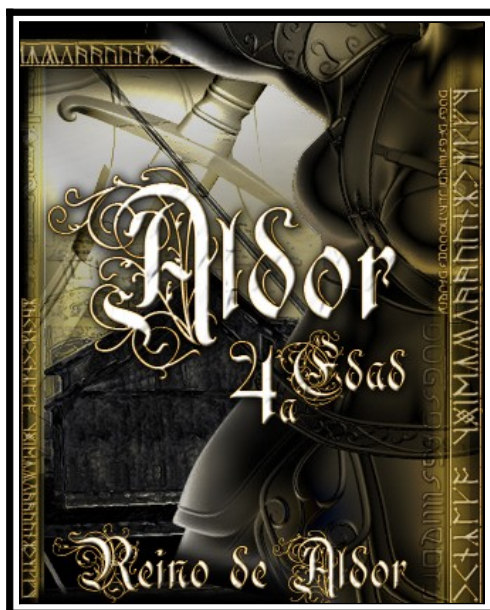


Reino de Aldor

Manual del jugador



Revisado por: Arvirago
Fecha: 24 de marzo de 2011

Índice

1 Jugadores	2
1.1 Derechos de los jugadores	2
1.2 Deberes de los jugadores	2
1.3 Aportaciones	2
2 Personajes	3
2.1 Creación del personaje	3
2.2 Fichas del personaje	3
2.3 Cambios y borrado del personaje	4
3 Jugar	5
3.1 Escribir	5
3.2 Gremios y cofradías	5
4 Actualizaciones del juego	6
4.1 Actualización de Aldor	6
4.2 Actualización de Neverwinter Nights 2	6
5 La pantalla de juego	7
5.1 Pantalla general	7
5.2 PC-Tools	8

1 Jugadores.

Los jugadores son todos aquellos que juegan en Aldor, creando e interpretando un personaje. Los jugadores son la pieza más importante de la comunidad aldoriana, sin ellos no hay nada.

Cada jugador está identificado por su cuenta de usuario, que utiliza tanto para entrar al juego como para acceder al foro o a la ficha de sus personajes en la web. A cada usuario le corresponde también una CDKEY pública (salvo en casos especiales como cibercafés).

Los jugadores deben intentar conocer la ambientación de Aldor y las normas del servidor, para mejorar la diversión de todos. También os pedimos comprensión cuando requiráis la actuación de un DM o administrador, pues el tiempo gratuito que pueden dedicar a Aldor nunca es tanto como nos gustaría.

Ningún jugador tiene más derechos que otro, por llevar más tiempo en Aldor o por conocer a alguien. Los DMs podrán premiar el buen rol, pero todos los jugadores tienen los mismos derechos y deberes.

En cambio, un personaje sí que podrá tener más derechos que otro (por ejemplo por haber sido nombrado caballero o noble). Esto debe considerarse parte del juego.

Nunca deben mezclarse los problemas y conflictos entre personajes (onrol) con problemas entre jugadores (offrol).

Recuerda que Aldor no es sólo el módulo de Neverwinter Nights 2, también existen otros servicios que la comunidad aldoriana pone a tu disposición, como la web, el foro, la wiki, etc. Úsalos con corrección.

Todos los jugadores de Aldor tienen unos derechos y obligaciones, que a continuación se detallan.

1.1 Derechos de los jugadores.

- Derecho a poder crear e interpretar su personaje a su gusto mientras encaje en la ambientación del módulo y cumpla las normas establecidas en el servidor.
- Derecho a contar con la ayuda de DMs y administradores, en la medida en que éstos puedan estar disponibles, ante cualquier problema o duda que tenga.
- Derecho a ser tratados con justicia y según las normas establecidas.
- Derecho a denunciar ante DMs o administradores los incumplimientos de las normas o actividades de otros que le perjudiquen o perturben su diversión.
- Derecho a ser informados de los motivos de cualquier sanción.
- Derecho a proponer las mejoras o cambios que considere oportunos.

1.2 Deberes de los jugadores.

- Deber de conocer y cumplir las normas establecidas en el servidor, como mantener actualizada la ficha del personaje, y seguir las indicaciones de DMs y administradores.
- Deber de conocer la ambientación aldoriana, en la medida en que afecte a su juego, y circunscribir el trasfondo y el rol de sus personajes a dicha ambientación.
- Deber de no aprovecharse de un bug o fallo del sistema, en lugar de indicarlo a algún DM o admin.
- Deber de interpretar su personaje lo mejor posible, aceptando los reveses del destino que escapen a su control. Nadie gana siempre.
- Deber de divertirse y respetar la diversión de los demás.

1.3 Aportaciones.

Además de las muchas horas que invertimos para que la gente juegue en Aldor, disponemos de un servidor contratado que aloja el juego, la web, el foro y todos los demás servicios. Este servidor se paga con las aportaciones desinteresadas de todos aquellos que quieran colaborar con unos euros, tanto administradores o DMs como jugadores normales. Las aportaciones son voluntarias y no dan derecho a ningún trato de favor a cambio. En el foro se informará de la situación de la cuenta, de las aportaciones recibidas y de cuánto dinero nos queda.

Si te gusta jugar en Aldor y crees que puedes hacer una aportación para mantener el servidor (no hay mínimo), todos te estaremos agradecidos. El nº de cuenta es:

1465 0100 95 1707385255

2 Personajes.

Cada personaje es de un jugador, y debe ser usado sólo por éste.

Cada jugador en Aldor puede tener un único personaje activo en cada momento. Cuando su personaje deja de estar activo (por decisión del jugador, por muerte del personaje, etc.), el jugador puede hacerse un nuevo personaje.

Los jugadores pueden desactivar su personaje en cualquier momento (por ejemplo por que te equivocaste al crearlo), y hacerse otro. Pero cuidado, ¡sólo un DM puede reactivar un personaje desactivado!

Los personajes también pueden desactivarse si mueren permanentemente, o si no van a estar disponibles durante mucho tiempo (realiza un viaje de varios años, o está en coma, o es condenado a cadena perpetua, etc.).

Al estar restringido el número de personajes, los jugadores pueden concentrarse más en el suyo, dotándole de más personalidad y trasfondo, y los DMs pueden conocerlos, estar al tanto de la situación y progresos de cada uno y adecuarse a ello.



2.1 Creación del personaje.

Nota: nunca hagas dos personajes con el mismo nombre, pues se mezclarán los datos

Para la creación de tu personaje consulta el apartado de *Personajes* de la wiki, en el que se explica cada atributo que afecta al proceso de creación: selección de sexo, raza, clase, características, habilidades, dotes, nombre, etc.



Si ya has jugado antes al NWN2 presta especial atención a las cosas que cambian en Aldor con respecto al juego original, pues hay clases cambiadas, nuevos requisitos, dotes nuevas, y muchas cosas más.

Tienes libertad para crear a tu personaje como quieras. Los únicos puntos a considerar para no crear un personaje inválido son:

- Algunas razas tienen requisitos. Por ejemplo, los yag no pueden ser malignos.
- Algunas razas requieren permiso especial. En este momento sólo los **reptilianos**.

Intenta siempre darle coherencia al personaje con las elecciones que hagas en su creación. Suele ser buena idea tener el concepto del tipo de personaje que quieres y luego ir eligiendo clases y dotes que creas que peguen más.

Recuerda que se trata de interpretar un personaje, no de ser simplemente el que más mata. Los defectos son tan divertidos de rolear o más que las virtudes.

2.2 Fichas del personaje.

Cada personaje tiene su ficha en la web de Aldor: <http://www.arvirago.es/ps/>

La ficha del personaje es una herramienta fundamental para la gestión de los PJs. Con ella podremos estar al tanto nosotros y los DMs de todo lo concerniente al personaje: sus objetivos, sus aventuras, sus deseos, etc.

2.2.1 Acceso a la ficha del PJ.

Desde que entres a jugar en Aldor por primera vez con tu nuevo personaje se creará automáticamente en la web la ficha de este personaje.

Para acceder a tus fichas debes entrar en la web con tu usuario y contraseña. Para ello utiliza el recuadro situado en la esquina superior izquierda:

Usuario: Contraseña:



Tu nombre de usuario es el mismo que la cuenta que utilizas para jugar al NWN2. Tu contraseña es un código de 4 dígitos, y se te indica la primera vez que entras en Aldor. Si no la recuerdas contacta con un administrador en el foro para que te la cambie.

2.2.2 Datos del PJ.

En la ficha del PJ se actualizan automáticamente los datos de los siguientes apartados:


- **Datos básicos.** Nombre del jugador, fecha de creación del PJ, razas, niveles y clases, alineamientos, edad, deidad, trasfondo, y fecha del último login.
- **Quests estáticas.** Estas son variables que indican en qué estado tiene tu PJ las quests estáticas del módulo (si las ha iniciado, si ya las ha finalizado, etc).
- **Tesoros saqueados.** Aquí el servidor guarda en la base de datos qué tesoros ya ha saqueado tu PJ.
- **Otros datos.** Otras variables que se guardan de tu PJ, como las veces que ha muerto, donde vive, etc.

2.2.3 Incidencias del PJ.

La segunda parte de la ficha del PJ está formada por las incidencias. Las incidencias sirven para escribir cualquier dato o información relativa al personaje. Cada incidencia tiene un autor (puedes ser tú o un DM), la fecha y hora en que se escribió, y el texto que contiene la incidencia.

Hay tres tipos de incidencias:

- **Públicas.** Todos pueden leer estas incidencias. Sirve para que pongas información que quieras que esté disponible para el resto de jugadores (por ejemplo, una descripción física, o un dato famoso de tu PJ). Aquí no debes poner información importante que otros personajes no deberían saber.
- **Privadas.** Sólo los DMs y tú pueden leer estas incidencias. Sirven para que informes a los DMs de las aventuras, objetivos o cualquier otra cosa relevante de tu personaje, y para que ellos te informen a tí o te pregunten las aclaraciones que hagan falta. Usa estas incidencias para incluir en la ficha de tu PJ su trasfondo o historia inicial, sus objetivos principales, sucesos importantes que le ocurran y afecten a su rol, etc.
- **DMs.** Estas incidencias sólo las pueden escribir y leer los DMs. Es para intercambiar información entre ellos sobre tu personaje.

Para grabar una incidencia elige el tipo (pública o privada), escribe el texto, y pulsa el botón de añadir. 

2.2.4 Datos públicos de las fichas de PJs.

Cuando no te has validado en la web con tu usuario y contraseña, o cuando estás mirando las fichas de personajes que no son tuyos, sólo puedes ver:

- Nombre del jugador.
- Nombre del PJ.
- Raza del PJ. Otros datos como subraza o clase no se muestran, pero la raza es algo que no se puede ocultar.
- Incidencias públicas del PJ.

2.3 Cambios y borrado del personaje.

Si hiciera falta realizar algún cambio en un personaje, pídelo en el foro peticiones a los administradores (el Templo). Recuerda siempre indicar tu **nombre de jugador** (la cuenta que usas en el NWN2) y el **nombre del PJ**.

Si no vas a usar nunca más un personaje no hace falta que pidas su borrado. Simplemente no lo uses, pues periódicamente se eliminan los PJs que llevan tiempo sin utilizarse.

3 Jugar.

3.1 Escribir.

Al escribir lo que tu personaje dice, existen unas sencillas normas:

- Barras //. Se usan para escribir algo off-rol, o sea algo que dice el jugador y no el personaje. Se debe usar lo menos posible. Ejemplo: // Voy al baño, enseguida vuelvo.
- Asteriscos **. Se utilizan para indicar una acción. Algo que el personaje hace, no algo que dice. Ejemplo: *Sonríe mostrando sus dientes de acero*.
- Paréntesis (). Indica un pensamiento, algo que tu PJ piensa pero no dice. Se deben usar lo menos posible, para evitar metarol (no se admitirán quejas si otro jugador usa información que has puesto entre paréntesis). Ejemplo: (más me hubiera valido quedarme callado).

3.2 Gremios y cofradías.

Los jugadores en general tienden a formar grupos, bien sea por amistad previa, en la que varios amigos quedan para verse en Aldor y rolear juntos, o bien por motivos de rol, en la que personajes con intereses comunes se juntan para ayudarse.



Estos grupos casuales pueden llegar a convertirse en una cofradía o gremio. Se trata de un grupo de personajes (puede incluir también PNJs) que forman una agrupación por intereses u objetivos comunes. Algunos ejemplos podrían ser: una cofradía de ladrones, una orden de caballeros, un círculo de druidas, una compañía de mercenarios, una hermandad de magos, etc.

Para que un gremio sea reconocido oficialmente y se le cedan privilegios (espacio en la web, subforo propio, etc.) tendrá que contar con un mínimo de cuatro o cinco miembros y cierta permanencia en su rol, de forma que veamos que no desaparecerá al cabo de pocos días.

En cambio, cualquier beneficio que el gremio adquiera en rol tendrá que ganárselo roleando.

Recuerda, quien pertenece a un gremio es el personaje, no el jugador.

4 Actualizaciones del juego.

4.1 Actualización de Aldor.

Cuando conectes al servidor de Aldor automáticamente te descargarás los ficheros necesarios para jugar. De esa forma siempre tendrás los últimos cambios, nuevas áreas, quests o personajes que vayamos creando.

Nota: la primera vez que entres en Aldor la descarga puede tardar varios minutos.

Mientras juegas en Aldor se desactiva el contenido que tengas en las carpetas *override* y *UI*. Cuando salgas de Aldor volverá a estar activo.

4.2 Actualización de Neverwinter Nights 2.

Nota: no actualices el juego en cuanto salga un nuevo parche!

¿Debo actualizar siempre que pueda el juego?

¡No! Si juegas en Aldor regularmente es importante que no actualices tu juego hasta que nosotros actualicemos el servidor, pues si no tienes la misma versión del juego **no podrás entrar en Aldor**.

Por supuesto esto es válido para otros servidores en los que juegues también.

Ten en cuenta que muchas veces hay actualizaciones del juego que nos obligan a modificar muchas de las cosas que hemos personalizado para Aldor, además de verificar que no surjan nuevos conflictos y problemas. Por tanto pueden pasar días hasta que el servidor de Aldor se actualice a la última versión.

5 La pantalla de juego.

En este apartado Tartaro nos explica algunas aclaraciones y trucos del interfaz del juego.

5.1 Pantalla general.

En la pantalla de juego aparecen distintos elementos: el minimapa, el retrato del personaje, los retratos del resto del grupo (si estás en un grupo), los accesos directos y modos de cámara, el chat, el log, los modos de combate y canciones de bardo (si tienes), el menú, etc.

Además en Aldor tenemos el PC-Tools y el calendario. Aquí tenéis un ejemplo de mi pantalla, para que veáis como deberían estar normalmente colocados (para gustos colores oye, pero esto sería algo así como el estándar):



Haciendo clic y arrastrando se pueden mover algunos de los elementos de la pantalla y colocarlos donde quieras. En la imagen he puesto algunos rectángulos verdes con las zonas donde hay que hacer clic para mover.

Hay que tener en cuenta que el calendario, por un fallo de la interfaz, sólo puede moverse cuando está *cerrado* (que sólo se vea el reloj) y haciendo clic donde he dibujado el rectángulo. El log y el chat además de moverse se les puede cambiar el tamaño, como las ventanas de Windows, seleccionando los bordes.

En el chat, en un rectángulo azul oscuro, he marcado los tipos de mensaje que puedes enviar. Lo que hacen al estar seleccionados es empezar tus mensajes con el código correspondiente para:

- Hablar normal.
- Susurrar: sólo lo oyen los que están cerca.
- Hablar en grupo: lo oye el grupo esté donde esté. Este canal se considera offrol y se ruega no abusar de él.

Reino de Aldor

- Mensajes a Dms: sólo lo leen los Dms (ni siquiera a tí te aparece lo que escribes si no eres DM). Por aquí se hacen peticiones y tal.
- Grito: lo oye todo el servidor, creo que está desactivado y sólo los DMs pueden usarlo).

Un par de cosas útiles:

- Pulsando la *N* podéis ocultar el minimapa si os molesta.
- Con la *H* podéis quitar todos los elementos, para hacer alguna foto por ejemplo.
- En el menú (el ojo de la esquina inferior izquierda) podéis acceder a las cosas del juego: inventario (tecla *I*), hoja de personaje (tecla *C*), diario de misiones, mapa, etc.

Y dos cosas bastante importantes:

- Player chat, donde te salen todos los PJs y pulsando sobre su nombre puedes mandar un privado (los mensajes por privado son 100% offrol).
- Jugadores online, que es parecido pero te sale la cuenta también, puedes invitar al grupo y puedes declarar hostilidad.

5.2 PC-Tools.

Es el icono del martillo. Clic derecho para activarlo, clic izquierdo para minimizarlo. También se puede mover haciendo clic y arrastrando.



- **Guardar PJ:** como los guardados automáticos que hace el servidor, pero solo para tu personaje. No es necesario usarlo, con los guardados automáticos y los que se hacen al salir del juego es suficiente, pero está bien tenerlo por si acaso. Si os toca la lotería y en algún tesoro encontráis algo chulo, podéis hacer clic, no vaya a ser que se caiga el servidor justo entonces y no se guarde.
- **Calendario:** te dice la hora, debería salir la misma que en la interfaz gráfica, si no es así, (puede fallar por una horilla) fíaros más de este.
- **Seguimiento:** al usarlo sobre alguien a este le saldrá un mensaje preguntando si te permite seguirle, si acepta le seguirás automáticamente, para ir al baño mientras tu compi sigue andando por el camino.
- **Hoguera:** enciende una hoguera, en cuanto pueda modificaré el script para que pida llevar algún objeto para ello (un pedernal o algo).
- **Acampar:** lo mismo que la hoguera pero con una tienda.
- **Quitar:** sirve para quitar tanto la hoguera como la tienda.
- **Cubilete de dados:** ahí están todas las tiradas que se pueden hacer.
- **Animaciones:** pues eso, animaciones.
- **Misceláneo:** cosas variadas, la mayoría no hace falta usarlas para nada.

El cubilete.

Con esto se pueden hacer las tiradas, que son:

- Datos normales: para usarlos has de indicar el numero de dados que quieras lanzar y el tipo.
- Salvaciones: Las tiradas de salvaciones de tu PJ, usan un dado de 20 caras.
- Características: Las características del PJ, a diferencia de D&D y el nwn original, aquí se lanzan dos dados de 4 y se le suma tu bonificador. El motivo es porque así cobra más importancia tu capacidad que tu suerte(en un dado de 20, como los bonificadores de característica son tan pequeños, contaría mas la suerte que otra cosa). Una CD (tirada a superar) de 5 vendría a ser algo fácil, y una CD de 10 algo muy difícil, así que la CD suele estar entre 5 y 10. Más de 10 ya son tiradas extremadamente difíciles.

Reino de Aldor

- Habilidades: todas las habilidades de Aldor usan un dado de 20.

Si has seleccionado un dado y no querías tirar ese, para cancelarlo has de pulsar en el encabezado de su apartado, en la imagen he hecho rectángulos rojos en cada encabezado, haces clic ahí y quitas el dado seleccionado.

Para lanzar simplemente seleccionar y darle a lanzar. Si un DM te pide que la tirada sea sólo para DMS, seleccionas la casilla *Tirada a DMs* y lanzas, así sólo lo pueden leer ellos.

Animaciones.

Es similar al cubilete. Para detener las animaciones u objetos misceláneos se suele hacer clic en su encabezado, o algunos en el botón *Para* del extremo inferior izquierdo.

Misceláneo.

Muchos botones para explicar, investigad vosotros xD, pero no hay nada relevante, con el contador podeis poner avisos para dentro de X minutos, con el AFK podeis poner como ausentes para que nadie se pase media hora intentando hablar contigo y tu no contestes (vale para ir al baño, pero no os quedeis horas asi). El boton que pone CDKEY os mostrará vuestra CDKEY publica, conviene saberla asi que apuntarosla.

Y nada más por hoy!

