

# FATE



Copyright © 2005 WildTangent INC. Reservados todos los derechos.

Queda prohibida la descompilación, ingeniería inversa o desensamblaje de este juego excepto en la medida y con la finalidad expresa autorizada por la normativa vigente independientemente de la presente limitación. La titularidad, la propiedad y los derechos de propiedad intelectual, incluidos cualesquiera derechos de patente relativos al juego seguirán en poder de WildTangent y de sus licenciarios o proveedores. El juego está protegido por las leyes de copyright de Estados Unidos y por los tratados internacionales de copyright. Queda prohibida la modificación de este juego y la creación de obras derivadas basadas en el mismo. Queda prohibido el alquiler, préstamo en régimen de leasing o recepción de cualquier compensación por este juego, ni tampoco por la inclusión de este juego en un paquete para su distribución con otros productos sometidos a tarifas.

<http://www.wildtangent.com>  
<http://playfate.com>  
<http://support.wildgames.com>

Sitio Web de la empresa  
Sitio Web oficial del juego  
Asistencia técnica en línea

Atravesando caminos olvidados en jornadas interminables, tú y tu leal acompañante de cuatro patas llegáis a la fabulosa ciudad forestal de Grove, puerta de acceso a la fortuna y la gloria de la legendaria Puerta de la Mazmorra. Vienes buscando riquezas, pero los aldeanos atemorizados te atraen a causas más elevadas entre susurros. En los rincones más oscuros de esta inmensa mazmorra, una temible criatura clama venganza contra los que se abastecen de su guarida subterránea y la saquean. Tu fortuna te llama, pero ¿deberías renunciar al lujo por una causa más noble? Tu destino y todas las respuestas se ocultan bajo la gigantesca Puerta de la Mazmorra. El valor y la determinación serán la clave para encontrar tu verdadero camino...

# Contenido

Puesta en marcha .....	1
Requisitos del sistema.....	1
Instalación de FATE .....	1
Instalación de DirectX.....	1
Tutorial.....	2
Términos importantes que debes conocer antes de empezar.....	2
Empieza la partida .....	2
Opciones.....	2
Crea tu personaje .....	2
Bienvenido a la ciudad de Grove .....	3
Busca una misión .....	5
Exploración con el automapa.....	5
Entra a la mazmorra .....	6
Combate.....	6
Cuerpo a cuerpo.....	7
Combate a distancia .....	7
Tesoro .....	8
Artículos mágicos .....	8
Artículos raros .....	8
Artículos de artefactos .....	8
Derrota y elige tu destino .....	9
Menús del juego .....	10
Interfaz de tu personaje .....	10
Tu perspectiva de visión.....	10
Movimiento del personaje .....	11
Estadísticas del personaje.....	11
Uso de artículos del inventario .....	11
Identificación de artículos .....	11
Apertura del libro de conjuros .....	12
Revisión de habilidades aprendidas .....	12
Tu diario.....	12
Misiones activas .....	13
El mapa.....	13
Otras opciones .....	13
Exploración de la ciudad.....	14
Interacción con los aldeanos .....	14
Compra y venta .....	15

Tu mascota .....	17
Pesca .....	19
Tu escondrijo .....	20
Portales a la ciudad.....	20
Desarrolla tu personaje .....	21
Gana puntos de experiencia y sube de nivel .....	21
Atributos del personaje.....	22
Habilidades y conjuros .....	22
Asignación de conjuros a teclas de función .....	24
Armas, armaduras y otras cosas esenciales .....	25
Armas.....	25
Doble ataque.....	26
Armadura.....	26
Artículos con engastes.....	26
Calidades de los artículos.....	26
Rango de los artículos .....	27
Oro.....	27
Joyas .....	27
Gemas .....	27
Pociones.....	28
Encantamientos sanadores .....	28
Pergaminos .....	28
Libros .....	28
Santuarios, yunques y mucho más .....	29
Monstruos.....	30
Retirada .....	31
Consejos y trucos.....	32
Créditos .....	33

# Puesta en marcha

## *Requisitos del sistema*

### CPU

FATE necesita un PC con procesador Pentium de 800 MHz o superior. Tu equipo debe tener como mínimo 256 MB de RAM del sistema en Windows 2000 o XP.

### SO

Para disfrutar de FATE tienes que usar 2000 o XP.

### Compatibilidad con navegadores

IE 5.5 o superior.

### Controles

Es necesario utilizar teclado y ratón para jugar.

### Vídeo

FATE necesita una tarjeta de vídeo acelerada 3D compatible con DirectX 8.0 o superior. La tarjeta 3D necesita como mínimo 32 MB de RAM de vídeo.

### Sonido

FATE funciona con cualquier tarjeta de sonido que sea compatible con DirectX 8.0.

## *Instalación de FATE*

Cuando descargues FATE, el sistema te pedirá que instales el juego en el disco duro. Haz clic con el botón izquierdo del ratón para “Instalar FATE” y comenzar con el proceso de instalación. Una vez concluida la instalación, puedes empezar tu aventura haciendo clic con el botón izquierdo del ratón en el icono de acceso directo Jugar a Fate que aparece en el escritorio.

## *Instalación de DirectX*

FATE detecta automáticamente la versión de DirectX y te avisa si necesitas actualizarla. La instalación de DirectX está disponible en el sitio Web de Microsoft:

<http://www.microsoft.com/windows/directx/default.aspx>

Si tienes problemas de gráficos, siempre es buena idea descargar la versión más reciente de DirectX de Microsoft, con lo que suelen solucionarse los problemas.



# Tutorial

## ***Términos importantes que debes conocer antes de empezar***

A pesar de ser un juego repleto de detalles y complejo, FATE es intuitivo y fácil de aprender. Este tutorial utiliza términos del juego para describir cómo se juega. La mayoría de los comandos del juego se indican mediante el ratón. Cuando el manual habla de “hacer clic” o “hacer clic con el botón izquierdo”, se refiere a una pulsación rápida del botón situado en el extremo superior izquierdo del ratón. El término “hacer clic con el botón derecho” significa una pulsación rápida del botón situado en el extremo superior derecho del ratón.

La mayoría de los comandos de ratón también pueden indicarse mediante determinadas letras del teclado. Estas teclas de letras se denominan “teclas de función”.

## ***Empieza la partida***

Para empezar una partida desde cero, haz clic con el botón izquierdo en el comando “Nueva partida” que aparece en la pantalla de títulos de FATE. Ten en cuenta que puedes jugar tantas partidas desde cero como desees y alternar entre ellas.

## ***Opciones***

Si tienes problemas con la pantalla gráfica o deseas mejorar las prestaciones del juego, haz clic con el botón izquierdo en el comando “Opciones” para cambiar la configuración del juego. Estos ajustes pueden ayudarte a disfrutar más del juego según las prestaciones del equipo y de los componentes que tengas instalados. También puedes modificar el volumen de los efectos de sonido y de la música, así como ajustar el brillo del monitor. Cuando hayas terminado, haz clic con el botón izquierdo en el comando “Terminado” para guardar los ajustes de Opciones.

## ***Crea tu personaje***

### **Busca un desafío adecuado a tus capacidades**

Tras elegir “Nueva partida”, podrás seleccionar un nivel de dificultad. El ajuste predeterminado es “Aventurero”, pero si es la primera vez que juegas a una aventura de roles, quizás sea mejor que empieces a jugar con el nivel de dificultad “Paje”. A medida que avances, podrás empezar otra aventura con otro personaje en los niveles de dificultad “Héroe” (difícil) o “Leyenda” (para expertos). Una vez que hayas determinado el nivel de dificultad adecuado, haz clic con el botón izquierdo en el comando “Aceptar” para crear tu personaje.

En los niveles de dificultad “Héroe” y “Leyenda”, los enemigos son más poderosos, pero también tienen más poder y más magia los tesoros que encuentres.



### Elige sexo

En la pantalla siguiente puedes cambiar el sexo y el aspecto de tu personaje. Escoger un personaje masculino o femenino en FATE no tiene ventajas ni desventajas. La opción de sexo permite configurar el personaje como más te guste.

### Introduce un nombre

Tras decidir el sexo, introduce el nombre de tu personaje o haz clic con el botón izquierdo en el comando “Nombre aleatorio” y el programa te recomendará un nombre. Puedes hacer clic varias veces en el comando “Nombre aleatorio” para ver otras opciones, o bien pulsar la tecla Retroceso para editar un nombre aleatorio.

### Selecciona una apariencia

Una vez que tengas el nombre del personaje, haz clic con el botón izquierdo en las cuatro flechas del ángulo superior derecho de la pantalla y repasa las opciones de estilo de cabello y rasgos faciales del personaje. Si no tienes ninguna preferencia, puedes hacer clic en “Rasgos aleatorios” en el ángulo superior derecho y el programa te sugerirá un estilo de cabello y una cara para tu personaje. Puedes hacer clic varias veces en el comando “Rasgos aleatorios” para repasar otras opciones de cara y de cabello hasta que encuentres una opción que te guste. Cuando tu personaje tenga la apariencia que buscas, haz clic en el comando “Aceptar” para pasar a la pantalla siguiente.

### Elige tu mascota

Seguidamente, elige entre un perro y un gato para que te acompañen en tu aventura. Haz clic con el botón izquierdo en el icono del perro para optar por una mascota canina, o en el icono del gato para seleccionar un felino. No hay ninguna ventaja estratégica en la elección de uno u otro animal, aunque hay jugadores que prefieren determinados efectos sonoros (ladridos o maullidos). Tras elegir el tipo de mascota, introduce su nombre o haz clic con el botón izquierdo en la opción “Nombre aleatorio” para que el juego te sugiera un nombre. Haz clic varias veces en el comando “Nombre aleatorio” para ver otras sugerencias, o pulsa la tecla Retroceso para modificar un nombre aleatorio o para introducir el nombre que desees. Una vez que la mascota tenga nombre, haz clic en “Aceptar” para pasar a la siguiente pantalla.

### ¿Te arrepientes de algo?

Si tienes ganas de introducir cambios de último minuto, haz clic con el botón izquierdo del ratón en el comando “Atrás” en la pantalla de la mascota para acceder a las pantallas de configuración anteriores.

### ***Bienvenido a la ciudad de Grove***

Una vez que ya tenga nombre la mascota y tras hacer clic con el botón izquierdo en el comando “Aceptar”, oirás la historia de tu llegada a la ciudad de Grove y noticias de la cercana Puerta de la Mazmorra. Haz clic con el botón izquierdo en el comando “Continuar...” para informarte de tu estremecedora misión (un monstruo maligno que será diferente en cada partida que juegues) y el peligro que te





acecha en los alrededores de Grove. Vuelve a hacer clic con el botón izquierdo por última vez en el comando “Continuar...” al final de la historia para cargar FATE y empezar tu aventura.

### **Consejos y ayuda**

Al llegar a Grove por primera vez recibirás un consejo que te será de gran ayuda para el juego. Estos consejos aparecerán cuando llegues a la ciudad o a un nivel de la mazmorra. Si prefieres, puedes quitar los consejos haciendo clic con el botón izquierdo en la casilla roja que hay junto a la opción “Mostrar consejos”, pero es buena idea leer estos consejos hasta que conozcas mejor cómo funciona el juego. Si desactivas los consejos, podrás volver a activarlos desde el menú Opciones cuando lo desees.

Haz clic con el botón izquierdo en el comando “Terminado” para borrar el consejo; tu personaje y la mascota aparecerán en el centro de la pantalla. También verás una casilla roja con una cruz blanca y una opción “Ver ayuda”. Haz clic con el botón izquierdo en la casilla roja y lee el resumen del juego que aparece. Para ver los comandos del menú Ayuda en cualquier momento, pulsa la tecla “H” en el teclado. Haz clic con el botón izquierdo en la opción “Cerrar ayuda” en la parte superior de la pantalla para cerrar el menú Ayuda.

### **Botones de submenús y ranuras de artículos rápidos**

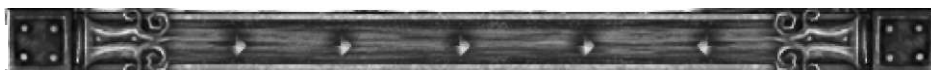
Observa que en la parte inferior de la pantalla hay ocho botones de submenús y seis ranuras de artículos rápidos. Tres de las ranuras de artículos rápidos contienen pociones de salud que podrás usar más adelante para recuperar puntos de vida perdidos mientras luchas con los monstruos al otro lado de la Puerta de la Mazmorra. Para examinar el resto del inventario, haz clic con el botón izquierdo del ratón en el botón del submenú o en el icono de la mochila.

### **Tu inventario inicial**

El inventario muestra el equipamiento de tu personaje y el contenido de su mochila. Todos los aventureros empiezan la partida con las siguientes posesiones materiales: un hacha ligera, tres pociones de salud de fácil acceso, un pergamino de identificación y un pergamino de portal a la ciudad. En el ángulo inferior derecho de la pantalla verás 250 monedas de oro. ¡Nadie ha dicho que la vida de un explorador de mazmorras sea fácil!

### **Un paseo rápido**

Haz clic con el botón izquierdo en la X blanca que hay en el ángulo inferior izquierdo del menú de inventario para cerrar la pantalla del inventario. Para que tu personaje camine, mueve el cursor del guante en la dirección en que quieras desplazarte (prueba ir a la izquierda, cruzar el puente y buscar al herrero para que te dé un arma mejor) y haz clic en un punto de destino. El personaje se dirige al punto de destino al hacer clic con el ratón. A medida que el personaje se desplaza, el cursor del guante se desplaza en la misma dirección. Sigue haciendo clic hasta que el personaje llegue a la fuente en el centro de Grove. Si lo prefieres, puedes mantener pulsado el botón izquierdo y arrastrar el cursor por la pantalla, y el personaje lo seguirá.



Estás a punto de explorar la ciudad. Sigue leyendo para conocer las misiones, el mapa, la compra y venta a mercaderes, o sigue caminando solo para descubrir el mundo a tu aire. Ahora que ya conoces algunos aspectos básicos, ya estás casi preparado para cruzar el umbral de la mazmorra que encontrarás a la derecha de la ciudad.

### ***Busca una misión***

Verás por la ciudad a varios personajes que tienen un signo de exclamación (!) gris encima de la cabeza. Coloca el cursor encima del personaje y haz clic con el botón izquierdo para hablar con el personaje. Los lugareños que tienen signos de exclamación encima de la cabeza tienen misiones, y te pedirán que las llesves a cabo cuando les hables. Cuando realices la misión asignada, podrás volver a estos personajes para que te recompensen con oro, experiencia, fama y quizás un artículo valioso. Cuando quieras recoger tu recompensa por realizar una misión, busca a los lugareños que tengan signos de exclamación dorados.

### **Estado de las misiones**

Para ver el estado de las misiones, haz clic con el botón izquierdo en el icono Misiones activas (es como una X y una raya discontinua), situado en el lado derecho de los botones de submenús, o pulsa la tecla “Q” en el teclado. El menú Misiones activas puede contener hasta tres misiones. Selecciona la descripción de una misión y observa cómo cambia el resumen de recompensas que aparece en la parte inferior del menú para mostrar la cantidad de oro, experiencia, fama y cualquier otro artículo que quizás podrías ganar al realizar la misión en cuestión.

### **Cancelación de misiones**

A veces, verás que un artículo de una misión es tan perfecto que no querrás devolverlo cuando hayas terminado la misión. Si quieres conservar un artículo de una misión, haz clic con el botón izquierdo en la opción “CANCELAR” del menú Misiones activas y así no tendrás que devolver el precioso tesoro, aunque en tal caso no ganarás la fama, la experiencia y el resto de las recompensas de la misión cancelada.

### ***Exploración con el automapa***

Pulsa la tecla de tabulación del teclado para activar el automapa. Este cuadro de mapa transparente aparece en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla. Mientras estás en Grove, el automapa indica la posición de personas y portales. En la mazmorra, el automapa muestra las cámaras próximas que has explorado en la sesión en curso. Las cavernas situadas al otro lado de la Puerta de la Mazmorra cambian en cada aventura. Por este motivo, el automapa es esencial para moverse, siempre que conozcas esos importantes símbolos que aparecen en el mapa:



**Una X blanca:** Indica la posición de tu personaje con respecto a otras referencias y personajes del automapa.

**Un rombo blanco:** Indica la posición de la mascota y de las criaturas que hayas convocado para que luchen por ti.

**Un rombo verde:** Indica la posición de un mercader ambulante amistoso o de uno de los lugareños.

**Un rombo amarillo:** Indica la posición de un ciudadano que tiene una misión para ti.

**Un rombo rojo:** Indica la posición de un ciudadano que tiene una recompensa para una misión que has realizado.

**Una bola azul borrosa:** Indica la posición del portal que te permite volver a la mazmorra.

**Una flecha roja:** Indica la posición de unas escaleras para bajar a otro nivel de la mazmorra. En la ciudad, esta flecha roja muestra la posición de la entrada a la mazmorra.

**Una flecha morada:** Indica la posición de unas escaleras para subir a otro nivel de la mazmorra.

### ***Entra a la mazmorra***

Para alcanzar la fama y conseguir tesoros, tendrás que pasar penalidades y utilizar armas. Antes de atravesar las Puertas de la Mazmorra situadas a la derecha de Grove, haz clic con el botón izquierdo en el inventario (el botón del submenú de la mochila) y cerciórate de que tienes un arma fiable en la mano derecha (el cuadro que aparece a la izquierda del personaje). Cuando estés equipado con un arma y tengas activado el automapa (pulsa la tecla de tabulación del teclado para activarlo o haz clic en el botón del submenú Mapa), estarás listo para dar el primer paso que te llevará a descubrir tu destino.

## **Combate**

No tendrás que adentrarte mucho en la penumbra para encontrarte con una o dos bestias. Para pelear con un enemigo, desplaza el cursor sobre el enemigo y haz clic en el botón izquierdo del ratón. Tu mascota te ayudará hasta que aprendas a cuidarte tú solito. A medida que atraveses niveles y explores más partes de la mazmorra, encontrarás armas idóneas para los dos estilos de lucha que hay en FATE:



## *Cuerpo a cuerpo*

El cuerpo a cuerpo es un combate próximo, mano a mano, donde intercambias golpes con uno o varios enemigos a muy corta distancia. Las armas de combate cuerpo a cuerpo incluyen hacha, espadas, porras, lanzas, bastones, mazas, martillos y alabardas. Cuando luchas cuerpo a cuerpo frente a tu enemigo, estás expuesto a recibir golpes y daños de tu contrincante. Si decides especializarte en el combate cuerpo a cuerpo, es importante buscar o comprar la mejor armadura que puedas ponerte. Mantén pulsada la tecla Shift mientras haces clic con el botón izquierdo en un enemigo para que tu personaje se quede quieto en un lugar blandiendo el arma de lucha cuerpo a cuerpo, sin seguir al personaje.

## *Combate a distancia*

El combate a distancia consiste en arrojar armas a tus oponentes desde cierta distancia. En FATE, las armas de combate a distancia incluyen arcos y ballestas, pero también puedes combatir a tus enemigos a distancia mediante el uso de conjuros mágicos. La lucha a distancia tiene una gran ventaja respecto a la lucha cuerpo a cuerpo, ya que los enemigos que estén equipados con armas de combate cuerpo a cuerpo no podrán alcanzarte mientras no se acerquen lo suficiente hasta tu posición. Si tu mascota se interpone entre tu personaje y tu contrincante, los ataques a distancia con arco, ballesta o conjuros mágicos que alcancen a tu enemigo lo debilitarán. Una desventaja importante del combate a distancia es que los arcos y las ballestas requieren usar las dos manos, lo que te impide llevar un escudo en la mano izquierda para protegerte durante el combate. Esta limitación del uso de dos manos te expone a sufrir más daño que si llevaras un escudo cuando tu oponente te intenta atacar.

NOTA: En ocasiones, tu personaje se desplazará para tener mejor ángulo para disparar a un enemigo, o quizás para entrar en combate cuerpo a cuerpo con un enemigo con un arco o una ballesta. Mantén pulsada la tecla Shift mientras haces clic con el botón izquierdo en un enemigo para que tu personaje se quede quieto en un lugar y dispare su arma de combate a distancia.



# Tesoro

La mayoría de los monstruos dejan caer tesoros tras el combate o protegen cofres de tesoros que contienen armas y armaduras valiosas y mágicas. Una de las mejores maneras de detectar tesoros es hacer clic en la lupa Mostrar todos los elementos, que aparece encima de la barra de experiencia o mantener pulsada la tecla Alt del teclado. Activando la opción “Mostrar todos los elementos” podrás detectar en un instante los tesoros y separar los artículos mágicos de los ordinarios sin repasar el contenido de tu repleto inventario. Una vez que tengas lleno el inventario, utiliza un pergamino de portal a la ciudad para volver a la superficie, vender los artículos y obtener pingües beneficios. Si lo prefieres, puedes mandar a tu mascota para que lo haga por ti (encontrarás más información en la sección **Tu mascota**).

## *Artículos mágicos*

Haz clic con el botón izquierdo en la lupa que aparece encima de la barra de puntos de experiencia o pulsa la tecla Alt del teclado para activar o desactivar la opción “Mostrar todos los elementos”. Esto te ayudará a detectar artículos valiosos que de otra forma quizás pasarías por alto. Los nombres de los artículos que no son mágicos siempre se muestran en texto blanco, pero si el nombre del artículo aparece en color morado, significa que es mágico o tiene propiedades engastadas. De todos los objetos valiosos presentes en la mazmorra, no deberías dejar pasar los que tienen el nombre escrito en morado.

## *Artículos raros*

Los artículos de color azul verdoso en el inventario son armas, armaduras o joyas raras. Estos valiosos artefactos pueden hacerte ganar más dinero que los artículos mágicos normales de la misma clase, pero eso no significa que no encontrarás mejor equipamiento en otro lugar de la mazmorra.

## *Artículos de artefactos*

Si tienes suerte y eres valiente, puedes encontrarte con un artículo raro que irradia un color dorado en el inventario. Estos artefactos son a menudo tesoros únicos y de mucho poder que alcanzan los mayores precios en el mercado, sobre todo cuando un mercader codicioso de Grove intente volver a vendértelos.



## Derrota y elige tu destino

Los mejores jugadores sufren derrotas. Tu personaje cae cada vez que desaparece de la barra de vida todo el rojo (o todo el verde si estás envenenado). Tu desaparición nunca es definitiva en este mundo, pero tendrás que elegir entre uno de cuatro destinos antes de volver.

*Recuperar toda tu salud y continuar en el lugar donde has caído con el coste de una gran suma de oro y algunos puntos de la fama que hayas ganado.*

*Recuperar toda tu salud y pagar poco oro, pero con el coste de que se te transporte aleatoriamente a un nivel cercano de la mazmorra. Tu nuevo destino puede ser más fácil o más difícil que el lugar donde caíste.*

*Recuperar toda tu salud y aparecer tres niveles más arriba del nivel en el que caíste, con el coste de pagar todo el oro que tengas en posesión.*

Si no te parece atractiva ninguna de estas opciones, haz clic con el botón izquierdo en el comando “Salir” situado en el ángulo inferior derecho y vuelve al menú principal. Cuando reinicies el juego, empezarás desde el último lugar en el que utilizaste unas escaleras de la mazmorra o un pergamino de portal a la ciudad (reanudas la partida en el mismo lugar que la última vez que cargaste el juego, es como si retrocedieras en el tiempo).



# Menús del juego

## *Interfaz de tu personaje*

La pantalla del juego tiene dos secciones diferentes: La parte superior es amplia y en ella se ve claramente a tu personaje moviéndose e interactuando con personajes y criaturas del mundo de FATE. La sección inferior es más pequeña e incluye datos importantes de la interfaz relativos a los puntos de vida y de mana (energía mágica) de tu personaje, la barra de experiencia, la barra de energía, las ranuras de artículos rápidos y la cantidad total de oro. Esta sección de la interfaz incluye ocho importantes botones de submenús que se utilizan para administrar y organizar conjuros, atributos, misiones, inventarios y mucho más. Para acceder a esta información, desplaza el cursor del guante por encima de uno los botones cuadrados de submenús y haz clic con el botón izquierdo del ratón.

## Interfaz de tu mascota

En el ángulo superior izquierdo de la pantalla aparece un grupo de cinco casillas con datos y comandos para tu mascota. La barra roja indica el estado de salud de la mascota (si está vacía significa que probablemente tu mascota está correteando por ahí, intentando huir de la batalla). Puedes hacer clic con el botón izquierdo en las tres casillas más pequeñas para revisar los atributos y el estado de tu mascota, o para pedir a tu mascota que venda los artículos de su inventario a un mercader de Grove. Para alimentar a tu mascota, haz clic en un pez del inventario y arrástralo hasta la casilla más grande de la interfaz de la mascota.

## Conjuro asignado

Más adelante, durante el juego, aprenderás conjuros y podrás seleccionarlos en tu libro de conjuros. Cuando conoces un conjuro y lo asignas, en el ángulo inferior derecho de la pantalla aparecerá una casilla blanca llamada Ranura de conjuros, en cuyo interior aparece el icono del conjuro que has seleccionado. Para lanzar el conjuro seleccionado y resaltado en la Ranura de conjuros, haz clic con el botón derecho del ratón.

## *Tu perspectiva de visión*

Cuando juegas a FATE tienes una perspectiva asimétrica de tercera persona, pero puedes realizar algunos ajustes en la forma en que se ve este mundo que te absorbe increíblemente. Si el ratón tiene una ruedecilla, úsala para aplicar zoom (ampliar o reducir) a los alrededores de tu personaje. Haz clic en la ruedecilla para centrar la vista del personaje en la pantalla. Si el ratón no tiene ruedecilla, puedes usar las teclas de flechas arriba y abajo del teclado para aplicar zoom en la misma perspectiva. Pulsa las teclas de flechas izquierda y derecha del teclado para girar la vista temporalmente alrededor de tu personaje, pero esta vista volverá a la perspectiva cenital predeterminada cuando sueltes la tecla de flecha.



## ***Movimiento del personaje***

Desplazarse por FATE es tan sencillo como apuntar al lugar donde quieres ir y luego hacer clic. Haz clic con el botón izquierdo en el lugar al que desees ir, y tu personaje se dirigirá al sitio donde hayas hecho clic. También puedes hacer clic y mantener pulsado el botón izquierdo del ratón y el personaje seguirá al cursor de forma continua. Encima de la barra de experiencia hay un icono Correr/Dejar de correr. Si haces clic con el botón izquierdo mientras el cursor del guante está encima del icono, o si pulsas la “R” en el teclado, el personaje correrá en lugar de caminar. También puedes mantener pulsada la tecla CTRL para que corra un momento. Correr es una solución excelente para atravesar rápidamente zonas que ya has explorado, pero si corres demasiado tiempo agotarás la barra de energía amarilla (situada debajo de la barra de experiencia blanca). Cuando te quedes sin energía, no podrás volver a correr hasta que bebas una poción de energía o hasta que la barra de energía se recupere paulatinamente.

## ***Estadísticas del personaje***

Para ver las estadísticas y los atributos de tu personaje, haz clic con el botón izquierdo del ratón en el botón del submenú situado más a la izquierda o pulsa la tecla “C” en el teclado. El menú Estadísticas del personaje se utiliza para asignar nuevos puntos de atributos tras conquistar niveles o para consultar el total de puntos de fama y de experiencia que tienes en ese momento. El menú Estadísticas del personaje también muestra cuántos puntos de experiencia necesitas para llegar al nivel siguiente. Para cerrar este menú, haz clic con el botón izquierdo en la X que aparece en el ángulo inferior derecho de la pantalla.

## ***Uso de artículos del inventario***

Para utilizar un pergamino, un libro u otro artículo del inventario, haz clic con el botón izquierdo en el icono Inventario de los botones de submenú o pulsa la “I” en el teclado. Desplaza el cursor de guante por encima de los artículos del inventario para leer la información y los requisitos correspondientes. Para equiparte con armadura o con un arma, haz clic con el botón izquierdo en el artículo en el cuadro del inventario y arrastra el componente hasta colocarlo en el lugar adecuado en el muñeco de papel de tu personaje (el mapa que muestra dónde tiene las armas y la armadura tu personaje). Si lo prefieres puedes hacer clic con el botón derecho en el artículo para que el personaje se equipe con él instantáneamente. Para usar una poción o un pergamino del inventario, desplaza el cursor del guante por encima del objeto en cuestión y haz clic con el botón derecho del ratón.

## ***Identificación de artículos***

Los artículos mágicos que encuentras en la mazmorra tienen propiedades mágicas que al principio son invisibles. Estos artículos no están todavía 'Identificados'. Al desplazar tu cursor sobre estos artículos del inventario, verás que todavía no se han identificado.

Para identificar artículos, utiliza los pergaminos o los libros de identificación. Sólo necesitas hacer clic con el botón derecho en el pergamino o libro de identificación y el cursor de guante





mostrará un icono de diana. A continuación, haz clic con el botón izquierdo en el artículo que desees identificar, y sus propiedades te serán reveladas.

También hay disponible un conjuro de identificación, pero tendrás que mejorar continuamente tus habilidades en magia de encantamientos para identificar los artículos que tengan un nivel de identificación más elevado.

### ***Apertura del libro de conjuros***

Al comenzar la partida, no conocerás ningún conjuro, pero a medida que adquieras experiencia, adquirirás puntos de atributos y habilidades que podrás utilizar para desentrañar conjuros. Si asignas parte de tus puntos de atributo a la magia, podrás utilizar los conjuros que encuentres, compres y aprendas. Los conjuros conocidos se registran en tu libro de conjuros. Puedes grabar hasta seis conjuros de magia de ataque, seis de magia de defensa y seis de magia de encantamientos en el libro, pero hay muchos más de 18 conjuros en FATE. A medida que atraveses niveles de la mazmorra y tu personaje sea cada vez más fuerte, tendrás que quitar del libro los conjuros más débiles para sustituirlos con magia nueva y más potente. Para quitar un conjuro de tu libro, haz clic en el botón de submenú del libro de conjuros para abrirlo (o teclea “B” en el teclado), y luego pulsa la tecla CTRL en el teclado mientras haces clic con el botón izquierdo en el icono del conjuro que quieres borrar de forma permanente. Desplaza el cursor del guante por encima del icono de un conjuro del libro para ver en pantalla las propiedades del conjuro, así como sus requisitos de utilización. A medida que mejores tus habilidades de magia relativas a cada tipo de conjuro, notarás cómo mejoran dichas propiedades. El conjuro predeterminado de bola de fuego no es muy potente, pero si inviertes en la habilidad de magia de ataque, puedes adquirir una potencia formidable.

### ***Revisión de habilidades aprendidas***

Para abrir el menú Habilidades y ver tus niveles de habilidades, haz clic con el botón izquierdo en el icono Habilidades del submenú, o pulsa la “K” en el teclado. Cada vez que alcances un nivel de personaje o cumplas una misión especial, ganarás puntos especiales de habilidades que podrás asignar para mejorar las aptitudes de tu personaje para usar armas y lanzar conjuros. Si aumentas los puntos de habilidad en un tipo de armas, mejorarás las probabilidades de que tu personaje inflija más daño cuando utilice dichas armas. Si aumentas los puntos de habilidad en un tipo de magia, aumentarás la potencia de todos los conjuros correspondientes a dicho tipo de magia.

### ***Tu diario***

Para abrir el menú Diario, haz clic con el botón izquierdo en el icono Diario del submenú, o pulsa la “J” en el teclado. Tu diario es un resumen estadístico completo de todo lo que has hecho en la partida hasta ese momento, desde el número de monstruos que has derrotado hasta cada uno de los pasos que has dado. Estas estadísticas son meramente informativas y no afectan a la finalización del juego.



## ***Misiones activas***

Para revisar las misiones cumplidas hasta el momento, haz clic con el botón izquierdo en el icono Misiones del submenú o pulsa la “Q” en el teclado. La lista de misiones activas contiene los nombres de hasta tres misiones activas y aceptadas en la partida. Puedes hacer clic con el botón izquierdo en el nombre de una misión para revisar los requisitos y las recompensas asociados con ella.

## ***El mapa***

Al hacer clic con el botón izquierdo en el icono Mapa del submenú o pulsando la “M” en el teclado se activa o se desactiva el automapa en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla. El automapa es una de las funciones más importantes del juego, y se utiliza para orientarse. Los niveles de la mazmorra nunca son iguales de una partida a otra; por lo tanto, el automapa es esencial para localizar las siguientes escaleras de subida o de bajada. También es importante para buscar personajes con recompensas por cumplir misiones. Pulsa la tecla de tabulación para alejar el zoom del automapa. Hay 5 niveles de zoom que permiten ver una zona mayor en el automapa. Si quieres que tu aventura tenga más misterio, prueba a desactivar el automapa hasta que necesites consultarlo.

## ***Otras opciones***

Para guardar, salir o poner en pausa la partida, haz clic con el botón izquierdo en el icono Opciones del submenú o pulsa la “O” en el teclado. Utiliza el comando de submenú Opciones cuando necesites poner el juego en pausa para evitar que te ataquen monstruos mientras no estás junto al teclado. El menú Opciones también te permite guardar la partida y salir cuando hayas terminado de jugar.



# Exploración de la ciudad

## *Interacción con los aldeanos*

Es muy fácil hablar con los personajes de la ciudad y con los mercaderes ambulantes en la mazmorra: basta con señalar con el cursor de guante y hacer clic en el personaje con el que desees hablar. La mayoría de los habitantes de Grove siguen una rutina diaria, pero periódicamente alguien oirá relatos de tus éxitos y te pedirá que cumplas una misión importante.

## Misiones disponibles

Los lugareños que tienen un signo de exclamación (!) blanco encima de la cabeza tienen misiones para ti. Habla con estos personajes y escucha sus peticiones. Si aceptas una misión, su información aparecerá en tu lista de misiones. También puedes rechazar la misión si no te apetece, pero no adquirirás puntos de experiencia y fama.

## Lista de misiones activas

La lista de misiones activas contiene todos los nombres de las misiones que has aceptado de los aldeanos de Grove y que no has cumplido aún. Haz clic en el nombre de cada misión activa para ver los requisitos que implica. Debajo de la descripción de la misión aparece una tabla que indica el oro, la experiencia, la fama y los artículos que recibirás si cumples la misión. Ten en cuenta que la dificultad y las recompensas varían de una misión a otra, así que en ocasiones no recibirás ningún artículo por el arduo trabajo realizado.

## Sanación

Jinn la Curandera merodea por la posada. Jinn puede ayudarte a ti y a tu mascota a recuperar toda la salud; no te olvides de visitarla cada vez que pases por la ciudad.

## Rolo el Juglar

Rolo suele estar cerca de Jinn la Curandera, al lado de la posada. Por una módica cantidad de dinero, podrás convencer a Rolo para que cante tus proezas y así aumentar tu fama al rango superior. Puesto que los aumentos de fama también incluyen bonos de puntos de habilidad, es una manera interesante de adquirir un poco más de habilidad si andas corto de dinero. Más adelante en el juego, cuando encuentres artículos con rango que requieran de fama para su utilización, quizás necesites también invertir rápidamente en fama para poder utilizar dichos artículos potentes.



## ***Compra y venta***

La compra y venta de artículos es fácil e intuitiva en FATE. Para hablar con un mercader, coloca el cursor sobre el personaje y haz clic con el botón izquierdo del ratón. El personaje te preguntará si quieres comprar o vender mercancía. Para elegir “Sí”, haz clic con el botón izquierdo en el comando y se abrirá un cuadro con los artículos del mercader en la parte izquierda de la pantalla, mientras que en la parte derecha se mostrará tu inventario. Para comprar un artículo, coloca el cursor sobre el objeto que desees comprar y verás el nombre del artículo y una descripción breve. Haz clic con el botón izquierdo en el artículo y, si tienes oro suficiente y espacio para guardarlo, podrás colocarlo en tu inventario y comprarlo. Para comprar o vender artículos en un instante, mantén pulsada la tecla Shift del teclado al tiempo que haces clic con el botón izquierdo en los artículos que quieres intercambiar.

### **Objetos resaltados**

Los artículos resaltados en cuadros rojos cuestan más que el oro que tienes en ese momento en el inventario y no están disponibles para comprar. Los artículos resaltados en morado son mágicos y tienen 1 o 2 propiedades mágicas. Los artículos resaltados en azul son raros, y pueden tener hasta 8 propiedades mágicas. Los artículos resaltados en amarillo son artefactos y tienen una combinación especial de propiedades mágicas e intensidad de daños diferente al resto de las armas. Los artefactos son artículos muy raros y especiales.

### **Para vender más**

Cada vez que pasas el cursor de guante por encima del inventario de un mercader, verás el precio y el nombre del artículo, además de sus estadísticas de combate, si se trata de un arma o una armadura. Si el requisito que aparece casi al final de la descripción aparece resaltado con una franja roja, no podrás utilizar el artículo, la armadura o el arma cuando los compres. Si el requisito está resaltado con una franja verde, podrás equiparte con el artículo y utilizarlo inmediatamente después de gastar el oro.

### **Busca y compara**

Siempre es importante leer toda la descripción de los artículos antes de realizar nuevas compras. Si estás pensando en cambiar tu arma o armadura por una mejor, compara las cifras de daño en ataque y de defensa con las del equipo que ya tienes antes de gastar el oro.

### **Vender lo que encuentres**

El proceso de vender artículos a un mercader es casi idéntico al de la compra, salvo que el procedimiento de hacer clic y arrastrar se realiza en sentido inverso. Haz clic con el botón izquierdo en el artículo que desees vender y arrástralo hasta el recuadro del mercader. Haz clic en el artículo para ver el precio que el mercader está dispuesto a pagar.



Todos los mercaderes, tanto de la ciudad como ambulantes, necesitan un margen considerable de beneficios para que funcione el negocio; no te sorprendas si te intentan revender el artículo a un precio mucho más alto que el que te pagaron a ti.

### **Identifica el artículo para salir ganando**

Si deseas un precio justo en la venta de un artículo mágico, es importante identificarlo con un pergamino o un conjuro antes de realizar la venta. Un mercader te compra artículos sin identificar, pero te pagará el precio de un artículo no mágico. Vender artículos sin identificar no es un buen negocio para un aventurero.

### **Cambio de los inventarios**

Los mercaderes cambian constantemente de artículos cada vez que entras a la mazmorra. Aunque no tengas nada para vender o no creas que necesites comprar más artículos, visita las tiendas de la ciudad y quizás encuentres alguna valiosa sorpresa. Algunos mercaderes también modifican sus inventarios para venderte artículos ligeramente por encima o por debajo de los puntos de atributos de tu personaje. Si ves una espada potente y rara que puedes permitirte comprar pero el personaje necesita tener más puntos de fuerza para poder blandirla, plantéate la posibilidad de comprar la espada y dejarla en tu escondrijo hasta que consigas los puntos de fuerza necesario. La cantidad de tesoros en FATE es innumerable, y hay oportunidades de compra que sólo se presentan una vez en la vida de un personaje.

### **Envía a tu mascota al mercado**

Para ordenar a tu mascota que venda su inventario, mantén pulsada la tecla Shift del teclado al tiempo que haces clic con el botón izquierdo con el cursor de guante en la mascota. Es importante recordar que tu mascota venderá los artículos al mejor precio posible SI tú identificas antes todo el contenido de tu inventario.

### **Apuestas**

La vida puede ser un juego, pero las apuestas de Zim en Grove decididamente afectan a tus puntos de vida bastante menos que las peleas en la mazmorra. Si estás dispuesto a gastar oro, puedes arriesgarte a comprar las armas y la armadura mágicas de su inventario, pero no sabrás qué has comprado hasta que no lo hayas pagado. Encontrarás a Zim frente al edificio que hay debajo y a la izquierda de la fuente de Grove. Haz clic en Zim para ver el inventario que ofrece, y luego decide tú mismo qué quieres hacer. Hasta que no hagas clic en un artículo y lo pagues, no sabrás si has comprado una ganga o si has pagado un dineral por un trasto brillante e inútil.



# Tu mascota

Antes de empezar la misión, tienes que elegir mascota entre un gato y un perro. No existen diferencias entre los puntos fuertes de los gatos o los perros, si pescas algo con la caña de pescar y alimentas a tu mascota (sea perro o gato), ésta se transformará en sorprendentes criaturas que te ayudarán.

## Alimentación

Para alimentar a tu mascota, haz clic con el botón izquierdo en un pez de tu inventario y arrástralo al icono de mascota de mayor tamaño que hay en el ángulo superior izquierdo de la pantalla. Pon el pez encima del icono de alimentación de la mascota y haz clic con el botón izquierdo una segunda vez. Para darle un pez a la mascota, también puedes poner el cursor del guante encima del pez en el inventario y hacer clic con el botón derecho sobre él. Normalmente, las transformaciones de la mascota son temporales, pero algunos peces raros transformarán a tu mascota en una criatura concreta hasta que le des otro pez. Ten en cuenta que si le das cazón, tu mascota volverá a ser un gato o un perro.

## Huida en mitad de una pelea

La mascota es leal y no abandona al personaje cuando las cosas se ponen feas, pero si su barra de salud se queda reducida a nada, saldrá corriendo. Si sucede esto, utiliza un conjuro sanador o una poción de salud para que tu mascota vuelva a recuperar el valor y a participar en la lucha. Con el tiempo, tu mascota irá curándose poco a poco hasta recuperar la forma para la lucha, pero una poción sanadora es siempre la mejor forma de volver a ponerle las pilas.

## Atributos de la mascota

Para ver el estado de tu mascota, haz clic con el botón izquierdo en el icono Estadísticas de la mascota situado en el ángulo superior izquierdo o pulsa la “T” en el teclado. A diferencia del personaje, los puntos de atributos de la mascota se reparten automáticamente entre fuerza, destreza, vitalidad y atributos mágicos sin que tú tengas que intervenir.

## Inventario de la mascota

Tu mascota también tiene un inventario para guardar sus propios artículos, armadura y armas. Puedes transferir manualmente estos artículos haciendo clic con el botón izquierdo en los iconos de cofres que representan tu inventario y el de tu mascota (o también puedes pulsar “I” y “P” en el teclado) y haciendo clic y arrastrando uno a uno los artículos hasta el inventario de tu mascota. Si lo prefieres, puedes mantener pulsada la tecla Shift mientras haces clic con el botón izquierdo en un artículo para pasarlo automáticamente al inventario de tu mascota (si ésta tiene espacio disponible para el artículo). También puedes pedir a tu mascota que recoja artículos dentro de la mazmorra directamente manteniendo pulsada la tecla Shift y haciendo clic con el botón izquierdo en ellos, y tu mascota irá corriendo a recogerlos.



### Cómo vender el inventario de la mascota

Para vender todos los artículos del inventario de la mascota, mantén pulsada la tecla Shift mientras haces clic con el botón izquierdo sobre un mercader. Ten en cuenta que los artículos del inventario de la mascota que hayas dejado sin identificar no se venderán al mejor precio.

También puedes hacer que tu mascota salga de la mazmorra para vender tus artículos haciendo clic con el botón izquierdo en la barra pequeña que hay debajo del icono de alimentación de la mascota, pero tendrás que quedarte solo hasta que vuelva tu leal acompañante.

Recuerda: cuanta más profundidad hayas alcanzado en la mazmorra, más tiempo tardará tu mascota en volver.



# Pesca

Encontrar o comprar una caña de pescar es una de las mejores inversiones que puedes hacer en el juego. Quizás encuentres uno o dos peces en un escondrijo de tesoros, pero no encontrarás más peces para alimentar a tu mascota si no tienes una caña de pescar. Pescar es una de las maneras más rápidas y sencillas de aumentar las reservas de alimentos de tu mascota, y además podrías pescar algún que otro valioso tesoro.

## **Busca un lugar donde pescar**

Una vez que tengas una caña de pescar, podrás pescar donde veas una nube de luciérnagas. Estos lugares de pesca son difíciles de encontrar, y los hay tanto en Grove como en la mazmorra, aunque los mejores peces se encuentran a mucha profundidad.

## **Cómo pescar**

Para pescar, acércate a las luciérnagas y desplaza el cursor de guante por encima del enjambre. Haz clic con el botón izquierdo en el comando “Ir de pesca” y utiliza la caña de pescar (no tienes que ponerte la caña en la mano derecha, basta con tenerla en el inventario). Desplaza el cursor de guante por encima del comando “Tira del anzuelo”, pero no hagas clic en el comando hasta que no veas el signo de exclamación (!) dorado encima de la cabeza del personaje. Es importante la sincronización a la hora de tirar del anzuelo; no te preocupes si se te escapa algún pez. Puedes seguir usando la caña sobre un enjambre de luciérnagas hasta que tengas suficientes peces, siempre que no te importe esperar mucho tiempo entre un pez y otro. Si crees que ya no quedan más peces en esa zona de pesca, elige el comando “Dejar de pescar” para continuar con la aventura.





## Tu escondrijo

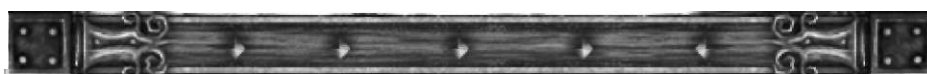
Tu escondrijo es un cofre grande que hay cerca de la entrada de la mazmorra y que tiene una capacidad de más del doble de tu inventario. Es el lugar perfecto para guardar gemas, armadura y armas engastadas que has encontrado pero que no puedes utilizar hasta que tu personaje no adquiera más puntos de atributos.

### Revisión del inventario

A medida que avanzas en los niveles del juego, es importante revisar el contenido de tu escondrijo para cerciorarte de que esas gemas valiosas, los artículos y las armas que guardas desde hace tiempo todavía te son útiles. Si encuentras en el escondrijo algún artículo que ya no te sirve, véndelo para dejar libre el espacio de almacenamiento y así poder guardar nuevos tesoros y armas que te servirán en un futuro.

## Portales a la ciudad

Los pergaminos y los libros de portales a la ciudad son la forma más rápida y sencilla de salir de la mazmorra y volver a la ciudad. En lugar de tener que volver a encontrar el camino recorrido hasta salir de la mazmorra, puedes ir a un portal a la ciudad y tu persona, tu mascota y las criaturas que hayas convocado volverán contigo a Grove. El portal a la ciudad seguirá siempre en la ciudad, aunque guardes la partida y salgas, pero una vez que entres al portal de la ciudad y vuelvas a la mazmorra, el portal de la superficie desaparecerá. Como medida de precaución, guarda siempre un pergamino de portal a la ciudad en el inventario.



# Desarrolla tu personaje

Tu personaje adquiere fama, fortuna, talento y experiencia a medida que exploras las tinieblas al otro lado de la puerta de la mazmorra. Saber cómo distribuir correctamente las habilidades y los recursos que encuentres puede facilitar tu aventura... o puede darte dolores de cabeza.

## *Gana puntos de experiencia y sube de nivel*

A medida que derrotes monstruos y cumplas misiones, la barra blanca que indica la experiencia en el centro del submenú crecerá poco a poco hacia la derecha. Cuando la barra esté completa, aparecerá un cuadro rojo con una cruz blanca en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla. Este icono y un mensaje te indicarán que tu personaje ha adquirido un nuevo nivel de experiencia y habilidades. Haz clic con el botón izquierdo en la cruz blanca para abrir los menús de Estadísticas del personaje y de Habilidades. El juego se detiene mientras están abiertos los dos paneles, así que no te preocupes de que te ataquen mientras tanto. Cada vez que subas un nivel de personaje, ganarás puntos para gastar en atributos y habilidades. Es importante saber cómo gastar los puntos: los personajes que tienen más éxito son los que se especializan en áreas clave en función de sus puntos de atributos y de habilidades para conseguir un poder formidable. Por ejemplo, si deseas especializarte en las peleas, consigue más puntos de atributos para la fuerza y la destreza de tu personaje, y habilidad para armas de pelea cuerpo a cuerpo. Si deseas especializarte en lanzar conjuros, dedica la mayor parte de los puntos de atributos que consigas a la magia y tus puntos de habilidades a los conjuros de una disciplina de magia (magia de ataque, de defensa o de encantamientos). No hay nada de malo en crear un aventurero muy preparado que tenga una amplia variedad de atributos y habilidades, pero tardarás más tiempo en formar los niveles de ese tipo de personaje que si crearas un personaje especializado con puntos en sólo unas pocas áreas clave.

## Haz planes y cíñete a ellos

Una vez que hayas gastado los puntos de atributos, no podrás modificar ni cambiar los valores de los atributos, así que es importante planificar el desarrollo de tu personaje por adelantado y ceñirte a tus planes. Si quieres saber cuántos puntos necesita tu personaje para pasar al siguiente nivel, desplaza el cursor del guante por encima de la barra de puntos de experiencia. El número de la izquierda indica cuántos puntos de experiencia tienes, y el de la derecha, cuántos necesitas para pasar al siguiente nivel. Es recomendable tener las ideas claras y saber a qué dedicar los puntos que se consigan mucho antes de que la barra de puntos de experiencia llegue a su límite.



# Atributos del personaje

Tu personaje tiene cuatro atributos clave que ayudan a definir sus mejores rasgos y sus debilidades. Los mejores jugadores saben exactamente para qué sirve cada atributo y crean personajes con habilidades acordes con sus mayores puntuaciones en atributos. Se trata de desarrollar un plan en torno a estos cuatro importantes rasgos:

## ***Fuerza***

La fuerza influye en la cantidad de daño que se inflige a los enemigos. Cuantos más puntos de fuerza tengas, más daños infligirás en combate y mayor será el tamaño de las armas que puedes utilizar. Hay armaduras y armas avanzadas (espadas, hachas, mazas y martillos) que requieren tener muchos puntos de fuerza para poder manejarlas bien.

## ***Destreza***

La destreza aumenta tu probabilidad de golpear a los rivales y esquivar sus ataques. Hay armaduras y armas avanzadas, como los arcos y las alabardas, que requieren muchos puntos de destreza para ser eficaces en las manos de un aventurero avezado.

## ***Vitalidad***

La vitalidad mejora tus puntos de vida y aumenta tu energía para correr. Aumenta tu vitalidad para tener más puntos de vida a medida que avanzas por los distintos niveles y te conviertes en un formidable oponente en la batalla.

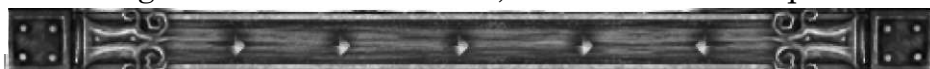
## ***Magia***

La magia afecta al número de puntos de mana (energía mágica) y de conjuros que puedes lanzar. Hay artículos mágicos como sombreros, bastones y otras armas que requieren una cantidad concreta de puntos de magia para poder utilizarlos contra tus rivales.

NOTA: Hay determinados artículos, armadura y armas que añaden bonificaciones especiales a los atributos de tu personaje. Estas bonificaciones se muestran en cuadros resaltados en verde en el menú Estadísticas del personaje. Si desplazas el cursor por encima del cuadro resaltado en verde podrás ver la cantidad exacta de puntos aplicada a la bonificación del carácter. Es importante comparar estas bonificaciones al eliminar artículos mágicos o equipar con otro artículo mágico al personaje.

## ***Habilidades y conjuros***

A diferencia de los juegos de rol que imponen al personaje las restricciones de una clase o una profesión determinada, podrás elegir libremente qué habilidades deseas desarrollar para tu personaje exclusivo en FATE. Si debe blandir una espada o ponerse una armadura chapada y lanzar conjuros, o si debe llevar armas en las dos manos y confiar en su magia de encantamientos, tú decides cómo quieres



especializar a tu personaje. A medida que tu héroe avanza y cumple misiones especiales, conseguirás puntos de habilidades que podrás asignar a talentos concretos. Puedes abrir el menú Habilidades de tu personaje haciendo clic con el botón izquierdo del ratón con el cursor de guante colocado en el icono de habilidades o pulsando la “K” en el teclado.

#### **Habilidad con espada**

Aumenta la probabilidad de que triunfes e inflijas daños cuando blandes una espada.

#### **Habilidad con porra y maza**

Aumenta la probabilidad de que triunfes e inflijas daños cuando usas una porra o una maza.

#### **Habilidad con martillo**

Aumenta la probabilidad de que triunfes e inflijas daños cuando golpeas con un martillo.

#### **Habilidad con hacha**

Aumenta la probabilidad de que triunfes e inflijas daños cuando blandes un hacha.

#### **Habilidad con lanza**

Aumenta la probabilidad de que triunfes e inflijas daños cuando atacas con una lanza (sin soltarla).

#### **Habilidad con bastón**

Aumenta la probabilidad de que triunfes e inflijas daños cuando golpeas con un bastón.

#### **Habilidad con alabarda**

Aumenta la probabilidad de que triunfes e inflijas daños cuando golpeas con una alabarda.

#### **Habilidad con arco y ballesta**

Aumenta la probabilidad de que triunfes e inflijas daños cuando disparas un arco o una ballesta.

#### **Habilidad para golpes críticos**

Aumenta la probabilidad de que des un golpe crítico o mortal a un enemigo.

#### **Habilidad para lanzar conjuros**

Reduce el tiempo necesario para lanzar un conjuro.

#### **Habilidad para manejar dos armas**

Aumenta la velocidad y el daño infligido por el arma usada con la mano secundaria (escudo).



### **Habilidad con escudo en batalla**

Aumenta la probabilidad de que consigas bloquear un golpe con tu escudo.

### **Habilidad con magia atacante**

Aumenta la fuerza y la eficacia de tus conjuros de ataque contra los enemigos.

### **Habilidad con magia defensiva**

Aumenta la fuerza y la eficacia de tus conjuros de defensa contra los enemigos.

### **Habilidad con magia encantada**

Aumenta la fuerza y la eficacia de tus conjuros de encantamiento contra los enemigos.

## ***Asignación de conjuros a teclas de función***

Si tu personaje cambia de un conjuro a otro durante el combate, puedes acelerar los conjuros asociándolos a teclas de la F1 a la F12 en tu teclado. Para asociar los conjuros a una tecla, haz clic con el botón izquierdo en el icono del conjuro seleccionado (en la ranura de conjuros) en el ángulo inferior derecho de la pantalla. Se abrirá un desplegable especial que contiene los iconos de todos los conjuros presentes en tu libro de conjuros. Desplaza el cursor del guante sobre los iconos de conjuros y pulsa la tecla de función del teclado (F1-F12) que desees asignar a cada icono. Ahora podrás lanzar varios conjuros en un instante desde tu teclado sin necesidad de hacer clic en menús.

### **Cambio de conjuros**

A medida que subas de nivel, aprenderás nuevos conjuros más potentes que los que ya tienes en tu libro de conjuros. Para cambiar la asignación de teclas de función puedes abrir el libro y pulsar las diferentes teclas mientras desplazas el cursor por encima del icono de conjuro que desees cambiar de tecla. Muchos jugadores agrupan los conjuros según su finalidad, y asocian los conjuros de ataque a un grupo de teclas, y los de defensa o sanación a otro grupo de teclas. Esta forma de organizar los conjuros te ayudará a encontrar los que necesites aunque hayas actualizado el libro de conjuros varias veces.



# Armas, armaduras y otras cosas esenciales

## *Armas*

### Tipo de daño

Con la excepción del arco y la ballesta, la mayoría de las armas de FATE son para el combate cuerpo a cuerpo. Todas las armas infligen distintos tipos de daños, tienen alcances diferentes y velocidades diversas. El tipo de daño infligido depende del arma utilizada. Las porras y los martillos dañan por aplastamiento, mientras que las hachas y las espadas producen daños incisivos. Hay determinadas armaduras y monstruos que sufren menos daños frente a armas que infligen determinados tipos de daños, así que es importante elegir una habilidad de arma secundaria con otro tipo de daños para derrotar a dichos monstruos.

### Alcance de los daños

El alcance del daño causado por el ataque de un arma es la cantidad de puntos de vida que el arma puede quitarle a un enemigo en un solo golpe (según la habilidad y la suerte que tengas). En función del tipo de arma, la fuerza del personaje puede añadir bonificaciones de puntos al alcance de los daños producidos por el ataque del arma. La velocidad de cada tipo de arma indica con cuánta agilidad se puede blandir o disparar el arma en combate. En la mayoría de los casos, pero no siempre, las armas de menor velocidad infligen más daño que las armas más ligeras y rápidas. Si tu personaje llevara un hacha enorme que produce muchísimo daño pero que pesa demasiado para blandirla, te interesaría que tu héroe o heroína tuviera una armadura lo más pesada posible para resistir los golpes que reciba inmediatamente después de blandirla. Por eso es importante asociar la armadura adecuada con el arma de tu personaje.

### Velocidad del arma

A menudo, la velocidad del arma depende de su tamaño y su complejidad. El tipo de daño causado por el arma puede tener ventajas y desventajas frente a determinados monstruos. Por ejemplo, las armas que dañan por punción no van bien contra un esqueleto de huesos, que recibiría mucho más daño por el aplastamiento de una porra o una maza. Las armas se dividen en las siguientes clases, cada una con su velocidad y su tipo de daño típico.

**Tipo hacha:** velocidad lenta a rápida, daño incisivo

**Tipo porra y maza:** velocidad lenta, daño por aplastamiento

**Tipo ballesta y arco:** velocidad lenta (ballesta) a rápida (arco), daño por punción.

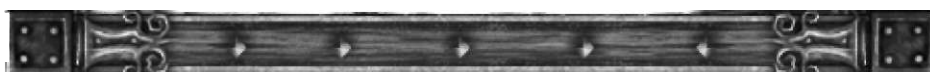
**Tipo martillo:** velocidad lenta a muy lenta, daño por aplastamiento

**Tipo alabarda:** velocidad lenta, daño por punción

**Tipo lanza:** velocidad normal, daño por punción

**Tipo bastón:** velocidad lenta, daño por aplastamiento

**Tipo espada:** velocidad normal a muy rápida, daño incisivo



## ***Doble ataque***

Las armas de una mano pueden utilizarse en tándem. En lugar de llevar un escudo, tu personaje puede llevar otra arma de una sola mano en la mano izquierda. Los ataques que haga con esta segunda arma improvisada son un poco más rápidos durante el segundo golpe, así que podrás mejorar tu índice de daños infligidos si utilizas dos armas. Por desgracia, esta ventaja también tiene sus inconvenientes; el daño infligido con el arma de la mano derecha se reduce ligeramente, y el daño del arma de la mano izquierda se reduce incluso más. Pero no todo va a ser malas noticias. Mejora tu habilidad para atacar a dos manos y reduce esta penalización, podrías incluso mejorar aún más la velocidad del ataque brusco. Los jugadores preparados para atacar a dos manos y con buenas habilidades para ello son formidables adversarios. Si puedes atacar a dos manos, también tendrás la ventaja de poder combinar diferentes tipos de daños en diferentes situaciones, algo que resulta muy valioso cuando luchas con monstruos especialmente resistentes a un determinado tipo de daño.

## ***Armadura***

Cuanto mejor sea la armadura, mejor protección tendrá tu personaje durante el combate. En función de la situación, a menudo es importante combinar un arma con una armadura específica. Si blandes un arma muy grande y de poca velocidad, protégete con una armadura mejor mientras recibes golpes a la espera de poder volver a atacar. Aunque en otros juegos de rol el personaje está limitado a utilizar determinadas armaduras en función de su clase, los especialistas en lanzar conjuros en FATE pueden llevar armadura de malla pesada si así lo prefieren. Esto puede parecer un poco extraño, pero pronto verás que determinados tipos de armadura poseen bonificaciones de atributos especiales que favorecen determinadas especialidades: ¡no vendas ni deseches todas las túnicas de paño que te encuentres en la mazmorra! La armadura engastada es particularmente valiosa porque te permite adaptar tu protección con gemas que mejoran tus fuerzas al tiempo que protegen tus puntos débiles.

## ***Artículos con engastes***

Las armas engastadas superiores y todos los artículos mágicos que tienen engastes se cuentan entre los tesoros más preciados del juego. Si deseas mejorar tu artículo engastado con otra joya, visita a Samwen el trasgo, junto a la herrería del pueblo. Este trasgo puede extraer las gemas de todos los artículos, pero las destruirá durante la extracción. El servicio de Samwen te permite conservar las armas engastadas y mejorarlas con las gemas de mayor calidad que encuentres más adelante en el juego.

## ***Calidades de los artículos***

Las armas y la armadura tienen diferentes calidades. Además de la calidad normal, encontrarás artículos superiores, excepcionales e impecables. Estas calidades mejoran el daño o la defensa del arma, pero no aumentan sus requisitos. Busca estos objetos tan valiosos,



ya que pueden ofrecer a tu personaje más protección o poder de ataque que normalmente no podría recibir hasta un nivel superior.

Ten en cuenta que no todas las calidades aparecen en todos los niveles de dificultad. En el nivel de dificultad Paje, no hay diferentes calidades de artículos. En el nivel de Aventurero, solamente hay artículos de calidad Superior. En el nivel de dificultad de Héroe, encontrarás artículos excepcionales. Las armas y la armadura de calidad Impecable solamente se encuentra en el nivel de dificultad Legendario.

### ***Rango de los artículos***

Además de artículos con diferentes calidades, en la mazmorra encontrarás artículos de distintos rangos. Los artículos de Elite y Legendarios son mucho más potentes que sus equivalentes normales, pero también son superiores sus requisitos. Estos artículos con rango permiten que tu personaje tenga poderes muy superiores a los de las armas o la armadura normales. Sin embargo, los artículos con rangos solamente se pueden utilizar si se dispone de fama. Cada artículo con rango tiene un requisito de fama que es necesario cumplir para poder utilizarlo.

### ***Oro***

El oro es la moneda normal en todo el reino, aunque hay quien sospecha que tras la Puerta de la mazmorra hay acumulada una cantidad de monedas muy superior a la que existe en la superficie. Aunque los aventureros con menos experiencia insisten en que la mayoría de los monstruos sueltan mucho oro, los exploradores veteranos ganan más dinero cumpliendo misiones de los vecinos. La venta de tesoros mágicos y gemas que no se necesitan es otra forma de acumular cada vez más cantidades de monedas brillantes.

### ***Joyas***

Puedes ponerle a tu personaje anillos, amuletos y collares normales y mágicos en el cuello y en los dedos. Si no necesitas las joyas, puedes ponérselas a tu mascota. Las joyas normales pueden usarse como moneda, pero hay artículos mágicos con propiedades especiales que pueden mejorar tu defensa y tu ataque durante el combate. Hay incluso artículos que mejoran tu probabilidad de encontrar más tesoros valiosos dejados por los monstruos.

### ***Gemas***

Las gemas tienen diferentes formas y calidades, y pueden otorgar poderes mágicos a las armaduras engastadas, las armas y las joyas. Una gema en buen estado confiere a un artículo engastado más poder que una gema del mismo tipo que tenga algún defecto. Cerca de la superficie, las gemas tienen grietas y defectos, pero a medida que profundizas en la mazmorra encontrarás gemas impecables con asombrosas propiedades mágicas.

### **Gemas y artículos engastados**

Cuando hagas clic con el botón izquierdo en una gema, los artículos engastados presentes en tu inventario o en tu escondrijo se iluminarán automáticamente. Esto es para recordarte qué artículos,





armadura y armas pueden equiparse con gemas para mejorar sus prestaciones. Muchos jugadores guardan gemas en su escondrijo hasta que encuentran una armadura o arma engastada de mayor calidad que puedan utilizar para mejorar las capacidades de combate de su personaje.

### **Extracción de gemas**

Si deseas extraer de un artículo engastado una gema intacta, habla con Gann Gar el trasgo, cerca de la entrada de la mazmorra en Grove. Gann Gar hurgará con cuidado para extraer la gema, pero a costa de destruir el artículo engastado.

### ***Pociones***

Existen diferentes clases de pociones en la mazmorra y en venta por parte de los mercaderes, pero las más comunes son mana (azul), salud (roja), energía (amarilla) y antídoto (morada). Las pociones de menor importancia son más económicas, pero contribuirán poco a la mejoría de tu estado.. Las pociones más importantes incluyen las mejores dosis, pero cuestan mucho oro. También hay superversiones de estas pociones que mejoran notablemente los resultados de las pociones más importantes. Por fortuna, los antídotos solamente se encuentran en un tamaño práctico.

### ***Encantamientos sanadores***

Los encantamientos sanadores funcionan igual que las pociones de salud, pero pueden utilizarse 8 veces sucesivamente. Esto resulta muy útil en las batallas más arduas, ya que puedes guardarlos en las ranuras de artículos rápidos en la parte inferior de la pantalla.

### ***Pergaminos***

Existen dos tipos de pergaminos en FATE: los pergaminos de portales a la ciudad (azules) y los de identificación (rojos). Los pergaminos ocupan mucho espacio en el inventario. Por este motivo, muchos aventureros llevan consigo libros de identificación y libros de portales en lugar de pergaminos.

Ten en cuenta que también existen conjuros de encantamientos con la misma finalidad para los jugadores más interesados en la magia.

### ***Libros***

Hay dos tipos de libros en el mundo de FATE: libros de identificación y libros de portales a la ciudad. Cuando se compran, estos libros contienen diez pergaminos de identificación o diez pergaminos de portales, pero cada libro ocupa solamente dos cuadrados del inventario o del escondrijo. Una vez usados, no podrás rellenarlos con pergaminos no utilizados, sino que tendrás que comprar o buscar libros nuevos antes de quedarte sin ellos. Ten en cuenta que también existen conjuros de encantamientos con la misma finalidad para los jugadores más interesados en la magia.



## ***Santuarios, yunques y mucho más***

**Santuarios:** los santuarios de estudio contienen textos antiguos que pueden enseñarte aptitudes para adquirir determinados atributos. Nunca sabrás qué atributos ganarás o perderás en un santuario. Para leer el texto, haz clic en la opción “Sí” cuando encuentres un santuario de estudio.

**Yunques mágicos:** los yunques mágicos convocan a martillos espectrales que aplastan las armas con las que estés equipado, con la posibilidad de añadir engastes o encantamientos valiosos. Los martillos espectrales no tienen un comportamiento fijo, y cualquier modificación deberá considerarse un obsequio gratuito y generoso del destino. Si no puedes esperar a encontrar un yunque mágico, acude a Rikko el Encantador en Grove, pero prepárate a pagar un precio elevado por sus servicios.

**Fuentes:** dependiendo del tipo de la fuente, podrás recuperar salud, mana o energía en una fuente. También puedes mantener pulsada la tecla Shift mientras haces clic con el botón izquierdo con el cursor del guante colocado en la fuente para que beba tu mascota.

**Estatuas:** encontrarás estatuas del destino por toda la mazmorra. Cuando te acerques a una estatua, podrás hurgar en ella para extraerle las gemas, con lo que podrás recibir valiosas gemas para tus artículos engastados. Sin embargo, existe la probabilidad de que en lugar de una gema te llesves la sorpresa de que aparezca el guardián de la estatua y te ataque.



# Monstruos

A medida que avanzas por la mazmorra, encontrarás bestias más brutas encantadas con poderes especiales. Estos terribles adversarios son a veces inmunes a determinados conjuros de fuerzas de la naturaleza y a otros ataques. Aunque pocas veces tendrás ocasión de estudiar el perfil de un monstruo durante la batalla, descubrir qué armas funcionan mejor te ayudará a derrotar a una bestia difícil. Los monstruos jefe tienen un aura roja y suelen estar relacionados con una misión. Si te encuentras con un monstruo jefe, ten en cuenta que la batalla será dura, pero el premio será mucho mayor en lo que respecta a experiencia, botín y fama.

A veces, una horda de monstruos más débiles puede ser tan abrumadora y tan difícil como un jefe, especialmente si ambos están en la misma estancia de la mazmorra. Utiliza conjuros de encantamiento para convocar a bestias que te ayuden a despejar las guaridas más atestadas. Puedes esperar fuera de la sala a que tus siervos se encarguen de las criaturas más débiles, o puedes utilizarlos para despistar al enemigo y entrar en combate contra los monstruos más peligrosos y las mayores amenazas. Recuerda que algunos monstruos reconocen los conjuros de convocatoria y te atacarán a ti antes a propósito.

## Rangos de monstruos

Igual que sucede con los artículos, los monstruos también tienen diferentes rangos en las fases avanzadas del juego. Las versiones de los monstruos con rango de Elite o Legendario son considerablemente más potentes que sus equivalentes anteriores, y puede resultar difícilísimo derrotarlos.



## Retirada

Una vez cumplida la misión que se te encomendó al principio de la partida, debes volver a Grove para hablar con Bremen, que te recompensará por tu éxito y, seguidamente, te dará la opción de que te retires. Ten en cuenta que la retirada tiene ventajas exclusivas, pero no es un requisito.

Si te retiras, tu personaje desaparecerá del juego. Seguirás viéndolo en la pantalla, pero ya no podrá vivir aventuras. Sin embargo, cuando te retiras, tienes la oportunidad de jugar como descendiente de tu personaje y empezar una partida nueva desde el principio.

Los descendientes tienen ventajas exclusivas. Para empezar, se les otorga automáticamente un nivel superior al principio de la nueva partida. Además, los descendientes tienen más fama debido a su linaje. Cuantas más veces te retires, con más fama comenzarán la partida tus descendientes. Esto es importante, porque de esta forma, tu descendiente podrá utilizar artículos de nivel Elite y Legendario en fases anteriores del juego.

Además, cuando te retires puedes pasar una valiosa reliquia familiar a tu descendiente. Las propiedades mágicas de este artículo mejoran automáticamente en un 25% cada vez que se hereda. Las armas y la armadura también aumentan un nivel de calidad hasta convertirse en impecables. Los jugadores inteligentes dejan en herencia armas, armaduras y joyas con requisitos menores para que sus descendientes puedan utilizarlos antes.

A medida que crees tu descendiente, también tendrás ocasión de seleccionar un nuevo nivel de dificultad. Si estás listo para un desafío mayor, elige los niveles de dificultad Héroe o Legendario para que tu nuevo personaje tenga que emplearse más a fondo.



## Consejos y trucos

¿Necesitas más sugerencias para llegar a los lugares más recónditos de la mazmorra? Dedicar un momento a leer estos consejos.

Aprovéchate al máximo del inventario de tu mascota. Podrás transportar más tesoros y más artículos hasta la ciudad y ahorrarte viajes desde la mazmorra si te acuerdas de transferir a tu mascota los nuevos objetos valiosos o de gran tamaño que adquieras.

Si te encuentras con un monstruo jefe excepcionalmente difícil, utiliza un pergamino de portal a la ciudad para retirarte a descansar. Cuida la salud de tu personaje, ten siempre pociones de más y utiliza otro pergamino de portal a la ciudad si lo necesitas. El monstruo de la mazmorra no puede recuperarse, así que puedes volver y derrotarlo cuando tu personaje esté completamente descansado y recuperado.

No te olvides de equipar a tu mascota con amuletos, collares y anillos para mejorar sus atributos y sus poderes en el combate. A medida que sustituyas tus viejas joyas encantadas con material de mejor calidad, dale a tu mascota los artículos viejos para tener a mano repuestos potentes.

Los mercaderes cambian su mercancía cada vez que vuelves de la mazmorra. Si buscas algo especial como una gema superior, prueba a entrar por la Puerta de la Mazmorra y volver inmediatamente para ver qué han añadido los proveedores de Grove a sus inventarios. Si entras por la superficie, te ahorras un pergamino de portal a la ciudad.



# Créditos

## **-Productores-**

Travis Baldree Jay Minn

## **-Diseño/Programación-**

Travis Baldree

## **-Dirección artística-**

Travis Baldree

## **-Artistas-**

Jason Beck - Kevin Green

Jeff Selbig - Mike Fisher

Travis Baldree - Martin Bartsch

Tito Pagan - Donnavon Webb

Jurgen Brenkert - Liquid Development

Nikitova

## **-Jefe de pruebas-**

Marcus King

## **-Probadores-**

Scott Branston - Greg Brown

Tony Case - Bill Dennes

John Dunbar - Todd Dymment

Deon Miyoi - Chris Mosconi

Sergio Sanchez

## **-Audio-**

Marc Pospisil - Travis Baldree

Música adicional con licencia de LicenseMusic.com

## **-Voces-**

Henry Dardennes - Lynn McManus

Dave White - John Patrick Lowrie

## **-Manual-**

Terry Munson

## **-Sitio Web-**

Janet Chang

