibidas les permite llevar a cabo misiones mortales con una precisión terrorífica y estremecedora.

La mayoría de los pícaros, monjes y bardos que eligen esta clase se convierten en ejemplos del clásico asesino que merodea por las sombras con una espada portadora de muerte. Los guerreros, ex-paladines, exploradores, druidas y bárbaros operan como guerreros asesinos, siendo tan hábiles en combate como atacando desde las sombras. Los hechiceros, magos y clérigos pueden convertirse en los asesinos más terroríficos, pues gracias a sus conjuros pueden infiltrarse y asesinar con más impunidad.

Puntos de golpe por nivel: 6
Ataque base: Intermedio
Salvaciones altas: Reflejos
Armas: Todas las armas sencillas
Armadura: Luz
Puntos de habilidad base: 4

Requisitos

Alineamiento: Cualquiera maligno
Habilidades: Esconderse 8, Moverse sigilosamente 8

Aptitudes especiales

Ataque mortal*[^]: Este ataque furtivo especial tiene una posibilidad de paralizar al enemigo.
Resistencia a veneno (nivel 2)*[^]: Ganas un bonificador a los tiros de salvación contra veneno.
Esquiva asombrosa (nivel 2)[^]
Esquiva asombrosa mejorada (nivel 5)[^]
Esconderse a simple vista (nivel 8)[^]

Conjuros:

Nivel 2: Semblante fantasmal (1/día)
Nivel 5: Oscuridad (1/día)
Nivel 6: Invisibilidad (1/día)
Nivel 9: Invisibilidad mejorada (1/día)

Guardia negro

Es la personificación del mal. No es nada más que un engendro mortal, un caballero de la oscuridad con la peor de las reputaciones posibles. El guardia negro es un villano maligno de primera, equivalente en poder al justo paladín, pero consagrado a los poderes de las tinieblas. No hay una clase más apta que otras para convertirse en guardia negro: todo lo que se necesita es la voluntad de servir a las fuerzas de la oscuridad.

Puntos de golpe por nivel: 10
Ataque base: Alto
Salvaciones altas: Fortaleza
Armas: Todas las armas sencillas y marciales
Armadura: Todas las armaduras y escudos (excepto los escudos paveses)
Puntos de habilidad base: 2

Requisitos

Alineamiento: Cualquiera maligno
Ataque base: +6
Dotes: Hendedura, Ataque poderoso
Habilidades: Escondarse 5

Aptitudes especiales

Castigar al bien (nivel 2)*: Puedes desencadenar un ataque impío contra enemigos de alineamiento bueno (1/día).
Bendición oscura (nivel 2)^: Suma el modificador de Carisma a los tiros de salvación.
Expulsar muertos vivientes (nivel 3)*:
Crear muertos vivientes (nivel 3): Puedes convocar a un aliado muerto viviente (1/día).
Ataque furtivo (nivel 4)*^
Convocar infernal (nivel 5): Puedes convocar a un aliado infernal (1/día).

Conjuros

Nivel 2: Fuerza de toro (1/día)
Nivel 6: Infligir heridas graves (1/día)
Nivel 7: Contagio (1/día)
Nivel 8: Infligir heridas críticas (1/día)

Campeón divino

Un campeón divino es el brazo armado de su dios. Hace las veces de guardián de lugares sagrados, protector de los peregrinos y líder de cruzadas. Aunque en muchas religiones orientadas hacia el bien los paladines se encargan de cumplir estos cometidos, un campeón divino puede asumir la causa de cualquier dios, independientemente de su alineamiento o credo. Las rivalidades entre campeones divinos de credos opuestos han sido objeto de leyendas transmitidas por los bardos a lo largo de los siglos. Estos guerreros sagrados son amados por los seguidores de su deidad y odiados de igual modo por los enemigos de la congregación.

La mayoría de los campeones poseen un trasfondo militar. Los bárbaros, guerreros, paladines y exploradores son los candidatos más habituales, aunque los monjes, clérigos y druidas más militantes a menudo siguen este sendero.

Puntos de golpe por nivel: 10
Ataque base: Alto
Salvaciones altas: Fortaleza
Puntos de habilidad base: 2

Requisitos

Ataque base: +7
Dotes: Soltura con un arma (cualquier arma cuerpo a cuerpo)

Aptitudes especiales

Dotes adicionales^: Obtienes una dote adicional en cada nivel par (2, 4, 6, etc.) Éstas han de elegirse de entre un subconjunto de toda la lista de dotes.
Imposición de manos*
Defensa sacra (nivel 2)*^: Ganas +1 a todos los tiros de salvación.
Castigar al infiel (nivel 3)*: Puedes descargar un ataque divino que destroza a un enemigo de alineamiento diferente al tuyo (1/día).
Ira divina (nivel 5): Obtienes reducción del daño y +3 al ataque, daño y tiros de salvación. La duración depende de tu Carisma (1/día).

Duelista

El duelista es un guerrero dúctil e inteligente entrenado para hacer ataques precisos con armas ligeras, como el estoque. Siempre aprovecha al máximo sus rápidos reflejos y su astucia en combate. En vez de llevar una armadura pesada, los duelistas piensan que la mejor manera de protegerse es evitar que les alcancen.

Muchos duelistas son guerreros o exploradores, pero también encontramos muchos pícaros o bardos. Los magos, hechiceros y monjes pueden ser duelistas sorprendentemente buenos dado que sus clases no suelen llevar armadura, de manera que se benefician en gran medida de la habilidad con las armas que ofrece el duelista. Algunos paladines y bárbaros que se desvían bastante de sus arquetipos acaban convirtiéndose en duelistas.

Puntos de golpe por nivel: 10
Ataque base: Alto
Salvaciones altas: Reflejos
Armas: Todas las armas sencillas y marciales
Puntos de habilidad base: 4

Requisitos

Para poder ser un duelista, el personaje debe cumplir todos los siguientes requisitos:

Ataque base: +6

Habilidades: Parada 5, Piruetas 5

Dotes: Esquiva, Movilidad y Sutileza con un arma

Aptitudes especiales

Defensa astuta[^]: Cuando no llevan armadura ni escudo, los duelistas añaden su bonificador de Inteligencia o su nivel de duelista (lo que sea menor) a su CA.

Reacción mejorada (nivel 2)^{*}: Puedes mejorar tu tiempo de reacción, activando el equivalente al conjuro acelerar lanzado sobre ti (1/día).

Movilidad mejorada (nivel 3)[^]: Cuando no llevas armadura ni escudo, obtienes un bonificador +4 adicional a la CA contra ataques de oportunidad provocados por el movimiento.

Gracia (nivel 4)[^]: Ganas +2 a las salvaciones de Reflejos.

Impacto preciso (nivel 5)^{*}: Puedes hacer un ataque preciso, infligiendo 1d6 puntos de daño adicionales con un arma ligera penetrante a una mano. Solo funciona contra enemigos vulnerables a los impactos críticos. Este ataque impide que se reciban bonificadores por escudo o se realicen ataques con el arma de la mano torpe.

Movimiento ostentoso (nivel 6)^{*}: Una vez cada 30 segundos puedes realizar un movimiento ostentoso que inflija 2d6 puntos de daño penetrante adicionales si consigues golpear al enemigo.

Parada elaborada (nivel 8)[^]: Tu habilidad Parada se incrementa en una cantidad equivalente a tu nivel de duelista.

Dote adicional (nivel 9)[^]: Desviar flechas

Enano defensor

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

La mayoría de los defensores enanos son guerreros, paladines, exploradores o clérigos, aunque también se pueden beneficiar de las capacidades defensivas de esta clase los antiguos bárbaros, hechiceros, magos y druidas. Los pícaros, bardos y monjes suelen depender demasiado de la movilidad como para aprovechar al máximo las aptitudes de esta clase de prestigio.

Puntos de golpe por nivel: 12

Ataque base: Alto

Salvaciones altas: Fortaleza, Voluntad

Armas: Todas las armas sencillas y marciales

Armadura: Todas las armaduras y escudos (excepto los escudos paveses)

Puntos de habilidad base: 2

Requisitos

Raza: Enano

Alineamiento: Cualquiera legal

Ataque base: +7

Dotes: Esquiva, Dureza

Consejo de NWN2

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

Aptitudes especiales

Posición defensiva^{*}: Adoptas una posición de combate especial que te proporciona +4 a Fuerza y Constitución, +2 a todos los tiros de salvación y un bonificador +4 de esquiva a la CA (1/día).

Defensa mejorada^{*}: Recibes un bonificador +1 de esquiva a la CA.

Esquiva asombrosa (nivel 2)[^]

Sentido de las trampas (nivel 4)^{*^}: Recibes un bonificador a las salvaciones de Reflejos para evitar trampas.

Esquiva asombrosa mejorada (nivel 6)[^]

Reducción del daño (nivel 6)^{*^}: Obtienes la capacidad de ignorar parte del daño sufrido por cada golpe o ataque (RD 3/-).

Caballero sobrenatural

Estudioso tanto de las artes marciales como de las arcanas, el caballero sobrenatural es un luchador flexible que puede lanzar una bola de juego a sus enemigos o cargar contra ellos espada en mano. Estos caballeros reparten su tiempo entre el entrenamiento físico, que les lleva a convertirse en mejores luchadores, y el estudio arcano, para aprender conjuros más poderosos. Suelen ser personas emprendedoras, pues se necesitan un tiempo y un tesón inmensos para perfeccionar simultáneamente las habilidades combativas y conjuradoras.

Todo candidato a caballero sobrenatural debe demostrar poseer habilidad en el manejo de un vasto surtido de armas y en el lanzamiento de conjuros arcanos. Por ello, casi todos los caballeros arcanos son personajes multiclase, siendo los guerreros/magos los más comunes.

Puntos de golpe por nivel: 6
Ataque base: Alto
Salvaciones altas: Fortaleza
Armas: Todas las armas sencillas
Armadura: Luz
Puntos de habilidad base: 6

Requisitos

Alineamiento: Cualquiera no maligno
Dotes: Alerta y Voluntad de hierro
Habilidades: Diplomacia 8, Saber popular 4, Supervivencia 2
Lanzamiento de conjuros arcanos: Capacidad para lanzar conjuros de nivel 3 o más.

Aptitudes especiales

Dote adicional: Conjurar en combate, Soltura con una habilidad (Concentración)
Lanzador de conjuros (nivel 2)^: Cuando obtienes un nuevo nivel de caballero sobrenatural, ganas nuevos conjuros y conjuros conocidos por día como si hubieras ganado un nivel en una de tus clases lanzadoras de conjuros arcanos.

Bersérker frenético

La locura y la impredecibilidad de la tormenta se reúnen en el alma del bersérker frenético. A diferencia de la mayoría de los otros personajes, él no lucha para alcanzar alguna meta heroica o para derrotar a un detestable villano. Eso son meras excusas: es la emoción del combate lo que le arrastra. Para el bersérker frenético la locura de la batalla es como una droga adictiva: debe buscar constantemente más conflictos para saciar sus ansias de batalla.

A lo largo de las fronteras salvajes y en los reinos malignos del mundo, los bersérkers frenéticos con frecuencia dirigen bandas guerreras que incluyen a diferentes tipos de personajes, incluso otros bersérkers frenéticos. Algunos de estos grupos se dedican al robo y el saqueo; otros trabajan como mercenarios especializados. Sea cual sea su origen, estas bandas guerreras gravitan de forma natural hacia situaciones de inestabilidad y conflicto, ya que las guerras y las luchas civiles son el pan y la sal de su vida. De hecho, la llegada de un bersérker frenético es el heraldo más obvio de tiempos turbulentos.

Puntos de golpe por nivel: 12
Ataque base: Alto
Salvaciones altas: Fortaleza
Puntos de habilidad base: 2

Requisitos

Alineamiento: Cualquiera no legal
Ataque base: +6
Dotes: Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura

Aptitudes especiales

Frenesí*: Puedes entrar en un violento frenesí, obteniendo +6 a Fuerza, -4 CA (penalizador) y un ataque adicional con tu ataque base más alto (que no se apila con Acelerar u otros efectos que concedan un ataque adicional). Sufres 2 puntos de daño cada asalto que dure tu frenesí. La duración depende de tu Constitución. Frenesí no se apila con la aptitud de furia del bárbaro.
Dote adicional: Dureza
Hendedura suprema (nivel 2): Una vez por asalto, Hendedura te concede dos ataques en vez de uno.
Frenesí inmortal (nivel 4): En nivel 4, cuando el bersérker frenético está en frenesí, se vuelve inmune a cualquier conjuro, aptitud sortilega o efecto de muerte.
Ataque poderoso mejorado (nivel 5): Tu Ataque poderosos y Ataque poderoso mejorado se vuelven más poderosos.
Infundir frenesí (nivel 6)*: Todos tus aliados entran en frenesí (como se ha descrito anteriormente).
Ataque poderoso supremo (nivel 10)*: Tu Ataque poderosos y Ataque poderoso mejorado se vuelven más poderosos aún.

Agente Arpista

La organización semisecreta conocida como Arpistas posee a miembros dispersos por todo Faerûn. Estos individuos se dedican a combatir el mal, descubriendo y preservando saberes olvidados y manteniendo el equilibrio entre la naturaleza y la civilización. Los agentes Arpistas son los "agentes de campo" de la organización y actúan directamente para recabar información y eliminar amenazas en pro del bien. Estos agentes, aptos para operar en pequeños grupos o en solitario, demuestran una versatilidad que pocos pueden igualar. Los bardos son los candidatos más comunes para esta clase de prestigio, pero no se trata de la única clase cualificada. Los exploradores, pícaros, hechiceros y magos poseen suficiente diversidad de habilidades y aptitudes para convertirse en agentes Arpistas.

Consejo de NWN2
Es buena idea pensar qué clase de prestigio querrás elegir más adelante cuando creas tu personaje. Elige tus dotes y habilidades en consonancia. Recuerda que todas las armas y armaduras indicadas son adicionales a las que ya puede utilizar el personaje.

Puntos de golpe por nivel: 6
Ataque base: Intermedio
Salvaciones altas: Voluntad
Armas: Todas las armas sencillas
Armadura: Luz
Puntos de habilidad base: 6

Requisitos

Alineamiento: Cualquiera no maligno
Dotes: Alerta y Voluntad de hierro
Habilidades: Diplomacia 8, Saber popular 4, Supervivencia 2

Aptitudes especiales

Conocimiento de Arpista*^: Puedes identificar objetos más fácilmente que otras clases, pues añades tus niveles de agente Arpista a las pruebas de Saber popular.
Lanzador de conjuros (nivel 2)^: Cuando obtienes un nuevo nivel de agente Arpista, ganas nuevos conjuros y conjuros conocidos por día como si hubieras ganado un nivel en una de tus clases lanzadoras de conjuros (ya sean arcanos o divinos).
Ojo de Deneir (nivel 2)^: Ganas +3 a los tiros de salvación contra trampas. Corazón de Lliira (nivel 2)^: Ganas +2 a los tiros de salvación contra conjuros enajenadores.
Sonrisa de Tymora (nivel 3): Tú o un aliado recibís +2 a todos los tiros de salvación.
Voz de Lurue (nivel 4): Te permite lanzar dominar animal 3 veces al día.
Dáviva de Mystra (nivel 5)^: Ganas +2 a los tiros de salvación contra conjuros.

Maestro de la lividez

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

Puntos de golpe por nivel: 6
Ataque base: Bajo
Salvaciones altas: Voluntad
Puntos de habilidad base: 2

Requisitos

Alineamiento: Cualquiera no bueno
Lanzamiento de conjuros arcanos: Capacidad para lanzar conjuros de nivel 3 o más.

Aptitudes especiales

Lanzamiento de conjuros^: Cuando obtienes un nuevo nivel de maestro de la lividez, ganas nuevos conjuros y conjuros conocidos por día como si hubieras ganado un nivel en una de tus clases lanzadoras de conjuros arcanos.
Piel de hueso: En nivel 1, el maestro de la lividez obtiene +2 a su clase de armadura natural. Cada cuatro niveles, se incrementa en un +2 adicional.
Reanimar a los muertos (nivel 2)*: Puedes convocar a un aliado muerto viviente.
Visión en la oscuridad (nivel 3): Puedes ver en la oscuridad.
Vigor inmortal (nivel 5): Consigues tres puntos de golpe adicionales.
Injerto de muerto viviente (nivel 6)*: Puedes paralizar a tus oponentes (2/día).
Duro como el hueso (nivel 7): Te vuelves inmune a inmovilizar, paralizar y aturdir.
Maestría inmortal (nivel 10): Te vuelves inmune a los golpes críticos.

Discípulo del dragón rojo

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

Puntos de golpe por nivel: 12
Ataque base: Intermedio
Salvaciones altas: Fortaleza, Voluntad
Puntos de habilidad base: 2

Requisitos

Clase: hechicero o bardo
Habilidades: Saber popular 8

Aptitudes especiales

Armadura dracónica (nivel 1)*^: Obtienes un bonificador de armadura natural.

Puntuaciones de característica dracónicas^. Estos efectos se acumulan.

Nivel 2: Fuerza +2

Nivel 4: Fuerza +2

Nivel 7: Constitución +2

Nivel 9: Inteligencia +2

Nivel 10: Fuerza +4, Carisma +2

Arma de aliento (nivel 3): Tienes aliento de fuego, como un dragón rojo.

Sentido ciego (nivel 5): Obtienes la aptitud de sentido ciego.

Semidragón (nivel 10)^: Ganas visión en la oscuridad e inmunidad a dormir, la parálisis, el miedo y el fuego.

Ladrón de las sombras de Amn

La organización conocida como los Ladrones de las Sombras es el mayor y más próspera cofradía de ladrones de todo Faerûn. Su éxito deriva de un sistema de cofradías interconectadas, cada una dedicada a la búsqueda de beneficio y poder. Desde la fortaleza de la organización en Amn, estas cofradías controlan la mayor parte de las operaciones criminales a lo largo de la costa de la Espada y otras partes de Faerûn. Como miembro de los Ladrones de las Sombras, un ladrón de las sombras de Amn solo conoce a sus servidores, colegas y superiores. Así los capturados solo pueden vender a unos pocos compañeros.

Puntos de golpe por nivel: 6

Ataque base: Intermedio

Salvaciones altas: Reflejos

Armadura: Luz

Puntos de habilidad base: 6

Requisitos

Habilidades: Engañar 3, Esconderse 8, Intimidar 3, Moverse sigilosamente 3

Dotes: Sigiloso

Hay que contactar con los ladrones de las sombras y conseguir ser miembro de la sociedad.

Aptitudes especiales

Ataque furtivo*

Doble lenguaje^: Ganas +2 a Diplomacia y Engañar.

Dote adicional^: Obtienes una dote adicional en nivel 2 y 4, que puede ser: Alerta, Conjurar en silencio, Conjurar sin moverse, Dedos ágiles, Fintar, Lucha a ciegas, Pericia en combate, Rastrear, Reflejos rápidos, Soltura con una habilidad, Soltura con un arma o Sutileza con un arma.

Esquiva asombrosa (nivel 2)^

Reputación (nivel 3)^: Obtienes un 10% de descuento de todos los mercaderes y un bonificador +2 adicional a las pruebas de Diplomacia, Engañar e Intimidar.

Esquiva asombrosa mejorada (nivel 5)^

Danzarín sombrío

Estos sutiles artistas del engaño operan en la frontera entre la luz y la oscuridad. Son misteriosos, apenas se les conoce y nunca se confía en ellos, pero siempre maravillan cuando uno se los encuentra.

Pícaros, bardos y monjes se convierten en danzarines sombríos excelentes, pero los guerreros, bárbaros, exploradores y paladines también encontrarán que las aptitudes de esta clase les permiten golpear a los adversarios por sorpresa y con maña. Los danzarines sombríos, magos, hechiceros, clérigos y druidas usan las capacidades inherentes a esta clase de prestigio para poder lanzar conjuros desde una posición segura y escaparse rápidamente. Pese a su vínculo con las sombras y el engaño, suelen ser tanto buenos como malignos.

Los danzarines sombríos suelen trabajar en compañías ambulantes y nunca se quedan en un sitio demasiado tiempo. Algunos usan sus aptitudes para entretener a la gente, mientras que otros trabajan como ladrones, espionando y engañando. Todas las compañías ambulantes de danzarines sombríos tienen un aura de misterio para la gente, que nunca sabe si pensar bien o mal de ellas.

Puntos de golpe por nivel: 8

Ataque base: Intermedio

Salvaciones altas: Reflejos

Armas: Todas las armas sencillas

Armadura: Luz

Puntos de habilidad base: 6

Requisitos

Habilidades: Esconderse 10, Moverse sigilosamente 8, Piruetas 5

Dotes: Esquiva y Movilidad

Aptitudes especiales

Atontamiento sombrío: Puedes causarle un atontamiento ilusorio a un objetivo (1/día).

Convocar sombras*: Puedes convocar a una sombra (1/día).

Evasión sombría*: Obtienes ocultamiento, reducción del daño y un bonificador a la CA (3/día).

Esconderse a simple vista

Evasión (nivel 2)^

Visión en la oscuridad (nivel 2)^: Puedes ver en la oscuridad.

Esquiva asombrosa (nivel 2): Obtienes la capacidad necesaria para no perder tu bonificador de Destreza a la CA cuando estás desprevenido.

Rodar a la defensiva (nivel 5)^

Esquiva asombrosa mejorada (nivel 5)

Mente escurridiza (nivel 7)^: Tienes dos oportunidades para resistir los conjuros enajenadores.

Evasión mejorada (nivel 10)^.

Sacerdote de guerra

El sacerdote de guerra es un lanzador de conjuros divinos pragmático, que reza por la paz y se prepara para la guerra. Su fuerte voluntad, su poderosa personalidad y la devoción a su deidad le convierten en un combatiente temible. Los clérigos son sacerdotes de guerra por naturaleza, igual que los druidas que pasan de interesarse por la naturaleza a interesarse por la guerra.

Nota de D&D

En NWN2, los druidas pueden convertirse en sacerdotes de guerra.

Puntos de golpe por nivel: 10

Ataque base: Alto

Salvaciones altas: Fortaleza

Armas: Todas las sencillas y marciales

Armadura: Todas las armaduras y escudos, incluso los escudos paveses.

Puntos de habilidad base: 2

Requisitos

Ataque base: +5

Habilidades: Avistar 5, Diplomacia 8

Dotes: Conjurar en combate

Lanzamiento de conjuros divinos: Capacidad para lanzar conjuros de nivel 4 o más

Aptitudes especiales

Gloria de la guerra^: Todos los aliados que estén a 10 pies o menos (excluyendo al sacerdote de la guerra) ganan +1 al ataque y todos los enemigos sufren -1 a las salvaciones.

Lanzamiento de conjuros (nivel 2)^: Cuando obtienes un nuevo nivel de sacerdote de guerra, ganas nuevos conjuros y conjuros conocidos por día como si hubieras ganado un nivel en una de tus clases lanzadoras de conjuros divinos.

Inflamar (nivel 2)*: Todos los aliados a 30 pies o menos ganan +2 a los tiros de salvación contra miedo y efectos mentales (1/día).

Aura de miedo (nivel 5): Todos los enemigos a 30 pies o menos sufren miedo (1/día).

Enemigo implacable (nivel 10): Todos los aliados a 20 pies o menos ganan +20 puntos de golpe y el movimiento del sacerdote de guerra se reduce en un 50% durante 10 asaltos (1/día).

Conjuros:

Nivel 1: Quitar el miedo (1/día por nivel de sacerdote de guerra)

Nivel 3: Curar heridas leves en grupo (1/día)

Nivel 6: Auge de batalla (1/día)

Nivel 7: Acelerar (3/día)

Nivel 9: Sanar a las masas (1/día)

Maestro de armas

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

Puntos de golpe por nivel: 10

Ataque base: Alto

Salvaciones altas: Fortaleza

Puntos de habilidad base: 2

Requisitos

Ataque base: +5

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

Habilidades: Intimidar 4

Consejo de NWN2

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

Aptitudes especiales

Arma escogida *^: Elige un tipo de arma que llegar a dominar. Al esgrimir dicha arma, obtienes muchos beneficios adicionales.

Daño ki: Infliges daño máximo con un ataque realizado con tu arma escogida (1/día).

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

Soltura superior con un arma (nivel 5): Ganas +1 a las tiradas de ataque con tu arma escogida.

Crítico ki (nivel 7): Ganas +2 a la amenaza de crítico con tu arma escogida (por ejemplo, un rango de amenaza de 20 se convierte en 18-20, etc.).

HABILIDADES

Esta sección describe las habilidades disponibles en *Neverwinter Nights 2*.

Uso de las habilidades

Muchas habilidades, como Tasación, se utilizan automáticamente cuando concurren las circunstancias apropiadas. Otras, como Abrir cerraduras, deben usarse interactuando con objetos del mundo del juego. Por ejemplo, si pulsas Mayús y haces clic sobre un cofre cerrado, tendrás la opción de abrirlo en el menú desplegable. Finalmente, algunas habilidades solo se usan activando un modo específico. Dichos modos se describen más adelante.

Nota de D&D

Muchas habilidades de NWN2 funcionan de forma algo diferente al D&D. Estas divergencias son necesarias para adaptar el D&D a un juego de rol por ordenador y mantener el tono de la habilidad original. Lee todas las descripciones detalladamente.

Modo Búsqueda

Cuando se activa el modo Búsqueda en la barra de modos te moverás más lentamente, pero estarás usando activamente las habilidades Avistar, Buscar y Escuchar para encontrar criaturas invisibles y objetos ocultos. Tus habilidades de Avistar y Escuchar siempre están activas, pero el modo Búsqueda las potencia. Solo los elfos hacen pruebas de Buscar cuando no está activado este modo.

Modo Sigilo

Las habilidades Escondarse y Moverse sigilosamente se utilizan cuando activas el modo Sigilo en la barra de modos. Al activar este modo, te moverás más lentamente, pero estarás intentado evitar que el enemigo te detecte. Los enemigos pueden usar sus habilidades Escuchar y Avistar para detectarte. Entrar automáticamente en el modo Sigilo cuando te vuelves invisible.

Habilidades generales

Cualquiera puede usar las siguientes habilidades con independencia de que tenga rangos en ellas o no. Al lado del nombre de cada habilidad, entre paréntesis, se indica la puntuación de la característica que afecta a la habilidad.

Tasación (Int)

Cuanto más elevada sea tu habilidad Tasación, más favorables serán los precios que conseguirás a la hora de comprar o vender artículos. Esta habilidad se utiliza automáticamente cuando estás con un mercader.

Engañar (Car)

Puedes hacer que lo escandaloso o falso parezca plausible. Esta habilidad incluye actuación, engaño, habilidad de palabra, subterfugios verbales y lenguaje corporal engañoso. Unas etiquetas marcan las líneas de diálogo en las que intentas Engañar.

Los personajes que posean la dote Finta pueden usar esta habilidad para distraer a un oponente y negarle así su bonificador de Destreza a la CA y conseguir que sean vulnerables a los ataques furtivos.

Pulsa Mayús, haz clic sobre un enemigo y selecciona "Finta" para intentarlo en combate.

Concentración (Con)

Se realizan pruebas de Concentración cuando te distraen durante el lanzamiento de un conjuro. La CD es igual a 10 más el daño sufrido más el nivel del conjuro que intentarás lanzar. Sufres un penalizador -4 a la prueba si lanzas el conjuro a menos de diez pies de un enemigo. La habilidad Concentración también se utiliza para evitar los efectos de la habilidad Provocar (ver más adelante).

Artesanía (Alquimia) (Int)

Artesanía (Alquimia) te permite destilar esencias (magia pura que se utiliza para fabricar objetos mágicos) y fragmentar objetos mágicos en esencias. La CD depende de la complejidad de la poción o esencia que se fabrica o el objeto mágico que se fragmenta. Para usar esta habilidad, coloca los ingredientes apropiados en una mesa de alquimista y usa la mano y el mortero sobre ella.

Para destilar un objeto, usa la mano y el mortero en el icono del objeto.

Fabricar armaduras (Int)

Puedes usar esta habilidad para crear diversos tipos de armaduras y escudos a partir de materias primas. La CD depende del tipo de armadura o escudo que se quiera crear. Para usar esta habilidad, coloca el molde adecuado, (por ejemplo, "molde de armadura de cuero") y los recursos en un yunque y usa el martillo de herrero sobre el yunque.

Fabricar trampas (Int)

Puedes usar esta habilidad para crear diversos tipos de trampas a partir de materias primas. La CD depende del tipo y la dureza de la trampa que se quiera crear. Para usar esta habilidad, coloca el molde adecuado, (por ejemplo, "molde de trampa de estacas menor") y los recursos en un yunque y usa el martillo de herrero sobre el yunque.

Fabricar armas (Int)

El personaje sabe cómo crear todo tipo de armas a partir de diferentes materiales. La CD depende del tipo de arma que se quiera crear.

Para usar esta habilidad, coloca el molde adecuado, (por ejemplo, "molde de espada larga") y los recursos en un yunque y usa el martillo de herrero sobre el yunque.

Diplomacia (Car)

Tienes la opción de persuadir a otros para que revelen información adicional sobre tramas o concedan un tesoro extra. Esta aptitud se utiliza automáticamente en las conversaciones y la CD depende del objetivo.

Disciplina (Fue)

Cuando el enemigo intenta usar una dote de combate táctico sobre ti (como Desarmar o Derribo), tu habilidad de Disciplina te concede una posibilidad de evitar sus efectos. La CD es igual a la tirada de ataque del atacante.

<p style="text-align: center;">Nota de D&D Disciplina es una habilidad de NWN2. No es parte del juego D&D.</p>

Sanar (Sab)

Con esta habilidad, puedes emplear material de curandero para curar puntos de golpe así como venenos y enfermedades. Si el objetivo ha sido envenenado o está enfermo, debes superar la CD de la afección. Si tienes éxito, el objetivo se cura y recupera un número de puntos de golpe igual a la tirada de habilidad más todos los modificadores. El objetivo se curará del daño aunque no sufra un envenenamiento o enfermedad. Usa material de curandero de tu inventario para aplicar la habilidad Sanar a ti mismo o a un aliado.

Esconderse (Des)

Se utiliza junto a Moverse sigilosamente para permanecer oculto.

Para usar esta habilidad basta con activar el modo Sigilo en la barra de modos. Tu prueba de Esconderse se compara con la de Avistar de un adversario y tu prueba de Moverse sigilosamente se compara con la suya de Escuchar. No olvides que, cuando estás en modo Sigilo, tu índice de movimiento se reduce.

La mayoría de armaduras y el uso de antorchas te hacen sufrir un penalizador a tu prueba de Esconderse, pero si te encuentras en la penumbra puedes disfrutar de bonificadores. Los personajes de tamaño pequeño y los personajes que no se muevan se pueden esconder con más facilidad.

Intimidar (Car)

Puedes usar esta habilidad para amedrentar a un matón o para conseguir que un prisionero te dé la información que deseas. Unas etiquetas marcan las líneas de diálogo en las que intentas Intimidar. La probabilidad de éxito depende de los detalles concretos de cada situación.

Escuchar (Sab)

Te alerta de la presencia de enemigos ocultos en las cercanías. Escuchar detecta a criaturas ocultas enfrentándose a su prueba de Moverse sigilosamente. Una prueba con éxito hace visibles a las criaturas ocultas y te permite elegir las como objetivo. Quedarse quieto proporciona un bonificador +5 a las pruebas de Escuchar. Para usar esta habilidad, activa el modo Búsqueda en la barra de modos.

Saber popular (Int)

Siempre que inspeccionas un objeto mágico por primera vez tienes una posibilidad de identificarlo. Cuanto más valioso sea el objeto, más difícil será de identificar.

Los bardos y los agentes Arpistas reciben bonificadores a las pruebas de Saber popular.

Nota de D&D
Saber popular es una habilidad de NWN2 similar a la de Saber, en D&D

Moverse sigilosamente (Des)

Se utiliza junto a Esconderse para permanecer oculto.

Para usar esta habilidad basta con activar el modo Sigilo en la barra de modos. Tu prueba de Moverse sigilosamente se compara con la de Escuchar de un adversario, y tu prueba de Esconderse se compara con la suya de Avistar. No olvides que, cuando estás en modo Sigilo, tu índice de movimiento se reduce. Casi todas las armaduras te hacen sufrir un penalizador a las pruebas de Moverse sigilosamente.

Parada (Des)

Al esgrimir un arma a una mano o luchar sin armas, puedes usar la habilidad Parada para adoptar una posición defensiva, desviar los ataques cuerpo a cuerpo y, de vez en cuando, lanzar un contraataque contra enemigos menos entrenados. Para usar esta habilidad, basta con activar el modo Parada en la barra de modos. En modo Parada no puedes atacar.

Nota de D&D:
Parada es una habilidad de NWN2. No es parte del juego D&D.

La CD de la prueba de Parada es la tirada de ataque modificada del atacante. Una parada con éxito significa que el ataque no inflige daño al personaje. Puedes para tantos ataques por asalto como ataques seas capaz de hacer. Se pueden parar más ataques, pero con un penalizador -3 acumulativo (es decir, si tienes tres ataques por asalto, el cuarto del asalto lo paras con -3, el quinto con -6, etc.). Si la prueba de la habilidad de Parada supera en 10 o más la CD, obtienes un contraataque gratuito contra tu enemigo.

Interpretar (Car)

Interpretar es una habilidad exclusiva de los bardos que determina los tipos, y a veces los efectos, de la música de bardo que pueden usar. En general, un bardo siempre debería maximizar esta habilidad. A veces se puede utilizar Interpretar en los diálogos.

Buscar (Int)

Tu aptitud para encontrar trampas la determina la habilidad Buscar. La CD para detectar una trampa es la habilidad Poner trampas del que la haya colocado más la potencia de la trampa. Solo los pícaros pueden detectar trampas con una CD mayor de 35. En circunstancias normales solo encontrarás las trampas que se encuentren a 5 pies de ti. Al activar el modo Búsqueda (con la barra de modos) se incrementa esta distancia hasta 10 pies.

Sinergia: Si tienes 5 o más rangos en Buscar, recibes un bonificador +2 de sinergia a tus pruebas de Supervivencia.

Avistar (Sab)

Avistar y Escuchar mejoran tu capacidad para localizar criaturas ocultas.

La CD está determinada por la prueba de Esconderse de la criatura oculta. Para usar esta habilidad, basta con activar el modo Búsqueda en la barra de modos.

Supervivencia (Sab)

La habilidad Supervivencia ayuda a revelar a los enemigos cercanos en el minimapa.

Provocar (Car)

Puedes provocar que un enemigo baje la guardia durante un breve período de tiempo. Según avance tu habilidad de Provocar, esta aptitud será más difícil de resistir y podrá afectar a múltiples oponentes. Tu oponente resultará afectado a no ser que su prueba de Disciplina supere a tu prueba de Provocar.

Nota de D&D
Provocar es una habilidad de NWN2. No es parte del juego D&D.

Habilidades especializadas

Solo puedes usar estas habilidades si tienes al menos un rango en ellas.

Desactivar trampas (Int)

Hay cuatro acciones de diversa dificultad que puedes realizar sobre una trampa.

La CD viene determinada por la dificultad de la trampa y de la acción.

Estas acciones son:

- 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).

Solo los pícaros pueden desactivar trampas con una CD de 20 o más. Con 5 ó más rangos en Poner trampas, el personaje obtiene un bonificador +2 de sinergia a las pruebas de Desactivar trampas.

Desactivar trampas y Poner trampas pueden ser consideradas como subconjuntos de la habilidad Inutilizar mecanismo de D&D. Sinergia: Si tienes 5 o más rangos en Poner trampas, recibes un bonificador +2 de sinergia a tus pruebas de Desactivar trampas.

Nota de D&D
En Dungeons & Dragons, la habilidad Inutilizar mecanismo incluye las habilidades de Desactivar trampas y Poner trampas.
Por razones de equilibrio, estas dos habilidades se han separado en NWN2.

Abrir cerraduras (Des)

Puedes abrir puertas y contenedores cerrados. La CD viene determinada por la dificultad de la cerradura. Puedes utilizar herramientas de ladrón para incrementar tus posibilidades de éxito, pero resultarán destruidas durante el intento, tenga éxito o no. No olvides que siempre eliges 20 cuando intentas abrir una cerradura, salvo cuando te encuentres en combate.

Poner trampas (Des)

Puedes colocar material para trampas, que será visibles para tus aliados y dañino para tus enemigos. La CD de la tarea está determinada por la potencia de la trampa. Si estás en combate y fallas por 10 o más al usar esta habilidad, activarás tu propia trampa.

Sinergia: Con 5 rangos o más en Desactivar trampas, obtienes un bonificador +2 de sinergia a las pruebas de Poner trampas.

Juego de manos (Des)

Puedes usar esta habilidad para robar objetos a otros. Cuando se hurta hay que dar dos pasos. En primer lugar, el objeto se conseguirá con CD 20 si el objetivo es neutral y CD 30 si es hostil. En segundo lugar, debes intentar que el objetivo no te detecte. Si su prueba de Avistar supera a la tuya de Juego de manos, te habrá visto robarle el objeto y es probable que te ataque. Las criaturas hostiles obtienen un bonificador +10 a estas pruebas.

Conocimiento de conjuros (Int)

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. Se usa automáticamente cuando concurren las circunstancias.

Por cada 10 rangos que tengas en Conocimiento de conjuros, recibes un bonificador +1 a los tiros de salvación contra conjuros.

Los magos especialistas obtienen un bonificador +2 a sus pruebas de Conocimiento de conjuros relacionadas con la escuela de su especialización, y sufren un penalizador -5 cuando tratan con un conjuro o efecto de una escuela prohibida.

Piruetas (Des)

Cuando te muevas entre enemigos, intentarás automáticamente una prueba de Piruetas con CD 15. Si tienes éxito, tus enemigos no obtendrán ataques de oportunidad contra ti. Por cada cinco rangos en esta habilidad (sin incluir el bonificador de Destreza) la CA del personaje también mejora en +1.

Usar objeto mágico (Car)

Esta habilidad te permite utilizar objetos mágicos normalmente restringidos a una raza, clase o alineamiento diferentes a los tuyos. Su CD viene determinada por el valor del objeto. La CD se incrementa en 5 si la restricción es de raza y en 10 si es de alineamiento.

DOTES

Neverwinter Nights 2 tiene más de 100 dotes. Sus líneas generales se describen en la tabla que hay a continuación. Si quieres información exacta, consulta las descripciones en el juego.

Nota de D&D

Muchas dotes de NWN2 funcionan de forma algo diferente al D&D. Estas divergencias son necesarias para adaptar el D&D a un juego de rol por ordenador y mantener el tono de la dote original. Por ejemplo, Competencia con arma exótica te concede competencia con todas las armas exóticas y ni siquiera se puede intentar la maniobra de combate Desarmar si no se posee la dote homónima. Lee todas las descripciones de las dotes en el juego.

Dotes de rasgos de trasfondo		
Dote	Prerrequisitos	Beneficio
Artista [■]	Nivel 1	+2 a Interpretar; +3 canciones de bardo/día.
Curtido [●]	Nivel 1	+2 a Avistar; +2 a resistir miedo; +2 a iniciativa.
Testarudo [■]	Nivel 1	+2 a resistir Provocar; +2 a resistir miedo; +1 a las salvaciones de Voluntad.
Suerte de los héroes [●]	Nivel 1	+1 a la CA; +1 a todas las salvaciones.
Mente sobre cuerpo	Nivel 1	La Int y las dotes metamágicas incrementan los puntos de golpe (en vez de la Con).
Chalaneo [●]	Nivel 1	+2 a Diplomacia, Engañar y Tasación.
Sangre serpentina [●]	Nivel 1	+2 resistir veneno; +2 a las salvaciones de Fortaleza.
Lanzador de conjuros prodigioso [■]	Nivel 1	Conjuro/s adicional/es y los enemigos lo pasan un poco peor para resistir tus conjuros.
Alma resistente [■]	Nivel 1	+3 a resistir muerte mágica. +1 a las salvaciones de Fortaleza y Voluntad.
Matón [■]	Nivel 1	+2 a Intimidar y Tasación. +2 a iniciativa.

Dotes de competencia		
Dote	Prerrequisitos	Beneficio
Competencia con armadura ligera		Puedes equipar armaduras ligeras.
Competencia con armadura intermedia	Competencia con armadura ligera	Puedes equipar armaduras intermedias.
Competencia con armadura pesada	Competencia con armadura intermedia	Puedes equipar armaduras pesadas.
Agarre del mono	Ataque base +1	Puedes esgrimir armas a dos manos usando solo una.
Competencia con escudo		Puedes equipar un escudo.
Competencia con escudo pavés	Competencia con escudo	Puedes equipar un escudo pavés.
Competencia con arma exótica	Ataque base +1	Puedes equipar todas las armas exóticas (por ejemplo, hacha doble, katana, guadaña).
Competencia con arma marcial		Puedes equipar todas las armas marciales (por ejemplo, espada larga, hacha de combate, arcos).
Competencia con arma sencilla		Puedes equipar todas las armas sencillas (por ejemplo, daga, lanza, ballestas).

- Esta dote funciona de forma diferente en D&D.
- Esta dote no existe en D&D.
- * Los guerreros pueden seleccionarla como dote adicional.
- ▲ Los magos pueden seleccionarla como dote adicional.

Dotes generales		
Dote	Prerrequisitos	Beneficio
Lanzador de batalla	Bardo o Brujo arcano	Puedes lanzar conjuros de bardo y brujo arcano con armadura intermedia.
Lucha a ciegas		Es más fácil luchar estando ciego o contra enemigos invisibles.
Especialización con un arma	Guerrero (nivel 4); Soltura con un arma (con el arma escogida)	+2 al daño con el arma elegida.
Patada circular*	Ataque base +3; Destreza 15; Impacto sin arma mejorado	Un impacto sin arma permite un ataque adicional.
Hendedura*	Fue 13; Ataque poderoso	Al matar a un enemigo en cuerpo a cuerpo se gana un ataque adicional.
Canción maldita■	Bardo (nivel 1); Interpretar => 3	Reduce las aptitudes de combate del enemigo.
Carrera*		Velocidad de movimiento aumentada en un 5%.
Desviar flechas*	Des 13; Impacto sin arma mejorado.	Desvía automáticamente el primer impacto con ataque a distancia por asalto.
Esquiva*	Des 13	Clase de Armadura mejorada contra el enemigo elegido.
Piel de elefante	Aptitud de forma salvaje	Puedes gastar un uso de forma salvaje para mejorar la Clase de Armadura en gran medida.
Experto táctico	Des 13	Los ataques de oportunidad con éxito os conceden bonificadores a ti y a tus aliados.
Prolongar furia	Aptitud de furia o frenesí	La furia y el frenesí duran 5 asaltos más.
Música adicional	Aptitud de música de bardo	+4 canciones de bardo/día.
Furia adicional	Aptitud de furia o frenesí	+2 usos de furia o frenesí/día.
Ataques aturdidores adicionales	Ataque base => +2; Puñetazo aturdidor	+3 usos de Puñetazo aturdidor/día.
Forma salvaje adicional	Aptitud de forma salvaje	+2 usos de forma salvaje/día. Hasta +1 uso de forma elemental/día.
Ataque poderoso predilecto	Ataque base +4; Aptitud de enemigo predilecto; Ataque poderoso.	Daño adicional al usar Ataque poderoso contra un enemigo predilecto.
Gran hendedura*	Ataque base +4; Fue 13; Hendedura; Ataque poderoso	Igual que Hendedura; pero es posible recibir más de un ataque adicional/asalto.
Resistencia mayor	Aptitud de reducción del daño	+1 a reducción al daño
Combate con dos armas mayor	Ataque base +11; Des 19; Combate con dos armas mejorado	Recibes un tercer ataque con el arma de tu mano torpe con un penalizador -10.
Soltura mayor con un arma	Guerrero (nivel 8); Soltura con un arma (arma elegida) +1 al ataque con el arma elegida.	Se apila con Soltura con un arma.
Especialización mayor con un arma	Guerrero (nivel 12); Soltura con un arma (arma elegida); Especialización con un arma (arma elegida)	+2 al daño con el arma elegida. Se apila con Especialización con un arma.
Crítico mejorado*	Ataque base +8	Rango de amenaza de crítico mayor con el arma elegida.
Iniciativa mejorada		+4 a iniciativa.
Parada mejorada■■	Int 13	Mejora los resultados cuando se usa la habilidad Parada.
Defensa con dos armas mejorada*	Ataque base +6; Des 17; Competencia con escudo; Combate con dos armas; Defensa con dos armas	Igual que Defensa con dos armas con mayor bonificador a la Clase de Armadura.
Combate con dos armas mejorado	Ataque base +6; Des 15; Combate con dos armas	Recibes un segundo ataque con el arma de tu mano torpe con un penalizador -5.
Impacto sin arma mejorado*		Tu impacto sin arma no provoca ataques de oportunidad.
Canción persistente	Aptitud de música de bardo	Se incrementa la duración de las canciones de bardo en 5 asaltos.
Movilidad*	Des 13; Esquiva	+4 a la Clase de Armadura contra los ataques de oportunidad.
Conjuros naturales	Sab 13; Aptitud de forma salvaje	Se pueden lanzar conjuros en forma salvaje.
Resistencia de roble	Druida (nivel 12)	Se puede gastar un uso de forma salvaje para ser inmune al veneno, sueño e impactos críticos.
Disparo a bocajarro*		Bonificadores con ataques a distancia desde cerca.
Crítico potenciado	Ataque base +4; Soltura con un arma (arma elegida).	Mayor probabilidad de confirmar el impacto crítico.
Recarga rápida	Ataque base +2	Incrementa la velocidad de disparo con ballestas.
Ofensiva hábil■		Incrementa la probabilidad de superar la parada de un enemigo.
Ataque elástico	Ataque base +4; Des 13; Esquiva; Movilidad	El movimiento no concede ataques de oportunidad al enemigo.
Dureza		+1 punto de golpe/nivel (retroactivo).
Rastrear*		El minimapa muestra a los enemigos cercanos.
Defensa con dos armas*	Des 15; Combate con dos armas	Clase de Armadura mejorada al usar dos armas. Bonificador mayor con Parada.
Combate con dos armas*	Des 13	Reduce mucho los penalizadores por luchar con dos armas.
Sutileza con las armas*	Ataque base +1	Se usa el bonificador de Des en lugar del de Fue para atacar con armas ligeras.
Soltura con un arma*	Ataque base +1	+1 al ataque con el arma elegida.
Tiro con arco zen	Ataque base +3; Sab 13	Se usa el bonificador de Sab en lugar del de Des para atacar a enemigos con ataques a distancia.

- Esta dote funciona de forma diferente en D&D.
- Esta dote no existe en D&D.
- * Los guerreros pueden seleccionarla como dote adicional.
- ▲ Los magos pueden seleccionarla como dote adicional.

Dotes generales – Tácticas		
Dote	Prerrequisitos	Beneficio
Disparo localizado**	Ataque base +1	Puedes intentar inutilizar los brazos y piernas del enemigo.
Pericia en combate*	Int 13	Puedes hacer ataques a la defensiva.
Desarmar*	Int 13	Puedes intentar desarmar a un oponente en cuerpo a cuerpo.
Finta	Int 13; Pericia en combate	Puedes usar Engañar para reducir la CA de la mayoría de los enemigos.
Pericia en combate mejorada*	Int 13; Pericia en combate	Igual que Pericia en combate, pero aún más defensivo.
Desarme mejorado*	Int 13; Desarmar	Igual que Desarmar, pero es más fácil desarmar al rival.
Derribo mejorado*	Ataque base +7; Int 13; Derribo	Se puede usar Derribo contra enemigos más grandes.
Ataque poderoso mejorado**	Fue 13; Ataque poderoso	Igual que Ataque poderoso, pero más potente.
Disparo rápido mejorado*	Disparo a bocajarro; Disparos múltiples; Disparo rápido	Igual que Disparo rápido, pero sin penalizador al ataque.
Derribo		Se puede intentar tirar al suelo al enemigo.
Disparos múltiples	Ataque base +6; Des 17; Disparo rápido; Disparo a bocajarro	Disparas varias flechas a la vez, con penalizador al ataque.
Ataque poderoso**		Infliges más daño con tus ataques pero impactas con menor frecuencia.
Disparo rápido*	Des 13; Disparo a bocajarro.	+1 ataque/asalto con un arma a distancia, pero es menos probable impactar.
Puñetazo aturdiror*	Ataque base +8; Des 13; Sab 13; Impacto sin arma mejorado.	Puedes intentar paralizar a un enemigo con un impacto sin arma. Usos limitados/día.
Ataque de torbellino	Ataque base +4; Des 13; Int 13; Ataque elástico; Esquiva; Movilidad	Puedes atacar simultáneamente a todos los enemigos que se encuentren a 5 pies.

Dotes de habilidad y de salvación		
Dote	Prerrequisitos	Beneficio
Aprendiz capaz*		Aprendes habilidades de clase ajena como si fueran de clase.
Alerta		+2 a Avistar y Escuchar.
Magocracia cortés		+2 a Conocimiento de conjuros y Saber popular.
Gran fortaleza		+2 a las salvaciones de Fortaleza.
Voluntad de hierro		+2 a las salvaciones de Voluntad.
Reflejos rápidos		+2 a las salvaciones de Reflejos.
Negociador		+2 a Diplomacia y Engañar.
Dedos ágiles		+2 a Abrir cerraduras y Desarmar trampas.
Mente abierta		Ganas 5 puntos de habilidad.
Resistir enfermedades■		+4 a resistir enfermedades.
Resistir veneno■		+4 a resistir venenos.
Resistencia a la energía■	Salvación base de Fortaleza +8	Reducción del daño 5 contra un tipo de energía.
Autosuficiente		+2 a Sanar y Supervivencia.
Soltura con una habilidad	Puedes usar la habilidad elegida.	+3 a la habilidad elegida.
Sigiloso		+2 a Esconderse y Moverse sigilosamente.

- Esta dote funciona de forma diferente en D&D.
- Esta dote no existe en D&D.
- * Los guerreros pueden seleccionarla como dote adicional.
- ▲ Los magos pueden seleccionarla como dote adicional.

Dotes de lanzamiento de conjuros		
Dote	Prerrequisitos	Beneficio
Defensa arcana	Soltura con una escuela de magia (escuela escogida)	+2 a los tiros de salvación contra los conjuros de la escuela de magia elegida.
Curación aumentada	Sanar 4	Incrementa el efecto de los conjuros de curación.
Aumentar convocación	Soltura con una escuela de magia (Conjuración)	Incrementa la potencia de las criaturas convocadas.
Conjurar en combate▲	Lanzador de conjuros de nivel 1 o más	Es más fácil lanzar conjuros en cuerpo a cuerpo.
Espacio adicional	Lanzador de conjuros de nivel 4 o más	Puedes lanzar un conjuro adicional.
Soltura mayor con una escuela de magia▲	Soltura con una escuela de magia (escuela escogida)	Los enemigos lo tienen más difícil para resistir tus conjuros de la escuela elegida.
Conjuros penetrantes mayores▲	Conjuros penetrantes	Es mucho más fácil superar la resistencia a conjuros enemiga.
Lanzador de conjuros veterano	Conocimiento de conjuros 4	Incrementa el nivel de lanzador de los lanzadores multiclase.
Soltura con una escuela de magia	Aptitud para lanzar conjuros de nivel 1	Los enemigos lo tienen más difícil para resistir tus conjuros de la escuela elegida.
Conjuros penetrantes		Es un poco más fácil superar la resistencia a conjuros enemiga.

Metamágica		
Dote	Prerrequisitos	Beneficio
Potenciar conjuro	Aptitud para lanzar conjuros de nivel 2	Incrementa el efecto de la mayoría de los conjuros en un 50%.
Prolongar conjuro	Aptitud para lanzar conjuros de nivel 1	Incrementa la duración de la mayoría de los conjuros en un 100%.
Maximizar conjuro	Aptitud para lanzar conjuros de nivel 3	Incrementa el efecto de la mayoría de los conjuros hasta el máximo.
Conjuro persistente	Aptitud para lanzar conjuros de nivel 7; Prolongar conjuro	Incrementa la duración de algunos conjuros a 24 horas.
Apresurar conjuro	Aptitud para lanzar conjuros de nivel 4	Lanzas un conjuro como acción gratuita.
Conjurar en silencio	Aptitud para lanzar conjuros de nivel 1	Lanzas conjuros en silencio.
Conjurar sin moverse	Aptitud para lanzar conjuros de nivel 1	Lanzas conjuros con armadura.

Dotes divinas		
Dote	Prerrequisitos	Beneficio
Poder divino	Fue 13; Car => 13; Aptitud de expulsar muertos vivientes; Ataque poderoso	Puedes usar un intento de expulsar muertos vivientes para incrementar el daño por arma.
Resistencia divina	Aptitud de expulsar muertos vivientes	Puedes usar un intento de expulsar muertos vivientes para conceder resistencia elemental a los aliados.
Escudo divino	Aptitud de expulsar muertos vivientes	Puedes usar un intento de expulsar muertos vivientes para incrementar la CA.
Expulsión incrementada	Clérigo o paladín	+6 intentos de expulsar muertos vivientes/día.
Venganza sagrada	Aptitud de expulsar muertos vivientes	Incrementa el daño contra muertos vivientes en 2-12 durante un asalto.

Dotes de creación de objetos		
Dote	Prerrequisitos	Beneficio
Elaborar poción	Lanzador de conjuros de nivel 3+	Puedes crear pociones con cualquier conjuro de nivel 3 o menos.
Fabricar armas y armaduras mágicas	Lanzador de conjuros de nivel 5+	Puedes crear armas y armaduras mágicas.
Fabricar varita	Lanzador de conjuros de nivel 5+	Puedes crear varitas con cualquier conjuro que conozcas de nivel 4 o menos.
Fabricar objeto maravilloso	Lanzador de conjuros de nivel 3+	Puedes crear objetos mágicos, como anillos.
Inscribir rollo de pergamino	Lanzador de conjuros de nivel 1 o más	Puedes crear pergaminos de cualquier conjuro conocido.

- Esta dote funciona de forma diferente en D&D.
- Esta dote no existe en D&D.
- ✱ Los guerreros pueden seleccionarla como dote adicional.
- ▲ Los magos pueden seleccionarla como dote adicional.

Cambio de alineamiento

Si actúas de manera contradictoria a tu alineamiento, éste irá cambiando gradualmente, de bueno a maligno, de legal a caótico o viceversa. La magnitud del cambio depende de las acciones y puede llegar a tener consecuencias extremas.

Los personajes que sean extremadamente buenos sufrirán un impacto mayor a su alineamiento si protagonizan acciones malvadas. Por ejemplo, si eres caótico bueno, cambiarás más hacia el mal matando a un inocente que si fueras legal neutral.

Esto no funciona a la inversa: un personaje malvado que realice una buena acción no cambia más hacia el bien que un personaje neutral auténtico, pues es más fácil caer en el mal que convertirse en un parangón de la benevolencia.

Todos los alineamientos son completamente jugables en NWN2. Actúa tal como creas que debe actuar tu personaje. Presta atención a las restricciones de alineamiento de tu clase, pero que no te preocupe el perderte algo por los cambios de alineamiento.

Combate

El combate en *Neverwinter Nights 2* emplea un sistema híbrido de tiempo real y basado en turnos.

Las acciones se suceden en tiempo real, pero cada monstruo o cada personaje puede hacer un conjunto de acciones cada asalto (unos seis segundos). Así que si atacas a un trago, el trago podrá atacarte (o huir) antes de que puedas atacarle de nuevo. No podrás moverte más rápido por mucho que aprietes los botones, aunque si te retrasas demasiado, pasarás de turno y tus adversarios podrán actuar de nuevo. Según vas dando órdenes a tu personaje, éstas aparecerán en la cola de acciones. Puedes apilar ciertas órdenes (como coger objetos, abrir puertas o lanzar conjuros) en la cola de acciones para realizarlas en secuencia, así que puedes poner en la cola varios conjuros que te gustaría lanzar seguidos. Las órdenes como atacar y moverse se llaman "órdenes modales" y eliminan las acciones que ya se encontraran en la cola. Al hacer clic sobre una acción de la cola, se elimina.

Solo controlas directamente a tu personaje activo. Si haces clic en el retrato de otro personaje, éste se convertirá en tu nuevo personaje activo. También puedes pulsar la tecla de función correspondiente a ese personaje (F1 a F10).

Selección de un objetivo

Al hacer clic en una criatura u objeto lo seleccionas como objetivo. Tu objetivo es la víctima (o beneficiario) de todas las acciones que realices que requieran un objetivo. Por ejemplo, si lanzas un conjuro ofensivo que requiera una criatura objetivo, si tu objetivo actual es un enemigo, se convertirá automáticamente en el objetivo de tu conjuro.

Además, algunos atajos de teclado te permiten cambiar rápidamente de objetivo:

Con las teclas "Mayús-F1" a "Mayús-F10" seleccionas al miembro del grupo correspondiente como tu objetivo.

"Retrosceso" retoma a tu objetivo seleccionado previamente.

"Mayús-Tab" selecciona como objetivo al enemigo previo.

"Mayús-Tab" selecciona como objetivo al enemigo siguiente.
La barra "V" selecciona al enemigo más cercano como objetivo.

Interacción con los demás

El término "personaje no jugador" (PNJ) alude a cualquier criatura o personaje del juego que no esté controlado por ti o por otro jugador humano. Algunos PNJ te serán de ayuda, como el sacerdote de un templo local o un mercader que te venda mercancías. Otros, como los lacayos muertos vivientes, serán tus enemigos y te atacarán nada más verte. En algunos casos, tus acciones pasadas y presentes en el juego afectarán a la reacción de ciertos PNJ.

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.

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, 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 no puede hablar contigo hasta que el combate esté resuelto. Si recibes este mensaje de alguien que no esté combatiendo, espera unos segundos 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 contribuyen a que la trama avance. Atacarles no les enfadará, ni tampoco les herirá.
Acción predeterminada: Hablar.

Movimiento

En *Neverwinter Nights 2* hay muchos factores que afectan al movimiento, incluyendo las habilidades de clase, carga (el peso relativo a tu Fuerza que estás trasladando), objetos mágicos y efectos de conjuros. Ningún personaje puede moverse por debajo del 10% (a menos que esté inmovilizado o paralizado) o más rápido del 150% de su velocidad de movimiento base. Para moverte, haz clic izquierdo en el destino deseado.

Los penalizadores habituales a la velocidad de movimiento se resumen a continuación.

Modos Búsqueda y Sigilo

Si tienes activado alguno de estos modos no podrás correr, pero no afectará de otra forma a tu velocidad de movimiento. Si estás con ambos modos activos, tu 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. Puedes consultar tu carga actual y máxima en la pantalla de inventario.

Penalizadores a la velocidad de movimiento		
Situación	Velocidad de movimiento efectiva	Permite correr
Modos Búsqueda y Sigilo no activados; no cargado	100%	Sí
Búsqueda activa	100%	No
Sigilo	100%	No
Carga ligera	100%	No
Dos de entre: Sigilo, Búsqueda o cargado ligeramente	50%	No
Sigilo, Búsqueda y cargado ligeramente	25%	No
Penalizador al movimiento, muy cargado	Un 50% adicional	No

Desprevenido

Cuando te pillan por sorpresa, se te considera desprevenido. Si estás desprevenido, no puedes sumar tu bonificador de Destreza (si lo tuvieras) a tu Clase de Armadura y eres susceptible de ser víctima del letal ataque furtivo de un pícaro. La aptitud extraordinaria "esquiva

asombrosa" permite a los bárbaros y pícaros evitar perder su bonificador de Destreza a la CA cuando están desprevenidos. Se te considera desprevenido solo cuando:

- Estás realizando una tarea que no es de combate.
- Te sales del radio de combate.

Heridas y muerte

Los aventureros tienen vidas emocionantes en las que el dolor y las heridas siempre están presentes.

Heridas

Al sufrir daño, pierdes puntos de golpe (PG). Cuando los puntos de golpe se reducen a 0, te quedas incapacitado. Para recuperar puntos de golpe perdidos se pueden utilizar conjuros de curación (como *curar heridas leves*), pociones de curación y la habilidad Sanar (junto al material de curandero), incluso durante el combate. Cuando aumente tu poder, descubrirás objetos y aptitudes que regeneran puntos de golpe con el tiempo. La forma más común de recuperar PG es el descanso.

Consulta la sección Descanso más adelante.

Incapacitación, muerte y recuperación

Tu personaje quedará inconsciente si sus puntos de golpe llegan a 0. Cuando estás incapacitado, no puedes llevar a cabo ninguna acción y solo podrás ser sanado en combate con un conjuro de resurrección o revivir a los muertos. Si tu personaje activo está inconsciente, pasarás a controlar el siguiente que haya disponible.

Si todo el grupo se encuentra incapacitado, tendrás que cargar una partida guardada. Cuando ganas un combate, los personajes incapacitados son revividos con un único punto de golpe.

Descanso

Al descansar, se recuperan los conjuros y puntos de golpe de tu grupo. Para ello, pulsa la tecla R o haz clic en el icono Descansar. No puedes descansar durante o poco después de un combate y no todas las zonas son seguras para descansar. Si lo intentas en una zona no adecuada, se te dirá que la zona no es segura. Intenta acabar con los enemigos cercanos o buscar zonas más seguras.

Al descansar solo pasan 15 segundos de tiempo real, pero en el juego transcurre un día. Durante este tiempo, los personajes se curan, preparan conjuros, recargan sus aptitudes especiales que posean límites diarios de usos y ciertos efectos temporales se disipan. Recuerda que algunos efectos, como las enfermedades, pueden empeorar descansando.

Compañeros

Durante tus aventuras, adquirirás compañeros dispuestos a acompañarte. Puede que tengan motivaciones e intenciones distintas a las tuyas, pero mientras viajen contigo, seguirán tus órdenes. Puedes tener hasta tres compañeros en tu grupo (que será de cuatro personajes). En los primeros momentos del juego, encontrarás la base de operaciones donde los compañeros adicionales te esperarán mientras no te estén acompañando. Si quieres cambiar a los miembros de tu grupo, vuelve aquí. Cuando te marches, verás una pantalla de selección de grupo que te permitirá cambiar la composición del grupo.

Forjar relaciones

Puedes comenzar una conversación con un compañero si accedes a su menú desplegable (clic derecho y mantener). Aunque puedan sentir lealtad hacia ti, también tienen sus propios objetivos. Si los ayudas con ellos, podrás ganarte su confianza. Tu modo de interactuar con los demás también afectará a lo que piensen tus compañeros de ti. Tendrán puntos de vista diferentes sobre lo que está bien o está mal: una acción concreta podría impresionar a un compañero y ofender a otro.

Experiencia de los compañeros

Los compañeros crecerán en poder con tu personaje. Cuando hayan conseguido suficiente experiencia para subir de nivel, podrás seleccionar sus mejoras, pero no los niveles de clase que adquieren. Se puede convencer a algunos compañeros para que adopten nuevas clases, pero tendrás que hablar con ellos y obtener cierto grado de confianza antes de que sea posible.

Cómo controlar a los compañeros

Pasa a controlar a un compañero haciendo clic derecho en su retrato (o pulsando Mayús-F1 a Mayús-F10). Este compañero pasará a convertirse en el personaje activo. Podrás acceder a su hoja de personaje y a su inventario, aunque puede que no se desprenda de objetos que le sean muy queridos.

IA de los compañeros

Si no deseas controlar directamente a tus compañeros, les podrás otorgar comportamientos de la IA que se ajusten a tu estilo de juego y tu estrategia. Abre la hoja de personaje del compañero y haz clic en la pestaña Comportamiento. También puedes ajustar el comportamiento de la IA de tu personaje cuando estés controlando a un compañero como personaje activo.

Descripción de Efectos

El mundo de Faerûn está lleno de poderes, tanto naturales como mágicos. A lo largo de tu aventura, sufrirás varios efectos beneficiosos y perjudiciales. Por ejemplo, un conjuro de fuerza de toro incrementará tu Fuerza durante un breve período de tiempo, pero también podría envenenarte una araña gigante. Para mostrar que estás siendo afectado, aparecerá un icono cerca del retrato de tu personaje. Si no estás seguro, pasa el ratón por encima del icono para ver el tipo de efecto que te está potenciando o dañando. Muchos efectos, como el incremento de la velocidad de movimiento, son autoexplicativos, pero otros son más complicados y se describen a continuación.

Cegado

La ceguera provoca un 50% de probabilidad de fallar totalmente y un penalizador -4 al ataque.

Hechizado

No podrás iniciar una acción hostil contra el que te haya hechizado.

Ocultación

Todas las personas que intenten atacarte tienen un porcentaje de fallar antes incluso de intentar la tirada de ataque.

Confuso

Mientras estés confuso, harás una de estas tres cosas: vagar sin rumbo, quedarse quieta o atacar al objetivo viable más cercano.

Inmunidad al daño

Se trata de un porcentaje que modifica todo el daño de un solo tipo. Por ejemplo, un personaje con Inmunidad al fuego 25% solo sufrirá 30 puntos de daño de un conjuro de bola de fuego que normalmente infligiera 40.

Resistencia al daño

Esta aptitud permite ignorar hasta una cantidad concreta de daño de un tipo específico. Por ejemplo, resistencia al daño por fuego 20/- significa que los primeros 20 puntos de daño por fuego que sufras son ignorados por completo.

Oscuridad

Si estás sumido en una oscuridad mágica se te considera cegado cuando intentas ver a otros, pero también eres invisible para ellos, salvo que su vista sea capaz de penetrar la oscuridad.

Atontado

Cuando estás atontado eres incapaz de iniciar ataques, lanzar conjuros o usar habilidades y dotes. Sin embargo, sí puedes moverte con normalidad.

Ensoberdecido

Cuando estás ensordecido eres incapaz de realizar pruebas de Escuchar y no puedes recibir llamadas ni avisos de tus aliados. También posees un 20% de posibilidades de fallar al intentar lanzar un conjuro que tenga un componente verbal (la mayoría lo tienen).

Enfermo

Si descansas estando enfermo, deberás tener éxito en una salvación de Fortaleza (la CD depende de la enfermedad) o sufrirás daño a las características. Si tienes éxito en dos de esas salvaciones seguidas, superarás la enfermedad. Con ulteriores descansos recuperarás tus puntuaciones de características.

Ciertas enfermedades conllevan efectos especiales, como ceguera u otras sorpresas más desagradables que pueden presentarse después de que finalice el período de incubación o cuando transcurran 24 horas de juego.

Dominado

Si estás dominado, se te considera atontado y sacudido por una horrible angustia mental. Sin embargo, si consigues dominar a un adversario, luchará (y morirá) por ti.

Enmarañado

No puedes moverte y se te considera desprevenido mientras estás enmarañado.

Asustado

Los efectos de miedo te provocan un penalizador -2 a las salvaciones y te obligan a huir de la fuente del miedo.

Acelerado

Al estar acelerado obtienes un bonificador del 50% a la velocidad de movimiento, un bonificador +1 de esquivo 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

<<Insert Icon>>

La inmunidad te protege de ciertos efectos negativos. Por ejemplo, si eres inmune a las enfermedades, nunca sufrirás el estado "enfermo".

Invisible

Cuando estás invisible obtienes un bonificador de ocultación del 50% contra los ataques enemigos y puedes ignorar el modificador de Destreza de cualquier oponente a menos que tenga la dote Esquiva asombrosa.

Parálisis

Cuando te paralizan eres incapaz de moverte o realizar acciones de ningún tipo. Se te considera tumbado. A los oponentes débiles paralizados se les puede matar de un único ataque.

Envenenado

Cuando sufres tu primera exposición a un veneno sufres daño a las puntuaciones de características (a menudo a la Constitución) siempre que no superes una salvación de Fortaleza. Si fallas la salvación, no solo sufrirás el daño de característica, sino que en breve tendrás que realizar una segunda salvación y posiblemente sufras más daño de característica. El daño de característica sufrido por el veneno se puede curar con descanso.

Tumbado

Si estás tumbado se te considera desprevenido y, por tanto, pierdes tu bonificador de Destreza a la CA. Además, cualquiera que te ataque recibe +4 a su ataque.

Silenciado

Cuando estás bajo un efecto de silencio no haces ruido al moverte, pero tampoco puedes oír nada. Tampoco podrás lanzar conjuros con componentes verbales (la mayoría de los conjuros los tienen).

Dormir

Cuando estás dormido se te considera tumbado e incapaz de realizar acciones. Si te atacan mientras duermes, te despertarás. A los oponentes débiles dormidos se les puede matar de un único ataque.

Ralentizado

Cuando estás ralentizado te mueves al 50% de tu velocidad. También sufres un penalizador -2 a la CA, las salvaciones de Reflejos y las tiradas de ataque, además de perder un ataque por asalto.

Resistencia a conjuros

La resistencia a conjuros es el equivalente a una armadura contra sortilegios. Debes igualar o superar tu resistencia a conjuros con una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel del lanzador), o el sortilegio no surtirá efecto. Los conjuros beneficiosos no deben superar la resistencia a conjuros.

Aturdido

Cuando estás aturdido no puedes hacer nada, sufres un estupor inmóvil y se te considera tumbado.

PG temporales

Los puntos de golpe temporales te permiten superar el máximo de puntos de golpe, pero no se pueden curar ni recuperar. Al recibir daño, estos puntos son los que se pierden en primer lugar.

CONJUROS

Esta sección proporciona más información sobre los conjuros de NWN2 e incluye listas de conjuros para cada clase de personaje.

Descripciones de conjuros

Examina un conjuro en el juego si quieres leer toda su descripción. A continuación hay un resumen sobre lo que significan los distintos 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 utilizado para la creación de objetos mágicos dentro de la Herramienta de NWN 2.

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

Nota de D&D:
Los magos especialistas en NWN2 no eligen dos escuelas de magia prohibidas. En lugar de ello, una de las escuelas se prohíbe automáticamente en función de la especialización elegida.

Descriptores: Esta clasificación general del conjuro indica qué inmunidades y protecciones pueden ignorarlo o dificultarlo.
Componentes: Los conjuros pueden tener componentes verbales y somáticos. Ciertos conjuros requieren solo un componente. El efecto de silencio impide el uso de conjuros que requieran un componente verbal.
Alcance: Los conjuros tienen los siguientes alcances: Toque, corto, intermedio y largo.
Área de efecto: Los conjuros tienen las siguientes áreas de efecto: Personal (solo tú), individual, pequeño, intermedio, grande, enorme y colosal.
Duración: Determina cuánto dura el conjuro.
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.

Resumen de conjuros

A continuación se muestra un breve resumen 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: Cura 4 puntos de golpe al objetivo.
Atontar: Un enemigo débil queda atontado.
Llamada: Distrae a una criatura (-1 al ataque).
Luz: Crea una pequeña fuente de luz.
Resistencia: +1 a las salvaciones.

Conjuros de bardo (nivel 1)

Amplificar: Las pruebas de Escuchar son mucho más fáciles en el área.
Cuerno de hierro de Balagarn: Tumba a las criaturas.
Causar miedo: Infunde miedo en criaturas débiles.
Hechizar persona: Una persona se convierte en tu amigo.
Curar heridas leves: Cura 1d8 + 1/nivel puntos de golpe al objetivo.
Retirada expeditiva: La velocidad de movimiento del lanzador aumenta en un 150%.
Grasa: Ralentiza o derriba a los oponentes.
Identificar: Mejora mucho las pruebas de Saber popular.
Ruido gozoso: Termina con cualquier efecto de silencio sobre el grupo.
Disipación menor: Acaba con efectos mágicos débiles.
Quitar el miedo: Acaba con los efectos de miedo sobre el objetivo.
Dormir: Las criaturas débiles caen dormidas.
Convocar criatura I: Convoca a una criatura apropiada.
Terribles carcajadas de Tasha: El objetivo ríe histéricamente y es incapaz de defenderse.

Conjuros de bardo (nivel 2)

Ceguera/Sordera: El objetivo queda ciego y sordo.
Fuerza de toro: El objetivo obtiene +4 a Fue.
Gracia felina: El objetivo obtiene +4 a Des.
Nube de desconcierto: Los enemigos quedan aturcidos y cegados durante 1d6 asaltos.
Curar heridas moderadas: Cura 2d8 + 1/nivel puntos de golpe al objetivo.
Oscuridad: Envuelve a las criaturas en la oscuridad.
Esplendor del águila: El objetivo obtiene +4 a Car.
Astucia de zorro: El objetivo obtiene +4 a Int.
Semblante fantasmal: Reducción del daño 5/magia; inmunidad a conjuros de nivel 0 y 1.
Heroísmo: Concede +2 al ataque, salvaciones y pruebas de habilidad del objetivo.
Inmovilizar persona: Paraliza a un humanoide objetivo.
Invisibilidad: El objetivo es invisible hasta que ataca o lanza un conjuro.
Imagen múltiple: Crea 1d4 + 1/nivel imágenes del lanzador que actúan como señuelos.
Sabiduría de búho: El objetivo obtiene +4 a Sab.
Furia: El grupo queda afectado por la aptitud de furia del bárbaro.
Causar miedo: Infunde miedo en criaturas débiles.
Silencio: Crea una zona de silencio alrededor del objetivo.
Explosión de sonido: 1d8 de daño sónico a las criaturas en el área.
Convocar criatura II: Convoca a una criatura apropiada.

Conjuros de bardo (nivel 3)

Hechizar monstruo: Un monstruo se convierte en tu amigo.
Clariaudiencia/clarividencia: El objetivo obtiene +10 a Avistar y Escuchar.
Confusión: El objetivo se comporta de forma errática.

Desesperación aplastante: El objetivo sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque, salvaciones, pruebas de habilidad o características y daño.

Curar heridas graves: Cura 3d8 + 1/nivel puntos de golpe al objetivo.

Sueño profundo: Las criaturas caen dormidas.

Disipar magia: Termina con los efectos mágicos.

Desplazamiento: La mitad de los ataques fallan contra el objetivo.

Miedo: Infunde miedo en los enemigos.

Encontrar trampas: El lanzador recibe +10 a Buscar.

Acelerar: Concede +1 ataque/asalto, +50% al índice de movimiento, +1 al ataque y +1 a la CA del objetivo.

Esfera de invisibilidad: Oculta al grupo.

Quitar maldición: Todas las maldiciones del objetivo son eliminadas.

Ver lo invisible: El objetivo puede ver a criaturas invisibles.

Ralentizar: El objetivo queda ralentizado.

Convocar criatura III: Convoca a una criatura apropiada.

Arma de impacto: Un arma contundente causa críticos con mayor frecuencia.

Conjuros de bardo (nivel 4)

Curar heridas críticas: Cura 4d8 + 1/nivel puntos de golpe al objetivo.

Dominar persona: El lanzador controla temporalmente al humanoide objetivo.

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

Invisibilidad mayor: El objetivo es invisible incluso cuando ataca y lanza conjuros.

Inmovilizar monstruo: El monstruo objetivo es paralizado.

Conocimiento de leyendas: Mejora mucho las pruebas de Saber popular durante mucho tiempo.

Neutralizar veneno: Cura el veneno del objetivo.

Conjuración sombría: Lanza una versión sombría de diversos conjuros.

Convocar criatura IV: Convoca a una criatura apropiada.

Grito de guerra: El grupo recibe un bonificador +2 al ataque y al daño; todos los enemigos son afectados por el miedo.

Conjuros de bardo (nivel 5)

Semblante etéreo: Reducción del daño 20/adamantita e inmunidad a conjuros de nivel 2 o menos.

Disipación mayor: Acaba con efectos mágicos potentes.

Heroísmo mayor: El objetivo recibe +1 punto de golpe temporal por nivel y +4 al ataque, salvaciones y pruebas de habilidad.

Curar heridas leves en grupo: Cura 1d8 + 1/nivel puntos de golpe a todos los aliados cercanos.

Bruma mental: Los que estén dentro de la niebla sufren -10 a las salvaciones de Voluntad.

Canción de discordia: Los enemigos tienen un 50% de atacarse entre ellos.

Convocar criatura V: Convoca a una criatura apropiada.

Conjuros de bardo (nivel 6)

Endecha: Los enemigos sufren cada asalto 2 puntos de daño en las puntuaciones de las características de Fuerza y Destreza.

Inmunidad a la energía: Concede al objetivo inmunidad a un tipo de energía.

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

Curar heridas moderadas en grupo: Cura 2d8 + 1/nivel puntos de golpe a todos los aliados cercanos.

Inmovilizar persona en grupo: Paraliza a muchos enemigos.

Convocar criatura VI: Convoca a una criatura apropiada.

Clérigo

Conjuros de clérigo (nivel 0)

Curar heridas menores: Cura 4 puntos de golpe al objetivo.

Infligir heridas menores: Inflige 1 punto de daño al objetivo.

Luz: Crea una pequeña fuente de luz.

Resistencia: El objetivo obtiene +1 a todas las salvaciones.

Virtud: El objetivo obtiene 1 punto de golpe temporal.

Conjuros de clérigo (nivel 1)

Perdición: Los enemigos sufren -1 al ataque y a los tiros de salvación contra miedo.

Bendecir: Todos los aliados cercanos ganan +1 al ataque y daño.

Curar heridas leves: Cura 1d8 + 1/nivel puntos de golpe al objetivo.

Detectar muertos vivientes: Los muertos vivientes quedan revelados en el minimapa.

Favor divino: El lanzador obtiene +1/3 niveles al ataque y daño.

Fatalidad: El objetivo sufre -2 al ataque y daño y -2 a las salvaciones y pruebas de habilidades y características.

Soportar los elementos: El objetivo obtiene resistencia al daño 10/- contra todas las formas de daño elemental.

Escudo de entropía: El 20% de los ataques a distancia contra el lanzador fallan.

Infligir heridas leves: El ataque de toque del lanzador inflige 1d8 + 1/nivel puntos de golpe. Cura a los muertos vivientes.

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

Protección contra alineamiento: El objetivo obtiene +2 a la CA y salvaciones contra criaturas del alineamiento especificado.

Quitar el miedo: Acaba con los efectos de miedo sobre el objetivo.

Santuario: Los enemigos cercanos ignoran al lanzador.

Causar miedo: Infunde miedo en criaturas débiles.

Escudo de la fe: El objetivo recibe +2 + 1/6 niveles a la CA.

Convocar criatura I: Convoca a una criatura apropiada.

Conjuros de clérigo (nivel 2)

Auxilio divino: Concede 1d8 + 1 puntos de golpe temporales y +1 al ataque y salvaciones contra miedo.

Resistencia de oso: El objetivo obtiene +4 a Con.

Fuerza de toro: El objetivo obtiene +4 a Fue.

Curar heridas moderadas: Cura 2d8 + 1/nivel puntos de golpe al objetivo.

Oscuridad: Envuelve a las criaturas en la oscuridad.

Campanas fúnebres: Absorbe energía vital de un cadáver, concediendo al lanzador +2 a Fue, 1d8 puntos de golpe temporales y +1 nivel de lanzador.

Esplendor del águila: El objetivo obtiene +4 a Car.

Encontrar trampas: El lanzador recibe +10 a Buscar.

Astucia de zorro: El objetivo obtiene +4 a Int.

Inmovilizar persona: Paraliza a un humanoide objetivo.

Infligir heridas moderadas: El ataque de toque del lanzador inflige 2d8 + 1/nivel puntos de daño. Cura a los muertos vivientes.

Disipación menor: Acaba con efectos mágicos débiles.

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

Sabiduría de búho: El objetivo obtiene +4 a Sab.

Quitar parálisis: Cura los efectos de parálisis e inmovilidad del objetivo.

Resistir energía: Resistencia al daño 20/- contra todas las formas de daño elemental.

Escudar a otro: Concede +1 a la CA y salvaciones del objetivo. La mitad del daño sufrido por el objetivo se redirige al lanzador.

Silencio: Crea una zona de silencio alrededor del objetivo.

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

Convocar criatura II: Convoca a una criatura apropiada.

Conjuros de clérigo (nivel 3)

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

Lanzar maldición: El objetivo sufre -2 a todas las puntuaciones de características.

Vista ciega: El objetivo puede ver lo invisible y ver en la oscuridad.

Ceguera/sordera: El objetivo queda ciego y sordo.

Contagio: Causa una enfermedad aleatoria al objetivo.

Curar heridas graves: Cura 3d8 + 1/nivel puntos de golpe al objetivo.

Disipar magia: Termina con los efectos mágicos.

Glifo custodio: Crea un glifo estático que explota cuando pasan los enemigos, infligiendo 1d8/2 niveles puntos de daño sónico.

Infligir heridas graves: El ataque de toque del lanzador inflige 3d8 + 1/nivel puntos de daño. Cura a los muertos vivientes.

Purgar invisibilidad: Elimina la invisibilidad de las criaturas cercanas.

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

Vestidura mágica: Concede un bonificador +1/4 niveles de mejora a la armadura o escudo.

Plegaria: Concede al grupo +1 al ataque, daño, habilidades y salvaciones e impone -1 a los enemigos.

Protección contra la energía: El objetivo obtiene resistencia al daño 30/- contra todas las formas de daño elemental.

Quitar ceguera/sordera: Cura la ceguera y la sordera a todos los aliados cercanos.

Quitar maldición: Elimina las maldiciones del objetivo.

Quitar enfermedad: Cura las enfermedades del objetivo.

Luz abrasadora: Inflige 1d8/nivel puntos de daño a muertos vivientes; 1d6/nivel puntos de daño a otros.

Convocar criatura III: Convoca a una criatura apropiada.

Arma de impacto: Un arma contundente inflige críticos con mayor frecuencia.

Conjuros de clérigo (nivel 4)

Evaluar resistencia: Reduce mucho la resistencia a conjuros del objetivo contra los conjuros del lanzador.

Curar heridas críticas: Cura 4d8 + 1/nivel puntos de golpe al objetivo.

Custodia contra la muerte: Concede inmunidad a los conjuros y efectos de muerte y energía negativa del objetivo.

Exorcismo: Disipa a los compañeros convocados del objetivo.

Poder divino: El lanzador obtiene un bonificador al ataque, +6 a Fue y +1/nivel punto de golpe.

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

Arma mágica mayor: Concede un bonificador temporal +1 de mejora/4 niveles.

Martillo de los dioses: Inflige 1d8 puntos de daño/2 niveles.

Infligir heridas críticas: El ataque de toque del lanzador inflige 4d8 + 1/nivel puntos de daño. Cura a los muertos vivientes.

Neutralizar veneno: Cura el veneno del objetivo.

Veneno: Envenena al objetivo.

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

Toga mínima contra conjuros: Absorbe hasta 1d4+4 niveles de conjuros.

Convocar criatura IV: Convoca a una criatura apropiada.

Conjuros de clérigo (nivel 5)

Auge de batalla: Maldice con -2 al ataque y al daño y -2 a las salvaciones a los enemigos que entren en el área.

El lanzador obtiene un ataque adicional (si no está acelerado).

Descarga flamígera: Columna de llamas que inflige 1d6 de daño por fuego y sagrado por nivel.

Toga menor contra conjuros: Absorbe hasta 1d6+6 niveles de conjuros.

Curar heridas leves en grupo: Cura 1d8 + 1/nivel puntos de golpe a todos los aliados cercanos.

Infligir heridas leves en grupo: Inflige 1d8 + 1/nivel puntos de golpe a todos los enemigos cercanos.

Cura a los muertos vivientes.

Revivir a los muertos: Revive a un miembro del grupo inconsciente.

Poder de la justicia: El tamaño del lanzador se incrementa y obtiene +4 a Fue, +2 a Con, +2 a la CA y reducción del daño 3/bien (si no es maligno) o 5/bien (si es maligno). El tamaño modifica también los resultados en -1 a golpear y -1 a la CA, y +3 al daño.

Rematar a los vivos: Mata al objetivo.

Resistencia a conjuros: El objetivo obtiene resistencia a conjuros 12 +1 por nivel de lanzador.

Convocar criatura V: Convoca a una criatura apropiada.

Visión verdadera: El lanzador ve a través de los efectos etéreos y la invisibilidad.

Conjuros de clérigo (nivel 6)

Destierro: Destruye a muchas criaturas convocadas.

Barraza de cuchillas: Crea un muro de cuchillas que inflige 1d6 puntos de daño por nivel.

Controlar muertos vivientes: Domina a un muerto viviente.

Crear muertos vivientes: Crea a un muerto viviente.

Inmunidad a la energía: Concede al objetivo inmunidad a un tipo de energía.

Disipación mayor: Acaba con efectos mágicos potentes.

Dañar: El ataque de toque del lanzador inflige 10/nivel puntos de daño. Sin embargo, este conjuro no puede matar al objetivo.

Sanar: Cura 10 puntos de golpe/nivel al objetivo. También sana casi todos los efectos negativos del objetivo.

Curar heridas moderadas en grupo: Cura 2d8 + 1/nivel puntos de golpe a todos los aliados cercanos.

Infligir heridas moderadas en grupo: Inflige 2d8 + 1/nivel puntos de golpe a todos los enemigos cercanos.

Cura a los muertos vivientes.

Aliado de los planos: Convoca a un ajeno.

Convocar criatura VI: Convoca a una criatura apropiada.

Cuerpo pétreo: El lanzador obtiene +4 a Fue, -4 a Des, reducción del daño 10/adamantita, un penalizador al movimiento del 50%, inmunidad a muchos efectos negativos y recibe la mitad del daño por ácido y fuego.

Matar muertos vivientes: Mata a muchos muertos vivientes.

Conjuros de clérigo (nivel 7)

Destrucción: Mata al objetivo.

Excursión etérea: Los enemigos no pueden detectar al lanzador hasta que éste realice una acción hostil.

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

Curar heridas graves en grupo: Cura 3d8 + 1/nivel puntos de golpe a todos los aliados cercanos.

Infligir heridas graves en grupo: Inflige 3d8 + 1/nivel puntos de golpe a todos los enemigos cercanos.

Cura a los muertos vivientes.

Regenerar: Regenera el 10% de los puntos de golpe máximos del objetivo cada asalto.

Resurrección: Resucita y cura por completo a un miembro del grupo inconsciente.

Convocar criatura VII: Convoca a una criatura apropiada.

Palabra de la fe: Mata o aturde a los enemigos.

Conjuros de clérigo (nivel 8)

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

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

Terremoto: Inflige 10d6 puntos de daño a todas las criaturas que se encuentren a una gran distancia (salvo al lanzador).

Tormenta de fuego: Lluvia de fuego que inflige 1d6 puntos de daño por fuego/nivel.

Curar heridas críticas en grupo: Cura 4d8 + 1/nivel puntos de golpe a todos los aliados cercanos.

Infligir heridas críticas en grupo: Inflige 4d8 + 1/nivel puntos de golpe a todos los enemigos cercanos.

Cura a los muertos vivientes.

Toga contra conjuros: Absorbe hasta 1d8+8 niveles de conjuros.

Convocar criatura VIII: Convoca a una criatura apropiada.

Rayo solar: Inflige 1d6 puntos de daño/nivel a muertos vivientes y 3d6 puntos de daño a otros.

Conjuros de clérigo (nivel 9)

Consumción de energía: El objetivo pierde temporalmente 2d4 niveles.

Eteridad: Los enemigos no pueden detectar al grupo hasta que un miembro realice una acción hostil.

Umbral: Convoca a un diablo astado.

Implosión: Mata a todos los seres vivos cercanos.

Sanar a las masas: Cura 10 puntos de golpe por nivel a todos los aliados cercanos y les libera de la mayoría de los efectos negativos.

Tormenta de venganza: Una lluvia tóxica inflige 3d6 puntos de daño por ácido cada asalto.

Convocar criatura IX: Convoca a una criatura apropiada.

Enemigo eterno de la muerte viviente: Concede inmunidad al daño negativo, a la consumción de nivel y energía, a las reducciones de las puntuaciones de características, y a los venenos y enfermedades a todo el grupo.

Druida

Conjuros de druida (nivel 0)

Curar heridas menores: Cura 4 puntos de golpe al objetivo.

Llamarada: Distrae a una criatura (-1 al ataque).

Luz: Crea una pequeña fuente de luz.

Resistencia: El objetivo obtiene +1 a todas las salvaciones.

Virtud: El objetivo obtiene 1 punto de golpe temporal.

Conjuros de druida (nivel 1)

Camuflaje: El objetivo obtiene +10 a Esconderse.

Curar heridas leves: Cura 1d8 + 1/nivel puntos de golpe al objetivo.

Soportar los elementos: El objetivo obtiene resistencia al daño 10/- contra todas las formas de daño elemental.

Enmarañar: Atrapa a los enemigos con vegetación trepadora.

Visión en la penumbra: El grupo puede ver en la oscuridad como los elfos.

Colmillo mágico: Concede +1 al ataque y al daño al compañero animal.

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

Convocar criatura I: Convoca a una criatura apropiada.

Conjuros de druida (nivel 2)

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

Resistencia de oso: El objetivo obtiene +4 a Con.

Fuerza de toro: El objetivo obtiene +4 a Fue.

Gracia felina: El objetivo obtiene +4 a Des.

Arma flamígera: Añade 1d6 puntos de daño por fuego al arma objetivo.

Ráfaga de viento: Una ráfaga de aire derriba a las criaturas y dispersa los efectos gaseosos.

Inmovilizar animal: Paraliza a un animal objetivo.

Disipación menor: Acaba con efectos mágicos débiles.

Restablecimiento menor: Elimina todos los efectos que impongan penalizadores a puntuaciones de características, CA, ataque, daño, resistencia a conjuros y salvaciones.

Camuflar a las masas: El grupo recibe +10 a Esconderse.

Sabiduría de búho: El objetivo obtiene +4 a Sab.

Resistir energía: El objetivo obtiene resistencia al daño 20/- contra todas las formas de daño elemental.

Convocar criatura II: Convoca a una criatura apropiada.

Conjuros de druida (nivel 3)

Vista ciega: El objetivo puede ver lo invisible y ver en la oscuridad.

Llamar al relámpago: Rayo que inflige 1d6 puntos de daño por electricidad/nivel.

Contagio: Causa una enfermedad aleatoria al objetivo.

Curar heridas moderadas: Cura 2d8 + 1/nivel puntos de golpe al objetivo.

Dominar animal: Controla al animal objetivo.

Colmillo mágico mayor: Concede +1/3 niveles al ataque y al daño al compañero animal.

Plaga de gusanos: Llena al objetivo de gusanos que infligen 1d4 puntos de daño temporal a la Constitución cada asalto.

Neutralizar veneno: Cura el veneno del objetivo.

Veneno: Envenena al objetivo.

Protección contra la energía: El objetivo obtiene resistencia al daño 30/- contra todas las formas de daño elemental.

Espinas arrojadas: Inflige 1d8 + 1/2 niveles puntos de daño y envenena levemente al objetivo.

Quitar enfermedad: Cura las enfermedades del objetivo.

Piel de araña: El objetivo recibe +1 + 1/3 niveles, a las salvaciones contra veneno y a Esconderse.

Brotar de espinas: Crea pinchos que infligen 1d4 puntos de daño a los enemigos cada asalto. El explorador recibe este conjuro como si fuera un conjuro de nivel 2.

Convocar criatura III: Convoca a una criatura apropiada.

Extender enredaderas: Crea unas viñas sinuosas que enredan a los enemigos.

Conjuros de druida (nivel 4)

Curar heridas graves: Cura 3d8 + 1/nivel puntos de golpe al objetivo.

Disipar magia: Acaba con efectos mágicos.

Descarga flamígera: Columna de llamas que inflige 1d6 de daño por fuego y sagrado por nivel.

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

Inmovilizar monstruo: Paraliza a un objetivo.

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

Restablecimiento: Elimina la mayoría de efectos negativos sobre el objetivo, incluyendo la consunción de niveles y la ceguera.

Piel pétrea: El lanzador obtiene reducción del daño 10/adamantita.

Convocar criatura IV: Convoca a una criatura apropiada.

Conjuros de druida (nivel 5)

Dotar de consciencia: Potencia al compañero animal.

Curar heridas críticas: Cura 4d8 + 1/nivel puntos de golpe al objetivo.

Custodia contra la muerte: Concede inmunidad a los conjuros y efectos de muerte y energía negativa del objetivo.

Infierno: Quema al objetivo infligiéndole 2d6 puntos de daño por fuego cada asalto.

Perspicacia del búho: El objetivo obtiene un bonificador de Sab igual a la mitad del nivel del lanzador.

Rematar a los vivos: Mata al objetivo.

Resistencia a conjuros: El objetivo obtiene resistencia a conjuros 12 + 1/nivel de lanzador.

Convocar criatura V: Convoca a una criatura apropiada.

Muro de fuego: Un muro llameante inflige 2d6 + 1/nivel puntos de daño por fuego. Los muertos vivientes sufren doble daño.

Conjuros de druida (nivel 6)

Desmoronar: Aplasta a un constructo objetivo y le inflige 1d6 puntos de daño/nivel.

Anegar: Casi mata a un objetivo vivo.

Inmunidad a la energía: Concede al objetivo inmunidad a un tipo de energía.

Disipación mayor: Acaba con efectos mágicos potentes.

Piel pétrea mayor: El lanzador obtiene reducción del daño 20/adamantita.

Curar heridas leves en grupo: Cura 1d8 + 1/nivel puntos de golpe a todos los aliados cercanos.

Regenerar: Regenera el 10% de los puntos de golpe máximos del objetivo cada asalto.

Piedra inmovilizante: Crea una nube que atrapa a las criaturas en piedra.

Convocar criatura VI: Convoca a una criatura apropiada.

Conjuros de druida (nivel 7)

Aura de vitalidad: Los aliados obtienen +4 a Fue, Con y Des.

Marabunta: Alfombra de insectos que ataca a tus órdenes.

Tormenta de fuego: Lluvia de fuego que inflige 1d6 puntos de daño por fuego/nivel.

Dañar: El ataque de toque del lanzador inflige 10/nivel puntos de daño. Sin embargo, este conjuro no puede matar al objetivo.

Sanar: Cura 10 puntos de golpe/nivel al objetivo. También sana casi todos los efectos negativos del objetivo.

Curar heridas moderadas en grupo: Cura 2d8 + 1/nivel puntos de golpe a todos los aliados cercanos.

Convocar criatura VII: Convoca a una criatura apropiada.

Rayo solar: Inflige 1d6 puntos de daño/nivel a muertos vivientes y 3d6 puntos de daño a otros.

Visión verdadera: El lanzador ve a través de los efectos etéreos y la invisibilidad.

Conjuros de druida (nivel 8)

Bombardeo: Envía explosiones a los enemigos cercanos que infligen 10d8 puntos de daño.

Terremoto: Inflige 10d6 puntos de daño a todas las criaturas que se encuentren a una gran distancia (salvo al lanzador).

Dedo de la muerte: Mata al objetivo.

Curar heridas graves en grupo: Cura 3d8 + 1/nivel puntos de golpe a todos los aliados cercanos.

Premonición: El objetivo obtiene reducción del daño 30/adamantita.

Convocar criatura VIII: Convoca a una criatura apropiada.

Explosión solar: Inflige 1d6/nivel puntos de daño a muertos vivientes y 6d6 puntos de daño los demás. Puede cegar permanentemente a los enemigos.

Conjuros de druida (nivel 9)

Enjambre elemental: Convoca elementales.

Curar heridas críticas en grupo: Cura 4d8 + 1/nivel puntos de golpe a todos los aliados cercanos.

Cambiar de forma: El lanzador adopta una forma poderosa.

Tormenta de venganza: Una lluvia tóxica inflige 3d6 puntos de daño por ácido cada asalto.

Convocar criatura IX: Convoca a una criatura apropiada.

Paladín

Conjuros de paladín (nivel 1)

Bendecir: Todos los aliados cercanos ganan +1 al ataque y daño.

Bendecir arma: Un arma cuerpo a cuerpo inflige +2d6 puntos de daño contra muertos vivientes. El arma también se convierte en buena a los efectos de superar la reducción del daño.

Curar heridas leves: Cura 1d8 + 1/nivel puntos de golpe al objetivo.

Detectar muertos vivientes: Revela a los muertos vivientes en el minimapa.

Favor divino: El lanzador obtiene +1/3 niveles al ataque y daño.

Soportar los elementos: El objetivo obtiene resistencia al daño 10/- contra todas las formas de daño elemental.

Restablecimiento menor: Elimina todos los efectos que impongan penalizadores a puntuaciones de características, CA, ataque, daño, resistencia a conjuros y salvaciones.

Protección contra alineamiento: El objetivo gana +2 a la CA y salvaciones contra criaturas del alineamiento especificado.

Resistencia: El objetivo obtiene +1 a todas las salvaciones.

Virtud: El objetivo obtiene 1 punto de golpe temporal.

Conjuros de paladín (nivel 2)

Auxilio divino: Concede 1d8 + 1 puntos de golpe temporales y +1 al ataque y salvaciones contra miedo.

Aura de virtud: El lanzador obtiene +4 a Car. Los aliados obtienen +4 a las salvaciones contra miedo.

Fuerza de toro: El objetivo obtiene +4 a Fue.

Esplendor del águila: El objetivo obtiene +4 a Car.

Sabiduría de búho: El objetivo obtiene +4 a Sab.

Quitar parálisis: Cura los efectos de parálisis e inmovilidad del objetivo.

Resistir energía: El objetivo obtiene resistencia al daño 20/- contra todas las formas de daño elemental.

Escudar a otro: Concede +1 a la CA y salvaciones del objetivo. La mitad del daño del objetivo se redirige al lanzador.

Conjuros de paladín (nivel 3)

Curar heridas moderadas: Cura 2d8 + 1/nivel puntos de golpe al objetivo.

Disipar magia: Termina con los efectos mágicos.

Arma mágica mayor: Concede un bonificador temporal +1 de mejora/4 niveles.

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

Plegaria: Concede al grupo +1 al ataque, daño, habilidades y salvaciones e impone -1 a los enemigos.

Quitar ceguera/sordera: Cura la ceguera y la sordera a todos los aliados cercanos.

Quitar maldición: Elimina las maldiciones del objetivo.

Conjuros de paladín (nivel 4)

Curar heridas graves: Cura 3d8 + 1/nivel puntos de golpe al objetivo.

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.

Espada sagrada: El arma cuerpo a cuerpo del lanzador se convierte en una vengadora sagrada.

Neutralizar veneno: Cura el veneno del objetivo.

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

Explorador

Conjuros de explorador (nivel 1)

Camuflaje: El objetivo recibe +10 a Esconderse.

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

Enmarañar: Atrapa a los enemigos con vegetación trepadora.

Visión en la penumbra: El grupo puede ver en la oscuridad como los elfos.

Colmillo mágico: Concede +1 al ataque y al daño al compañero animal.

Resistir energía: El objetivo obtiene resistencia al daño 20/- contra todas las formas de daño elemental.

Convocar criatura I: Convoca a una criatura apropiada.

Conjuros de explorador (nivel 2)

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

Resistencia de oso: El objetivo obtiene +4 a Con.

Gracia felina: El objetivo obtiene +4 a Des.

Inmovilizar animal: El animal objetivo es paralizado.

Camuflar a las masas: El grupo recibe +10 a Esconderse.

Sabiduría de búho: El objetivo obtiene +4 a Sab.

Protección contra la energía: El objetivo obtiene resistencia al daño 30/- contra todas las formas de daño elemental.

Dormir: Las criaturas débiles caen dormidas.

Brotar de espinas: Crea pinchos que infligen 1d4 puntos de daño a los enemigos cada asalto.

Convocar criatura II: Convoca a una criatura apropiada.

Conjuros de explorador (nivel 3)

Auxilio divino: Concede 1d8 + 1 puntos de golpe temporales y +1 al ataque y salvaciones contra miedo.

Curar heridas moderadas: Cura 2d8 + 1/nivel puntos de golpe.
Colmillo mágico mayor: Concede +1/3 niveles al ataque y al daño al compañero animal.
Purgar invisibilidad: Elimina la invisibilidad de las criaturas cercanas.
Neutralizar veneno: Elimina el veneno de un objetivo.
Quitar enfermedad: Todas las enfermedades del objetivo son eliminadas.
Convocar criatura III: Convoa a una criatura apropiada.

Conjuros de explorador (nivel 4)

Curar heridas graves: Cura 3d8 + 1/nivel puntos de golpe.
Libertad de movimiento: El objetivo se vuelve inmune a la parálisis.
Polimorfarse: El lanzador adopta la forma de un monstruo.
Convocar criatura IV: Convoa a una criatura apropiada.
Conjuros de hechicero/mago

Conjuros de hechicero/mago (nivel 0), trucos

Salpicadura de ácido (C): 1d3 puntos de daño por ácido.
Atontar (En): Un enemigo débil queda atontado.
Llamada (Ev): Distrae a una criatura (-1 al ataque).
Luz (Ev): Crea una pequeña fuente de luz.
Rayo de escarcha (Ev): Inflige 1d4 puntos de daño por frío.
Resistencia (Ab): +1 a las salvaciones.

Conjuros de hechicero/mago (nivel 1)

Manos ardientes (Ev): Cono de fuego que inflige 1d4/nivel puntos de daño por fuego.
Causar miedo (N): Infunde miedo en criaturas débiles.
Hechizar persona (En): Una persona se convierte en tu amigo.
Rociada de color (I): Deja inconsciente, ciega o aturde a los enemigos.
Detectar muertos vivientes (Ad): Los muertos vivientes quedan revelados en el minimapa.
Soportar los elementos (Ab): Resistencia al daño 10/- contra todas las formas de daño elemental.
Agrandar persona (T): Concede +2 a Fue, -2 a Des, -1 al ataque, -1 a la CA y +3 al daño cuerpo a cuerpo.
Retirada expeditiva (T): La velocidad de movimiento del lanzador aumenta en un 150%.
Grasa (C): Ralentiza o derriba a los oponentes.
Identificar (Ad): Mejora mucho las pruebas de Saber popular.
Visión en la penumbra (T): El grupo puede ver en la oscuridad como los elfos.
Armadura de mago (C): Concede +4 a la CA del objetivo.
Proyectil mágico (Ev): 1d4 + 1 punto de daño/flecha; flecha a adicional en nivel 3, 5, 7 y 9.
Arma mágica (T): Añade un bonificador +1 de mejora temporal a un arma.
Protección contra alineamiento (Ab): El objetivo gana +2 a la CA y salvaciones contra criaturas del alineamiento especificado.
Rayo de debilitamiento (N): Rayo que inflige 1d6 puntos de daño a Fue.
Escudo (Ab): El lanzador recibe +4 a la CA.
Contacto electrificante (Ev): El toque del lanzador inflige 1d6/nivel puntos de daño por electricidad.
Dormir (En): Las criaturas débiles caen dormidas.
Convocar criatura I (C): Convoa a una criatura apropiada.
Impacto verdadero (Ad): El lanzador obtiene +20 en su próximo ataque.

Conjuros de hechicero/mago (nivel 2)

Cuerno de hierro de Balagarn (T): Tumba a las criaturas.
Resistencia de oso (T): El objetivo obtiene +4 a Con.
Vista ciega (T): El objetivo puede ver lo invisible y ver en la oscuridad.
Ceguera/sordera (I): El objetivo queda ciego y sordo.
Fuerza de toro (T): El objetivo obtiene +4 a Fue.
Gracia felina (T): El objetivo obtiene +4 a Des.
Nube de desconcierto (Ev): Los enemigos quedan aturcidos y cegados durante 1d6 asaltos.
Incendiar (Ev): Surgen llamas que infligen 2d6 + 1/nivel puntos de daño por fuego y prenden fuego en las víctimas.
Oscuridad (Ev): Envuelve a las criaturas en la oscuridad.
Armadura de muerte (N): Daña a las criaturas que toquen al lanzador.
Esplendor del águila (T): El objetivo obtiene +4 a Car.
Falsa vida (N): El lanzador obtiene 1d10 + 1/nivel (máx. 10) puntos de golpe temporales.
Fogonazo (Ev): Las criaturas cercanas sufren 1d8 puntos de daño por fuego/nivel (máximo 5d8).
Astucia de zorro (T): El objetivo gana +4 a Int.
Círculo eléctrico de Gedlee (Ev): Un rayo golpea a criaturas, infligiendo 1d6 puntos de daño por electricidad/2 niveles, y aturde a las víctimas.
Semblante fantasmal (I): Reducción del daño 5/magia; inmunidad a conjuros de nivel 0 y 1.
Toque de necrófago (N): El toque del lanzador puede paralizar.

Ráfaga de viento (Ev): Una ráfaga de aire derriba a las criaturas y dispersa los efectos gaseosos.
Invisibilidad (I): El objetivo es invisible hasta que ataca o lanza un conjuro.
Apertura (T): Abre puertas y recipientes.
Disipación menor (Ab): Acaba con efectos mágicos débiles.
Flecha ácida de Melf (C): Virote que inflige 3d6 puntos de daño por ácido más 1d6 por asalto hasta que expira.
Imagen múltiple (I): Crea 1d4 + 1/nivel imágenes del lanzador que actúan como señuelos.
Sabiduría de búho (T): El objetivo obtiene +4 a Sab.
Protección contra las flechas (Ab): El objetivo recibe reducción del daño 10/magia contra armas a distancia.
Resistir energía (Ab): El objetivo obtiene resistencia al daño 20/- contra todas las formas de daño elemental.
Causar miedo (N): Infunde miedo en criaturas débiles.
Ver lo invisible (Ad): El objetivo puede ver a criaturas invisibles.
Convocar criatura II (C): Convoca a una criatura apropiada.
Terribles carcajadas de Tasha (En): El objetivo ríe histéricamente y es incapaz de defenderse.
Telaraña (C): Atrapa a los enemigos en una telaraña.

Conjuros de hechicero/mago (nivel 3)

Clariaudiencia/clarividencia (Ad): El objetivo obtiene +10 a Avistar y Escuchar.
Sueño profundo (En): Las criaturas caen dormidas.
Disipar magia (Ab): Termina con los efectos mágicos.
Desplazamiento (I): La mitad de los ataques yerran su objetivo.
Bola de fuego (Ev): Enormes llamas que infligen 1d6 puntos de daño por fuego/nivel.
Flecha flamígera (C): Inflige 4d6 puntos de daño por fuego/flecha; 1 flecha/4 niveles.
Arma mágica mayor (T): El arma recibe +1 de mejora/4 niveles.
Acelerar (T): Concede +1 ataque/asalto, +50% al índice de movimiento, +1 al ataque y +1 a la CA del objetivo.
Heroísmo (En): Concede +2 al ataque, salvaciones y pruebas de habilidad del objetivo.
Inmovilizar persona (En): Paraliza a un humanoide objetivo.
Armadura de mago mejorada (C): El objetivo recibe +3 + 1/2 niveles a la CA.
Esfera de invisibilidad (I): El grupo se vuelve invisible.
Afiladura (T): Un arma cortante o penetrante inflige críticos con mayor frecuencia.
Rayo relampagueante (Ev): Un proyectil de energía horizontal inflige 1d6 puntos de daño por electricidad/nivel.
Círculo mágico contra alineamiento (Ab): El lanzador y todos los aliados cercanos obtienen +2 a la CA, +2 a las salvaciones e inmunidad a los conjuros enajenadores del alineamiento especificado.
Aliento ácido de Mestil (Ev): Un cono que inflige 1d6 puntos de daño por ácido/nivel.
Protección contra la energía (Ab): El objetivo obtiene resistencia al daño 30/- contra todas las formas de daño elemental.
Furia (En): El grupo queda afectado por la aptitud de furia del bárbaro.
Esfera centelleante (Ev): Un proyectil chisporroteante inflige 1d6 puntos de daño por electricidad/nivel.
Ralentizar (T): El objetivo sufre -50% al movimiento, -1 a la CA, -1 al ataque y -1 a las salvaciones de Reflejos.
Piel de araña (T): El objetivo recibe +1, +1/3 niveles a la CA, salvaciones contra veneno y pruebas de Esconderse.
Nube apetosa (C): Las criaturas quedan atontadas y nauseadas.
Convocar criatura III (C): Convoca a una criatura apropiada.
Toque vampírico (N): Inflige 1d8 puntos de daño/2 niveles y cura al lanzador esa misma cantidad.
Arma de impacto (T): Un arma contundente inflige críticos con mayor frecuencia.

Conjuros de hechicero/mago (nivel 4)

Reanimar a los muertos (N): Convoca a un servidor muerto viviente.
Evaluar resistencia (Ad): Se reduce mucho la resistencia a conjuros del objetivo frente a los conjuros del lanzador.
Lanzar maldición (T): El objetivo sufre -2 a todas las puntuaciones de características.
Hechizar monstruo (En): Un monstruo se convierte en tu amigo.
Confusión (En): El objetivo se comporta de forma errática.
Contagio (N): Causa una enfermedad aleatoria al objetivo.
Desesperación aplastante (En): El objetivo sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque, salvaciones, pruebas de habilidad o características y daño.
Escudo elemental (Ev): Un anillo de fuego daña a los atacantes y otorga un 50% de resistencia al frío/fuego.
Enervación (N): El objetivo pierde temporalmente 1d4 niveles.
Tentáculos negros de Evard (C): Atrapa y ataca a los enemigos con tentáculos.
Miedo (N): Infunde miedo en los enemigos.
Invisibilidad mayor (I): El objetivo es invisible incluso cuando ataca y lanza conjuros.
Tormenta de hielo (Ev): Inflige 3d6 puntos de daño contundente y 2d6 de daño por frío.
Tromba menor de proyectiles de Isaac (Ev): Inflige 1d6 puntos de daño/proyectil; 1 proyectil/nivel.
Toga mínima contra conjuros: Absorbe hasta 1d4+4 niveles de conjuro.
Globo menor de invulnerabilidad (Ab): Evita que los conjuros de nivel 3 o menor afecten al lanzador.
Ruptura de conjuro menor (Ab): Quita hasta tres defensas a un mago enemigo.
Asesino fantasmal (I): Mata al objetivo.
Polimorfarse (T): El lanzador adopta la forma de un monstruo.
Quitar maldición (Ab): Todas las maldiciones del objetivo son eliminadas.

Conjuración sombría (I): Lanza una versión sombría de diversos conjuros.
Piel pétrea (Ab): El lanzador recibe reducción del daño 10/adamantita.
Convocar criatura IV (C): Convoca a una criatura apropiada.
Muro de fuego (Ev): Un muro llameante inflige 2d6 + 1/nivel puntos de daño por fuego. Los muertos vivientes sufren doble daño.

Conjuros de hechicero/mago (nivel 5)

Mano interpuesta de Bigby (Ev): La mano proporciona cobertura contra un enemigo, que sufre -10 al ataque.
Nube aniquiladora (N): Mata a criaturas débiles.
Cono de frío (Ev): Un cono inflige 1d6 puntos de daño por frío/nivel.
Exorcismo (Ab): Disipa a los compañeros convocados del objetivo.
Dominar persona (En): El lanzador controla temporalmente al humanoide objetivo.
Debilidad mental (Ad): El objetivo sufre 1d4 puntos de daño a la Int y Car cada 4 niveles.
Incendiario (Ev): Bolas de llamas (1/nivel) explotan y cada una inflige 1d6 puntos de daño por fuego/nivel.
Fogonazo mayor (Ev): Las criaturas cercanas sufren 1d8 puntos de daño por fuego/nivel (máximo 15d8).
Inmovilizar monstruo (En): Paraliza a un objetivo.
Mente en blanco menor (Ab): Protege al objetivo contra conjuros enajenadores y elimina los que ya estén activos.
Ligadura menor de los planos (C): Controla o convoca a un ajeno débil.
Toga menor contra conjuros (Ab): Absorbe hasta 1d6+6 niveles de conjuros.
Bruma mental (I): Los que estén dentro de la niebla sufren -10 a las salvaciones de Voluntad.
Sudario de llamas (T): El objetivo queda envuelto en llamas, se quema y posiblemente el fuego se extienda a las criaturas cercanas.
Convocar criatura V (C): Convoca a una criatura apropiada.
Esfera cáustica (C): Enorme explosión que inflige daño por ácido durante varios asaltos.

Conjuros de hechicero/mago (nivel 6)

Bruma ácida (C): Ralentiza a las criaturas dentro de la bruma e inflige daño por ácido.
Mano forzada de Bigby (Ev): La mano empuja al objetivo.
Relámpago zigzagueante (Ev): Explosión que inflige 1d6 puntos de daño por electricidad/nivel; rayos secundarios.
Círculo de muerte (N): Mata a 1d4 criaturas/nivel.
Crear muertos vivientes (N): Crea a un muerto viviente.
Desintegrar (T): Un rayo inflige 2d6 puntos de daño/nivel.
Semblante etéreo (I): El lanzador recibe reducción del daño 20/adamantita e inmunidad a conjuros de nivel 2 o inferiores.
De la carne a la piedra (T): El objetivo queda petrificado.
Globo de invulnerabilidad (Ab): Evita que los conjuros de nivel 4 o menor afecten al lanzador.
Disipación mayor (Ab): Acaba con efectos mágicos potentes.
Heroísmo mayor (En): El objetivo recibe +1 punto de golpe temporal por nivel y +4 al ataque, salvaciones y pruebas de habilidad.
Ruptura de conjuro mayor (Ab): Quita hasta seis defensas mágicas a un mago enemigo.
Piel pétrea mayor (T): Reducción del daño 20/adamantita.
Tromba mayor de proyectiles de Isaac (Ev): Un proyectil (3d6 puntos de daño)/nivel impacta sobre enemigos aleatorios.
Conocimiento de leyendas (Ad): Mejora mucho las pruebas de Saber popular durante mucho tiempo.
Ligadura de los planos (C): Convoca o controla a un ajeno.
Cuerpo pétreo (T): El lanzador obtiene +4 a Fue, -4 a Des, reducción del daño 10/adamantita, un penalizador al movimiento del 50%, inmunidad a muchos efectos negativos y recibe la mitad del daño por ácido y fuego.
De la piedra a la carne (T): Sana a un objetivo petrificado.
Convocar criatura VI (C): Convoca a una criatura apropiada.
Transformación de Tenser (T): El lanzador se vuelve físicamente más poderoso.
Visión verdadera (Ad): El lanzador ve a través de los efectos etéreos y la invisibilidad.
Matar muertos vivientes (N): Mata a muchos muertos vivientes.

Conjuros de hechicero/mago (nivel 7)

Destierro (Ad): Destruye a muchas criaturas convocadas.
Mano aferradora de Bigby (Ev): La mano proporciona cobertura, empuja o hace presa.
Controlar muertos vivientes (N): Domina a un muerto viviente.
Bola de fuego de explosión retardada (Ev): Una bola de fuego más potente que se puede utilizar como trampa.
Inmunidad a la energía (Ab): Concede al objetivo inmunidad a un tipo de energía.
Excursión etérea (T): Los enemigos no pueden detectar al lanzador hasta que éste realice una acción hostil.
Dedo de la muerte (N): El objetivo muere.
Conjuración sombría mayor (I): Lanza una versión sombría de uno de una lista de potentes conjuros.
Inmovilizar persona en grupo (En): Paraliza a muchos enemigos.
Espada de Mordenkainen (T): Convoca a una poderosa espada flotante que lucha contra los enemigos.
Rociada prismática (Ev): Afecta a muchos enemigos al azar.
Escudo sombrío (I): El lanzador recibe +5 a la CA, reducción del daño 10/adamantita e inmunidad a los efectos de muerte y energía negativa.
Toga contra conjuros (Ab): Absorbe hasta 1d8+8 niveles de conjuros.
Convocar criatura VII (C): Convoca a una criatura apropiada.

Conjuros de hechicero/mago (nivel 8)

Puño cerrado de Bigby (Ev): Cada asalto, el puño convocado inflige 1d8 + 11 puntos de daño y aturde al objetivo.
Vara negra (En): un bastón se convierte en un arma +4 que lanza un conjuro de disipar magia sobre cualquier criatura a la que golpee.
Crear muertos vivientes mayores (N): Convoca a un poderoso servidor muerto viviente.
Ligadura mayor de los planos (C): Paraliza a un ajeno o convoca a un ajeno poderoso.
Horrible marchitamiento (N): Inflige 1d6 puntos de daño de energía negativa/nivel.
Nube incendiaria (C): Nube ígnea que inflige 4d6 puntos de daño por fuego a todo lo que estén dentro.
Cuerpo férreo (T): El lanzador obtiene +6 a Fue, -6 a Des, reducción del daño 15/adamantita, un penalizador al movimiento del 50%, inmunidad a muchos efectos negativos y recibe la mitad del daño por ácido y fuego.
Ceguera/sordera de masas (I): Los enemigos cercanos quedan ciegos y sordos.
Hechizar monstruo en grupo (En): Las criaturas cercanas sienten mayor consideración por el lanzador.
Mente en blanco (A): Vuelve a los aliados cercanos inmunes a los conjuros y efectos enajenadores.
Rayo polar (Ev): Inflige 1d6 puntos de daño por frío/nivel.
Palabra de poder aturdidor (Ad): Aturde automáticamente a un objetivo.
Premonición (Ad): El lanzador recibe reducción del daño 30/adamantita.
Protección contra los conjuros (A): El lanzador recibe +8 a las salvaciones contra conjuros.
Convocar criatura VIII (C): Convoca a una criatura apropiada.
Explosión solar (Ev): Inflige 1d6/nivel puntos de daño a muertos vivientes y 6d6 puntos de daño los demás.

Conjuros de hechicero/mago (nivel 9)

Mano aplastante de Bigby (Ev): Una mano grande proporciona cobertura, empuja o aplasta enemigos.
Dominar monstruo (En): Controla al monstruo objetivo.
Consunción de energía (N): El objetivo pierde temporalmente 2d4 niveles.
Etereadad (T): Los enemigos no pueden detectar al grupo hasta que un miembro realice una acción hostil.
Umbral (C): Convoca a un diablo astado.
Toga mayor contra conjuros (Ab): Absorbe hasta 1d12+10 niveles de conjuros.
Inmovilizar monstruo en grupo (En): Paraliza a enemigos cercanos.
Tromba de meteoritos (Ev): Unos meteoritos impactan sobre enemigos en el área, infligiendo 20d6 puntos de daño.
Disyunción de Mordenkainen (Ab): Versión mucho más poderosa de disipar magia.
Palabra de poder mortal (Ad): Mata a una criatura con menos de 100 puntos de golpe.
Penumbra (I): Lanza una versión sombría de un sortilegio de una lista de conjuros muy potentes.
Cambiar de forma (T): El lanzador adopta una forma poderosa.
Convocar criatura IX (C): Convoca a una criatura apropiada.
Lamento de la banshee (N): Un gemido espantoso puede matar a los enemigos cercanos.
Némesis inexorable (I): Un fantasma terrorífico puede matar a los enemigos cercanos.

Brujo arcano

Invocaciones mínimas (nivel 1)

*Influencia cautivadora**: El lanzador recibe +6 a Diplomacia, Engañar e Intimidar.
*Suerte del oscuro**: El lanzador recibe un bonificador de suerte a todas las salvaciones igual a su modificador de Carisma.
Oscuridad: Cubre a las criaturas con un manto de oscuridad.
*Visión del diablo**: El lanzador recibe visión en la oscuridad.
Explosión consumidora (esencia sobrenatural): Ralentiza al objetivo.
Lanza sobrenatural (de moldeado): Incrementa el alcance de la explosión sobrenatural.
*Custodia de entropía**: El lanzador recibe +4 a Esconderse y Moverse sigilosamente. Los ataques a distancia contra el lanzador pueden fallar.
Explosión aterradora (esencia sobrenatural): La explosión sobrenatural provoca miedo.
Golpe horrible (de moldeado): La explosión sobrenatural se aplica a los ataques cuerpo a cuerpo del lanzador.
*Salto y brincos**: El lanzador recibe +4 a Des y Piruetas.
*Ver lo oculto**: El lanzador puede ver a criaturas invisibles.

Invocaciones menores (nivel 2)

Explosión cegadora (esencia sobrenatural): La explosión sobrenatural causa oscuridad.
Explosión abrasadora (esencia sobrenatural): La explosión sobrenatural hace arder al objetivo.
Hechizar: La criatura se convierte en tu amigo.
Maldición desesperante: El objetivo sufre -1 a los ataques y -2 a todas las características.
Concatenación sobrenatural (de moldeado): La explosión sobrenatural rebota sobre varios objetivos.
Escabullirse: El lanzador recibe +1 ataque/asalto, +50% al índice de movimiento, +1 al ataque y +1 a la CA.
Explosión congeladora (esencia sobrenatural): El daño de la explosión sobrenatural está basado en el frío y el objetivo sufre -4 a Des.
Despertar a los muertos: Convoca a un servidor muerto viviente.
Disipación voraz: Acaba con los efectos mágicos sobre el objetivo. Si se elimina un efecto, el objetivo sufrirá daño.
Pasar desapercibido: El lanzador se vuelve invisible.

Invocaciones mayores (nivel 3)

Explosión embrujadora (esencia sobrenatural): La explosión sobrenatural confunde al objetivo.

Tentáculos gélidos: Los tentáculos enmarañan a los objetivos e infligen 2d6 puntos de daño por frío.

Devorar magia: Acaba con los efectos mágicos poderosos sobre el objetivo. Si se elimina un conjuro, el lanzador sufre 2 puntos de daño temporales/nivel del conjuro devorado.

Cono sobrenatural (de moldeado): La explosión sobrenatural se convierte en un cono.

Explosión nauseabunda (esencia sobrenatural): La explosión sobrenatural atonta al objetivo.

Plaga tenaz: El objetivo sufre daño incrementado todos los asaltos hasta que finaliza la plaga.

Explosión cáustica (esencia sobrenatural): La explosión sobrenatural inflige daño por ácido e ignora la resistencia a conjuros.

Muro de llamas temibles: Un muro inflige 1d6 + 1/nivel puntos de daño por fuego. Los muertos vivientes sufren doble daño.

Invocaciones oscuras (nivel 4)

Presciencia oscura: El lanzador recibe reducción del daño 10/plata.

Perdición sobrenatural: Esta invocación de moldeado hace que la explosión sobrenatural afecte a un área de 20 pies de diámetro.

Invisibilidad retributiva: El lanzador es invisible incluso cuando ataca y lanza conjuros. Si se disipa la invocación, una explosión daña a los enemigos cercanos.

Explosión tenebrosa (esencia sobrenatural): La explosión sobrenatural inflige daño por energía negativa y consume niveles al objetivo.

Palabra del cambio: El lanzador adopta una forma poderosa.

Perdición sobrenatural: Esta invocación de moldeado hace que la explosión sobrenatural afecte a un área de 20 pies de diámetro.

* Este efecto es persistente. El brujo arcano se beneficiará siempre de la aptitud.

Equipo, Objetos mágicos y tesoro

Armadura y escudos

En *Neverwinter Nights 2* hay once tipos básicos 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, y las armaduras pesadas reducen tu movilidad y velocidad.

Bonif. máx. de Des es el mayor bonificador de Destreza que puedes aplicar a tu Clase de Armadura con esta armadura equipada. Por ejemplo, si llevas puesta una armadura completa (con un Bonif. máx. de Des de +1) y tienes Destreza 18, solo añadirás +1 a tu CA por tu Destreza, cuando en condiciones normales sumarías +4.

Penalizador de armadura es un penalizador que se aplica a las habilidades físicas (Esconderse, Moverse sigilosamente y Piruetas) cuando llevas puesta esta armadura.

Armadura y escudos			
Tipo de armadura	Bonif. de armadura	Bonif máx. de Des	Penalizador de armadura
Ligera			
Acolchada	+1	+8	0
Cuero	+2	+6	0
Cuero tachonado	+3	+5	-1
Camisote de mallas	+4	+4	-2
Intermedia			
Cuero	+3	+4	-3
Cota de escamas	+4	+3	-4
Cota de mallas	+5	+2	-5
Coraza	+5	+3	-4
Pesada			
Cota de bandas	+6	+1	-6
Placas y mallas	+7	+0	-7
Armadura completa	+8	+1	-6
Escudos			
Ligero	+1	-	-1
Pesado	+2	-	-2
Pavés	+4	+2	-10

Armas

Hay muchas armas entre las que elegir, todas con diferentes cualidades.

Tamaño del arma: Las armas pueden ser de tres tamaños, lo que afecta a su uso.

Ligera: Las armas ligeras son pequeñas y se pueden usar con facilidad con la mano torpe. Al luchar con dos armas, se reducen los penalizadores si en tu mano torpe llevas un arma ligera. Si posees la dote Sutiliza con las armas, aplicas tu bonificador de Destreza a las tiradas de ataque en lugar del bonificador de Fuerza.

De una mano: Estas armas se pueden esgrimir con facilidad con una mano, pero son lo suficientemente voluminosas como para que sufras mayores penalizadores si usas una de ellas en tu mano torpe. Cuando no lleves escudo o no utilices la mano torpe, podrás blandir un arma de una mano con ambas manos. Cuando esto suceda, el bonificador de Fuerza al daño se incrementa un 50%.

De dos manos: Las armas de dos manos son tan grandes que debes emplear las dos manos para usarlas, impidiendo así el uso de un escudo o un arma secundaria. Cuando empleas un arma de dos manos, añades el bonificador de Fuerza una vez

y media al daño.

Los personajes pequeños (medianos y gnomos) usan armas de una mano como si fueran de dos. No pueden usar armas de cuerpo a cuerpo de dos manos.

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. La dote Combate con dos armas reduce estos penalizadores hasta -2 en cada mano. Además, la dote Combate con dos armas mejorado concede un segundo ataque con la mano torpe con un penalizador -5 adicional al ataque, y la dote Combate con dos armas mayor añade un tercero con -10.

Daño con la mano torpe: Cualquier arma usada con la mano torpe solo recibe la mitad de tu bonificador de Fuerza al daño.

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 adicional a la armadura básica a menos que estén imbuidos con magia.

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 brazales 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. Las capas mágicas pueden proporcionar beneficios adicionales.

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. Con él, puede recuperar puntos de golpe, curar enfermedades o eliminar venenos. Cada material de curandero solo se puede utilizar una vez.

Yelmos: Hay un amplio surtido de yelmos, pero salvo que estén encantados, no proporcionan beneficios adicionales.

Anillos: Los anillos se suelen llevar en los dedos como adorno, pero algunos están infundidos con poderosa magia. Solo se puede llevar un anillo mágico en cada mano.

Herramientas de ladrón: Estas ganzúas, limas y demás herramientas otorgan al personaje un bonificador sustancial al intentar abrir puertas y cofres cerrados. Las herramientas de ladrón solo se pueden utilizar una vez.

Material de trampero: Estos objetos únicos permiten colocar mortales artilugios a cualquier personaje que sea competente poniendo trampas. Hay una amplia variedad de ellas, 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. Estos ayudan a mantener juntas las cosas similares. Solo tienes que arrastrar los objetos al interior del recipiente. Puedes acceder al contenido de uno seleccionando la opción "Abrir" en el menú desplegable.

Belladona: Ingerir esta hierba otorga un bonificador +5 a la CA contra licántropos, como los hombres-lobo.

Ajo: Comer esta hierba fuertemente olorosa otorga un bonificador +2 al ataque contra muertos vivientes durante un minuto. Sin embargo, también impone un penalizador -1 al Carisma mientras duren sus efectos.

Armas deflagradoras

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

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

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

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

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

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

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

Bomba incendiaria: Las bombas incendiarias explotan al impactar, infligiendo 10d6 puntos de daño por fuego y creando una tormenta de fuego en la zona que permanece 5 asaltos.

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

Objetos mágicos

Hay toda clase de objetos mágicos que irás descubriendo en *Neverwinter Nights 2*. Entre ellos:

Armas mágicas: Las armas mágicas ofrecen bonificadores al ataque y al daño y muchas tienen otras propiedades adicionales.

Armaduras mágicas: Las armaduras mágicas ofrecen bonificadores a la CA y pueden tener propiedades de protección adicionales.

Pociones: Las pociones son objetos mágicos de un solo uso que almacenan conjuros beneficiosos en forma líquida.

Rollos de pergamino: Un rollo de pergamino es un único conjuro almacenado en un pergamino. Los lanzadores de conjuros

pueden usar un pergamino para lanzar el conjuro inscrito en él y los magos pueden copiarlo a su libro de conjuros. En cualquiera de ambos casos, tras usar el pergamino éste se convierte en polvo. Los lanzadores de conjuros deben poseer el conjuro en su lista de conjuros de clase para poder usar el pergamino.

Varitas, bastones y cetros: Estos objetos almacenan conjuros a los cuales pueden recurrir los lanzadores de conjuros para no tener que gastar los suyos propios. Las varitas, bastones y cetros tienen muchas cargas y cada uso suele gastar una de ellas. Cuando las cargas del objeto se agotan, éste se reduce a cenizas.

Identificación de objetos mágicos

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. Los objetos no identificados no se pueden usar ni equipar hasta que los identifiques.

Hay diversas formas de identificar un objeto:

Usa tu habilidad de Saber popular. Todas las clases ganan automáticamente algo de Saber popular cuando suben de nivel, lo que les permite identificar objetos automáticamente. Cuanto más alto sea tu modificador en esta habilidad, más objetos podrás identificar automáticamente.

Lanza el conjuro *identificar* (o usa un pergamino de *identificar*), si eres un lanzador de conjuros arcanos. Este conjuro identifica un único objeto de tu elección. Este conjuro aumenta temporalmente tu habilidad de Saber popular.

Paga en una tienda para que identifiquen el objeto. Para hacerlo, debes examinar el objeto en la tienda y pulsar el botón "Identificar". Te cobrarán por el servicio, pero el objeto será identificado y, por tanto, podrás usarlo.

Venenos

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

Veneno de escorpión gigante: 1d2 de daño a Fuerza.

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

Veneno de ciempiés gigante: 1d2 de daño a Inteligencia.

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

Leve: CD 18

Normal: CD 20

Fuerte: CD 22

Mortal: CD 26

FABRICACIÓN DE OBJETOS

Puedes usar las habilidades y dotes de fabricación para crear o encantar objetos a fin de venderlos o usarlos. La fabricación de objetos en NWN2 no contiene ningún proceso aleatorio: puedes fabricar el objeto o no fabricarlo. Los cinco tipos de fabricación son: herrería, alquimia, encantamiento, creación de objetos desechables y creación de objetos maravillosos.

Consejo de NWN2
Si tienes la oportunidad de establecer una base de operaciones en Neverwinter Nights 2, normalmente habrá una mesa de fabricación por alguna parte.

Herrería

La herrería se utiliza para crear armas y armaduras. Los requisitos de habilidad base (Fabricar armaduras o Fabricar armas) para la fabricación de armas y armaduras son:

Requisitos de las habilidades de fabricación	
Objeto	Rangos necesarios
Armadura	Igual al bonificador de armadura
Sencillos de cuerpo a cuerpo	2
Marciales de cuerpo a cuerpo	5
Exóticas de cuerpo a cuerpo	8
Arcos	2
Ballestas	5

Para fabricar un objeto con herrería, debes tener dos cosas: el molde apropiado (por ejemplo, un molde de daga si quieres fabricar una daga) y las materias primas necesarias. Encuentra una mesa de herrero y coloca el molde y las materias primas en ella. Usa un martillo de herrero sobre la mesa y se fabricará tu objeto siempre que la fórmula sea correcta y poseas la habilidad necesaria.

Las materias primas disponibles en NWN2 son lingotes de metal, tabloncillos de madera y pieles. Si estás de aventuras o en tiendas de mercaderes podrás encontrar materias más exóticas. Para usar materias primas no estándar (cualquier otra cosa que no sea un lingote de hierro, un tablón de madera o una piel) se necesita más habilidad, pero puedes conseguir objetos con propiedades especiales.

Por ejemplo, una espada larga se fabrica usando dos lingotes con un molde de espada larga. Si usas dos lingotes de plata en lugar de dos de hierro, crearás una espada larga de plata.

Alquimia

La alquimia, representada por la habilidad Artesanía (Alquimia), tiene dos usos. El primero consiste en la creación de objetos alquímicos, como el fuego de alquimista o las piedras de trueno, y funciona de forma similar a la herrería: coloca los ingredientes apropiados en una mesa de alquimista y usa la mano y el mortero sobre ella. Para crear objetos más complicados se necesitan más rangos en Artesanía (Alquimia). Podrás encontrar fórmulas alquímicas en libros que, de vez en cuando, encontrarás en los inventarios de los mercaderes. El segundo consiste en la destilación de esencias a partir de partes del cuerpo de diversas criaturas. Una esencia es una forma sólida de magia que se utiliza para la creación de objetos mágicos, tal como se explica a continuación. Existen cinco variedades de esencia (aire, tierra, fuego, agua y poder) y cuatro niveles de potencia (tenue, débil, brillante y radiante). Usa la mano y el mortero sobre el objeto para convertirlo en esencias; la descripción del objeto indicará el nivel de Artesanía (Alquimia) necesario para destilarlo, así como las esencias que se obtendrán. Las más fuertes se pueden dividir en variedades más débiles usando la mano y el mortero sobre ellas.

Encantamiento

Se pueden encantar las armas y armaduras usando las dotes Fabricar armas y armaduras mágicas, esencias y una gema. También tendrás que lanzar un conjuro específico para completar el proceso de encantamiento. Debes encontrar las fórmulas correctas para conceder a tus objetos las propiedades que deseas. Tras aprender algunas fórmulas comunes, podrías incluso atreverte a experimentar con las tuyas propias.

Fabricación de objetos desechables

Los objetos desechables (varitas, pergaminos y pociones) son objetos mágicos con un número limitado de usos, tras los cuales se agota el encantamiento. Son considerablemente más fáciles de fabricar que otros objetos mágicos, pero esa facilidad se compensa con su coste incrementado en términos de oro.

Para crear un objeto desechable, debes poseer la dote apropiada: Elaborar poción, Fabricar varita o Inscribir rollo de pergamino. También debes tener un "objeto en blanco" especial sobre el que hacer el encantamiento: una botella de poción mágica, una varita de hueso o un pergamino en blanco. Estos objetos mágicos se pueden comprar en las tiendas de magia del juego. Cuando tengas la dote y el objeto apropiado, basta con abrir tu inventario y lanzar el conjuro deseado sobre el objeto. El coste en piezas de oro se deducirá automáticamente de tu inventario y se creará el objeto.

El tipo y nivel del conjuro que se puede lanzar a un objeto desechable está limitado por el tipo de objeto:

Rollo de pergamino: Sin restricción. En un pergamino puedes colocar cualquier conjuro que seas capaz de lanzar.

Poción: Cualquier conjuro beneficioso que tenga un único objetivo y no sea de nivel superior a 3.

Varita: Cualquier conjuro dirigido de hasta nivel 4.

Creación de objetos maravillosos

Se pueden fabricar otros objetos mágicos, como anillos, capas y botas, con la dote Fabricar objeto maravilloso, materias primas, esencias y una gema. Este proceso funciona de forma similar al encantamiento de armas y armaduras, salvo que el objeto básico también lo crea el proceso (es decir, no necesitas fabricar unas botas para después encantarlas, creas el objeto mágico en un solo paso). Al igual que sucedía con las propiedades de las armas y armaduras, aprenderás fórmulas a lo largo de tus aventuras.

APÉNDICE: CUADROS Y TABLAS

Puntos de habilidad, PG, ataque base (AB) y salvaciones de las clases						
Clase	Puntos de habilidad base*	PG/Nivel	AB	Fort	Salvaciones	
					Reflejos	Voluntad
Bárbaro	4	12	Alto	Alta	Baja	Baja
Bardo	6	6	Intermedio	Baja	Alta	Alta
Clérigo	2	8	Intermedio	Alta	Baja	Alta
Druida	4	8	Intermedio	Alta	Baja	Alta
Guerrero	2	10	Alto	Alta	Baja	Baja
Monje	4	8	Intermedio	Alta	Alta	Alta
Paladín	2	10	Alto	Alta	Baja	Baja
Explorador	6	8	Alto	Alta	Alta	Baja
Picaro	8	6	Intermedio	Baja	Alta	Baja
Hechicero	2	4	Bajo	Baja	Baja	Alta
Brujo arcano	2	6	Intermedio	Baja	Baja	Alta
Mago	2	4	Bajo	Baja	Baja	Alta
Clase de prestigio						
Arquero arcano	4	8	Alto	Alta	Alta	Baja
Bribón arcano	4	4	Bajo	Baja	Alta	Alta
Asesino	4	6	Intermedio	Baja	Alta	Baja
Guardia negro	2	10	Alto	Alta	Baja	Baja
Campeón divino	2	10	Alto	Alta	Alta	Baja
Duelista	4	10	Alto	Baja	Alta	Baja
Enano defensor	2	12	Alto	Alta	Baja	Alta
Caballero sobrenatural	2	6	Alto	Alta	Baja	Baja
Bersérker frenético	2	12	Alto	Alta	Baja	Baja
Agente Arpista	6	6	Intermedio	Baja	Alta	Alta
Maestro de la lividez	2	6	Bajo	Alta	Baja	Alta
Discípulo del dragón rojo	2	12	Intermedio	Alta	Baja	Alta
Ladrón de las sombras de Amn	6	6	Alto	Alta	Alta	Baja
Danzarín sombrío	6	8	Intermedio	Baja	Alta	Baja
Sacerdote de guerra	2	10	Alto	Alta	Baja	Baja
Maestro de armas	2	10	Alto	Baja	Alta	Baja

*Puntos de habilidad ganados al subir de nivel = Puntos de habilidad base + modificador de INT. *Esta cantidad se multiplica por 4 en nivel 1.

Armas					
Arma	Uso*	Daño	Crítico**	Alcance	Tipo
Armas sencillas					
Daga	Ligera	1d4	19-20/x2	-	Perforante o cortante
Maza	Ligera	1d6	x2	-	Contundente
Hoz	Ligera	1d6	x2	-	Cortante
Clava	1 mano	1d6	x2	-	Contundente
Maza de armas	1 mano	1d8	x2	-	Contundente y perforante
Bastón	2 manos	1d6	x2	-	Contundente
Lanza	2 manos	1d8	x3	-	Perforante
Ballesta pesada	A distancia	1d10	19-20/x2	120 pies	Perforante
Ballesta ligera	A distancia	1d8	19-20/x2	80 pies	Perforante
Honda	A distancia	1d4	x2	50 pies	Contundente
Dardo	Arrojadiza	1d4	x2	20 pies	Perforante
Armas marciales					
Martillo ligero	Ligera	1d4	x2	-	Contundente
Hacha de mano	Ligera	1d6	x3	-	Cortante
Kukri	Ligera	1d4	18-20/x2	-	Cortante
Espada corta	Ligera	1d6	19-20/x2	-	Perforante
Hacha de batalla	1 mano	1d8	x3	-	Cortante
Espada larga	1 mano	1d8	19-20/x2	-	Cortante
Estoque***	1 mano	1d6	18-20/x2	-	Perforante
Cimitarra	1 mano	1d6	18-20/x2	-	Cortante
Martillo de guerra	1 mano	1d8	x3	-	Contundente
Alfanjón	2 manos	2d4	18-20/x2	-	Cortante
Gran hacha	2 manos	1d12	x3	-	Cortante
Espadón	2 manos	2d6	19-20/x2	-	Cortante
Alabarda	2 manos	1d10	x3	-	Perforante o cortante
Guadaña	2 manos	2d4	x4	-	Cortante
Maza de guerra	2 manos	1d12	x2	-	Contundente
Arco largo	A distancia	1d8	x3	100 pies	Perforante
Arco corto	A distancia	1d6	x3	60 pies	Perforante
Hacha arrojadiza	Arrojadiza	1d6	x2	10 pies	Cortante

Armas					
Arma	Uso*	Daño	Crítico**	Alcance	Tipo
Armas exóticas					
Kama	Ligera	1d6	x2	-	Cortante
Espada bastarda	1 mano	1d10	19-20/x2	-	Cortante
Hacha de guerra enana	1 mano	1d10	x3	-	Cortante
Katana	1 mano	1d10	19-20/x2	-	Cortante
Shuriken	Arrojadiza	1d2	x2	10 pies	Perforante

* Los personajes pequeños usan armas de 1 mano como si fueran de dos manos.

** Cuando no se especifica, el rango de amenaza de crítico es solo un 20 natural.

*** Un estoque puede beneficiarse de la dote Sutiliza con las armas aunque sea un arma de una mano.

Penalizadores por luchar con dos armas		
Circunstancias	Mano hábil	Mano torpe
Penalizadores normales	-6	-10
Arma ligera en mano hábil	-4	-8
Dote de Combate con dos armas	-4	-4
Arma ligera en mano hábil y dote de Combate con dos armas	-2	-2

Beneficios dependientes de la clase y el nivel								
Nivel de personaje	Puntos de experiencia necesarios	Salvaciones base Bajas/Altas	Ataque base:			Máx. de habilidades de clase	Aumentos	Dotes
			Alto	Intermedio	Bajo			
1	0	+0/+2	+1	+0	+0	4		1st
2	1,000	+0/+3	+2	+1	+1	5		
3	3,000	+1/+3	+3	+2	+1	6		2nd
4	6,000	+1/+4	+4	+3	+2	7	1st	
5	10,000	+1/+4	+5	+3	+2	8		
6	15,000	+2/+5	+6/+1	+4	+3	9		3rd
7	21,000	+2/+5	+7/+2	+5	+3	10		
8	28,000	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4	11	2nd	
9	36,000	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4	12		4th
10	45,000	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5	13		
11	55,000	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5	14		
12	66,000	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1	15	3rd	5th
13	78,000	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1	16		
14	91,000	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2	17		
15	105,000	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2	18		6th
16	120,000	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3	19	4th	
17	136,000	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3	20		
18	153,000	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4	21		7th
19	171,000	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4	22		
20	190,000	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5	23	5th	

Habilidades según clases												
Nombre de habilidad	Bárbaro	Bardo	Clérigo	Druida	Guerrero	Monje	Paladín	Explorador	Picaro	Hechicero	Brujo arcano	Mago
Tasación	a	*	a	a	a	a	a	a	*	a	a	a
Engañar	a	*	a	a	a	a	a	a	*	*	*	a
Concentración	a	*	*	*	a	*	*	*	a	*	*	*
Artesanía (Alquimia)	a	*	*	*	a	*	a	*	*	*	*	*
Fabricar armaduras	*	*	*	a	*	a	*	*	a	a	*	*
Fabricar trampas	*	*	a	a	a	*	a	*	*	a	*	a
Fabricar armas	*	*	*	a	*	a	*	*	*	a	*	*
Diplomacia	a	*	*	*	a	*	*	a	*	a	a	a
Desactivar trampas	a	a	a	a	a	a	a	a	*	a	a	a
Disciplina	*	*	a	a	*	*	*	*	a	a	a	a
Sanar	a	a	*	*	a	a	*	*	a	a	*	a
Esconderse	a	*	a	a	a	*	a	*	*	a	a	a
Intimidar	*	a	a	a	*	a	a	a	*	a	*	a
Escuchar	*	*	a	*	a	*	a	*	*	a	a	a
Saber popular	a	*	*	*	a	*	*	*	*	*	*	*
Moverse sigilosamente	a	*	a	a	a	*	a	*	*	a	a	a
Abrir cerraduras	a	a	a	a	a	a	a	a	*	a	a	a
Parada	*	*	*	*	*	*	*	*	*	a	a	a
Interpretar	X	*	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Buscar	a	a	a	a	a	a	a	a	*	a	a	a
Poner trampas	a	a	a	a	a	a	a	*	*	a	a	a
Juego de manos	a	*	a	a	a	a	a	a	*	a	a	a
Conocimiento de conjuros	a	*	*	*	a	a	a	a	a	*	*	*
Avistar	a	a	a	*	a	*	a	*	*	a	a	a
Supervivencia	*	a	a	*	a	a	a	*	a	a	a	a
Provocar	*	*	a	a	*	a	a	a	*	a	*	a
Piruetas	a	*	a	a	a	*	a	a	*	a	a	a
Usar objeto mágico	X	*	X	X	X	X	X	X	*	X	*	X

* = Habilidad de clase c = Habilidad de clase ajena X = Habilidad prohibida

Habilidades según clases de prestigio																
Nombre de habilidad	Arquero arcano	Bribón arcano	Asesino	Guardia negro	Campeón divino	Duelista	Enano defensor	Caballero sobrenatural	Berserker irrenético	Agente Arpista	Maestro de la lividez	Discipulo del dragon rojo	Ladron de las sombras de Ann.	Danzarin sombrio	Sacerdote de guerra	Maestro de armas
Tasación	a	*	a	a	a	a	a	a	a	*	a	a	*	a	a	a
Engañar	a	*	*	a	a	*	a	a	a	*	a	a	*	*	a	a
Concentración	a	*	a	*	a	a	a	*	a	a	*	*	a	a	*	a
Artesanía (Alquimia)	*	*	*	a	*	a	*	*	a	*	*	*	*	a	*	a
Fabricar armaduras	a	a	a	*	*	a	*	*	a	*	a	*	*	a	*	a
Fabricar trampas	a	*	*	*	*	a	a	*	a	*	*	*	*	*	a	a
Fabricar armas	*	*	*	*	*	*	*	*	a	*	*	*	*	a	*	*
Diplomacia	a	*	*	*	a	a	a	a	a	*	*	*	*	*	*	a
Desactivar trampas	a	*	*	a	a	a	a	a	a	a	a	a	*	a	a	a
Sanar	a	a	a	*	a	a	a	a	a	a	*	a	a	a	*	a
Esconderse	*	*	*	*	a	a	a	a	a	*	*	a	*	a	*	a
Intimidar	a	a	*	*	a	a	a	a	*	a	a	a	*	a	*	*
Escuchar	*	*	*	a	a	*	*	a	a	*	*	*	*	*	a	a
Saber popular	a	*	a	*	*	a	a	*	a	*	*	*	*	a	*	*
Moverse sigilosamente	*	*	*	a	a	a	a	a	a	*	*	a	*	*	a	a
Abrir cerraduras	a	*	*	a	a	a	a	a	a	a	a	a	*	a	a	a
Parada	a	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Interpretar	X	X	X	X	X	X	X	X	X	*	X	X	X	X	X	a
Buscar	a	*	*	a	a	a	a	a	a	a	a	*	*	*	a	a
Poner trampas	a	*	*	a	a	a	a	a	a	a	a	*	*	a	a	a
Juego de manos	a	*	*	a	a	a	a	a	a	*	a	a	*	*	a	a
Conocimiento de conjuros	a	*	a	a	a	a	a	*	a	a	*	*	a	a	*	a
Avistar	*	*	*	a	a	*	*	a	a	a	a	*	*	*	a	a
Supervivencia	*	a	a	a	a	a	a	a	*	*	a	a	a	a	a	a
Provocar	a	*	a	a	a	*	a	a	a	*	a	a	*	a	*	*
Piruetas	a	*	*	a	a	*	a	a	a	*	a	a	*	*	a	a
Usar objeto mágico	X	X	*	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	a

* = Habilidad de clase a = Habilidad de clase ajena X = Habilidad prohibida

Conjuros diarios y conocidos del bardo														
Nivel de bardo	Base de conjuros diarios						Conjuros conocidos							
	0	1	2	3	4	5	6	0	1	2	3	4	5	6
1	2	-	-	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	-
2	3	0	-	-	-	-	-	4	2	-	-	-	-	-
3	3	1	-	-	-	-	-	4	3	-	-	-	-	-
4	3	2	0	-	-	-	-	4	3	2	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-	4	4	3	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-	4	4	3	-	-	-	-
7	3	3	2	0	-	-	-	4	4	4	2	-	-	-
8	3	3	3	1	-	-	-	4	4	4	3	-	-	-
9	3	3	3	2	-	-	-	4	4	4	3	-	-	-
10	3	3	3	2	0	-	-	4	4	4	4	2	-	-
11	3	3	3	3	1	-	-	4	4	4	4	3	-	-
12	3	3	3	3	2	-	-	4	4	4	4	3	-	-
13	3	3	3	3	2	0	-	4	4	4	4	4	2	-
14	4	3	3	3	3	1	-	4	4	4	4	4	3	-
15	4	4	3	3	3	2	-	4	4	4	4	4	3	-
16	4	4	4	3	3	2	0	4	5	4	4	4	4	2
17	4	4	4	4	3	3	1	4	5	5	4	4	4	3
18	4	4	4	4	4	3	2	4	5	5	5	4	4	3
19	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4
20	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4

Conjuros diarios del clérigo										
Nivel de clérigo	Base de conjuros diarios									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
4	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	5	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	5	4	4	3	-	-	-	-	-	-
7	6	5	4	3	2	-	-	-	-	-
8	6	5	4	4	3	-	-	-	-	-
9	6	5	5	4	3	2	-	-	-	-
10	6	5	5	4	4	3	-	-	-	-
11	6	6	5	5	4	3	2	-	-	-
12	6	6	5	5	4	4	3	-	-	-
13	6	6	6	5	5	4	3	2	-	-
14	6	6	6	5	5	4	4	3	-	-
15	6	6	6	6	5	5	4	3	2	-
16	6	6	6	6	5	5	4	4	3	-
17	6	6	6	6	6	5	5	4	3	2
18	6	6	6	6	6	5	5	4	4	3
19	6	6	6	6	6	6	5	5	4	4
20	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5

Dominios de clérigo										
Bonificador de conjuros conocidos										
Dominio	Apéndice	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Aire	Esquivasombrosa			Llamadadémpago		Rámpago zigzagueante				
Empatía animal	Compañeroanimal		Gracalétra		Visiónverdada					
Muerte	Conocerosombros (1 día)				Assonfánsimil					Pálidadepodr mortal
Destrucción	Castigralindal (1 día)			Fura			Bumacáchi			
Tiempo	BonificadradelDueza					Pélpáta	Imunichalabengá			
Mal	Expulsarajensuomamuchosviviens				Tentáculosnegrosde Escud					Námsis inoxidable
Fuego	Resistenciaafuego5			Bobdeffego		Murodeffego				
Bien	Auadsvotr (1 día)		Ciclonmágo contadmal			Ligadlamenordels pños				
Curación	Todstosconjuroscurativos sepelenán		Curatichsgraes			Snr				
Síber	Nigum(conjuros adicionales)	Idrificar	Apetua	Claudenciaclaudencia	Visiónverdada	Conocimientode leyendas				
Magia	Nigum(conjuros adicionales)	Amadurad mago	HechaóchdeMál	Esolumsisténia		Dépcónmáyor		Togoconta conjuros	Vana rega	
Vegetal	Zanadafiestal	Emmañar	Pérbiza	Venno	Camultralsmas	Exténdrenadadas				
Protección	Potocóndvira (1 día)				Globomente invizibilidad	Imunichalabengá				
Fuerza	Fuerza (1 día)	Fuezadétro		Podrdviro						
Sal	Expulsiónmáyor		Luzbaschra					Rayosklar		
Vieje	Momentopárido(comod hábito)				Libtadedmovimient			Aedkar		
Supachía	BonificadradelEfra	Gesa	Invisibilidad		Confusión					
Guerra	Mastodslabrala (1 día)	Agandir pasora					Tensónmáonde Tener			
Agu	Evación			Venno		Tomertadchib				

Conjuros diarios del druida										
Nivel de druida	Base de conjuros diarios									
	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

Aptitudes del monje					
Nivel de monje	Ráfaga de golpes Bonificador de ataque	Daño sin armas		Bonificador a la CA	Velocidad a la carrera
		Pequeño	Intermedio		
1	-2/-2	1d4	1d6	+0	100%
2	-1/-1	1d4	1d6	+0	100%
3	+0/+0	1d4	1d6	+0	110%
4	+1/+1	1d6	1d8	+0	110%
5	+2/+2	1d6	1d8	+1	110%
6	+3/+3	1d6	1d8	+1	120%
7	+4/+4	1d6	1d8	+1	120%
8	+5/+5/+0	1d8	1d10	+1	120%
9	+6/+6/+1	1d8	1d10	+1	130%
10	+7/+7/+2	1d8	1d10	+2	130%
11	+8/+8/+8/+3	1d8	1d10	+2	130%
12	+9/+9/+9/+4	1d10	2d6	+2	140%
13	+9/+9/+9/+4	1d10	2d6	+2	140%
14	+10/+10/+10/+5	1d10	2d6	+2	140%
15	+11/+11/+11/+6/+1	1d10	2d6	+3	145%
16	+12/+12/+12/+7/+2	2d6	2d8	+3	145%
17	+12/+12/+12/+7/+2	2d6	2d8	+3	145%
18	+13/+13/+13/+8/+3	2d6	2d8	+3	150%
19	+14/+14/+14/+9/+4	2d6	2d8	+3	150%
20	+15/+15/+15/+10/+5	2d8	2d10	+4	150%

Conjuros diarios del explorador y el paladín				
Nivel de explorador o paladín	Base de conjuros diarios			
	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

Conjuros conocidos y diarios del hechicero																				
Nivel de hechicero	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

Invocaciones conocidas por brujo arcano				
Nivel de brujo arcano	Invocaciones conocidas			
	Mínimas	Menores	Mayores	Oscuras
1	1	0	0	0
2	2	0	0	0
3	2	0	0	0
4	3	0	0	0
5	3	0	0	0
6	3	1	0	0
7	3	1	0	0
8	3	2	0	0
9	3	2	0	0
10	3	3	0	0
11	3	3	1	0
12	3	3	1	0
13	3	3	2	0
14	3	3	2	0
15	3	3	3	0
16	3	3	3	1
17	3	3	3	1
18	3	3	3	2
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

Conjuros diarios del mago										
Nivel de mago	Base de conjuros diarios									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
12	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
13	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-
14	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-
16	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-
17	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

comandos del teclado

Acción	Tecla
Cámara	
Girar cámara a la izquierda	flecha izquierda
Girar cámara a la derecha	flecha derecha
Acercar cámara	flecha arriba
Alejar cámara	flecha abajo
Inclinar cámara hacia arriba	Re Pág
Inclinar cámara hacia abajo	Av Pág
Cambiar modo de cámara	* (numérico)
Movimiento normal	
Correr	W
Girar a la izquierda	A
Retroceder	S
Girar a la derecha	D
Movimiento modificado	
Andar hacia adelante	Mayús-W
Movimiento lateral a la izquierda	Mayús-A
Andar hacia atrás	Mayús-S
Movimiento lateral a la derecha	Mayús-D
Objetivo	
Acción predeterminada sobre el objetivo	E
Objetivo: Enemigo siguiente	Tabulador
Objetivo: Enemigo anterior	Mayús-Tab
Objetivo: Enemigo más cercano	\
Objetivo: El seleccionado anteriormente	Retroceso
Manejar a un compañero (del 1 al 10)	F1-F10
Objetivo: Compañero (del 1 al 10)	Mayús F1-F10

comandos del teclado

Acción	Tecla
Paneles	
Lanzamiento rápido	F
Inventario	I
Diario	J
Personaje	C
Conjuros	B
Comandos	
Descansar	R
Activar espacios 1-12 de la barra de acciones	1-0,-,=
Cambiar a barra de acciones 1-10	Mayús + 1-0
Mapa	M
Ocultar/mostrar barra de modos	G
Inspección rápida	Z
Mostrar/ocultar interfaz	H
Guardado rápido	F12
Captura de pantalla	Impr Pant
Pausa	Barra espaciadora

© 2006 Hasbro, Inc. Reservados todos los derechos.
© 2006 Atari Interactive, Inc. Reservados todos los derechos.
Distribuido por Infogrames, Inc., Nueva York, NY.
Desarrollado por Obsidian Entertainment, Inc.
© 2006 BVT Games Production Fund II Dynamic GmbH & Co. KG
Gruenwald / Munich, Alemania. Productor: BVT Games Production
Fund II Dynamic GmbH & Co. KG / Andreas Graf v. Rittberg. Productor
Productor: ATTACTION / Siggi Kogl. Tecnología y herramientas del juego
© 2006 Obsidian Entertainment, Inc. Reservados todos los derechos.
Atari y el logotipo de Atari son marcas registradas propiedad de Atari Interactive, Inc.
Neverwinter Nights, Forgotten Realms y el logotipo de Forgotten Realms,
Dungeons and Dragons, D&D y el logotipo de Dungeons and Dragons,
y Wizards of the Coast y su logotipo son marcas registradas de Wizards of the
Coast, Inc., en los EE.UU. y otras jurisdicciones, y se usan con
autorización. HASBRO y su logotipo son marcas registradas de Hasbro, Inc. y se
usan con autorización. Obsidian y el logotipo de Obsidian son marcas registradas
o marcas comerciales registradas de Obsidian, Inc. El icono de calificaciones de ESRB es una
marca comercial registrada de Entertainment Software Association. Todas las demás
marcas registradas son propiedad de sus respectivos propietarios.
Se usa la librería FreeType 2.0. El FreeType Project está sometido a copyright
© 1996-2002, por David Turner, Robert Wilhelm y Werner Lemberg.
Reservados todos los derechos.
Se usa la librería de compresión de propósito general "zlib". Copyright © 1995-2002
Jean-loup Gailly y Mark Adler. Reservados todos los derechos.