

᠋᠋᠋᠋᠋



The Elder Scrolls III

MORROWIND

Game of the Year Edition

Bethesda

᠋᠋᠋᠋᠋

᠋᠋᠋᠋᠋

᠋᠋᠋᠋᠋

᠋᠋᠋᠋᠋

᠋᠋᠋᠋᠋

ÍNDICE

Introducción.....	2
Instalación del juego.....	3
Menú principal.....	4
Controles del juego.....	5
Pantalla del juego.....	6
Uso de los menús.....	7
Stats Menu (Menú Estadísticas).....	8
Inventory Menu (Menú Inventario).....	9
Magic Menu (Menú Magia).....	10
Map Menu (Menú Mapa).....	11
Razas.....	12
Atributos.....	16
Atributos derivados.....	17
Artes de combate.....	18
Artes mágicas.....	19
Artes furtivas.....	20
Clases.....	21
Clases especializadas en artes de combate.....	22
Clases especializadas en artes mágicas.....	23
Clases especializadas en artes furtivas.....	24
Birthsigns (Signos).....	25
Cómo mejorar habilidades y subir de nivel.....	26
Armas.....	27
Armadura.....	28
Cómo usar y reparar las armas y las armaduras.....	29
Magia.....	30
Escuela de conjuración.....	30
Escuela de ilusión.....	30
Escuela de destrucción.....	32
Escuela de restablecimiento.....	33
Escuela de misticismo.....	34
Escuela de alteración.....	35
Habilidades, poderes, enfermedades, conjuros.....	36
Objetos mágicos, pergaminos mágicos.....	37
Creación de conjuros.....	38
Encantar.....	39
Pociones y alquimia.....	40
Artes furtivas.....	41
Conversación.....	42
Libros y diario.....	44
Recipientes, descansar y esperar, viaje rápido, crimen y castigo.....	45
Cargar y guardar, menú opciones.....	46
Preferencias.....	47
Créditos.....	48

Bethesda[®]
SOFTWARES
a ZeniMax Media company

INTRODUCCIÓN A MORROWIND

La esencia de los juegos de rol de Elder Scrolls siempre ha sido muy sencilla: haz lo que quieras y diviértete mientras lo haces. Cuando pensamos en Arena, Daggerfall, y ahora en MORROWIND, nos suelen acudir a la mente adjetivos como enorme, detallado y abierto. Un buen juego de rol no debe limitar las posibilidades que tienes de tomar decisiones, incluso aunque éstas no sean las más acertadas, ¡adelante! Aprende a ser un mago de armadura pesada. Puedes hacerlo, pero recuerda que se trata de una nueva habilidad y que aprenderla puede restarle tiempo a tus estudios de magia. Una de las primeras preguntas que nos soléis hacer es: "¿Qué tengo que hacer en este juego?". La respuesta que os damos es siempre la misma: "¿Qué es lo que tú quieres hacer?" ¿Quieres ser un noble caballero o un peligroso villano? ¿Quieres caerle bien a la gente? ¿O prefieres que la gente te deteste y te tema? ¿Quieres lanzar conjuros, blandir una espada, o quizás las dos cosas? ¿Quieres saquear mazmorras y tumbas? ¿Ser el cabecilla de uno de los gremios? ¿Sacarle información a todo el mundo? Puedes hacer muchas cosas; todo depende de lo que tú quieras hacer.

Puedes estar en una pradera contemplando tranquilamente la luna y las estrellas o nadar en el Sea of Ghost (Mar de los espíritus), y al minuto siguiente encontrarte en unos acantilados huyendo para salvar tu vida o para escapar de un pez asesino. Puedes correr peligro en cualquier lugar de Morrowind; Vvardenfell, el lugar en el que se desarrolla MORROWIND es un sitio lleno de contrastes culturales y geográficos. Está dominado por la volcánica Red Mountain (Montaña roja) y rodeado de páramos. La población de la isla se reparte en distintos asentamientos. Existen pequeñas aldeas de pescadores con cabañas de madera, extraños pueblos cuyas casas tienen la forma del caparazón de un animal, casas construidas por los magos con forma de seta gigante, y también se puede encontrar la antigua y elegante ciudad de Vivec.

Allá donde vayas encontrarás una gran variedad de personas: gente honrada, sinvergüenzas, personas excéntricas y gente normal que solo intenta vivir su vida. Tú decides cómo quieres relacionarte con toda esa gente y así podrás comprobar que tu experiencia en el juego es completamente diferente a la de cualquier otra persona. Confía en quien tú quieras, rechaza a quién te dé la gana, pero prepárate para las consecuencias.

En MORROWIND puedes hacer cientos y cientos de cosas. A la vez que te esfuerzas para cumplir tu misión o para conseguir el poder en una facción, no te olvides de abandonar el camino marcado para ver lo que hay detrás de la siguiente colina. Habla con la gente para conocer sus problemas o para enterarte de qué forma te pueden ayudar. Será entonces, y en muchas otras ocasiones, cuando te olvides del mundo real, a veces por mucho más tiempo del que pretendías, y te pierdas en nuestro mundo. Quizás te pases todo este tiempo buscando un artefacto perdido que se rumorea que está escondido en una tumba. Puede ser que te pongas de parte de un grupo determinado en una guerra entre gremios rivales.

No importa lo que elijas, no hay una sola forma de jugar a MORROWIND.

– El equipo de MORROWIND

INSTALACIÓN DEL JUEGO

Insértate el disco de MORROWIND y ejecuta el archivo setup.exe si no se ejecutara automáticamente. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para instalarlo. No es necesario instalar THE ELDER SCROLLS CONSTRUCTION SET para jugar a MORROWIND.

INICIO DEL JUEGO

Después de instalarlo, ejecuta el juego desde el menú Inicio de Windows o haz **doble clic** sobre el icono en el escritorio.

PLAY (JUGAR)

Selecciona esta opción para jugar.

DATA FILES (ARCHIVOS DE DATOS)

Aquí puedes seleccionar los complementos con los que vas a jugar. Los complementos ELDER SCROLLS (o archivos esp) añaden nuevos elementos al universo de MORROWIND y se crean con THE ELDER SCROLLS CONSTRUCTION SET. Puedes descargarlos en Internet o crearlos tú mismo.

Haz **doble clic** sobre los archivos para seleccionarlos o para anular la selección. Aquí puedes ver tus partidas guardadas (archivos ess) y comprobar qué complementos se utilizaron al guardarlas. Si haces **doble clic** en una partida guardada, se seleccionarán automáticamente todos los complementos necesarios.

Estos complementos introducen cambios temporales en tu juego. Si en algún momento optas por cargar una partida guardada sin un complemento anteriormente utilizado, desaparecerán todos los cambios que ese complemento introdujo. Los complementos funcionan tanto con partidas nuevas como con las ya existentes.

OPTIONS (OPCIONES)

Elige las opciones de vídeo especiales: tarjeta gráfica que estás utilizando, la resolución de la imagen o el tamaño de la pantalla. Si tu tarjeta gráfica soporta sombreado de píxeles (NVIDIA GeForce3 ó 4, o ATI 8500), aquí podrás activarlo y desactivarlo.

ELDERSCROLLS.COM

Visita www.elderscrolls.com para conocer todas las novedades o unirse a la comunidad.

TECHNICAL SUPPORT (ASISTENCIA TÉCNICA)

Esta opción abre la ventana de Asistencia Técnica donde aparecen varias características de tu sistema que necesitarás si contactas con el departamento de Asistencia Técnica.

UNINSTALL (DESINSTALAR)

Esta opción permite eliminar o modificar la instalación. THE ELDER SCROLLS CONSTRUCTION SET no se puede ejecutar si MORROWIND no está instalado.

EXIT (SALIR)

Para salir del juego.



MENÚ PRINCIPAL



NEW (NUEVA PARTIDA)

Selecciona esta opción para iniciar una nueva partida de MORROWIND.

LOAD (CARGAR)

Te permite cargar una partida previamente guardada.

OPTIONS (OPCIONES)

Te lleva al menú Opciones donde puedes configurar las opciones relacionadas con los gráficos, el sonido, los controles y tus preferencias (pág. 46).

CREDITS (CRÉDITOS)

Aquí puedes ver los nombres de los que han hecho posible MORROWIND.

EXIT (SALIR)

Selecciona esta opción para salir del juego.

Mientras juegas podrás acceder a las siguientes opciones adicionales:

EXIT (ABANDONAR)

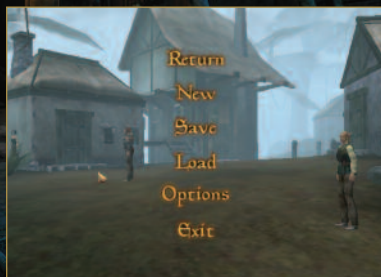
En una partida, esta opción te permite volver a la pantalla de inicio.

RETURN (VOLVER)

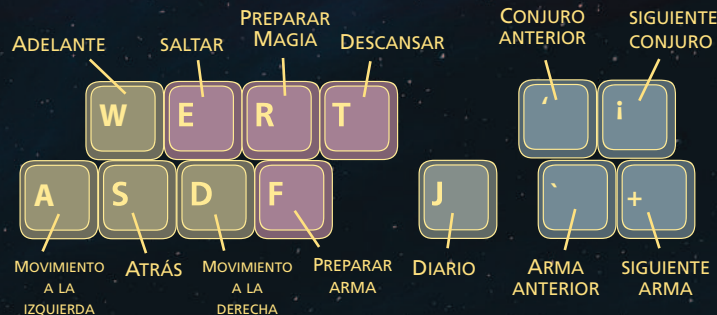
Con esta opción puedes volver a la partida en curso.

SAVE (GUARDAR)

Guarda la partida en curso.



CONTROLES DEL JUEGO



ALTERNAR VISTA
Manténlo pulsado para ver el personaje utilizando el ratón



ALTERNAR CORRER



CORRER



FURTIVIDAD



GUARDADO RÁPIDO



CARGA RÁPIDA



MENÚ RÁPIDO

TECLAS DE ACCESO:



CUERPO A CUERPO



ACTIVAR



Espacio

USAR



MODO MENÚ

Ratón

TECLAS DE ACCESO RÁPIDO

F1: usa las teclas de acceso rápido para asignar un objeto o magia a una tecla numérica.

PANTALLA DEL JUEGO



SALUD / SALUD DEL ENEMIGO

La barra es la roja y si el nivel baja quiere decir que vas perdiendo vida. Descansar, tomar pociones o lanzar conjuros pueden restablecer tu salud. La salud del enemigo es la amarilla.

MAGIA

La barra azul es la magia y esta se utiliza para lanzar conjuros. Descansar, tomar pociones o algunos conjuros pueden restablecer tu nivel de magia.

FATIGA

La verde es la fatiga y cuanto más decrezca, más difícil será atacar o lanzar hechizos. Recibir un golpe, correr, saltar, nadar, nadar a gran velocidad y blandir un arma reducen la barra. Caminar, descansar, esperar, las pociones y los conjuros restablecen el nivel.

ARMA ACTIVA

Pulsa la tecla **F** para poner a punto tu arma (o puños, si no tuvieras una) y haz clic con el botón izquierdo del ratón para atacar. Cuanto más tiempo lo tengas pulsado, mayor contundencia tendrá el ataque y causarás el daño máximo que el arma pueda producir. Un ataque menos potente es más rápido pero el daño producido es mínimo. La barra situada bajo el icono del arma indica el estado de la misma. Para desplazarte por todas las armas del inventario usa **+** y **-** y verás las armas de que dispones. Puedes asignar armas a las teclas de acceso rápido (pág. 5).

MAGIA ACTIVA

Pulsa la tecla **R** para poner a punto tu magia y haz clic con el botón izquierdo del ratón para ponerla en práctica. Para ver la magia disponible usa las teclas **+** y **-** para desplazarte por la magia del menú: poderes, habilidades, conjuros y objetos mágicos. Puedes asignar magia a las teclas de acceso rápido (pág. 5).

MAPA

El mapa te muestra la zona que hay a tu alrededor y la dirección en la que te mueves. Las puertas están representadas por recuadros.

EFECTOS

Muestra los iconos que representan las habilidades, los efectos de magia o las enfermedades que padeces en ese momento. Puedes leer en qué consisten seleccionando cada icono en el menú Magia.

USO DE LOS MENÚS

Para acceder al modo menú, haz clic con el botón derecho del ratón durante la partida. Repite la acción para salir de este modo.



Hay cuatro menús principales: Stats (estadísticas), Inventory (inventario), Magic (magia) y Map (mapa). Cada uno de ellos se describe en las próximas cuatro páginas. Puedes abrir y cerrar cada menú de forma individual haciendo clic sobre los iconos que aparecen en la pantalla.

Stats: barras de estadísticas

Inventory: icono del arma activa

Magic: icono de la magia activa

Map: mapa pequeño

Puedes cambiar el tamaño de cada menú, moverlos u ocultarlos según te parezca.

Mover: haz clic en la barra de título del menú y arrástralo.

Cambiar el tamaño: haz clic en uno de los bordes del menú y arrástralo.

Ocultar: haz doble clic sobre la barra de título del menú.

Bloquear: haz clic sobre el botón de bloqueo del menú para bloquearlo.

Tamaño automático: mantén pulsada la tecla **Mayús** y haz doble clic sobre la barra de título para abrirlo con el tamaño máximo. Si repites la acción, volverá al tamaño anterior.

NOTA: puedes colocar el cursor sobre la mayoría de los elementos del menú para obtener información adicional.

STATS MENU (ESTADÍSTICAS)

NOMBRE

SALUD

MAGIA

FATIGA

NIVEL

RAZA

CLASE

ATRIBUTOS

Beppe:	
Health	30/30
Magicka	60/60
Fatigue	150/150
Level	1
Race	Wood Elf
Class	Thief
Strength	30
Intelligence	40
Willpower	30
Agility	60
Speed	60
Endurance	30
Personality	40
Luck	40
Major Skills	
Security	35
Sneak	45
Aerobatics	40
Light Armor	45
Short Blade	35
Minor Skills	
Marksman	35
Speechcraft	20
Hand-to-hand	20
Mercantile	20
Athletics	15
Misc Skills	
None	

HABILIDADES PRINCIPALES

HABILIDADES SECUNDARIAS

HABILIDADES ADICIONALES

* REPUTACIÓN

FACCIONES

SIGNO

RECOMPENSA

* La columna de la derecha se desplaza hacia arriba y hacia abajo para acceder a las siguientes secciones: Reputación, Facciones, Signo y Recompensa.

NOMBRE

Muestra tu nombre.

HEALTH (SALUD)

Indica el daño que puedes soportar. Si la barra decrece, la vida se va acabando hasta que mueres. Descansar, tomar pociones o lanzar conjuros pueden devolverte la salud.

MAGICKA (MAGIA)

La barra de magia decrece al lanzar conjuros. Descansar, tomar pociones o algunos conjuros pueden devolverte el nivel de magia.

FATIGUE (FATIGA)

Cuanto más decrezca, más difícil será atacar o lanzar hechizos. El combate cuerpo a cuerpo, correr, saltar, nadar a gran velocidad, blandir un arma y saltar reducen la barra. Caminar, descansar, esperar, las pociones y los conjuros restablecen el nivel de Fatiga.

LEVEL (NIVEL)

Indica tu progreso.

RACE (RAZA)

Indica tu raza. Más información en págs. 12-15.

CLASS (CLASE)

Indica cuál es tu clase.

ATTRIBUTES (ATRIBUTOS)

Muestra cuáles son tus capacidades mentales, físicas y mágicas.

SKILLS (HABILIDADES)

Al pasar sobre una habilidad podrás ver información adicional y una barra de estado que indica lo que se ha avanzado para aumentar un punto más esa habilidad. Para obtener más información, consulta las páginas 18-20.

REPUTATION (REPUTACIÓN)

Indica lo famoso que eres.

FACTIONS (FACCIONES)

Muestra las facciones a las que te has unido.

BIRTHSIGN (SIGNO)

Indica el signo bajo el que naciste.

BOUNTY (RECOMPENSA)

Es la recompensa que pagan por ti por los delitos que te han visto cometer.

INVENTORY MENU (INVENTARIO)

ARMA ACTIVA

CARGA

PERSONAJE

ÍNDICE DE ARMADURA

FILTROS DE OBJETOS

OBJETOS

CARGA

Esta barra muestra el peso total de los objetos que llevas encima. Cuando la barra esté llena, tendrás que deshacerte de alguno de los objetos para poder moverte.

PERSONAJE

La imagen muestra todo lo que llevas puesto así como el arma activa. En esta sección podrás ver los objetos que llevas puestos y los objetos de los que te has deshecho.

ÍNDICE DE ARMADURA

Este es el índice medio de armadura de todas las armaduras que llevas puestas. Tu habilidad *Unarmored* (sin armadura) será de gran importancia para proteger aquellas partes de tu cuerpo que no estén protegidas con armadura. Cuanto mayor sea el índice de armadura, mejor protegido estarás. Consulta la página 28 para obtener más información sobre la armadura.

ARMA ACTIVA

Es el arma que tienes activa. En el momento en el que cojas un arma, ésta se activará. Si no tienes ninguna, tu arma activa serán tus puños para combate cuerpo a cuerpo.

OBJETOS

Haz clic sobre un objeto para recogerlo. Si quieres llevarlo contigo, suéltalo sobre la imagen de tu personaje. Así podrás llevar armadura, ropa y anillos; leer libros, utilizar pociones e ingredientes, así como armas, llaves maestras, antorchas y otros. Los objetos que lleves aparecerán enmarcados en el menú. Para deshacerte de él, vuelve a hacer clic sobre el objeto y suéltalo. Lo podrás soltar de nuevo en tu inventario o en el mundo. Mantén el cursor sobre un objeto si quieres recibir información sobre el mismo.

Si tienes más de un objeto igual, se irán amontonando. Si coges o sueltas un montón de objetos simultáneamente (oro o flechas, por ejemplo), podrás ver el menú de cantidades. Utiliza el control deslizante para seleccionar la cantidad que quieres coger. También puedes:

Coger el montón entero: pulsa la tecla **Mayús** y haz clic en el montón

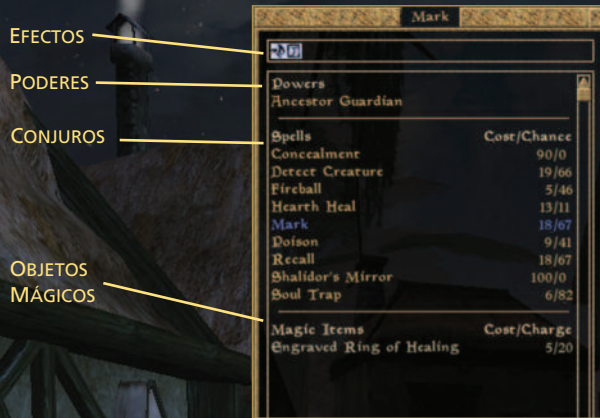
Coger un objeto del montón: pulsa la tecla **Ctrl** y haz clic en el montón

Además, puedes desplazar los objetos; por ejemplo, puedes poner platos sobre una mesa. Haz clic sobre el objeto para recogerlo y vuelve a hacer clic para colocarlo donde quieras.

FILTROS DE OBJETOS

En tu inventario podrás ver todos los objetos al mismo tiempo (all) o usar los filtros para clasificarlos por armas (weapons) e indumentaria (apparel), objetos mágicos y pociones (magic) y objetos varios (misc): ingredientes, libros, luces, gánzúas, etc.

MAGIC MENU (MAGIA)



EFFECTS (EFECTOS)

Muestra los iconos de tus poderes especiales o habilidades. También muestra todos los efectos mágicos o enfermedades que padezcas. Mueve el ratón sobre un ícono para obtener información adicional sobre el efecto y sobre cómo te está afectando.

POWERS (PODERES)

Enumera tus poderes. Desplaza el cursor sobre un poder para obtener información sobre sus efectos. Los poderes sólo pueden usarse una vez al día. Para obtener más información, consulta la página 36.

SPELLS (CONJUROS)

Enumera los conjuros que puedes lanzar. Para seleccionar la magia que tienes activa, selecciona el conjuro con el **botón izquierdo del ratón**. Desplaza el ratón hasta un conjuro para obtener información sobre sus efectos, duración y sobre qué tipo de habilidad se utiliza. El coste (cost) es la cantidad de magia que un conjuro necesita al intentar lanzarlo. Un conjuro cuesta magia independientemente de que su lanzamiento tenga éxito o no. La posibilidad (chance) indica las opciones que hay de lanzar el conjuro con éxito o no. Ésta viene determinada por el nivel de habilidad que tengas en la escuela de magia que rija dicha habilidad.

MAGIC ITEMS (OBJETOS MÁGICOS)

Aquí se enumeran los efectos de los objetos encantados de tu inventario. Desplaza el cursor hasta un objeto mágico para obtener detalles sobre sus efectos y duración. Para obtener más información sobre encantamientos, consulta la página 39.

MAP MENU (MAPA)

LOCAL MAP (MAPA LOCAL)



El menú Mapa proporciona una imagen más amplia de tu entorno. Podrás ver dónde están los edificios, mazmorras y demás estructuras a tu alrededor. La flecha indica dónde te encuentras y la dirección a la que te diriges. Los indicadores de puertas aparecen en amarillo. Si lanzas conjuros mágicos que te permiten detectar cosas (criaturas, por ejemplo) éstas también aparecerán en el mapa. Para desplazarte, haz clic con el botón **izquierdo** del ratón, mantenlo pulsado y muévelo **arriba**, **abajo**, a **derecha** o a **izquierda**. Si colocas el cursor sobre los indicadores, podrás ver qué son.

WORLD MAP (MAPA DEL MUNDO)



Haz clic sobre el botón World (Mundo) situado en la esquina inferior derecha para ir al mapa del mundo. Muestra la isla de Vvardenfell y todos los lugares que has visitado. Otras personas pueden señalar lugares importantes en tu Mapa del mundo. Para desplazarte por el mapa haz clic con el botón **izquierdo** del ratón, mantenlo pulsado y muévelo **arriba**, **abajo**, a **derecha** o a **izquierda**. Si colocas el cursor sobre los indicadores, podrás ver qué son. El botón Local te permite ir al mapa local.

CÓMO CREAR TU PERSONAJE

Cuando empieces a jugar deberás decidir qué tipo de jugador vas a ser. Después de introducir tu nombre, te pedirán que selecciones la raza (Race), clase (Class) y signo (Birthsign).

RAZAS

Puedes elegir una de las 10 razas con las que te puedes encontrar en MORROWIND. Cada raza tiene unas características propias, por lo que la elección de la raza es una de las decisiones más importantes que tienes que tomar.



ARGONIANOS

Poco se sabe, y aún menos se comprende, de esta raza de reptiles que habita en la Ciénaga Negra (Black Marsh). Los años pasados defendiendo sus fronteras les han convertido en expertos guerreros y sus aptitudes naturales les hacen sentirse como en casa tanto en el agua como en la tierra. Están perfectamente equipados para los traicioneros pantanos de su tierra y han desarrollado una inmunidad natural a las enfermedades y venenos que han acabado con muchos de los que han intentado explorar la región.

Bonificaciones de habilidad: Alquimia +5, Forma física +15, Ilusión +5, Armadura intermedia +5, Misticismo +5, Lanza +5, Sin armadura +5

Especiales: Resistencia a enfermedades, inmunidad al veneno, respiración bajo el agua

BRETONES

Los bretones se sienten vinculados de una manera instintiva e innata a las fuerzas vivas de la magia y de lo sobrenatural. Muchos y muy buenos hechiceros proceden Roca Alta (High Rock), su provincia natal. Además de su ágil y agudo conocimiento de los conjuros, los encantamientos y la alquimia, incluso los bretones más humildes alardean de una gran resistencia a las destructivas y dominantes energías mágicas.



Bonificaciones de habilidad: Conjuración +10, Misticismo +10, Restablecimiento +10, Alquimia +5, Alteración +5, Ilusión +5

Especiales: Fortalecimiento de la magia máxima, piel de dragón, resistencia a la magia



ELFOS OSCUROS

En el imperio se les conoce como Elfos oscuros pero en su tierra natal, Morrowind, se hacen llamar Dunmer. Estos seres de piel oscura y ojos rojos combinan un poderoso intelecto con un robusto y ágil físico, lo que les convierte en guerreros y hechiceros superiores. En el campo de batalla los Elfos oscuros destacan por el equilibrio y por la experiencia de sus espadachines, tiradores, y magos guerreros.

Bonificaciones de habilidad: Arma de hoja larga +5, Destrucción +10, Armadura ligera +5, Forma física +5, Misticismo +5, Tirador +5, Arma de hoja corta +10

Especiales: Guardián ancestral, resistencia al fuego

ALTOS ELFOS

Los Altos elfos, o Altmer, son orgullosos, altos, de piel dorada y habitan en la isla de Estivalia. La lengua común del Imperio, el tamriélico, está basada en su idioma y en su escritura; la mayoría de las artes, oficios y ciencias provienen de las tradiciones de los Altos elfos. Hábiles, inteligentes y de gran voluntad, los Altos elfos destacan en las artes de lo misterioso y son más resistentes a las enfermedades que las razas inferiores.



Bonificaciones de habilidad: Destrucción +10, Hechizo +10, Alquimia +10, Alteración +5, Conjuración +5, Ilusión +5

Especiales: Fortalecimiento de la magia máxima, debilidad a la magia, fuego, congelación y al contacto, resistencia a las enfermedades



IMPERIALES

Nativos de la civilizada y cosmopolita provincia de Cyrodiil, los Imperiales hablan muy bien y son muy educados. Aunque físicamente son menos imponentes que otras razas, han demostrado ser astutos diplomáticos y comerciantes. Estos rasgos, junto a una notable habilidad y entrenamiento de infantería ligera, les han permitido someter a todas las demás provincias y erigir el monumneto a la paz y a la prosperidad con el que cuenta el glorioso Imperio.

Bonificaciones de habilidad: Oratoria +10, Mercantil +10, Arma de hoja larga +10, Armas contundentes +5, Armadura ligera +5, Cuerpo a cuerpo +5

Especiales: Estrella de occidente, Voz del emperador



KHAJIIT

Los Khajiit provienen de la provincia de Elsweyr. Su aspecto varía enormemente según las especies y su parecido va de los elfos, a los hombres jaguar cathay-raht hasta los grandes Senche-Tiger. La especie más común, suthay-raht, es inteligente, rápida y ágil. Muchos Khajiit desdeñan el uso de las armas en favor de sus garras. Son excelentes ladrones gracias a su agilidad y a una habilidad de acrobacia sin igual.

Bonificaciones de habilidad: Acrobacia +15, Forma física +5, Cuerpo a cuerpo +5, Armadura ligera +5, Seguridad +5, Arma de hoja corta +5, Furtividad +5

Especiales: Ojo del miedo, Ojo de la noche

NÓRDICOS

Los ciudadanos de Skyrim son altos, de cabellos claros, agresivos, valientes guerreros, trabajadores y emprendedores en el comercio y la exploración. Son navegantes experimentados, por lo que es fácil encontrarlos en puertos y asentamientos a lo largo de las costas y ríos de Tamriel. Fuertes y con una gran voluntad, los nórdicos son célebres por su resistencia al frío, incluso a la congelación mágica. La violencia es aceptada en su cultura; encaran las batallas con entusiasmo y entran en combate con una ferocidad frenética que sorprende y horroriza a sus enemigos.



Bonificaciones de habilidad: Hacha +10, Armas contundentes +10, Armadura intermedia +10, Arma de hoja larga +5, Lanza +5, Armadura pesada +5

Especiales: Puño atronador, Añil, Resistencia al contacto, Inmunidad a la congelación



ORCOS

Estas extrañas bestias bárbaras de las montañas de Wrothgaria y Cola del Dragón destacan por su imperturbable valentía en la guerra y su incomparable resistencia al sufrimiento. En el pasado, los orcos eran temidos y odiados por las demás razas y naciones de Tamriel, pero poco a poco han ido ganándose la aceptación del Imperio. Los armeros orcos son premiados por su destreza, mientras que los guerreros de armadura pesada se encuentran entre las mejores tropas de primera línea del Imperio.

Bonificaciones de habilidad: Armero +10, Hacha +5, Armadura pesada +10, Armadura intermedia +10, Bloqueo +10

Especiales: Ira, Resistencia a la magia



REDGUARD (GUARDIAS ROJOS)

Son los guerreros con más talento de Tamriel. De piel oscura y crespo cabello, los Guardias rojos de Páramo del Martillo parecen haber nacido para la batalla, aunque su orgullosa y fiera independencia de espíritu les hacen más apropiados para la exploración o las escaramuzas, o para ser héroes sin rango y aventureros, más que soldados rasos. Además de sus afinidades culturales por muchas clases de armas y armaduras, los Guardias rojos también están bendecidos con una constitución robusta y unas piernas rápidas.

Bonificaciones de habilidad: Arma de hoja larga +15, Arma de hoja corta +5, Armadura pesada +5, hacha +5, Arma contundente +5, Armadura intermedia +5, Forma física +5

Especiales: Descarga de adrenalina, Resistencia al veneno, Resistencia a las enfermedades

WOOD ELF (ELFOS DEL BOSQUE)

Forma el clan de los bosques occidentales del Bosque Valen. En el Imperio se les conoce como los "Elfos del bosque" pero ellos se hacen llamar Bosmer, o el pueblo de "savia de árbol". Los elfos del bosque son ágiles y rápidos en cuerpo e ingenio y su curiosa naturaleza y agilidad innata les convierte en buenos exploradores, agitadores y ladrones. Además, no hay mejores arqueros que ellos en todo Tamriel.



Bonificaciones de habilidad: Tirador +15, Furtividad +10, Armadura ligera +10, Alquimia +5, Acrobacia +5

Especiales: Lengua de bestia, Resistencia a las enfermedades

ATRIBUTOS

Las capacidades mentales, físicas y mágicas de un personaje dependen de sus ocho atributos primarios. Estos van de 0 a 100, pero la magia, las pociones e incluso una enfermedad pueden modificarlos. Puedes aumentar tus atributos al subir de nivel.



STRENGTH (FUERZA)

Influye en el peso que puedas llevar, en el nivel de fatiga, en la salud inicial y en el daño que puedes ocasionar con armas de corto alcance, como espadas y hachas. Rige las habilidades Armorer (armero), Blunt Weapon (armas contundentes), Axe (hachas), Long Blade (armas de hoja larga) y Acrobatics (acrobacia).



INTELLIGENCE (INTELIGENCIA)

Influye en tu magia total y en su uso. Rige las habilidades Alchemy (alquimia), Enchant (hechizo), Conjunction (conjuración) y Security (seguridad).



WILLPOWER (FUERZA DE VOLUNTAD)

Influye en tu capacidad para resistir ataques mágicos así como en el nivel de fatiga. Rige las habilidades Destruction (destrucción), Alteration (alteración), Mysticism (misticismo) y Restoration (restablecimiento).



AGILITY (AGILIDAD)

Influye en tu capacidad para atacar y para esquivar ataques. También influye en tu fatiga. Rige las habilidades Sneak (furtividad), Light Armor (armadura ligera), Marksman (tirador) y Block (bloqueo).



SPEED (VELOCIDAD)

Determina lo rápido que te mueves. Rige las habilidades Athletics (forma física), Short Blade (armas de hoja corta), Hand-to-Hand (cuerpo a cuerpo) y Unarmored (sin armadura).



ENDURANCE (RESISTENCIA)

Influye en la fatiga, la salud y en cuánto aumenta tu salud al dormir y subir de nivel. Rige las habilidades de Medium Armor (armadura intermedia), Heavy Armor (armadura pesada) y Spear (lanza).



PERSONALITY (PERSONALIDAD)

Influye en el número de personas a las que les caes bien, lo que aumenta tu capacidad de obtener información útil. Rige las habilidades de Speechcraft (oratoria), Mercantile (mercantil) e Illusion (ilusión).



LUCK (SUERTE)

La suerte influye en todo lo que hagas pero no rige ninguna habilidad.

ATRIBUTOS DERIVADOS

Estos atributos derivan de los atributos primarios y les afectan los cambios que se pudieran producir en los mismos.



HEALTH (SALUD)

Representa el daño que puedes recibir antes de morir. El atributo máximo de salud aumenta cada vez que subes de nivel. El atributo Endurance (resistencia) influye en la cantidad de salud que ganas en cada nivel y en lo rápido que restableces salud cuando descansas. La salud inicial es igual a la mitad de la suma de tu atributo Strength (fuerza) y Endurance (resistencia).



MAGICKA (MAGIA)

Este atributo se utiliza para lanzar conjuros. El nivel de Magicka inicial es igual a la mitad del nivel de Intelligence (inteligencia). Puedes aumentar su valor si eliges una raza o un signo que aumente el multiplicador de Magicka. Este atributo se puede recuperar al descansar.



FATIGUE (FATIGA)

Indica lo cansado que estás. Si el nivel de fatiga es bajo (si estás muy cansado), te resultará muy difícil llevar a cabo determinadas acciones. Al correr, saltar, nadar a gran velocidad o blandir un arma, el nivel de la barra de fatiga se reducirá. Podrás recuperarte caminando, descansando, esperando o con ciertos conjuros y pociones. El nivel máximo de fatiga corresponde a la suma de los valores del atributo Strength (fuerza), Endurance (resistencia), Agility (agilidad) y Willpower (fuerza de voluntad).



ENCUMBRANCE (CARGA)

Este atributo representa la carga total que puedes llevar. También influye en tu velocidad de movimiento y en lo fatigado que te encuentres al correr o nadar. No podrás moverte en absoluto si vas completamente cargado. Encumbrance (carga) equivale a cinco veces el nivel de Strength (fuerza).

ARTES DE COMBATE



BLOCK (BLOQUEO) Esta habilidad permite utilizar escudos para bloquear los ataques cuerpo a cuerpo. Si consigues bloquearlos, estos ataques no te harán ningún daño. Atributo que la rige: Agility (agilidad)



ARMORER (AMERO) Se utiliza para tener las armas y la armadura en perfectas condiciones y conseguir que sean completamente eficaces. Las armas gastadas hacen menos daño y las armaduras gastadas te protegen menos frente a los ataques. Conforme las vas utilizando, la eficacia de las armas y de las armaduras va disminuyendo. Atributo que la rige: Strength (fuerza)



MEDIUM ARMOR (ARMADURA INTERMEDIA) Te permite moverte y defenderte cuando llevas una armadura resistente pero flexible, como pueden ser las cotas de malla, de escamas, las armaduras de molde de hueso o las armaduras orcas. Para que una armadura sea eficaz, debes entrenarte, prepararte y adquirir habilidad para llevarla. Atributo que la rige: Endurance (resistencia)



HEAVY ARMOR (ARMADURA PESADA) Te permite moverte y defenderte cuando llevas puesta una armadura pesada y rígida, como pueden ser las de hierro, acero, plata, marfil, de Dwemer y las de los Daedra. Para que una armadura sea eficaz, debes entrenarte, prepararte y adquirir habilidad para llevarla. Atributo que la rige: Endurance (resistencia)



BLUNT WEAPON (ARMA CONTUNDENTE) Aumenta tu capacidad para utilizar armas pesadas, como por ejemplo mazas, martillos, clavos o bastones. Atributo que la rige: Strength (fuerza)



LONG BLADE (ARMA DE HOJA LARGA) Te permite utilizar con eficacia espadas anchas, sables, espadas largas, espadas claymore, catanas y dai-catanas. Atributo que la rige: Strength (fuerza)



AXE (HACHA) Te ayuda a utilizar de una manera eficaz armas pesadas y cortantes, tales como las hachas de guerra y de combate. Atributo que la rige: Strength (fuerza)



SPEAR (LANZA) Te ayuda a utilizar armas largas y punzantes como las clavos y las alabardas. Atributo que la rige: Endurance (resistencia)



ATHLETICS (FORMA FÍSICA) Te prepara para correr y nadar. Si estás en forma, podrás correr distancias largas y cortas sin dificultad y podrás desplazarte con facilidad bajo el agua. Atributo que la rige: Speed (velocidad)

ARTES MÁGICAS



DESTRUCTION (DESTRUCCIÓN) Es el efecto más importante de los conjuros de la School of Destruction (escuela de la destrucción). Los conjuros de esta escuela afectan a todas las criaturas vivas y a los muertos vivientes e incluyen los siguientes efectos mágicos: daño elemental, debilitamiento, daño, vulnerabilidad y desintegración. Atributo que la rige: Willpower (fuerza de voluntad)



Los estudiantes de la School of **ALTERATION** (escuela de la alteración) manipulan el mundo físico y sus propiedades naturales. Pueden respirar bajo el agua y andar sobre ella, saltar, levitar, cargar, abrir, cerrar y crear escudos que sirvan de barrera ante el daño físico. Atributo que la rige: Willpower (fuerza de voluntad)



Los efectos de los conjuros de la School of **ILLUSION** (escuela de la ilusión) alteran la percepción y el pensamiento de los seres vivos. Como consecuencia se produce ceguera, luz, parálisis, silencio, calma o exaltación, camaleón e invisibilidad. Atributo que la rige: Personality (personalidad)



Los conjuros de la School of **CONJURATION** (escuela de la conjuración) producen efectos tales como la dominación mental de las criaturas mundanas y mágicas, la invocación de armas y armaduras de otros mundos y la invocación de sirvientes de los Daedra o muertos vivientes para que sirvan y protejan al lanzador del conjuro. Atributo que la rige: Intelligence (inteligencia)



Los conjuros de la School of **MYSTICISM** (escuela del misticismo) utilizan fuerzas de otros mundos para atrapar almas en gemas, teletransportar al lanzador del conjuro, manipular el mundo con telequinesia, absorber o reflejar energías mágicas, o sentir objetos a distancia. Atributo que la rige: Willpower (fuerza de voluntad)



Los adeptos de la School of **RESTORATION** (escuela del restablecimiento) sanan y fortalecen los atributos y habilidades del cuerpo, curan enfermedades y lo protegen de influencias malignas. Los conjuros de restablecimiento también pueden aumentar o reducir la fuerza, resistencia, inteligencia, habilidad u otros atributos corporales. Atributo que la rige: Willpower (fuerza de voluntad)



ENCHANT (HECHIZO) Rige la creación, el uso y la recarga de objetos encantados. Los buenos hechiceros pueden crear un mayor número de objetos. En manos de alguien que sepa usarlos, estos objetos utilizan menos energía y se pueden recargar fácilmente con gemas de almas. Atributo que la rige: Intelligence (inteligencia)



ALCHEMY (ALQUIMIA) Identifica las propiedades mágicas de sustancias corrientes. Estas sustancias se pueden consumir directamente o se pueden utilizar en pociones para proporcionar beneficios a largo plazo: curar enfermedades, andar sobre el agua u obtener escudos mágicos o atributos de fortalecimiento. Atributo que la rige: Intelligence (inteligencia)



UNARMORED (SIN ARMADURA) Podrás evitar daños o reducirlos al luchar sin armadura. Te permitirá eludir, desviar y amortiguar golpes. Los que la dominan se defienden mejor sin armadura. Atributo que la rige: Speed (velocidad)

ARTES FURTIVAS



SECURITY (SEGURIDAD) Te permite utilizar llaves maestras para abrir puertas y recipientes cerrados o utilizar sondas para desarmar trampas. Esta habilidad es importante para agents (agitadores) y thieves (ladrones). Atributo que la rige: Intelligence (inteligencia)



SNEAK (FURTIVIDAD) Es el arte de moverse con sigilo. Los que dominan esta habilidad son excelentes carteristas. Atributo que la rige: Agility (agilidad)



ACROBATICS (ACROBACIA) Te permite dar grandes saltos y salir ileso al caer desde una gran altura. Aquellos que dominan esta habilidad pueden acceder a lugares a los que otros no pueden llegar y pueden cambiar de dirección mientras están en el aire. Atributo que la rige: Strength (fuerza)



LIGHT ARMOR (ARMADURA LIGERA) Te permite moverte y defenderte cuando lleves puesta una armadura ligera y flexible, como las de cuero, piel, quitina o cristal. Para que una armadura sea eficaz, tendrás que entrenarte, prepararte y adquirir la habilidad para llevarla. Atributo que la rige: Agility (agilidad)



SHORT BLADE (ARMA DE HOJA CORTA) Te permite utilizar de una manera más eficaz las armas de hoja corta, tales como dagas, espadas cortas y las espadas cortas wakizashis. Atributo que la rige: Speed (velocidad)



MARKSMAN (TIRADOR) Te permite utilizar de una manera más eficaz las armas de largo alcance, como pueden ser los arcos cortos, arcos largos, ballestas y los shurikens y los cuchillos arrojados. Atributo que la rige: Agility (agilidad)



MERCANTILE (MERCANTIL) Es el arte de comprar barato y vender caro. Con esta habilidad podrás comprar los productos, los equipos y los servicios a un precio inicial más bajo y te será más fácil regatear. Atributo que la rige: Personality (personalidad)



SPEECHCRAFT (ORATORIA) Podrás admirar o intimidar a los demás, o burlarte de ellos, y de esta forma influir en su comportamiento. Los que te escuchen estarán más dispuestos a darte información o a encomendarte tareas importantes si dominas el arte de la oratoria. Atributo que la rige: Personality (personalidad)



HAND TO HAND (CUERPO A CUERPO) Es la técnica del combate sin armas. Los ataques cuerpo a cuerpo sólo dañan la fatiga del oponente que tienes frente a ti, pero pueden llegar a dañar la salud cuando pierden la conciencia como consecuencia de haber perdido todo el nivel de fatiga. Atributo que la rige: Speed (velocidad)

CLASES

Tu clase determina tu forma de vida y las habilidades que son más importantes para ti. Cuando vayas a crear a tu personaje, podrás asignarle una clase de diferentes maneras:

1. Responde a una serie de 10 preguntas y se te asignará una clase en función de las respuestas que hayas proporcionado.
2. Elige una de las 21 clases que existe en Morrowind.
3. Crea tu propia clase seleccionando sus habilidades principales y secundarias así como el nombre que le quieres dar.

Cada clase recibe una especialización, 5 habilidades principales, 5 secundarias y un bonificador de 10 puntos en dos atributos.

SPECIALIZATION (ESPECIALIZACIÓN)

Cada clase se especializa en artes de combate, artes mágicas o artes furtivas (combat, magic, stealth). Esto definirá la rama de estudios que dominará cada clase. Recibirás 5 puntos adicionales en cada habilidad de tu especialización. Además, podrás aumentar estas habilidades con más facilidad que las otras.

Por ejemplo, a un personaje que se especialice en combate le resultará más sencillo aprender a utilizar un hacha que aprender algo sobre acrobacia.

MAJOR SKILLS (HABILIDADES PRINCIPALES)

Cada clase dispone de 5 habilidades principales. Estas son las habilidades esenciales de esa clase y empiezan desde 30 puntos y se pueden aumentar con más facilidad que las demás habilidades.

MINOR SKILLS (HABILIDADES SECUNDARIAS)

Cada clase tiene también 5 habilidades secundarias. Estas son importantes para la clase y empiezan desde 15 puntos.

MISCELLANEOUS SKILLS (HABILIDADES ADICIONALES)

Todas las habilidades que no sean seleccionadas como principales o secundarias se consideran adicionales y se inician con 5 puntos. Las habilidades adicionales son las que resultan más difíciles de aumentar.

Por ejemplo, una clase que esté especializada en combate y que cuente entre sus habilidades principales con la habilidad Athletics (forma física) podrá aumentar esta habilidad hasta un 50% más rápidamente que una clase especializada en magia que cuente también con Athletics pero como habilidad adicional, aunque partan del mismo número de puntos.

CLASES ESPECIALIZADAS EN ARTES DE COMBATE



WARRIORS (GUERREROS)

Los guerreros son hombres de armas profesionales, soldados, mercenarios y aventureros del Imperio, con conocimiento de los distintos tipos de armas y armaduras, preparados para aguantar largas marchas, y acostumbrados a las emboscadas, las escaramuzas y las batallas.



BARBARIANS (BÁRBAROS)

Los bárbaros son los orgullosos y salvajes guerreros de élite de los nómadas de las llanuras, de las tribus de las montañas y de los saqueadores del mar. Suelen ser despiadados, directos y poco civilizados pero disfrutan con las hazañas heroicas y destacan en los frenéticos y fieros combates individuales.



CRUSADERS (CRUZADOS)

Los guerreros bien armados, con poderes para lanzar conjuros y con una buena causa se hacen llamar "cruzados". Se dedican a hacer el bien; cazan monstruos y villanos y se enriquecen al mismo tiempo que libran al mundo de todo mal.



KNIGHTS (CABALLEROS)

De noble cuna o de reconocida habilidad en la batalla o en el torneo, los caballeros son civilizados guerreros instruidos en literatura y buenas maneras, y regidos por el código de caballería. Además de las artes de la guerra, los caballeros estudian los saberes de la curación y de los hechizos.



SCOUTS (EXPLORADORES)

Los exploradores confían en su furtividad para inspeccionar las rutas y examinar a sus oponentes, y utilizan armas de largo alcance y tácticas de escaramuza cuando se ven forzados a luchar. A diferencia de los bárbaros, los exploradores suele ser cautos y metódicos en el combate, en vez de impulsivos.



ARCHERS (ARQUEROS)

Los arqueros son luchadores especializados en el combate a larga distancia y en realizar movimientos rápidos. Mantienen a sus oponentes a distancia con las armas de largo alcance, y se enfrentan cuerpo a cuerpo con ellos con una espada y un escudo una vez que el enemigo está herido o cansado.



ROGUES (BRIBONES)

Los bribones son aventureros y oportunistas con un don especial para meterse en líos y volver a salir de ellos. Para ello utilizan tanto sus encantos como la habilidad que les permite desaparecer muy rápidamente, armas de filo y un gran olfato para los negocios. Prosperan en la vida a base de conflictos y poca fortuna, confiando en su suerte y en su astucia para sobrevivir.

CLASES ESPECIALIZADAS EN ARTES MÁGICAS



MAGES (MAGOS)

La mayoría de los magos dicen estudiar magia para satisfacer su curiosidad intelectual, aunque también se benefician de sus aplicaciones prácticas. Los magos, muy distintos en temperamento y motivación, tienen, no obstante, una cosa en común: una ávida pasión por lanzar conjuros.



SORCERERS (HECHICEROS)

Aunque su vocación consiste en lanzar conjuros, los hechiceros son más dados a invocar y a realizar hechizos. Buscan con avidez pergaminos, anillos, armaduras y armas mágicas. Dominar a los muertos vivientes y a los sirvientes de los Daedra satisface su ego.



HEALERS (CURANDEROS)

Los curanderos son lanzadores de conjuros que hacen solemnes juramentos para curar a los afligidos y sanar a los enfermos. Cuando se les amenaza, los curanderos defienden con la razón e inutilizando los ataques y la magia. Sólo recurren a fuerzas letales en circunstancias extremas.



BATLEMAGES (MAGOS GUERREROS)

Los magos guerreros están familiarizados tanto con el lanzamiento de conjuros mortales como con el combate armado. Sacrifican su movilidad y versatilidad en aras de obtener la capacidad de combinar el combate a distancia y cuerpo a cuerpo con el daño elemental y la invocación de criaturas.



WITCHHUNTERS (CAZADORES DE BRUJAS)

Los cazadores de brujas se dedican a erradicar y a destruir las prácticas de cultos oscuros y brujería profana. Están entrenados para la guerra, la guerra con magia y la guerra furtiva contra vampiros, brujas, hechiceros y nigromantes.



SPELLSWORDS (PALADINES HECHICEROS)

Los paladines hechiceros son especialistas en el lanzamiento de conjuros y están entrenados para apoyar a las tropas imperiales en escaramuzas y batallas. Los veteranos son buenos mercenarios y están bien preparados para forjarse un futuro como aventureros o soldados de fortuna.



NIGHTBLADES (ESPADACHINES OSCUROS)

Los espadachines oscuros son lanzadores de conjuros que utilizan la magia para aumentar su movilidad, para poder ocultarse y para combatir a corta distancia. Tienen muy mala reputación, ya que muchos de ellos son ladrones, asesinos a sueldo, criminales o agitadores encubiertos.

CLASES ESPECIALIZADAS EN ARTES FURTIVAS



THIEVES (LADRONES)

Los ladrones son carteristas y rateros. A diferencia de los atracadores, que roban y matan, haciendo uso de la violencia, los ladrones se suelen valer de triquiñuelas y actos furtivos. Sus actividades delictivas provocan a veces sentimientos románticos por su encanto y agudeza.



AGENTS (AGITADORES)

Los agitadores son operarios adiestrados en el fraude y en esquivar los problemas, aunque también están ejercitados en la defensa personal y en el uso de la fuerza bruta. Son independientes y autosuficientes, y se dedican a conseguir objetivos personales o a servir a varios patronos o a distintas causas.



ASSASSINS (ASESINOS)

Los asesinos se valen de sus artes furtivas y de su movilidad para acercarse a sus víctimas sin ser vistos. La ejecución se lleva finalmente a cabo con armas de largo alcance o con armas de hoja corta en ataques cuerpo a cuerpo. Los asesinos pueden ser despiadados criminales o agitadores con nobles causas y principios.



ACROBATS (ACRÓBATAS)

El apelativo "acrobata" es un eufemismo para denominar a los ágiles asaltadores y ladrones de casas. Estos pasan desapercibidos gracias a su dominio de las artes furtivas y confían en su movilidad y en su astucia para evitar ser capturados.



MONKS (MONJES)

Los monjes estudian las antiguas artes marciales del combate cuerpo a cuerpo y de la defensa personal sin armadura. Los monjes suelen evitar ser capturados gracias a su dominio de las artes furtivas, a su movilidad y a su agilidad, y son expertos en el uso de una gran variedad de armas de largo y corto alcance.



PILGRIMS (PEREGRINOS)

Los peregrinos son viajeros, buscadores de la verdad y del conocimiento. Para sus viajes, se preparan con armas, armaduras y magia, y gracias a su gran experiencia sobre el mundo, tienen un gran conocimiento de las artes del comercio y de la persuasión.

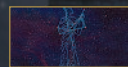


BARDS (BARDOS)

Los bardos son narradores y maestros del conocimiento. Anhelan correr aventuras para adquirir más sabiduría y perspicacia. Necesitan la espada, el escudo mágico, la magia y los hechizos para protegerse ante los peligros de sus experiencias educativas.

BIRTHSIGNS (SIGNOS)

En Tamriel, las personas nacen bajo el influjo de ciertas constelaciones y se dice que son "afortunadas en sus aspectos"; son bendecidas o maldecidas con capacidades o debilidades notables como resultado de la conjunción mágica de los astros.



THE APPRENTICE (APRENDIZ)

Los nacidos bajo este signo ven aumentado su nivel de magia (Magicka), pero también sufren cierta debilidad frente a ella.



THE ATRONACH (ATRONACH)

Los nacidos bajo este signo no pueden regenerar magia (Magicka) pero pueden amortiguar cualquier conjuro mágico lanzado contra ellos.



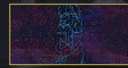
THE LADY (DAMA)

Los nacidos bajo el signo de Dama ven aumentadas su resistencia y personalidad (Endurance, Personality).



THE LORD (SEÑOR)

Los nacidos bajo este signo pueden regenerar su salud (Health) pero son vulnerables frente al fuego.



THE LOVER (AMANTE)

Los nacidos bajo este signo tienen una mayor agilidad (Agility) y pueden paralizar a los demás con un beso.



THE MAGE (MAGO)

Aquellos nacidos bajo el signo del mago ven aumentado su nivel de magia (Magicka).



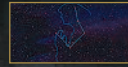
THE RITUAL (RITUAL)

Aquellos nacidos bajo este signo pueden curarse a sí mismos y convertir a las personas en muertos vivientes.



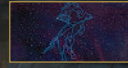
THE SERPENT (SERPIENTE)

Los nacidos bajo el signo de serpiente pueden envenenar a los demás a costa de perder su propia salud (Health).



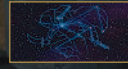
THE SHADOW (SOMBRA)

Aquellos nacidos bajo este signo pueden volverse invisibles.



THE STEED (CORCEL)

Los nacidos bajo el signo del corcel pueden moverse con más rapidez.



THE THIEF (LADRÓN)

Resulta más difícil golpear a los nacidos bajo este signo.



THE TOWER (TORRE)

Los nacidos bajo este signo pueden utilizar su propia magia para abrir puertas y detectar cosas a distancia.



THE WARRIOR (GUERRERO)

A los nacidos bajo este signo les resulta más fácil golpear a sus enemigos.

CÓMO MEJORAR HABILIDADES Y SUBIR DE NIVEL

Para mejorar una habilidad sólo tienes que utilizarla varias veces con éxito. Cuanto más baja sea, más difícil te resultará utilizarla, pero necesitarás utilizarla menos veces para que mejore. Te costará mucho más mejorar una habilidad en la que tengas muchos puntos. Las que pertenecen a una especialidad, principales o secundarias, también mejoran más rápido que las adicionales. Se pueden mejorar así:

1. Utilizándola repetidas veces.
2. Pidiendo a otro personaje que te de formación.
3. Leyendo más sobre esta habilidad en los libros especiales.



Puedes ver el avance de las habilidades seleccionándolas en el Stats Menu (menú de estadísticas).

Para subir de nivel debes mejorar las habilidades principales y secundarias asociadas a tu clase. Debes mejorar cualquier combinación de habilidades principales y secundarias hasta un total de 10 puntos.

Puedes ver lo que te queda para subir de nivel seleccionando Level (nivel) en el menú de estadísticas.

Una vez que hayas mejorado tus habilidades lo suficiente, podrás descansar pulsando la tecla T. Así podrás meditar lo aprendido para subir de nivel. Consulta la pág. 45 para obtener más información sobre el descanso.



Puedes añadir 3 puntos a tus atributos. Algunos atributos muestran un bonificador, según las habilidades que hayas mejorado desde que subiste de nivel. Así pues, si mejoras varias habilidades regidas por la personalidad (Personality), obtendrás un bonificador multiplicador para personalidad. Cada punto que le asignes a un atributo con bonificador se multiplicará por dicho bonificador. Incluso las habilidades adicionales que hayas usado cuentan para el bonificador de atributo. Sólo podrás asignarle un punto a cada atributo.

Además, cuando subas de nivel, Health (salud) aumentará una décima parte del valor de Endurance (resistencia).



ARMAS

Las armas, de todas las formas y tamaños, pueden ser de varios de materiales. También pueden estar encantadas con alguna aptitud mágica especial con el fin de incrementar su poder letal. Todas las armas tienen un índice de daño mínimo y máximo para cada ataque: Ranged (a distancia), Chop (golpe), Slash (cuchillada) y Thrust (estocada) (ver pág. 29).

	Nombre y descripción	Daño base para el mejor ataque
	DAGGER, TANTO (DAGA, ESPADA TANTO) Armas de hoja corta de múltiples funciones. Rápidas para golpear y romper.	Thrust 5-5
	SHORTSWORD, WAKIZASHI (ESPADA CORTA, WAKIZASHI) Armas de hoja corta que proporcionan gran velocidad y daño equilibrado.	Thrust 7-12
	BROADSWORD (ESPADA ANCHA) Largas hojas de doble filo preferidas por las legiones y producidas en masa.	Slash 4-14
	LONGSWORD, KATANA (ESPADA LARGA, CATANA) Armas de hoja larga que habitualmente utilizan los caballeros con escudos.	Slash 1-20
	SABER (SABLE) Variante de la espada ancha de un solo filo utilizada por los bribones.	Chop 5-20
	CLAYMORE, DAI-KATANA (ESPADA CLAYMORE, DAI-CATANA) Armas de hoja larga a dos manos utilizadas por guerreros de gran fuerza.	Chop 1-27
	CLUB (CLAVA) Un arma improvisada y contundente que a menudo se utiliza con escudo.	Chop 4-5
	STAFF (BASTÓN) Arma contundente a dos manos que suelen utilizar los viajeros.	Slash 3-7
	MACE (MAZÁ) Arma contundente, la favorita de los cruzados; se combina con un escudo.	Chop 3-14
	WARHAMMER (MARTILLO DE GUERRA) Arma contundente a dos manos que puede tumbar a alguien de un golpe.	Chop 1-32
	WAR AXE (HACHA DE GUERRA) Arma de golpe que causa mucho daño; la usan los bárbaros.	Chop 1-20
	BATTLE AXE (HACHA DE BATALLA) Contundente arma de golpe a dos manos que causa gran cantidad de daño.	Chop 1-36
	SPEAR, HALBERD (LANZA, ALABARDA) Armas largas a dos manos de gran alcance que causan un daño moderado.	Thrust 6-17
	BOW (ARCO) Armas de los tiradores que lanzan flechas. Los hay cortos y largos.	Ranged 1-25
	CROSSBOW (BALLESTA) Los tiradores lanzan con ellas sólidos ataques que atraviesan armadura pesada.	Ranged 20-20
	DARTS, STARS, KNIVES (DARDOS, SHURIKENS, CUCHILLOS) Armas de los tiradores que se lanzan a distancia y causan poco daño.	Ranged 1-4

ARMADURA

Cada pieza de armadura que llevas puesta aumentará tu protección total o tu "armor rating" (índice de armadura). Cuanto mayor sea éste, mejor protegido estarás. Cuando veas una pieza de armadura, su índice se ajustará en función de tus habilidades. Si tienes mucha habilidad de armadura ligera y poca de pesada, los índices para la armadura ligera serán muy superiores a los de la pesada.

Si estás entrenado para luchar "unarmored", sin armadura, estarás mejor protegido sin armadura que con ella.

La armadura absorbe el daño. Al ser golpeado, el daño se compara con tu índice de armadura y se anula parte del daño que se te inflige.








A medida que la armadura va absorbiendo daño, se va deteriorando y, al hacerlo, se reduce también el nivel de protección que ofrece.

Tu índice de armadura es el peso medio de todas las piezas de armadura que llevas puestas. Algunas piezas pesan más que otras.



% del índice total de armadura

Pieza de armadura

Pieza de armadura	% del índice total de armadura
 CUIRASS (CORAZA) Pecho	40
 HELMET (CASCO) Cabeza	10
 PAULDRON (HOMBRETA) Hombro izquierdo o derecho	10
 GAUNTLETS/BRACERS (GUANTELETES, BRAZALES) Manos y muñeca del antebrazo izquierdo o derecho	10
 GREAVES (MUSLERAS) Parte superior de las piernas	10
 BOOTS (BOTAS) Parte inferior de las piernas	10
 SHIELD (ESCUDO) Parte izquierda y delantera del cuerpo. Te permite realizar bloqueos.	10

CÓMO UTILIZAR LAS ARMAS

Para atacar, pulsa el botón izquierdo del ratón y luego suéltalo. Cuanto más tiempo lo tengas pulsado, más daño provocarás y perderás una mayor parte de tu Fatigue (fatiga).

Cada arma presenta tres categorías de ataque: Chop, Slash, Thrust (golpe, cuchillada, estocada). Para llevar a cabo estos movimientos, muévete al mismo tiempo que sacas tu arma.

Chop (golpe): permanece quieto o desplázate en diagonal

Slash (cuchillada): muévete de un lado a otro

Thrust (estocada): desplázate hacia delante o hacia atrás



También puedes configurar la opción "Always Use Best Attack" (utilizar siempre el mejor ataque). Ver pág. 47.

Usando esta configuración te aseguras de que se utilizará siempre el ataque más apropiado, independientemente del movimiento. Esta opción está deshabilitada por defecto.

CÓMO REPARAR LAS ARMAS Y LAS ARMADURAS

Las armas y las armaduras también sufren daños a medida que se van usando. Cuanto más dañada esté un arma, menos daño causará. Cuando su estado de conservación se reduzca a cero, el arma o la armadura quedará inservible. Puedes repararlas con martillos y tenazas. El éxito de esta reparación depende de la habilidad Armorer (armero) y de la calidad de las herramientas.

También puedes pagarle a alguien para que te las arregle y las deje como nuevas.

DERRIBOS

Puede ser que un oponente te derribe en combate con un golpe fuerte. Los derribos son breves y pueden ocurrir en cualquier momento, independientemente del estado de tus atributos Health (salud) o Fatigue (fatiga). No puedes bloquear un ataque ni atacar mientras estás derribado. Si golpeas a alguien que ha sido derribado le provocarás más daño y le podrás golpear más fácilmente. Si tu habilidad Agility (agilidad) se encuentra en niveles altos, será más difícil que te derriben.

K.O.

Cuando tu nivel de Fatigue (fatiga) se reduzca a cero, caerás al suelo inconsciente. Eso ocurre normalmente cuando alguien te da un puñetazo. El tiempo que puedes permanecer inconsciente depende de varios factores. Durante este tiempo no podrás bloquear ningún ataque. Si estás inconsciente, los ataques cuerpo a cuerpo dañarán tu nivel de Health (salud) en lugar de la fatiga.

MAGIA

El uso que haces de la magia depende del nivel de habilidad alcanzado en las seis escuelas de magia. Tus poderes mejorarán si los utilizas y si te preparas para subir el nivel de habilidad. Podrás comprar conjuros a otros personajes u obtenerlos en las misiones.

SCHOOL OF CONJURATION (CONJURACIÓN)

La conjuración convoca a objetos y seres mágicos de los reinos del más allá y los pone a tu servicio. Sus efectos incluyen la dominación mental de las criaturas mundanas y mágicas, la invocación de armas y armaduras de otros mundos y la invocación de sirvientes de los Daedra y de determinados poderes para ponerlos a tu servicio.



TURN UNDEAD (CONVERTIR A LOS MUERTOS VIVIENTES)

Aumenta temporalmente el índice de huida de un muerto viviente (es decir, su tendencia a huir de un atacante). La magnitud del efecto equivale al aumento del índice de huida.



SUMMON CREATURE (INVOCAR CRIATURA)

Invoca a una criatura de los reinos del más allá. La criatura se coloca a casi dos metros por delante del lanzador del conjuro y ataca a cualquier que ataque a éste hasta que termine el efecto del conjuro o hasta que matan a la criatura invocada. Si invocas a una criatura en un pueblo, los guardias os atacarán a ambos en cuanto os vean.



COMMAND (ORDENAR)

Hace que las criaturas o humanoides seleccionados luchen al lado del lanzador. La magnitud del efecto equivale al nivel de la criatura o humanoide.



BOUND *ITEM* (*OBJETO* VINCULADO)

Conjura a un Daedra menor que esté vinculado a un objeto mágico y extraordinariamente ligero de los Daedra. El arma queda automáticamente asignada al objetivo y desplaza al inventario el arma que dicho objetivo lleve.

SCHOOL OF ILLUSION (ILUSIÓN)

La ilusión afecta a la percepción y a la mente de los seres vivos.



INVISIBILITY (INVISIBILIDAD)

Hace que el objetivo sea invisible a los ojos de los demás. Si el objetivo, ataca, habla o interactúa con algún objeto (ejemplo, puertas) el conjuro desaparece.



CHAMELEON (CAMALEÓN)

Hace que el objetivo se confunda con su entorno y nadie pueda notar su presencia. El objetivo puede atacar y utilizar objetos sin que se deshaga el conjuro. La efectividad puede ser del 1% al 100% en función del grado de ocultamiento.



LIGHT (LUZ)

Al golpear al objetivo, se ilumina toda la zona mientras dura el conjuro. No provoca ningún tipo de daño.



SANCTUARY (SANTUARIO)

Atacar al objetivo es más complicado. La magnitud de este conjuro equivale al aumento de las posibilidades que tiene el objetivo de eludir los ataques.

SCHOOL OF ILLUSION (CONTINUACIÓN...)



NIGHT-EYE (VISIÓN NOCTURNA)

Le otorga al objetivo la posibilidad de ver en la oscuridad. La magnitud de este conjuro equivale al aumento del nivel de luz del entorno.



CHARM (HECHIZO)

Aumenta temporalmente la disposición del objetivo respecto al lanzador. Al desvanecerse el efecto, la disposición del objetivo vuelve a su valor original.



PARALYZE (BLOQUEO)

Hace que el objetivo no pueda moverse mientras duren sus efectos.



SILENCE (SILENCIO)

Impide al objetivo lanzar conjuros durante un tiempo.



BLIND (CEGUERA)

Dificulta la visión del objetivo, lo que reduce su posibilidad de usar armas o enfrentarse a un adversario en un ataque cuerpo a cuerpo.



SOUND (RUIDO)

Produce un ruido desorientador en la mente del objetivo. La magnitud del efecto equivale a la reducción de las oportunidades del objetivo de lanzar conjuros con éxito (así como la magnitud relativa del volumen del ruido).



CALM HUMANOID OR CREATURE (CALMAR HUMANOIDE/CRIATURA)

Disminuye el índice de ataques (es decir, su tendencia a atacar). La magnitud del efecto equivale a la disminución de dicho índice. No afecta a los muertos vivientes, a los Daedra ni a los artefactos.



FRENZY HUMANOID OR CREATURE (EXALTAR H/C)

Aumenta el índice de ataque (es decir, su tendencia a atacar). La magnitud del efecto equivale al aumento de dicho índice. No afecta a los muertos vivientes, a los Daedra ni a los artefactos.



DEMORALIZE HUMANOID OR CREATURE (DESMORALIZAR H/C)

Aumenta el índice de huida (es decir, su tendencia a huir de un ataque). La magnitud del efecto equivale al aumento de dicho índice. No afecta a los muertos vivientes, a los Daedra ni a los artefactos.



RALLY HUMANOID OR CREATURE (ANIMAR H/C)

Disminuye el índice de huida (es decir, su tendencia a huir de un ataque). La magnitud del efecto equivale a la disminución de dicho índice. No afecta a los muertos vivientes, a los Daedra ni a los artefactos.

SCHOOL OF DESTRUCTION (DESTRUCCIÓN)

La destrucción daña a las cosas vivas y a los muertos vivientes.



DAMAGE (DAÑO)

Permite al lanzador disparar energía mágica capaz de disminuir el valor de las habilidades o atributos del objetivo: salud, magia y fatiga (Health, Magicka, Fatigue). Los atributos sólo se recuperan con conjuros o pociones de restablecimiento. La magnitud equivale a las unidades perdidas en cada segundo de duración del conjuro.



FIRE DAMAGE (DAÑO POR FUEGO)

Provoca la aparición del fuego elemental (elemental fire). Al entrar el fuego en contacto con un objeto, se produce una explosión que causa daños.



SHOCK DAMAGE (DAÑO POR RAYO)

Conjuro que produce rayos de luz elemental (elemental lightning). La magnitud del mismo equivale al daño ocasionado a la primera víctima que el rayo se encuentre a su paso.



FROST DAMAGE (DAÑO POR CONGELACIÓN)

Provoca la aparición de la congelación elemental (elemental frost). Cuando entra en contacto con un objeto, la zona afectada por el conjuro queda congelada.



DRAIN (DEBILITAMIENTO)

Disminuye temporalmente el valor de las habilidades o atributos del objetivo: salud, magia y fatiga (Health, Magicka, Fatigue). La magnitud del conjuro equivale a las unidades restadas en cada segundo de duración del conjuro.



POISON (VENENO)

Crea un ácido venenoso que daña la salud del objetivo (Health). Éste seguirá perdiendo salud mientras dure el conjuro, a menos que los efectos sean neutralizados con una cura del veneno.



STUNTED MAGICKA (MAGIA ATROFIADA)

Evita que el objetivo regenere su magia (Magicka) ya que permanecerá dormido mientras dure el efecto del conjuro.



WEAKNESS (DEBILIDAD)

Disminuye la resistencia del objetivo frente a los elementos: fuego elemental, congelación elemental, rayo elemental (elemental shock), magia no elemental (Magicka), las armas normales (sin encantar), enfermedades comunes (common diseases), peste (blight disease), corpus (corpus disease) y veneno (poison).



DISINTEGRATE WEAPON/ARMOR (DESINTEGRAR ARMA/ARMADURA)

Daña el estado de un arma o de una armadura de una víctima cercana o distante.

SCHOOL OF RESTORATION (RESTABLECIMIENTO)

Cura, restablece y fortalece los atributos y las habilidades físicas, cura enfermedades y protege al cuerpo de influencias malignas. Los conjuros de restablecimiento pueden aumentar o absorber fuerza, resistencia, inteligencia, agilidad y otros atributos físicos.



CURE (CURAR)

Cura una enfermedad o estado específico como la parálisis (paralysis), enfermedades comunes (common diseases), peste (blight disease), corpus (corpus disease) y el veneno (poison) aunque no restablece la salud perdida, sólo elimina el veneno.



RESTORE (RESTABLECER)

Si los atributos del objetivo, tales como la salud (health), la magia (Magicka), la fatiga (fatigue) o sus habilidades se han visto mermadas por un ataque mágico, este efecto puede restablecerlas y devolverlas a su valor original. La magnitud del efecto equivale a las unidades de atributos restablecidos por cada segundo de duración.



FORTIFY ATTRIBUTE (FORTALECER ATRIBUTOS)

Aumenta temporalmente el valor de los atributos del objetivo, tales como la salud (health), la magia (Magicka), la fatiga (fatigue) o sus habilidades. La magnitud del efecto equivale al aumento del atributo.



FORTIFY MAXIMUM MAGICKA (FORTALECER MAGIA MÁXIMA)

Multiplica por un número determinado la magia máxima (Magicka) del objetivo. La magnitud se multiplica por la inteligencia (intelligence) del objetivo. Una magnitud de 2.0 produce un bonificador igual a la inteligencia del objetivo multiplicado por 2.



FORTIFY ATTACK BONUS (FORTALECER BONIFICADOR DE ATAQUE)

Incrementa las posibilidades que tiene el objetivo de llevar a cabo con éxito un ataque con un arma o un ataque cuerpo a cuerpo.



RESIST (RESISTIR)

Incrementa la resistencia del objetivo frente al daño que le pudieran ocasionar el fuego elemental (elemental fire), congelación elemental (elemental frost), rayo elemental (elemental shock), ataques mágicos (Magicka), armas normales, enfermedades comunes (common diseases), peste (blight disease), corpus (corpus disease), veneno (poison) o parálisis (paralysis.) La magnitud equivale al porcentaje en el que disminuye el daño que causan los efectos.



REMOVE CURSE (ELIMINAR MALDICIÓN)

Elimina la maldición del objetivo.

SCHOOL OF MYSTICISM (MISTICISMO)

El misticismo implica la manipulación de las fuerzas y fronteras mágicas para poder evitar las estructuras y los límites del mundo físico.



DISPEL (DISIPACIÓN)

Elimina los efectos de conjuros basados en magia (Magicka) del objetivo. No afecta a las habilidades, enfermedades, maldiciones o a los efectos permanentes de los objetos mágicos. Su magnitud equivale a las posibilidades que existen de eliminar un efecto.



SOUL TRAP (TRAMPA PARA ALMAS)

Si el lanzador mata al objetivo durante el efecto, podrá atrapar su alma en la gema del alma (soul gem) vacía más pequeña que tenga en el inventario.



TELEKINESIS (TELEQUINESIA)

Permite al objetivo recoger objetos, abrir recipientes o abrir puertas interiores desde lejos. La magnitud es la distancia, en pies, a la que se puede llegar.



MARK (MARCADOR)

Establece la localización del objetivo para el conjuro Recall (regresar).



RECALL (REGRESAR)

Transporta en el acto al lanzador al último marcador definido con Mark.



DIVINE AND ALMSIVI INTERVENTION (INTERVENCIÓN DIVINA/ALMSIVI)

Transporta al lanzador en el acto al altar del templo más cercano. Divine Intervention es un culto imperial y Almsivi Intervention es el templo de Tribunal.



DETECT (DETECTAR)

Te permite detectar en el mapa los símbolos de criaturas, objetos encantados o llaves. La magnitud equivale al radio, en pies, en el que detectarás al objetivo.



SPELL ABSORPTION (ABSORCIÓN DE CONJUROS)

Permite al objetivo absorber el poder de un conjuro que le esté atacando como incremento de su magia (Magicka). La magnitud equivale al porcentaje de probabilidades de absorber el poder del conjuro con éxito. Si el conjuro fracasa, el conjuro atacante produce su efecto normal. La magia del objetivo no se puede aumentar por encima de su nivel máximo.



REFLECT (REFLECTAR)

Devuelve los efectos del conjuro al atacante. La magnitud equivale al porcentaje de probabilidades que existe de devolver el conjuro. Si fracasara, el conjuro atacante produce su efecto normal.



ABSORB (ABSORBER)

Traspasa temporalmente una parte de las habilidades, atributos, salud, magia, fatiga (Health, Magicka, Fatigue) del objetivo al lanzador. Mientras dure el efecto, las estadísticas del lanzador pueden superar sus niveles máximos pero cuando termine, los atributos de ambos volverán a los valores originales. Los cambios producidos en la salud, la magia y la fatiga son permanentes.

SCHOOL OF ALTERATION (ALTERACIÓN)

La alteración implica la manipulación del mundo físico y de sus propiedades naturales.



WATER BREATHING (RESPIRACIÓN BAJO EL AGUA)

Permite al objetivo respirar bajo el agua mientras dura el efecto del conjuro.



SWIFT SWIM (NADAR RÁPIDO)

Incrementa la velocidad a la que el objetivo puede nadar.



WATER WALKING (CAMINAR SOBRE EL AGUA)

Permite al objetivo caminar sobre el agua mientras dure el conjuro.



SHIELD (ESCUDO)

Crea un escudo mágico de fuego, rayo o hielo alrededor del cuerpo del objetivo. Su magnitud se añade al índice de armadura del objetivo y también reduce enormemente el daño producido por ataques de fuego, rayo o congelación.



BURDEN (CARGA)

Aumenta temporalmente el peso que el objetivo lleva a cuestas. La magnitud equivale a la cantidad de peso aplicada.



FEATHER (PLUMA)

Reduce temporalmente la carga del objetivo. La magnitud equivale a las unidades de peso eliminadas de la carga.



JUMP (SALTAR)

Incrementa la altura y la distancia de los saltos que puede dar el objetivo. La magnitud es proporcional al aumento en altura y distancia de un salto.



SLOWFALL (CAÍDA LENTA)

Ralentiza la velocidad a la que un objetivo desciende al caer, de tal modo que se reduce el daño que recibe al llegar al suelo.



LEVITATE (LEVITAR)

Permite que el objetivo levite en el aire de manera temporal. La magnitud equivale a la velocidad a la que el objetivo se puede mover por el aire.



LOCK (BLOQUEAR)

Bloquea para siempre un recipiente o puerta hasta que se desbloquee con una llave, gonzúa o conjuro. La magnitud equivale al nivel de bloqueo del recipiente o de la puerta.



OPEN (ABRIR)

Abre un recipiente o una puerta que se encuentren bloqueados. La magnitud equivale al nivel máximo de bloqueo que se puede llegar a abrir.

HABILIDADES

Muchas razas de Tamriel poseen habilidades innatas. Son parecidas a la magia, pero no hay que lanzarlas, como los conjuros, y siempre están activas. Estas habilidades suelen incluir cosas como debilidades y resistencias.

PODERES

Muchas razas y signos ofrecen poderes especiales que se pueden usar una vez al día. Los poderes siempre funcionan; son la forma más potente de magia. Los poderes no se asignan a una escuela de magia y, por lo tanto, al utilizarlos no mejorarás tus habilidades mágicas.

ENFERMEDADES

Aunque no se trata de magia de verdad, los efectos de una enfermedad pueden parecerse. Hay 3 tipos de enfermedades: comunes (common disease), peste (blight disease), y corpus (corprus disease). Las comunes no son muy perjudiciales y puedes curarte en templos o santuarios. Si no te curas la gente no se atreverá a hablar contigo. La peste es más grave y resulta más difícil encontrar pociones y curas para tratarla. Corpus es incurable. Algunos consideran el vampirismo como una enfermedad, pero no hay cura.

CONJUROS

Si lanzas conjuros con éxito, mejorarás tu habilidad en dicha escuela. Existen algunas personas que venden conjuros y podrás dirigirte a ellos para comprárselos.

NOMBRE DEL CONJURO	Fireball	5/24	MAGNITUD
	Levitate	45/100	AREA
	Shock	16/05	ALCANCE
ESCUELA DE MAGIA	Fireball		
	School: Destruction		
EFFECTOS MÁGICOS	Fire Damage 2 to 20 pts in 5 ft on Target 0		
	Summon Storm Atronach 114/75		

NOMBRE DEL CONJURO – nombre del conjuro seleccionado.

ESCUELA DE MAGIA – nombre de la escuela de magia que rige el uso de dicho conjuro. Si utilizas el conjuro con éxito, tu habilidad mejorará.

EFFECTOS MÁGICOS – Efectos del conjuro. Si contiene varios efectos, se utilizará el efecto más difícil de lanzar para establecer a qué escuela de magia pertenece.

MAGNITUD – mide el poder del efecto de un conjuro. Establece el daño que provoca un conjuro o el aumento o disminución de los atributos del objetivo. Normalmente, esto se representa mediante una serie de números (por ejemplo, de 1 a 10 puntos). Cuando lo lanzas, la magnitud estará comprendida entre estos dos números.

DURACIÓN – el tiempo que dura el efecto de un conjuro.

ALCANCE – los conjuros se pueden lanzar de tres formas:

Toque – efecto de un conjuro que se lanza al tocar al objetivo del mismo.

Objetivo – efecto de un conjuro que puede lanzarse a distancia.

Personal – efecto de un conjuro que afecta personalmente en el acto al lanzador.

ÁREA – el radio, en pies, en el que tendrá efecto un conjuro que lanzamos por toque (touch) u objetivo (target).

OBJETOS MÁGICOS

Encontrarás una amplia variedad de objetos mágicos esparcidos, como anillos, amuletos, cinturones, pergaminos, armas, armaduras, etc. Si te haces con algunos de ellos, como las armas, lanzarás automáticamente un conjuro al utilizarlos con éxito (contra un adversario, por ejemplo). En otros casos, podrás lanzar un conjuro al recoger el objeto, como por ejemplo el anillo de curación *Ring of Healing*. Para que el conjuro del objeto que posees se transforme en tu magia activa, selecciónalo en el menú Magic bajo la lista de objetos.

NOMBRE DEL OBJETO	Amulet of Admonition	COSTE
TIPO DE LANZAMIENTO	Weight: 1.0	PESO
EFFECTOS MÁGICOS	Value: 1000	VALOR
	Cast When Used	
	Daralyze for 30 secs on Target	
	Frost Damage 1 to 2 pts for 30 secs on Target	
	Charge: 333/333	CARGA
	King of Lightning Storm 1/285	
	Scroll of Almsivi Intervention 1/8	

NOMBRE DEL OBJETO – este es el nombre que tiene el objeto en cuestión.

PESO – indica el peso del objeto.

VALOR – promedio del valor del objeto si intentas venderlo.

TIPO DE LANZAMIENTO – indica cuándo han de lanzarse los conjuros para ser efectivos.

Lanzar al usarlo: se debe usar como un conjuro y lanzar

Lanzar al golpear: lanza su magia cuando golpea a un objetivo.

Efecto constante: tiene un efecto permanente al equiparlo.

EFFECTOS MÁGICOS – los efectos mágicos que lanza el objeto.

CARGA – la cantidad total y actual de carga de un objeto mágico.

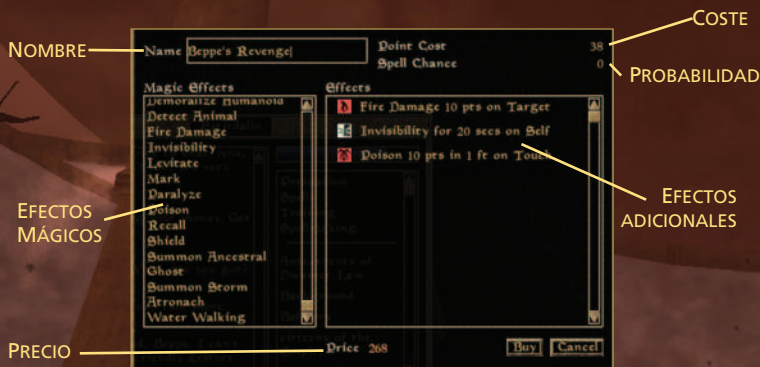
COSTE – la cantidad de carga que usa el objeto. Si usas el objeto perderá parte de su carga. Esa pérdida dependerá de tu habilidad Enchant (encantar). Los objetos mágicos regeneran su carga lentamente o puede recargarse con gemas del alma (soul gems).

PERGAMINOS MÁGICOS

Los pergaminos mágicos son objetos especiales que sólo se pueden utilizar una vez. No se pueden recargar y una vez que se lanzan, se destruyen. Básicamente, se trata de un conjuro de un solo uso. Para preparar un pergamino como magia activa sólo tienes que seleccionarlo en el menú Magic (magia). Estos pergaminos mágicos pueden lanzarse igual que un conjuro y sólo tienen un uso. Para ver el conjuro de un pergamino, selecciónalo en el inventario o en el menú Magic.

CREACIÓN DE CONJUROS

Si les pagas, los conjuradores que te irás encontrando por el mundo combinarán los efectos de los conjuros que hayas aprendido para crear otros nuevos.



NOMBRE – nombre del nuevo conjuro.

EFFECTOS MÁGICOS – los efectos mágicos aprendidos y que se pueden combinar.

EFFECTOS ADICIONALES – los efectos que se van a combinar, incluida su magnitud, duración, alcance y área (magnitud, duration, range, area).

COSTE – la cantidad de magia necesaria para lanzar el conjuro.

PROBABILIDAD – el porcentaje de probabilidades de lanzar el conjuro con éxito. Cuanto mayor sea tu habilidad en una escuela de magia concreta, mayores serán tus probabilidades de éxito.

PRECIO – cuánto debes pagar por el nuevo conjuro.

En el cuadro de diálogo, selecciona la opción Spellmaking (creación de conjuros). Selecciona los conjuros que desees combinar utilizando el botón izquierdo del ratón. Cuando hagas clic sobre un efecto mágico para añadirlo, podrás ajustar la magnitud, duración y área correspondientes moviendo los controles deslizantes de derecha a izquierda. Para eliminar o modificar efectos, selecciónalos en la lista Effects (efectos) y modifica las propiedades o elimínalos haciendo clic sobre el botón Delete (borrar).

Al añadir más efectos y aumentar la magnitud, la duración y el área de cada uno de ellos, su precio aumentará. Cuando hayas terminado de crear un nuevo conjuro, haz clic en el botón Buy (comprar). Puedes hacer clic en el botón Cancel (cancelar) en cualquier momento para volver al cuadro de diálogo.

ENCANTAR

Para encantar un objeto, debes tener una gema de alma (soul gem) cargada. Cuanto mayor sea la calidad de las gemas, más grandes serán las criaturas que podrás atrapar para crear hechizos más poderosos. Para atrapar un alma, necesitas una gema de alma vacía, un pergamino, un conjuro de trampa para almas (Soul trap) y una criatura viva. Lanza el conjuro Soul trap sobre la criatura y máatala. Al morir, su alma quedará atrapada en tu gema vacía. Selecciona la gema para ver si ha quedado atrapada. Busca a alguien que te ofrezca la opción de Enchanting (encantar) y selecciónala mientras le hablas. Puedes hacerlo tú mismo también seleccionando una gema de tu inventario. Tu éxito depende de tu habilidad de hechizo. Si pagas por los servicios, no fallará nunca.



NOMBRE – nombre del objeto encantado.

OBJETO – el objeto de tu inventario que quieres encantar o recargar.

ALMA – la gema del alma cargada que quieres usar para encantar o recargar.

ENCANTAR – puntos de hechizo usados y puntos de hechizo disponibles para el objeto seleccionado. Cuantos más efectos añadas, más puntos de hechizo se utilizarán.

COSTE – cantidad de magia (Magicka) necesaria por cada uso. Cuantos más efectos añadas, más alto será el coste. Este es independiente de tu habilidad Enchant.

CARGA – cantidad de magia (Magicka) disponible cuando la carga está completa.

EFFECTOS MÁGICOS – los efectos de hechizos aprendidos y que pueden ser útiles.

EFFECTOS – los efectos utilizados en el hechizo, incluidos su magnitud, duración y área.

ALCANCE – Cast When Used (lanzar al usarlo), Cast When Strikes (lanzar al golpear), Constant Effect (efecto permanente) (sólo con las gemas de alma poderosas) o Cast Once (lanzar una vez) (sólo con libros o pergaminos).

Selecciona del inventario un objeto para encantar y una gema de alma cargada. Selecciona un efecto mágico que desees aplicar al objeto. Puedes establecer el alcance de cada efecto haciendo clic en el botón y puedes ajustar también la magnitud, duración y área de cada efecto moviendo los controles deslizantes. Si incrementas el poder de los efectos mágicos, utilizarás puntos de hechizo. Para eliminar o modificar hechizos, selecciónalos en la lista Effects (efectos) y modifica las propiedades o elimínalas haciendo clic en Delete (borrar).

Cuando termines, haz clic en Buy (comprar). Puedes cancelar con el botón Cancel en cualquier momento y volver al cuadro de diálogo.

POCIONES

Los alquimistas, boticarios, los curanderos así como los mercaderes, venden sencillas pociones que son fiables, pero caras. Si tu habilidad Alchemy (alquimia) no es lo suficientemente alta, aparecerá un “?” junto a los efectos de la poción. Además, puedes crear tus propias pociones utilizando tu habilidad de alquimia. Para beber una poción deberás llevarla a tu Inventory (inventario).

ALQUIMIA

El uso más sencillo de esta habilidad consiste en tomar ingredientes para experimentar las ventajas (o desventajas) de los mismos. Podrás obtener ingredientes de los cuerpos de las criaturas y de las plantas, encontrarlo en recipientes o edificios o comprárselos a personas que te encontrarás por el mundo.

Selecciona un ingrediente en tu inventario para ver qué efectos ofrece. Si aparece un “?” significa que tu habilidad de alquimia no es lo suficientemente alta para determinar ese efecto.

Si tu habilidad no es lo suficientemente alta, al tomar un ingrediente puedes verte afectado por el primero de los efectos de la lista, aunque no sepas cuál es dicho efecto.

Además, con los aparatos (apparatus) y los ingredientes necesarios, puedes crear tus propias pociones. Cuanto más alta sea tu habilidad, más posibilidades tendrás de crear la poción con éxito y más poderosa será.



NOMBRE – cambia aquí el nombre de la poción.

APARATO – aquí aparecen todos los aparatos activos. Los aparatos de alquimia están clasificados en función de su calidad; un aparato de mayor calidad resulta más efectivo y fiable. Para crear una poción, debes hacerte con el aparato que desees utilizar. Podrás añadir aparatos adicionales haciendo clic sobre el espacio que quieras añadir o modificar. Cada aparato realiza una función concreta:

Mortero y mano – necesarios para mezclar pociones y establecer su fuerza inicial.

Retorta – incrementa la magnitud y la duración de los efectos positivos de la poción.

Alambique – reduce la magnitud y la duración de todos los efectos negativos.

Calcinador – incrementa la magnitud y la duración de todos los efectos de la poción.

INGREDIENTES – las pociones necesitan al menos dos ingredientes que tengan el mismo efecto. Así, dos ingredientes con el efecto invisibilidad añadirán ese efecto.

EFECTOS – los efectos que tendrá la poción. Al igual que cuando tomas un ingrediente, es posible que no sepas todos sus efectos. Un “?” aparecerá junto a los efectos desconocidos.

ARTES FURTIVAS

SNEAKING (FURTIVIDAD)



Ésta es la habilidad para no ser detectado por criaturas o personas que se encuentren cerca mientras estás parado o en movimiento. Para actuar en furtividad, mantén pulsada la tecla **Ctrl**. Cuando no puedan detectarte, aparecerá un icono en la pantalla. Cuando te detecten, este icono desaparecerá. Gracias a esto podrás robar objetos, abrir cerraduras y otras actividades ilegales. El peso de tus botas juega un papel secundario. La visualización del icono en la pantalla no significa que estés mejorando la habilidad de furtividad, sólo indica que no te pueden detectar.

PICKING POCKETS (HURTOS)

Para robarle algo a alguien, debes estar en modo furtivo y acercarte a la persona en cuestión y pulsar la **barra de espacio** cuando aparezca el nombre del individuo sobre su cabeza; verás su inventario. Esta acción se basa en tu habilidad de seguridad (Security) por lo que no siempre podrás ver todo lo que lleva encima y es posible que lo que veas cambie cada vez que intentes robarle a la misma persona. Si ves un objeto que quieres robar, haz clic en él con el **botón izquierdo del ratón**. Si lo consigues, seguirás sin poder ser detectado. Si te detectan, la persona dirá algo u probablemente denunciará tu delito o podría llegar incluso a atacarte.

STEALING (ROBOS)

Mientras estés en situación de furtividad, puedes intentar hacerte con objetos que no te pertenecen. Estos pueden encontrarse en el exterior o dentro de recipientes. (ver página 45). Todos los objetos que robes se añadirán a tu inventario. Recuerda que no puedes vender los objetos robados a su dueño original. Para obtener más información sobre crimen y castigo, consulta la página 44.

PICKING LOCKS (ABRIR CERRADURAS)

Las ganzúas pueden ser de distinta calidad y tienen una serie limitada de usos. Para abrir una cerradura, coge la ganzúa y selecciona la puerta o recipiente que quieras abrir. Pulsa la **tecla F** para activar la ganzúa y haz pulsa el **botón izquierdo del ratón** para abrir la cerradura. Tus posibilidades de éxito dependen de la calidad de la ganzúa, el nivel de la cerradura y, lo más importante, de tu habilidad Security (seguridad). Cada vez que intentes abrir una cerradura, contará como un uso de esa ganzúa. Si la operación se realiza con éxito, podrás abrir la puerta o el recipiente.

DISARMING TRAPS (DESACTIVAR TRAMPAS)

Podrás identificar los objetos que contengan una trampa con sólo mirarlos. Para poder desactivar la trampa necesitarás una sonda (probe) y dominar la habilidad Security (seguridad). Coge la sonda, selecciona el objeto, pulsa la **tecla F** para activar la sonda y pulsa el **botón izquierdo del ratón** para intentar desactivar la trampa. Al igual que ocurre con las ganzúas, la calidad de tu sonda puede mejorar notablemente tu habilidad para desactivar trampas.

CRITICAL HIT (GOLPE CRÍTICO)

Si eres capaz de moverte dentro del alcance de un PNJ o de una criatura sin ser detectado; es decir, mientras estás en modo furtivo, tu primer ataque puede ocasionar un daño hasta cuatro veces mayor. Aparecerá entonces un mensaje indicando que has logrado realizar con éxito un Critical Hit (golpe crítico). Los siguientes ataques, se considerarán ataques normales.

CONVERSACIÓN



Para empezar a hablar con una persona pulsa la **barra de espacio** cuando su nombre aparezca sobre su cabeza. El menú de conversación contiene varias partes importantes.

NOMBRE DEL PERSONAJE

El nombre de la persona con la que estás hablando.

TEMAS

Aparecerá una lista con todo lo que puedes preguntarle a esa persona. Si preguntas sobre temas concretos es posible que aparezcan nuevos temas en la lista. Puedes hacer preguntas sobre cualquiera de los temas sobre los que esa persona sabe algo, pero te dirá que no lo sabe dependiendo de su nivel de Disposición (disposición).

DISPOSICIÓN

Cuando aparezca el menú de conversación, verás una barra azul con números que representan la disposición de la persona, o la opinión que tiene de ti, en una escala de 0 a 100. Cuanto mayor sea el número, más le gustará a esa persona. Esto quiere decir que estará dispuesta a hablar contigo sobre temas que, de otro modo, no hablaría o a encomendarte misiones u ofrecerte servicios que antes no te habría ofrecido. Por el contrario, cuanto menor sea el número, menos le gustará y menos dispuesto estará a contarte algo o a hacer algo por ti. La disposición depende de un gran número de factores como son la raza, la clase, tu reputación, la afiliación a una facción determinada o lo que tú hayas hecho anteriormente; por ejemplo, que hayas ayudado a un miembro de su gremio particular, o robado o matado a un amigo suyo. Puedes modificar la disposición de alguien usando Persuasión.

RESPONSE

La respuesta al tema sobre el que has preguntado. Podrás preguntar acerca de los temas resaltados en azul. Esa información quedará guardada también en tu diario personal, Journal.

PERSUASION

Utilizar la persuasión con éxito depende de la habilidad Speechcraft (oratoria). Puedes usar esta habilidad para admirar, provocar, intimidar, sobornar y para realizar transacciones mercantiles:

- **Admire** (admirar): si le dices un cumplido a alguien puedes cambiar que esa persona tiene sobre ti. Si lo haces bien y parece sincero, su disposición subirá. Si, por el contrario, lo haces mal, habrás sonado falso y la opinión que tenga sobre ti será incluso peor que antes.

- **Taunt** (provocar): atacar a una persona en un pueblo es ilegal y si empiezas una pelea los guardias te detendrán. Si provocas que sea la otra persona la que dé el primer golpe, podrás defenderte sin miedo a ser detenido. Si la provocación no funciona, su disposición bajará.

- **Intimidate** (intimidar): si no quieres gastarte dinero y no te apetece meterte en una pelea, siempre puedes intentar obtener lo que quieres siendo un abusón. Si consigues intimidar a una persona, su disposición subirá durante un corto espacio de tiempo y tal vez puedas obtener información valiosa. Sin embargo, cuando te marches, a esa persona le gustará incluso menos que antes y será más difícil intimidarle en futuras conversaciones. Si intentas intimidar a una persona pero no lo consigues, su disposición bajará.

- **Bribe** (sobornar): el camino más rápido para llegar al corazón de una persona pasa por su cartera. Aunque el soborno funciona con algunos tipos, no todo el mundo lo acepta... especialmente aquellos que poseen una gran moral o sentido ético. Sólo perderás el dinero que ofrezcas si consigues sobornar a esa persona. Si no acepta el soborno, el individuo se sentirá insultado por la oferta y su disposición bajará.

SERVICIOS

Muchos de los te vayas encontrando te ofrecerán distintos servicios que pueden ir desde el comercio de bienes a la mejora de tus habilidades para curarte. En el menú de conversación aparecerá una lista de los servicios que pueden prestarte. Selecciona un servicio de la lista para obtener más información sobre lo que ofrecen (una lista de habilidades y precios de entrenamiento, por ejemplo). Los servicios disponibles, entre otros, son:

Barter (negociar) – compra y venta de productos.

Enchanting (encantar) – encanta objetos de tu inventario con los efectos de los conjuros aprendidos (pág. 39)

Repair (reparar) – reparación de armas y armadura.

Spells (conjuros) – aprendizaje de nuevos conjuros.

Spellmaking (creación de conjuros) – combina los efectos de los conjuros que conoces para crear nuevos conjuros (pág. 38).

Training (entrenamiento) – paga para mejorar un punto las habilidades de la lista.

Travel (viajar) – compra un viaje rápido a otros lugares.

BARTERING (NEGOCIAR)

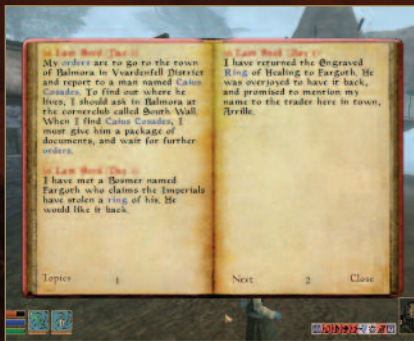
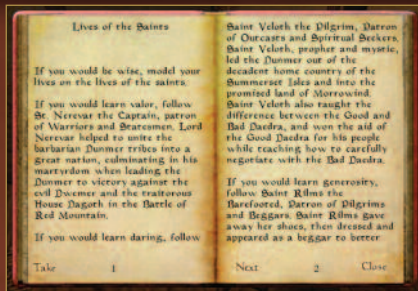
Puedes intercambiar objetos con algunas de las personas que encuentres. Si decides seleccionar Barter y negociar con ellos, verás tu inventario y el de la otra persona. Selecciona los objetos que quieras obtener y pasarán temporalmente a tu inventario. También puedes intentar venderle alguno de tus objetos seleccionándolos en tu inventario.

La diferencia entre el coste de los productos que vayas a vender y el valor de los productos que vayas a comprar aparecerá en la parte inferior. Si el valor de los productos que vas a comprar es mayor que el valor de los productos que vas a vender, verás el coste total: TOTAL COST. Si te tienen que pagar dinero, verás el total vendido: TOTAL SOLD. Puedes modificar la oferta que has hecho haciendo clic en los botones – y + de la pantalla para sumar o restar oro del total. Cuando estés preparado para ofrecer un trato, has una oferta con el botón Offer. La persona con la que negocies decidirá aceptar o rechazar la oferta según tu habilidad mercantil y según la cantidad que hayas sumado o restado. Observa que si rechaza la oferta, su disposición bajará un punto.

LIBROS

A lo largo de tus aventuras encontrarás libros de todo tipo que pueden tener bastantes páginas. Haz clic con el botón izquierdo sobre **Prev** (anterior) y **Next** (siguiente) para pasar de página. Si tu ratón tiene rueda, podrás usarla para pasar de página. Cuando cojas un libro y lo leas, tienes la opción de volver a dejarlo de donde lo cogiste cerrándolo con el botón **Close** o llevarlo a tu inventario con el botón **Take**. Ten en cuenta que normalmente los libros pertenecen a alguien y cogerlos es delito y el propietario actuará en consecuencia si te descubren.

Algunos libros proporcionan información sobre las tradiciones y la historia de Morrowind y Tamriel. Otros ofrecen lecciones que te ayudarán a mejorar tus habilidades. En este caso, para mejorarlas sólo tendrás que abrirlo y aparecerá un mensaje indicando la habilidad que se ha mejorado. Sólo se pueden mejorar una sola vez por libro, y no mejorará más por leerlo una y otra vez.



Podrás comprobar que algunas palabras están resaltadas en azul. Se trata de temas que pueden encontrarse en tu lista de temas y que registran todo lo que te han dicho sobre un asunto en concreto. Puedes hacer clic sobre la palabra resaltada en azul o en Topics (temas) para acceder a la lista. Selecciona la letra que quieres utilizar para ver los temas disponibles. Puedes seleccionar un tema de la lista o cancelar con el botón **Cancel** para volver al índice y seleccionar otra letra. Haz clic en **Journal** para volver al diario.

DIARIO

Tu diario es una herramienta muy valiosa para almacenar la información que has ido obteniendo de otros. Pulsa la tecla **J** y el diario se abrirá por la anotación más reciente. Puedes desplazarte por las páginas haciendo clic sobre **Prev** y **Next** o utilizando la rueda del ratón. De este modo, podrás ver información sobre las aventuras que te han asignado o que has completado, así como sobre otros hechos importantes.

RECIPIENTES

Los recipientes pueden ser cofres, sacos, cajones, barriles, cadáveres y muchos más. Cuando quieras acceder al inventario de un recipiente, coloca el recipiente en el centro de tu pantalla para que aparezca su nombre y pulsa la **barra de espacio**. Toma los objetos que desees guardar y colócalos en tu inventario. Para hacerte con todos los objetos de una sola vez usa el botón **Take All**. Pulsa de nuevo la **barra de espacio** o cierra el recipiente con el botón **Close**. También puedes introducir objetos en el recipiente seleccionándolos en tu inventario y dejándolos en la ventana del recipiente. Desde aquí también puedes ir soltando objetos por el mundo.

Al seleccionar algunos cadáveres tendrás la opción de deshacerte de ellos con el botón **Dispose of Corpse**. Si haces clic, te harás con todos los objetos que tuviera y el cadáver desaparecerá.

Con frecuencia encontrarás recipientes cerrados o incluso algunos con trampas. Para abrirlos, tendrás que usar una ganzúa o una sonda. Si te descubren robando, pueden denunciarte a los guardias. Ver la sección sobre robos en la página 41 y Crimen y castigo en esta misma página.

DESCANSAR Y ESPERAR

Pulsa la tecla **T** para descansar. Si estás en un pueblo o ciudad, tendrás que ponerte a cubierto para descansar (Rest). La opción **Wait** para esperar sólo se podrá usar en un pueblo. Si estás muy lejos de uno y no hay enemigos cerca, podrás descansar a la intemperie, pero puede ser peligroso. Puedes alquilar una habitación en una taberna del pueblo. Si perteneces a una facción, puedes utilizar la cama de cualquier de sus habitaciones sin miedo a que tomen represalias. Normalmente, dormir en una cama que pertenece a otra persona se considera un delito.

Si quieres que pase el tiempo o que deje de llover, te será útil esperar con el comando **Wait**. Mientras esperes sólo se recarga la fatiga a diferencia de cuando descansas, que lo que se recarga es la fatiga, la salud y la magia. Además, la única forma de subir de nivel es descansando.

VIAJE RÁPIDO

El reino de MORROWIND es inmenso y hay diferentes maneras de viajar rápido a varios lugares del mundo. Si decides andar podrás vivir fantásticas aventuras y descubrir exóticos lugares pero puedes llegar a morir de agotamiento. Entre las opciones disponibles se encuentran los **Silt Striders**, los barcos y el teletransporte desde los gremios de magos. El mapa de Vvardenfell muestra la ubicación de los **Silt Striders** y de los barcos en MORROWIND. Para comprar un viaje rápido deberás hablar con la persona que ofrezca este servicio y comprárselo seleccionando la opción **Travel** para viajar. Úsalos para ganar tiempo y evitar encuentros desafortunados.

CRIMEN Y CASTIGO

Por lo general, se considera delito: tomar algo ajeno, empezar una pelea en un pueblo (defenderse no cuenta), matar a alguien y dormir en la cama de otro; te denunciarán si te descubren y se añadirá dinero a tu recompensa. Si entras en un pueblo donde se ofrece una recompensa por tu cabeza, los guardias pueden arrestarte. Si corres, te perseguirán y si consigues escapar verás que el sistema legal es muy eficiente y, allí donde te encuentres con un guardia, te intentarán arrestar. Si lo hacen, tendrás varias opciones:

1. Pagar la recompensa, si tienes el dinero, para no ir a la cárcel. Te lo requisarán todo, incluso lo que robaste sin que nadie te viera; los guardias reconocen este tipo de objetos.
2. Puedes resistirte, algo desaconsejable si tienes en cuenta que:
 - a) los guardias son muy estrictos y
 - b) se añadirá otro delito más a la lista y la recompensa irá aumentando.
3. Puedes acatar la decisión e ir a la cárcel en lugar de pagar la multa. Algunas habilidades empeorarán mientras estás en prisión. El número de habilidades y el nivel de deterioro depende del tiempo que estés encerrado. Además, te requisarán todos los objetos robados.

CARGAR Y GUARDAR

Una vez que hayas creado el personaje y hayas salido de la oficina del censo e impuestos "Census and Excise Office" en Seyda Neen, podrás guardar la partida en cualquier momento. Para guardar una partida pulsa la **tecla Esc** y selecciona la opción Save Game en el menú principal. Puedes optar por guardarla con un nombre nuevo seleccionando la opción "New Save Game" y escribiendo el nombre, o sobrescribir una partida anterior seleccionándola y guardándola al hacer clic sobre el botón Save.

Además, puedes cargar una partida en el menú principal seleccionando la opción Load. Verás la lista de todas las partidas guardadas en orden inverso según la fecha y la hora en la que las guardaste.



MENÚ OPCIONES

Puedes acceder al menú de opciones Options desde el menú principal que aparece al iniciar MORROWIND, o en cualquier otro momento, **pulsando la tecla Esc**. Este menú te permite modificar los ajustes de audio, vídeo, los controles y las preferencias.



AUDIO

En este menú puedes configurar el volumen de las voces (Voices), los efectos de sonido (Effects), las pisadas (Footsteps) y la música (Music). Puedes mejorar el rendimiento del juego bajando el volumen completamente.

Si configuras la calidad del sonido 3D (3D Audio Quality) como alta (High), los efectos de sonido serán de mayor impacto pero esto puede dar error en algunas tarjetas. Si tu tarjeta no es compatible con DirectX 8.1, puedes tener problemas de sonido o *crashes*. Si te ocurriera, reduce la aceleración por Hardware en el panel de control de Win-dows.

CONTROLES

Puedes cambiar la asignación de botones y teclas haciendo clic en la acción en la sección Controls y **pulsando** el nuevo botón o tecla.

Reset Controls - permite restablecer los controles a su configuración original. Tendrás que confirmar si realmente quieres restablecerlos.

Invert Y Axis - permite cambiar la dirección en la que miras al desplazar el ratón hacia arriba y hacia abajo. Por defecto, mover el ratón hacia abajo hace que mires hacia arriba.

Enable Joystick - te permite volver a asignar controles al joystick. Asegúrate de haber calibrado el joystick antes en Windows.



X Axis Movement - alterna el movimiento lateral entre ataque y giro. Se utiliza sólo con *joysticks*.

Vertical Sensitivity - determina la velocidad vertical a la que se mueve tu vista al mover el ratón de arriba abajo. Cuanto mayor sea la sensibilidad, más rápido será el movimiento.

Horizontal Sensitivity - determina la velocidad horizontal a la que se mueve tu vista al mover el ratón de lado a lado. Cuanto mayor sea la sensibilidad, más rápido será el movimiento.

PREFERENCIAS

Difficulty Slider - permite establecer 200 ajustes de dificultad diferentes para incrementar o reducir el daño que recibes o infliges.

Help Menu Delay - permite ajustar cuánto tiempo quieres que pase antes de ver el menú de ayuda con información sobre el objeto seleccionado o bajo el cursor.

Menu Transparency - permite cambiar la transparencia de los menús.

AI Distance - Determina el tiempo de procesador que se le da a los personajes en la pantalla. Puedes incrementar el rendimiento del juego ajustando esta opción.

Auto-Save When Rest - si activas esta opción, tu partida quedará guardada automáticamente en el espacio "AutoSave" (guardado automático) en la lista de partidas guardadas cuando esperes o descanses.

Always Use Best Attack - cuando tengas activada esta opción de utilizar siempre el mejor ataque, obtendrás el mejor tipo de ataque para el arma que tengas equipada en ese momento, al margen de la dirección a la que vayas. Al desactivar esta opción, darás una estocada (thrust) al ir hacia delante, una cuchillada (slash) al ir hacia la derecha/izquierda y un golpe (chop) al moverte en diagonal o permanecer quieto.

Subtitles - puedes optar por visualizar o no los subtítulos de los diálogos.

Crosshair - permite ver el punto de mira en el centro de la pantalla mientras juegas.



VÍDEO

Resolución - muestra las resoluciones soportadas por tu monitor y tarjeta gráfica. Puedes mejorar el rendimiento del juego con una resolución baja.

View Distance - este control deslizante permite determinar la distancia que puedes ver el juego. Puedes mejorar el rendimiento si lo ajustas más cerca (Near) en lugar de lejos (Far).

Gamma Correction - la corrección gama permite ajustar la oscuridad o claridad del juego.

Real-time Shadows - determina la cantidad de sombras en tiempo real que aparecen simultáneamente. El rendimiento mejora desactivando esta opción.



CRÉDITOS

PROJECT LEADER
Todd Howard

LEAD DESIGNER
Ken Rolston

LEAD PROGRAMMER
Craig Walton

LEAD XBOX PROGRAMMER
Guy Carver

LEAD ARTIST
Matthew Carofano

LEAD CHARACTER ARTIST
Christiane Meister

PROGRAMMING
Guy Carver

Ahn Hoppgood
Scott Franke
Chris Innanen
Mat Krohn
Mike Lipari
Steve Meister
Matt Piccioccio
Kerry Sergent
Craig Walton

ADDITIONAL PROGRAMMING

Hal Bouma
Victor Breuggemann
Dave DiAngelo
O'dell Hicks
Scott Hofmann
Andrew Nunn
Casey O'Toole
Erik Parker

WORLD ART & BUILDING

Hope Adams
Noah Berry
Mark Bullock
Matthew Carofano
Christine Miller
Gary Noonan

ADDITIONAL WORLD ART

& BUILDING
Shirin Alkaissi
Brian Chapin
Royal Connell
Bryan Card
Gavin Carter
Kevin Shriner
Frank Ward

CHARACTER AND CREATURE ART
Tohan Kim
Christiane Meister
Juan Sanchez

ADDITIONAL CHARACTER AND CREATURE ART

Wan Chiu
Sean Ekanayake
Sean Foyle
Josh Jones
Mark Jones
Andrew Rai
Michael Smith
Ka-Kei Wong

CONCEPT ART
Michael Kirkbride

WRITING & QUEST DESIGN

Douglas Goodall
Mark Nelson
Ken Rolston

ADDITIONAL WRITING & QUEST DESIGN

Bill Burcham
Todd Howard
Michael Kirkbride
Ted Peterson
Todd Vaughn

SOUND EFFECTS
Jason Ruddy

ORIGINAL MUSIC COMPOSED AND PRODUCED BY
Jeremy Soule
WWW.JEREMYSOULE.COM

QUALITY ASSURANCE LEAD
Mike Fridley

QUALITY ASSURANCE
Absolute Quality Inc.

ASSOCIATE PRODUCERS
Ashley Cheng
Todd Vaughn

VOICES

Jeff Baker
Jonathan Bryce
Lynda Carter
Linda Canyon
David DeBoy
Shari Elliker

VOICES

Catherine Flye
Cami St. Germain
Gayle Jessup
Wes Johnson
Melissa Leebaert
Michael Mack
Elisabeth Noone
Dude Walker

VOICE RECORDING
Absolute Pitch Studios,
Washington DC

MANUAL WRITING

Pete Hines
Ashley Cheng

MANUAL & PACKAGING LAYOUT
Michael Wagner

NATIONAL SALES MANAGER
Lori Rehr

DIRECTOR OF PR & MARKETING
Pete Hines

PRESIDENT
Vlatko Andonov

ORIGINAL CONCEPT
Todd Howard and Ken Rolston

GAME DESIGN
The MORROWIND Team

GRACIAS A NUESTROS AMIGOS Y FAMILIARES

WARRANTY INFORMATION

INFORMACIÓN SOBRE LA GARANTÍA

ZeniMax Europe Limited garantiza al comprador original de este producto de software informático que el disco/cartucho suministrado con el producto no mostrará defecto alguno durante los primeros 90 días siguientes a la fecha de compra. En caso contrario, sírvase devolver el producto defectuoso, junto con su correspondiente prueba de compra. Si, por cualquier motivo, ello no fuera posible, por favor, devuelva el producto a ZeniMax Europe Limited a la dirección que aparece a continuación, junto con la correspondiente prueba de compra, lugar en que se produjo la compra, escrito que describa el defecto y cualquier embalaje original que conservase. ZeniMax Europe Limited reembolsará los gastos postales que conlleve la devolución de productos defectuosos.

La presente garantía es adicional a los derechos que ostente en virtud de la Ley 23/2003, de 10 de julio, de Garantías de los Bienes de Consumo que en ningún caso se verán limitados o afectados por la presente garantía. De conformidad con dicha ley, estos derechos podrán ejercerse durante el plazo de dos años a partir de la entrega de dichos productos, entendiéndose dicha entrega como la fecha de compra que aparezca en la factura o recibo de compra.

A tenor de lo anterior, si el producto no cumple con las especificaciones del vendedor o no es apto para sus fines, el comprador original de este software informático tendrá derecho, siempre dentro del plazo de dos años, a la reparación o sustitución del producto. El comprador ejercerá dichos derechos ante el vendedor o el fabricante en virtud de los términos y condiciones establecidos en la Ley 23/2003.

Si dicha sustitución o reparación no fuera factible, el comprador original tendrá derecho a un descuento en el precio o a la terminación del contrato a su elección.

El comprador deberá comunicar la falta de conformidad del producto al vendedor o fabricante durante los dos meses siguientes a su conocimiento.

ZeniMax Europe Ltd.
Skypark – 9th Floor
8 Elliot Place
Glasgow, G3 8EP
Reino Unido

ASISTENCIA TÉCNICA Y ATENCIÓN AL CLIENTE

Para obtener asistencia técnica o soluciones a los posibles problemas que pudieran surgir, visite la página de soporte <http://support.bethsoft.com>. Si no encontrara la solución, contacte con SupportES@bethsoft.com o llame al 912 754 744, horario de atención: de 9:00 a 18:00 de lunes a viernes, con la excepción de días festivos españoles. Cerramos los fines de semana. Para reclamaciones relacionadas con la garantía, envíe el disco del juego a ZeniMax Europe Limited, Skypark – 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, Reino Unido, junto con la prueba de compra, el número de producto, una breve descripción del error o defecto y remíte.

© 2003 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Morrowind, Tribunal, Bloodmoon, TES Construction Set, Arena, Daggerfall, Bethesda Softworks, ZeniMax and their respective logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. All Rights Reserved.

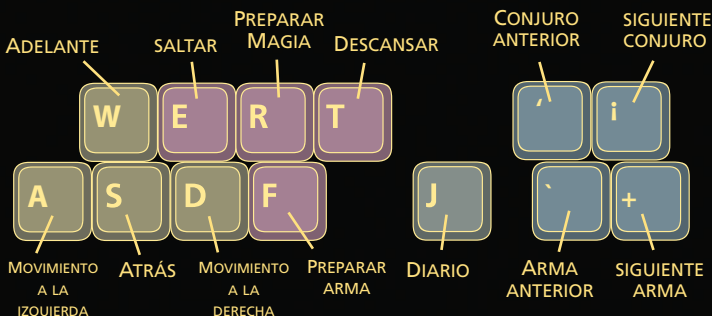


Uses Bink Video. Copyright © 1997-2001 by RAD Game Tools, Inc.



Portions of this software are included under license. © 1999 Numerical Design, Ltd. All rights reserved.

CONTROLES DEL JUEGO



ALTERNAR VISTA
Manténlo pulsado para ver el personaje utilizando el ratón



ALTERNAR CORRER



CORRER



FURTIVIDAD

ACTIVAR



Espacio



F5 - GUARDADO RÁPIDO



F9 - CARGA RÁPIDA

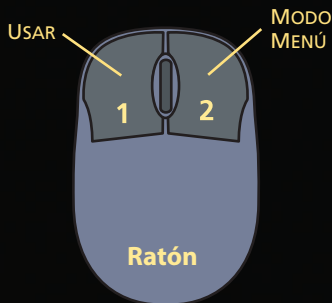


F1 - MENÚ RÁPIDO

TECLAS DE ACCESO:



CUERPO A CUERPO



TECLAS DE ACCESO RÁPIDO

F1: usa las teclas de acceso rápido para asignar un objeto o magia a una tecla numérica.

