

PROBLEMI CON IL SOFTWARE?

I metodi elencati di seguito risolvono molti problemi dei più moderni giochi che sfruttano DirectX.

Controlla i requisiti di sistema

Assicurati che il tuo sistema soddisfi i requisiti di configurazione, riportati sulla scatola.

Lo strumento di diagnostica DirectX può fornirti utili informazioni sulla configurazione del tuo sistema, se non la conosci con certezza. Per avviarlo, clicca sul pulsante Start e seleziona Esegui, quindi inserisci la stringa “DXDIAG” nello spazio bianco. Apparirà lo strumento di diagnostica DirectX, che ti darà accesso a tutti i dettagli sulle schede audio e video del tuo sistema. È possibile controllare che grafica e audio funzionino correttamente cliccando sui pulsanti che eseguono dei test di DirectDraw, Direct3D e DirectSound.

Nota: se non sei un utente esperto, non è consigliabile modificare alcuna opzione dello strumento di diagnostica DirectX.

Prima di avviare il gioco

In alcuni casi, i programmi in esecuzione sul tuo sistema possono monopolizzare delle risorse di cui il gioco ha bisogno per funzionare correttamente. Non tutti questi programmi potrebbero essere immediatamente visibili e molti si attivano automaticamente all'avvio del sistema. Molti di essi “funzionano in background” e risultano quindi sempre in esecuzione. In certi casi, possono provocare il blocco del sistema o l'uscita dal gioco. Prima di giocare ti consigliamo di chiudere tutti i programmi attivi in background.

- Se sul tuo sistema sono in funzione dei programmi **antivirus** o di **protezione dai blocchi di sistema**, ti conviene disattivarli prima di avviare il gioco. Per farlo, trova le loro icone nella barra delle applicazioni di Windows, cliccaci sopra con il pulsante destro del mouse e seleziona Chiudi, Disattiva, oppure l'opzione corrispondente.

- Dopo aver disattivato questi programmi antivirus o di protezione dai blocchi di sistema, dovresti terminare anche tutti i processi di background non necessari, perché potrebbero provocare dei problemi durante l'installazione o l'esecuzione dei giochi per PC. Consulta la sezione "Come terminare tutti i processi di background non necessari".

Ripulisci il sistema

Prima di installare un software, è essenziale che il disco sia in condizioni ottimali. Ti consigliamo di eseguire regolarmente alcune operazioni di manutenzione sul tuo PC usando strumenti come ScanDisk, Defrag e Pulizia disco. Questa buona abitudine ti darà maggiori probabilità di far funzionare i giochi senza problemi. Come vantaggio collaterale, un sistema pulito funziona in modo più efficiente e anche altre applicazioni software potrebbero risultare più stabili e veloci.

Consulta la guida di Windows per ulteriori informazioni sull'utilizzo di strumenti come **ScanDisk/Verifica errori**, **Defrag** e **Pulizia disco**.

Usare la guida di Windows

1 Clicca sul pulsante Start e seleziona Guida (oppure Guida in linea e supporto tecnico per gli utenti di Windows XP) per richiamare le guide di Windows.

2 Ora, clicca sulla sezione Indice o Trova e inserisci parole chiave come “ScanDisk” (Windows 98/ME); inserisci nella barra Cerca la stringa di testo “Errori disco” (Windows 2000/XP), “Defrag” e “Pulizia disco” per trovare le guide che ti spiegheranno come usare questi strumenti.

Il gioco si blocca o si chiude inaspettatamente?

Quando usi giochi che sfruttano una versione recente di DirectX, devi assicurarti che sul tuo computer sia installata l'ultima versione del driver della scheda video. In tal modo, puoi risolvere molti problemi di blocco dei giochi.

• **Per prima cosa**, prova a scaricare i driver più recenti dal sito del produttore della scheda video. Qui sotto troverai un elenco dei più noti **produttori di schede video**:

Asus: <http://www.asus.com>

ATI: <http://www.ati.com>

Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>

Guillemot: <http://www.guillemot.com>

Hercules: <http://www.hercules.com>

• **Se non noti alcun miglioramento**, prova a scaricare gli ultimi aggiornamenti forniti dal **produttore del chipset della scheda video**:

nVidia: <http://www.nvidia.com>

ATI: <http://www.ati.com>

Power VR: <http://www.powervr.com>

Matrox: <http://www.matrox.com>

S3: <http://www.s3graphics.com>

Intel: <http://www.intel.com>

SIS: <http://www.sis.com>

• L'audio è intermittente o si inceppa? Il suono va e viene? Prova a scaricare e a installare i **driver più recenti della scheda audio**:

Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>

C-Media: <http://www.cmedia.com.tw>

Diamond: <http://www.diamondmm.com>

ESS: <http://www.esstech.com>

Videologic: <http://www.videologic.com>

Yamaha: <http://www.yamaha.com>

Come terminare tutti i processi in background non necessari

Nota importante: dopo aver giocato, ripristina i processi di background riavviando il sistema. In tal modo, tutti i processi di background che hai terminato verranno **riattivati automaticamente**.

Windows 98/ME

1 Tieni premuta la combinazione di tasti Ctrl + Alt + Canc. Apparirà la finestra di dialogo Termina applicazione, che elenca tutti i processi di background in esecuzione sul sistema.

2 Per terminare un processo di background, clicca sul suo nome (presente nell'elenco delle applicazioni in esecuzione), quindi sul pulsante Termina operazione.

Nota: è essenziale ricordarti che **NON DEVI TERMINARE** i processi di background chiamati **Explorer** e **Systray**, in quanto necessari al funzionamento di Windows. Tutti gli altri possono essere terminati.

3 La finestra di dialogo Termina applicazione si chiuderà e il processo indicato verrà terminato. Ripeti i passaggi specificati per terminare altri processi di background.

Windows 2000/XP Professional

1 Tieni premuta la combinazione di tasti Ctrl + Alt + Canc. Apparirà la finestra di dialogo Protezione di Windows.

2 Clicca su Task Manager per aprire il Task Manager di Windows. Per terminare l'esecuzione di un programma in background, clicca sul suo nome presente nella scheda Applicazioni, quindi sul pulsante Termina operazione.

Nota: a seconda delle impostazioni di sistema, premendo Ctrl + Alt + Canc su certi sistemi Windows 2000/XP Professional al posto della finestra di dialogo Protezione di Windows appare direttamente il Task Manager di Windows.

Windows XP Home

1 Tieni premuta la combinazione di tasti Ctrl + Alt + Canc. Apparirà il Task Manager di Windows.

2 Per terminare un processo di background, clicca sul suo nome della scheda Applicazioni, quindi clicca sul pulsante Termina operazione.

Se decidi di rivolgerti alla hotline:

Prima di chiamare, assicurati di trovarti **davanti al computer** avendo a portata di mano le informazioni elencate di seguito (consulta la sezione "Controlla i requisiti di sistema"), pronto a prendere nota:

• Marca e modello del PC

• Tipo di processore

• Sistema operativo, incluso il numero di versione, se possibile (esempi: Windows® 98, Windows® ME)

• Quantità di RAM (memoria)

• Dati sulle schede video e audio e sui relativi driver

SOMMARIO

Introduzione	2	Abilità	23
Cosa si trova in questo manuale	2	Talenti	25
Che cosa è avvenuto finora	2	Talenti epici	32
Come iniziare	2	Incantesimi	41
Il file Readme	2	Bardo	41
Requisiti di sistema	3	Chierico	42
Impostazione e installazione	3	Druido	44
Nuovi comandi della visuale	4	Paladino	45
Luoghi e personaggi	4	Ranger	46
Città e sotterranei	4	Stregone/mago	46
I personaggi dell'avventura	5	Incantesimi epici	49
Bestie	6	Come lanciare	49
La campagna: <i>Hordes of the Underdark</i> ™	7	Scegliere un incantesimo epico	49
Prontuario del giocatore	8	Oggetti	50
Creazione del personaggio	8	Proiettili da lancio	50
Esperienza e aumento di livello	8	Nuove armi	50
Cambio di allineamento	8	Oggetti magici potenti	51
Compagni	9	Veleni	51
Regole epiche	9	Creazione e potenziamento di oggetti	51
Classi primarie	9	Creare	51
Barbaro	9	Come creare un oggetto	53
Bardo	10	Potenziamento	53
Chierico	10	Strumenti	54
Druido	10	Set grafici	54
Guerriero	11	Gruppo di strumenti Aurora: guida e nuove caratteristiche	54
Monaco	11	Consigli per gli script	55
Paladino	11	Grafici e tabelle	56
Ranger	12	Icone degli incantesimi	61
Ladro	12	Riconoscimenti	65
Stregone	12	Supporto tecnico	68
Mago	13		
Classi di prestigio	13		
Arciere arcano	13		
Assassino	14		
Guardia nera	14		
Campione di Torm	15		
Difensore nanesco	16		
Esploratore arpista	17		
Signore pallido	18		
Discepolo del drago rosso	19		
Mutaforma	20		
Ombra danzante	21		
Maestro d'armi	22		

INTRODUZIONE

Neverwinter Nights™ continua la rivoluzione del gioco di ruolo epico con l'espansione *Hordes of the Underdark™*, che propone nuovi mostri, classi di prestigio, armi, talenti, abilità e incantesimi! Affronta in un'avventura a giocatore singolo completamente nuova! I dungeon master potranno inoltre creare esperienze ancora più coinvolgenti, con cinque nuovi set grafici e una decina di modelli di creature.

Cosa si trova in questo manuale

Questo manuale descrive le migliori apportate alle regole e fornisce le descrizioni di tutte le nuove caratteristiche, come abilità, talenti, incantesimi e armi. Quando necessario, ti consigliamo di fare riferimento al manuale della versione originale di *Neverwinter Nights™*.

Che cosa è avvenuto finora

Sei appena fuggito dopo una lunga permanenza nel Piano dell'Ombra. Le tue avventure in quell'oscura dimensione ti hanno trasformato: dal novellino spaesato che eri, ora sei diventato un esperto avventuriero. La fuga da quel piano ha fatto di te l'eroe dei racconti in mille taverne, nonché l'idolo di molti ragazzini che sperano di emulare le tue gesta.

Sotto la città di Profondacqua giace il Buio Profondo: da quel luogo, le armate delle tenebre sono sorte per assediare la scintillante città. Tu ti sei offerto di salvare Profondacqua: così facendo trascenderai le pagine dei libri di storia, riservate agli eroi mortali, e conquisterai il tuo posto nell'olimpio dei grandi e delle loro epiche imprese.

COME INIZIARE

Il file Readme

Il CD-ROM di *Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark* contiene il file Readme, dove potrai consultare l'accordo di licenza e le informazioni più aggiornate relative al gioco. Ti consigliamo vivamente di leggere questo file, per conoscere tutte le modifiche apportate dopo la stampa di questo manuale.

Per visualizzare il file, clicca due volte sulla cartella *Hordes of the Underdark*, situata sul disco del tuo computer (solitamente in C:\NeverwinterNights\NWN\documenti). È anche possibile visualizzare il file Readme cliccando sul pulsante Start, nella barra delle applicazioni di Windows®, e selezionando quindi Programmi, *Neverwinter Nights* e HoTUreadme.txt.

Requisiti di sistema

Sistema operativo:	Windows® 98/ME/2000SP2/XP
Processore:	800 MHz (1,3 GHz o superiore consigliato)
Memoria:	128 MB di RAM (256 MB consigliati) 256 MB di RAM per Windows® XP (512 MB di RAM consigliati per Windows® XP)
Spazio su disco:	1,5 GB di spazio libero
Unità CD-ROM:	8x
Video:	Scheda video da 32 MB di memoria e supporto T&L hardware* (scheda video da 64 MB di memoria e supporto T&L hardware* consigliata)
Audio:	Scheda audio certificata DirectX®*
Multigiocatore:	LAN con protocollo TCP/IP o connessione a Internet (richiede modem a 56 kbps o superiore)
DirectX®:	DirectX® versione 8.1b o superiore
*Indica che la scheda deve essere compatibile con DirectX® versione 8.1b o superiore.	

Impostazione e installazione

1. Avvia Windows® 98/ME/2000SP2/XP.
2. Inserisci il CD-ROM di gioco di *Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark* nell'unità CD-ROM.
3. Se la funzione di AutoPlay è attiva, dovrebbe comparire la schermata dei titoli. Se la funzione di AutoPlay non è attiva, o se l'installazione non viene avviata automaticamente, clicca sul pulsante Start, nella barra delle applicazioni di Windows®, quindi su Esegui.... Digita D:\Setup e clicca su OK. **Nota:** se la tua unità CD-ROM è assegnata a una lettera diversa da D, utilizza quella giusta in sostituzione.
4. Segui le istruzioni su schermo per portare a compimento l'installazione dal CD-ROM di *Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark*.
5. Una volta completata l'installazione, clicca sul pulsante Start, nella barra delle applicazioni di Windows®, e seleziona Programmi\Neverwinter Nights\Neverwinter Nights per avviare il gioco.

Nota: quando utilizzi il programma, il disco di gioco deve trovarsi all'interno dell'unità CD-ROM.

Installazione di DirectX®

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark richiede DirectX® 8.1b o superiore per funzionare. Se non hai installato DirectX® 8.1b o superiore nel tuo computer, clicca su Sì quando ti viene chiesto se desideri installarlo.

NUOVI COMANDI DELLA VISUALE

La visuale predefinita è stata ora modificata in un'inquadratura in terza persona, da dietro le spalle del personaggio. Inoltre, è stato ampliato il campo di questa inquadratura. Ora è possibile portare la visuale a poche decine di centimetri dal personaggio, oppure ridurre il livello di zoom per ottenere una vista d'insieme dell'ambiente. Inoltre, ora l'inclinazione della visuale passa da -180 gradi a -1 grado, per fornire una prospettiva realistica in soggettiva. I comandi della visuale sono riportati di seguito:

Visuali

Normale: visuale con posizione fissa.

Inseguimento: visuale bloccata che segue il personaggio da dietro le sue spalle.

- Premi il tasto * (asterisco) sul tastierino numerico per spostarti fra le visuali.

Rotellina del mouse

- Tieni premuta la rotellina del mouse per cambiare visuale.
- Ruota la rotellina del mouse in avanti per ingrandire la visuale.
- Ruota la rotellina del mouse indietro per ridurre la visuale.

Tastiera

Visuale normale

Tasto	Azione
Ins	Visuale in alto (da sopra)
Canc	Visuale in basso (vista dall'orizzonte)
PagGiù (premuto)	Ritorno alla visuale predefinita
Home	Ingrandimento massimo della visuale
Fine	Riduzione massima della visuale
PagSu/PagGiù	Visuale su/giù

Visuale a inseguimento

Tasto	Azione
Ins	Visuale in alto (da sopra)
Canc	Visuale in basso (vista dall'orizzonte)
PagGiù (premuto)	Ritorno alla visuale predefinita
PagSu/PagGiù	Visuale su/giù

LUOGHI E PERSONAGGI

Città e sotterranei

Profondacqua

Profondacqua è il centro abitato più importante della Costa della Spada: molti la conoscono con il nome di Città delle Meraviglie. Si tratta di un importante snodo commerciale, profondamente dedito all'innovazione, situato in posizione ideale accanto a un ottimo porto. La vita dei suoi cittadini trascorre normalmente ormai da molti anni, ma sotto le fondamenta dei palazzi qualcosa è in agitazione, poiché la città sorge sopra un sotterraneo noto come Tanoscuro. Ora Profondacqua deve affrontare una delle peggiori crisi di tutta la sua storia, perché ciò che era celato nelle profondità della terra è tornato a imperversare. Drow, beholder e i pericolosi mind flyer stringono d'assedio la città.

Tanoscuro

Il folle mago Halaster Neromanto ha realizzato migliaia di tunnel sotto la città di Profondacqua, creando un labirinto oscuro e molto pericoloso. Lì egli nascose i suoi tesori, i suoi esperimenti e tutto ciò di cui aveva bisogno. Grazie alle potenti creature piegate alla sua volontà, Halaster ha popolato il mutevole sotterraneo con le più orrende bestie esistenti. Pochi avventurieri sono usciti indenni dalle oscure profondità di Tanoscuro e coloro che ci sono riusciti si sono guadagnati fama e rispetto.

Buio Profondo

Sotto la superficie terrestre esistono interi ordini sociali, imperi che sorgono e scompaiono senza neppure l'idea che, sopra di loro, esista un altro mondo. I più crudeli fra i signori di Buio Profondo sono i drow: questi perversi cugini dei nobili elfi hanno realizzato maestose città, che costellano il reame senza luce. Le sconfinite distese che si estendono fra i pochi luoghi civilizzati sono poi abitate da creature abominevoli e da culture ancora più pericolose di quella dei drow.

I personaggi dell'avventura

Durnan



Si tratta di un ex avventuriero, che attualmente gestisce una piccola locanda chiamata "Al portale assonnato". Ad aiutarlo a badare al locale sono sua moglie Mhaere, anche lei avventuriera in pensione, e sua figlia Tamsil. La locanda è famosa perché, a quanto si dice, sorge esattamente sopra l'orribile sotterraneo noto come Tanoscuro.

Valsharess



Questo drow femmina è l'enigmatico e misterioso comandante del potente esercito di Buio Profondo che minaccia Profondacqua. Valsharess (che, in lingua drow, significa "regina") è il titolo che costei si è scelta da sola: il suo vero nome rimane un mistero per tutti. Grazie all'uso della forza e delle arti della diplomazia, Valsharess è riuscita a unire i nemici della sua gente, creando un potente esercito che minaccia di abbattere la più potente città di Faerun. Ben poco si sa di lei, se non che, insieme alle sue forze, è riuscita a impadronirsi di una potente forma di magia del fuoco. Intelligente e fiera, nella sua mente la vittoria finale non è mai in dubbio.

Deekin



Questo coboldo è un bardo di grande capacità: i suoi talenti si sono affinati grazie all'attenta guida del drago bianco che lo ha addestrato. Il passato è però da lungo tempo trascorso, perché Deekin ha viaggiato molto e ha persino preso parte al salvataggio del mondo dalla città volante di Undrentide.

Daelan



Questo barbaro mezzorco dal carattere sanguinario è famoso per la sua forza e ferocia. Egli è giunto presso la locanda "Al portale assonnato" per dare una mano nella lotta contro le forze di Buio Profondo.

Linu



Linu, una chierica elfica, è di animo nobile e gentile, ma quando si tratta di difendere i suoi compagni si batte con tenacia e abilità. Quando la città di Profondacqua ha inviato la sua richiesta di aiuto, si è affrettata a raggiungerla il più velocemente possibile.

Sharwyn



Questo bardo guerriero non arretra mai in battaglia, in quanto è convinta di poter vincere sempre: il suo coraggio la porta a essere sempre certa della vittoria, anche quando la situazione volge a suo sfavore. Combattiva e ardente, è alla costante ricerca di nuove musiche da aggiungere al proprio repertorio.

Tomi



Questo halfling, che non riesce mai a restare a lungo lontano dai guai, è famoso per riuscire a finire nelle avventure più folli che si possano immaginare, trascinando con sé i suoi compagni. Dal gran cuore e rapido di piede, è l'amico ideale per coloro che non si preoccupano di dover tenere sempre sotto controllo i propri averi.

Bestie

L'oscurità cela innumerevoli sorprese. Di seguito trovi soltanto un breve campionario di ciò che ti attende nel Buio Profondo.

Beholder



Noto anche come "globo dai molti occhi" e come "occhio tiranno", il beholder è un vero e proprio incubo. Dai suoi peduncoli è in grado di emettere raggi energetici, che bloccano o eliminano gli avversari: in un batter d'occhio. Inoltre, il grande bulbo oculare centrale può rendere inefficaci tutti gli incantesimi di un avventuriero, lasciandolo indifeso.

Drider



Si tratta di creature assetate di sangue, che giacciono celate nelle profondità della terra, in attesa che una sventurata preda capiti loro a tiro. Tutti i drow devono superare una prova speciale, imposta dalla loro dea Lolth: coloro che falliscono vengono condannati a vivere nell'abominevole condizione di mezzo ragno e mezzo drow. Drow e drider si odiano in modo viscerale.

Cubo gelatinoso



Questo cubo, quasi trasparente, si sposta lentamente lungo i corridoi dei sotterranei e negli antri delle caverne, cibandosi di carogne, creature e rifiuti. È in grado di immobilizzare e divorare un avventuriero incauto nel giro di pochi istanti.

Illithid



Queste mostruosità irte di tentacoli, note anche come mind flyer, sono solitamente deboli nel corpo, ma potenti nella mente. I loro attacchi psichici, veramente impareggiabili, possono paralizzare un avversario, concedendo alla creatura il tempo necessario per avvolgere il cranio della vittima con i propri tentacoli e risucchiare il cervello. Questo tipo di attacco porta alla morte pressoché chiunque lo subisca. I mind flyer sono inoltre capaci di dare vita a illusioni estremamente realistiche, molto difficili da svelare.

LA CAMPAGNA: HORDES OF THE UNDERDARK™

Questi moduli faranno compagnia al tuo personaggio dai livelli compresi fra il 12 e il 15 fino agli eroici livelli epici. Dopo aver concluso la campagna, noterai però che ci saranno ancora alcuni talenti e incantesimi epici per i quali il tuo personaggio non disporrà ancora dei requisiti necessari: questo perché ora il limite massimo di livelli per *Hordes of the Underdark* è stato portato a 40! In questo modo vieni incoraggiato a giocare online, beneficiando del meraviglioso ambiente multigiocatore, che ti permette di interagire con altri giocatori mentre il tuo personaggio viaggia e accumula esperienza.

PRONTUARIO DEL GIOCATORE

Hordes of the Underdark è un'avventura che mette a disposizione del tuo personaggio abilità e talenti completamente nuovi.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Hordes of the Underdark richiede un personaggio di alto livello: Buio Profondo non è un luogo che si addice ad avventurieri inesperti.

Puoi decidere di proseguire nel gioco con un personaggio proveniente da *Shadows of Undrentide*, dall'originale *Neverwinter Nights*, oppure decidere di utilizzare un eroe predefinito. *Hordes of the Underdark* introduce inoltre una nuova funzionalità atta ad aiutarti a personalizzare i personaggi predefiniti che vengono messi a tua disposizione. Seleziona il personaggio che più si avvicina alle tue preferenze, quindi clicca sul pulsante **Personalizza**: in questo modo potrai modificarne l'aspetto, il ritratto, il set audio e il sesso. **Nota**: è anche possibile personalizzare qualsiasi altro personaggio esistente, invece di sceglierne uno di quelli predefiniti presenti nel gioco.

Se cominci a giocare con un personaggio di livello inferiore al 12, avrai la possibilità di salire automaticamente fino al livello 15, oppure di eseguire personalmente la procedura di aumento di livello. I personaggi di livello 12 o superiore sono ammessi al gioco, ma tieni sempre presente che più elevato sarà il livello del personaggio, meno risulteranno difficili le sfide poste da *Hordes of the Underdark*.

ESPERIENZA E AUMENTO DI LIVELLO

Più procedi nel corso dell'avventura, maggiore esperienza verrà accumulata dal tuo personaggio. Quando raggiungi una quantità predefinita, il tuo eroe può salire di livello. Questo procedimento potenzia il tuo personaggio e lo rende capace di affrontare al meglio le avventure che ancora lo attendono. Nella parte finale di questo manuale sono presenti delle tabelle che riepilogano la quantità di esperienza necessaria per accedere ai vari livelli.

Livello di classe: il numero di livelli accumulati dal personaggio in una determinata classe. Se l'eroe ha più di una classe, questo valore è inferiore al livello del personaggio. Per esempio: Andorian è un guerriero di livello 8 e un mago di livello 7. Pertanto, ha come livello di classe 8 come guerriero e 7 come mago.

Livello personaggio: la somma di tutti i livelli di classe. Sempre usando l'esempio precedente, Andorian avrebbe un livello personaggio pari a 15.

CAMBIO DI ALLINEAMENTO

Se il tuo personaggio agisce in modo non appropriato per il suo allineamento, le sue azioni possono provocare un cambiamento del medesimo, da buono a malvagio, da legale a caotico, e così via. L'entità di questo mutamento varia a seconda di quello che fai: a volte, può arrivare a conseguenze estreme.

Se, per esempio, un paladino compie un atto incredibilmente malvagio o caotico, che cambia il suo normale allineamento legale buono, non potrà più essere considerato un paladino! Buona parte delle azioni non perfettamente pertinenti al personaggio creano dei cambiamenti di allineamento trascurabili: in fondo è possibile che un personaggio buono abbia una giornataccia e tratti in malo modo un negoziante, senza per questo subire conseguenze tragiche. Se, però, questo personaggio si fa prendere la mano e uccide il mercante, andrà incontro a un notevole spostamento in direzione del male.

I personaggi con allineamento buono subiranno dei "colpi" più gravi alla loro condizione, eseguendo un atto malvagio, di quanto subirebbe un personaggio neutrale (lo stesso discorso vale per personaggi malvagi che compiono una buona azione).

COMPAGNI

Puoi arrivare ad avere due compagni in contemporanea: se ne assoldi un terzo, il primo che si era unito a te abbandonerà automaticamente il gruppo.

Seguaci: di tanto in tanto, al tuo gruppo si uniranno temporaneamente dei personaggi importanti ai fini dell'avventura. Questi seguaci non vengono considerati nel conteggio dei compagni e, ricordalo sempre, possono decidere di andarsene in qualsiasi momento.

REGOLE EPICHE

Le regole epiche sono quelle che permetteranno al tuo personaggio di sviluppare ulteriormente la propria carriera di avventuriero. Prima che le caratteristiche dei livelli epici si rendano disponibili, il tuo eroe deve raggiungere almeno il livello personaggio 21.

Esempi

True Blood, un guerriero, diventa un guerriero epico nel momento in cui il suo livello personaggio arriva a 21. In un altro esempio, Damien è un ladro di livello 9 e un assassino di livello 10: questo porta a 19 il suo livello personaggio. Dal momento che quella dell'assassino è una classe di prestigio, non può superare il livello di classe 10 fino a quando l'eroe non ha un livello personaggio di 20. Una volta conquistato un altro livello, Damien raggiungerà il livello personaggio 20 e potrà utilizzare il prossimo livello come assassino, divenendo così un assassino e un ladro epico.

CLASSI PRIMARIE

Ci sono undici classi di base, dalle quali tutti i personaggi inizieranno le proprie carriere di avventurieri. Le caratteristiche principali di queste classi sono discusse nel manuale della versione originale di *Neverwinter Nights*.

La sezione Grafici e tabelle, a pagina 56, contiene diverse tabelle che evidenziano gli avanzamenti di classe, con relativi bonus di attacco e di tiro salvezza.



Barbaro

Il barbaro epico è un combattente furioso, in grado di fare letteralmente a pezzi i suoi avversari con una facilità terrificante. Si tratta di una vera e propria furia personificata.

Dado vita: d12.

Punti abilità per livello aggiuntivo: 4 + modificatore Int.

Talenti bonus: il barbaro epico ottiene un talento bonus ogni quattro livelli successivi il 20.

Talenti bonus del barbaro epico: Pelledura, Riduzione danno epico, Colpo critico devastante, Robustezza epica, Valore epico, Furia possente, Arma focalizzata, Colpo distruttore, Iniziativa superiore, Furia terrificante, Rabbia tonante.

Consigli per la classe di prestigio

I barbari sono perfetti come guardie nere, difensori naneschi o maestri d'armi.



Bardo

La musica del bardo epico è oltre ogni ispirazione, ogni incoraggiamento, ogni perfezione. Con una semplice canzone, il bardo è in grado di indebolire la più crudele fra le creature, o di spingere i propri compagni ad atti di coraggio ed eroismo.

Dado vita: d6.

Punti abilità per livello aggiuntivo: 4 + modificatore Int.

Talenti bonus: il bardo epico ottiene un talento bonus ogni tre livelli successivi il 20.

Talenti bonus del bardo epico: Canzone maledetta, Abilità focalizzata epica, Volontà epica, Grande carisma, Grande destrezza, Incantesimi in combattimento potenziato, Ispirazione durevole, Incantesimo focalizzato epico.

Consigli per la classe di prestigio

Il bardo è il personaggio ideale per la carriera di ombra danzante o di esploratore arpista. I bardi orientati al combattimento possono trarre vantaggio dal divenire discepoli del drago.



Chierico

Il chierico epico è fra i membri più rispettati della propria gerarchia ecclesiastica, della quale diffonde il verbo agendo come emissario della chiesa. Il chierico epico dispone di un grande potere e gode del rispetto di tutti.

Dado vita: d8.

Punti abilità per livello aggiuntivo: 2 + modificatore Int.

Talenti bonus: il chierico epico ottiene un talento bonus ogni tre livelli successivi il 20.

Talenti bonus del chierico epico: Pelledura, Incantesimi rapidi automatici, Incantesimi silenziosi automatici, Incantesimi immobili automatici, Incantesimo focalizzato epico, Incantesimo inarrestabile epico, Grande saggezza, Incantesimi in combattimento potenziato, Scacciare piano.

Consigli per la classe di prestigio

I chierici più battaglieri dovrebbero diventare campioni di Torm. I chierici malvagi, invece, sono delle ottime guardie nere.

I domini e come scacciare gli esterni

Nota: gli esterni sono stati potenziati. Ora essi offrono una resistenza allo scacciare identica al valore di resistenza agli incantesimi (soltanto i chierici buoni o malvagi possono scacciarli anche senza essere dotati del nuovo talento Scacciare piano). Se disponi del talento Scacciare piano, gli esterni vengono indeboliti e utilizzano solo la metà della resistenza agli incantesimi come resistenza allo scacciare.



Druido

La natura è dominata da poderose forze primarie e il druido epico è in grado di piegarle alla sua volontà. Questo personaggio è un potente simbolo del mondo naturale. Per il bene di tutti, egli è chiamato a usare i suoi poteri con grande senso di responsabilità.

Dado vita: d8.

Punti abilità per livello aggiuntivo: 4 + modificatore Int.

Talenti bonus: il druido epico ottiene un talento bonus ogni quattro livelli successivi il 20.

Talenti bonus del druido epico: Incantesimi rapidi automatici, Incantesimi silenziosi automatici, Incantesimi immobili automatici, Forma di drago, Resistenza energetica, Incantesimo focalizzato epico, Incantesimo inarrestabile epico, Grande saggezza, Incantesimi in combattimento potenziato.

Consigli per la classe di prestigio

La classe di prestigio che amplifica maggiormente le capacità del druido è quella del mutaforma.



Guerriero

Il guerriero epico, che si è fatto strada tra le fila dei combattenti più esperti, è un vero e proprio maestro dell'arte della guerra. Questo eroe, che è ben più di un semplice spadaccino, sa come avere la meglio contro i suoi avversari in qualsiasi situazione. Anche se la strada per raggiungere questo livello di abilità è stata lunga e faticosa, il guerriero epico è soltanto all'inizio di un altro cammino, che lo condurrà nel reame degli dei e di altri esseri di immenso potere.

Dado vita: d10.

Punti abilità per livello aggiuntivo: 2 + modificatore Int.

Talenti bonus: il guerriero epico ottiene un talento bonus ogni due livelli successivi il 20.

Talenti bonus del guerriero epico: Pelledura, Riduzione danno, Colpo critico devastante, Valore epico, Robustezza epica, Arma focalizzata epica, Specializzazione in un'arma epica, Pugno stordente potenziato, Attacco turbinante potenziato, Colpo distruttore, Iniziativa superiore.

Consigli per la classe di prestigio

I guerrieri hanno molte opzioni a disposizione: guardia nera, difensore nanesco o maestro d'armi sono fra le scelte migliori. I guerrieri elfi e mezzelfi che utilizzano un arco possono prendere in considerazione l'idea di diventare arcieri arcani.



Monaco

La velocità, la potenza, la grazia e la forza di volontà di un monaco epico non conoscono eguali fra i mortali. I poteri di questo personaggio continuano a crescere, man mano che rescinde i legami con il mondo mortale, raggiungendo una tranquillità interiore al di fuori della portata degli altri.

Dado vita: d8.

Punti abilità per livello aggiuntivo: 4 + modificatore Int.

Talenti bonus: il monaco epico ottiene un talento bonus ogni cinque livelli successivi il 20.

Speciale: ogni 3 livelli, la velocità di movimento del monaco aumenta di un 10% aggiuntivo.

Talenti bonus del monaco epico: Pelledura, Riduzione danno, Resistenza energetica, Robustezza epica, Colpo ki potenziato, Resistenza agli incantesimi potenziata, Pugno stordente potenziato, Auto-occultamento.

Consigli per la classe di prestigio

I monaci furtivi troveranno un'ottima scelta nell'ombra danzante. I personaggi più devoti possono invece prendere in considerazione il campione di Torm.



Paladino

Sempre in prima linea nella battaglia contro il caos e il male che affliggono il mondo, il paladino epico è una vera e propria luce di speranza per tutti coloro che sono schierati dalla parte del bene.

Dado vita: d10.

Punti abilità per livello aggiuntivo: 2 + modificatore Int.

Talenti bonus: il paladino epico ottiene un talento bonus ogni tre livelli successivi il 20.

Talenti bonus del paladino epico: Pelledura, Colpo critico devastante, Robustezza epica, Arma focalizzata epica, Valore epico, Reputazione epica, Grande punizione, Incantesimi in combattimento potenziato, Colpo distruttore, Salute perfetta, Scacciare piano.

Consigli per la classe di prestigio

La classe di prestigio campione di Torm migliora le già considerevoli abilità del paladino nel combattimento corpo a corpo e nella difesa.



Ranger

Il ranger epico si muove nel mondo naturale con leggiadria letale e con mente acuta. Si tratta di un protettore e di un cacciatore, e i poteri a sua disposizione riflettono questa duplice natura.

Dado vita: d10.

Punti abilità per livello aggiuntivo: 4 + modificatore Int.

Talenti bonus: il ranger epico ottiene un talento bonus ogni tre livelli successivi il 20.

Talenti bonus del ranger epico: Bandisci nemici, Velocità fulminea, Robustezza epica, Valore epico, Arma focalizzata epica, Nemico preferito, Incantesimi in combattimento potenziato.

Consigli per la classe di prestigio

Il ranger, quando viene unito ai livelli da mago o da stregone, si rivela essere l'arciere arcano perfetto.



Ladro

Il ladro più esperto in assoluto, con abilità leggendarie e autore di furti mirabolanti: il ladro epico è maestro d'astuzia, inganno e furtività.

Dado vita: d6.

Punti abilità per livello aggiuntivo: 8 + modificatore Int.

Talenti bonus: il ladro epico ottiene un talento bonus ogni quattro livelli successivi il 20.

Talenti bonus del ladro epico: Velocità fulminea, Colpo paralizzante, Tiro difensivo, Schivare epico, Reputazione epica, Abilità focalizzata epica, Evasione potenziata, Attacco furtivo potenziato, Opportunista, Auto-occultamento, Dominio dell'abilità, Mente sfuggente, Iniziativa superiore.

Speciale: Attacco furtivo continua a migliorare di 1d6 per ogni livello dispari raggiunto dal ladro epico.

Consigli per la classe di prestigio

I ladri sono ottimi assassini e ombre danzanti.



Stregone

Lo stregone epico è un essere che ha superato il mito. Eppure la sete di un potere sempre più grande non si estingue mai, e per questo si spinge sempre oltre, scoprendo e dominando nuove forme di magia.

Dado vita: d4.

Punti abilità per livello aggiuntivo: 2 + modificatore Int.

Talenti bonus: lo stregone epico ottiene un talento bonus ogni tre livelli successivi il 20.

Talenti bonus dello stregone epico: Incantesimi rapidi automatici, Incantesimi silenziosi automatici, Incantesimi immobili automatici, Resistenza energetica, Incantesimo focalizzato epico, Incantesimo inarrestabile epico, Incantesimi in combattimento potenziato.

Consigli per la classe di prestigio

Gli stregoni sono ideali per diventare discepoli del drago e signori pallidi.



Mago

La conoscenza è potere e la sua ricerca non ha mai fine. Il mago epico può attingere a una riserva di arcano sapere che non si esaurisce mai.

Dado vita: d4.

Punti abilità per livello aggiuntivo: 2 + modificatore Int.

Talenti bonus: il mago epico ottiene un talento bonus ogni tre livelli successivi il 20.

Talenti bonus dello stregone epico: Incantesimi rapidi automatici, Incantesimi silenziosi automatici, Incantesimi immobili automatici, Incantesimo focalizzato epico, Incantesimo inarrestabile epico, Grande intelligenza, Incantesimi in combattimento potenziato.

Consigli per la classe di prestigio

Il signore pallido è un'ottima classe di prestigio, che consente di potenziare le abilità del mago.

CLASSI DI PRESTIGIO

Le classi di prestigio sono equiparabili a quelle primarie, con l'eccezione che prima di essere raggiunte richiedono determinati requisiti. Una classe di prestigio non può mai essere scelta per un personaggio iniziale: può essere raggiunta solo tramite un attento percorso di sviluppo. Tieni sempre presente quelli che sono i requisiti, prima di decidere quale classe di prestigio ti interessa.

Anche le classi di prestigio possono arrivare al livello epico, anche se i meccanismi che ne regolano il funzionamento sono leggermente diversi da quelli delle classi normali. Una volta raggiunto il livello 10, l'avanzamento in una classe di prestigio si interrompe fino a quando il livello personaggio totale dell'eroe (la somma di tutti i livelli di classe) non è pari o superiore a 20. Una volta superata questa soglia, il personaggio può riprendere a crescere nella classe di prestigio, raggiungendo il livello 11 e quelli successivi.



Arciere arcano

L'arciere arcano, signore delle bande di guerrieri elfici, è un combattente addestrato nell'uso della magia come supplemento alla sua abilità in battaglia.

Nota: la classe di prestigio arciere arcano è disponibile nell'espansione *Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide* (che fa parte di *Neverwinter Nights Gold*). Se non hai installato *Shadows of Undrentide*, non potrai utilizzare questa classe di prestigio. Per ulteriori informazioni sulla classe di prestigio arciere arcano, fai riferimento al manuale di *Shadows of Undrentide* o a quello di *Neverwinter Nights Gold*.

Arciere arcano epico

L'arciere arcano epico è in sostanza l'estensione vivente del proprio arco. Gli esseri inferiori possono soltanto rimanere stupiti di fronte alle meraviglie di cui è capace.

Dado vita: d8.

Punti abilità per livello aggiuntivo: 4 + modificatore Int.

Talenti bonus: l'arciere arcano ottiene un talento bonus ogni quattro livelli.

Talenti bonus dell'arciere arcano epico: Colpo critico devastante (arco corto, arco lungo), Valore epico, Riflessi epici, Robustezza epica, Arma focalizzata epica (arco corto, arco lungo), Grande destrezza, Incantesimi in combattimento potenziato, Colpo distruttore (arco corto, arco lungo).

Speciale:

Incanta freccia. Per ogni due livelli superiori al 9, la potenza delle frecce scoccate dall'arciere arcano aumenta di +1.



Assassino

L'assassino è un maestro nel mettere a segno colpi fulminei e mortali. Spesso gli assassini svolgono la funzione di spie, informatori, killer a pagamento o vendicatori: le loro abilità in diverse arti oscure permettono di portare a compimento missioni di morte con precisione assoluta.

Al contrario della guardia nera, l'assassino non è malvagio per via della devozione ai poteri oscuri, quanto piuttosto per una totale mancanza di valori etici e morali.

Nota: la classe di prestigio assassino è disponibile nell'espansione *Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide* (che fa parte di *Neverwinter Nights Gold*). Se non hai installato *Shadows of Undrentide*, non potrai utilizzare questa classe di prestigio.

Per ulteriori informazioni sulla classe di prestigio assassino, fai riferimento al manuale di *Shadows of Undrentide* o a quello di *Neverwinter Nights Gold*.

Assassino epico

L'assassino epico è in grado di scivolare non visto fra le ombre, attendendo che il proprio bersaglio sia vulnerabile, colpendo con la rapidità di un cobra e lasciando dietro di sé un freddo cadavere.

Dado vita: d6.

Punti abilità per livello aggiuntivo: 4 + modificatore Int.

Talenti bonus: l'assassino ottiene un talento bonus ogni quattro livelli.

Talenti bonus dell'assassino epico: Riflessi epici, Abilità focalizzata epica (Nascondersi), Grande destrezza, Incantesimi in combattimento potenziato, Attacco furtivo potenziato, Auto-occultamento, Iniziativa superiore.

Speciale:

Attacco furtivo: Migliora di +1d6 per ogni due livelli superiori al 9.

Tiro salvezza contro il veleno: +1 aggiuntivo per ogni 2 livelli successivi al 10 al tiro salvezza contro il veleno dell'assassino.



Guardia nera

La guardia nera è la personificazione del male. Egli non è niente più che un mostro mortale, un cavaliere nero che si è macchiato delle azioni più turpi. Una guardia nera è un nemico di prima categoria ed è in grado di eguagliare con i suoi poteri la forza del paladino, operando però nel campo delle tenebre.

Nota: la classe di prestigio guardia nera è disponibile nell'espansione *Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide* (che fa parte di *Neverwinter Nights Gold*). Se non hai installato *Shadows of Undrentide*, non potrai utilizzare questa classe di prestigio.

Per ulteriori informazioni sulla classe di prestigio guardia nera, fai riferimento al manuale di *Shadows of Undrentide* o a quello di *Neverwinter Nights Gold*.

Guardia nera epica

La guardia nera è un riflesso malvagio del paladino epico: da ogni poro del suo corpo fuoriescono i miasmi dell'energia oscura.

Dado vita: d10.

Punti abilità per livello aggiuntivo: 2 + modificatore Int.

Talenti bonus: la guardia nera ottiene un talento bonus ogni tre livelli.

Talenti bonus della guardia nera epica: Pelledura, Colpo critico devastante, Robustezza epica, Demone epico, Valore epico, Reputazione epica, Arma focalizzata epica, Grande punizione, Incantesimi in combattimento potenziato, Attacco furtivo potenziato, Colpo distruttore, Salute perfetta, Scacciare piano.

Speciale:

Attacco furtivo: Migliora di +1d6 per ogni tre livelli superiori al 10.

Evoca demone: per ogni cinque livelli superiore al 10 della guardia nera, il demone evocato ottiene +2 dadi vita bonus, un aumento di +2 della sua armatura e un aumento di +1 a forza e intelligenza.



Campione di Torm

I campioni di Torm sono dei potenti combattenti che hanno dedicato la loro esistenza alla causa di Torm, difendendo il terreno sacro, distruggendo i nemici della chiesa e massacrando mostri leggendari.

Dado vita: d10.

Competenze: tutte le armi semplici e da guerra, le armature leggere e medie e gli scudi.

Punti abilità: 2 + modificatore Int.

Per riuscire a diventare un campione di Torm, un personaggio deve rispettare i seguenti criteri:

Bonus attacco base: +7.

Talenti: Arma focalizzata con un'arma da mischia.

Allineamento: non malvagio.

Abilità

Imposizione delle mani (livello 1): è in grado di curare un danno uguale al livello di classe moltiplicato per il modificatore del carisma. Inoltre, provoca danni alle creature non morte. Quest'abilità si somma all'omonima abilità del paladino.

Talenti bonus: ogni 2 livelli (2, 4, 6, eccetera) ottiene un talento bonus, come i guerrieri (escluse le specializzazioni nelle armi).

Difesa sacra (livello 2): +1 a tutti i tiri salvezza. Il valore aumenta di un ulteriore +1 ogni 2 livelli.

Punire il male (livello 3): una volta al giorno aggiunge un bonus di carisma al tiro per colpire e provoca +1 punto danno per livello del campione di Torm.

Furia divina (livello 5): una volta al giorno può aggiungere +3 ai tiri per colpire, danno e salvezza e può fornire una riduzione del danno +1/5 per un numero di turni equivalente al bonus del carisma.

Consiglio: diventare un campione di Torm

I paladini ottengono alcune delle abilità di guerra dei guerrieri quando decidono di diventare un campione di Torm. Al contrario, i guerrieri ottengono abilità dei paladini utilizzando questa classe di prestigio.

Campione di Torm epico

Torm guida il suo campione lungo il cammino della vita. Questo guerriero si è distinto nei ranghi dei sacri combattenti, arrivando a personificare la potenza di Torm.

Dado vita: d10.

Punti abilità per livello aggiuntivo: 2 + modificatore Int.

Talenti bonus: il campione epico di Torm ottiene un talento bonus ogni tre livelli.

Talenti bonus del campione di Torm: Incantesimi rapidi automatici, Incantesimi silenziosi automatici, Incantesimi immobili automatici, Pelledura, Riduzione danno, Colpo critico devastante, Robustezza epica, Valore epico, Incantesimo inarrestabile epico, Arma focalizzata epica, Grande saggezza, Incantesimi in combattimento potenziato, Pugno stordente potenziato, Attacco turbinante potenziato, Colpo distruttore, Scacciare piano, Incantesimo focalizzato, Iniziativa superiore.

Speciale:

Difesa sacra: Il tiro salvezza migliora di +1 per ogni 2 livelli.

Furia divina: ogni cinque livelli, i tiri per colpire, danno e salvezza vedono crescere i bonus di +2.



Difensore nanesco

Il difensore nanesco è un campione della causa dei nani, un aristocratico della loro società, una sorta di divinità nanesca, il simbolo dello stile di vita dei nani. Come implica il nome stesso, questo personaggio è un abile combattente, addestrato nelle arti difensive. Una linea di difensori naneschi è una difesa molto più efficace di una spessa parete di pietra ed è decisamente più pericolosa.

Dado vita: d12.

Competenze: armi semplici e da guerra, armature leggere, medie e pesanti, scudi.

Punti abilità: 2 + modificatore Int.

Per riuscire a diventare un difensore nanesco, un personaggio deve rispettare i seguenti criteri:

Razza: nano.

Bonus attacco base: +7.

Talenti: Schivare, Robustezza.

Allineamento: qualsiasi legale.

Abilità

Posizione difensiva (livello 1): ottieni +4 a forza e costituzione, +2 a tutti i tiri salvezza e +4 al bonus di schivata con la CA. Si può utilizzare una volta al giorno e ottiene un uso aggiuntivo ogni 2 livelli.

Consapevolezza difensiva (livello 1): mantieni il bonus di destrezza con la CA anche quando sei in difficoltà. Dal livello 6 non puoi più essere sorpreso sul fianco e dal livello 10 ottieni +1 di bonus ai tiri salvezza contro le trappole.

Riduzione danno (livello 6): ogni volta che vieni colpito in combattimento vengono ignorati 3 punti danno. Dal livello 10 in poi i punti danno eliminati sono 6.

Consiglio: diventare un difensore nanesco

Un guerriero nanesco può rivelarsi un ottimo difensore nanesco. Per ottenere il requisito di schivata necessario al difensore nanesco, il tuo personaggio deve avere una destrezza pari o superiore a 13.

Difensore nanesco epico

Il difensore nanesco epico è quello che si può definire un oggetto inamovibile. Combattente valoroso, è in grado di resistere impavido di fronte a qualsiasi avversario.

Dado vita: d12.

Punti abilità per livello aggiuntivo: 2 + modificatore Int.

Talenti bonus: il difensore nanesco epico ottiene un talento bonus ogni quattro livelli.

Talenti bonus del difensore nanesco: Pelledura, Riduzione danno, Colpo critico devastante, Resistenza energetica, Robustezza epica, Valore epico, Arma focalizzata epica, Colpo distruttore, Salute perfetta.

Speciale:

Posizione difensiva: Ogni due livelli dopo il 9 viene ottenuto un uso giornaliero aggiuntivo.

Riduzione danno: la riduzione del danno aumenta di 3 punti per ogni quattro livelli superiori al 10.



Esploratore arpista

Gli arpisti sono membri di una società segreta dedicata alla lotta contro il male, alla difesa della conoscenza e al mantenimento dell'equilibrio fa civiltà e vita selvaggia. Gli arpisti apprendono incantesimi e diverse abilità per essere più efficaci nelle missioni di spionaggio, furtività e raccolta di informazioni.

Nota: la classe di prestigio esploratore arpista è disponibile nell'espansione *Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide* (che fa parte di *Neverwinter Nights Gold*). Se non hai installato *Shadows of Undrentide*, non potrai utilizzare questa classe di prestigio.

Per ulteriori informazioni sulla classe di prestigio esploratore arpista, fai riferimento al manuale di *Shadows of Undrentide* o a quello di *Neverwinter Nights Gold*.

Esploratore arpista epico

Gli esploratori arpisti sono in grado di raggiungere al massimo il livello 5, e, pertanto, non possono mai raggiungere il livello "epico" in questa classe, cosa che resta invece ovviamente possibile nelle altre classi.



Signore pallido

La negromanzia solitamente non è una scelta molto oculata per gli incantatori arcani: coloro che vogliono veramente dominare le arti della negazione della morte troveranno maggiori opportunità nel campo del divino. Comunque, esiste un'alternativa per coloro che bramano il dominio sui non morti, senza sacrificare per questo buona parte del proprio potere arcano. Quest'alternativa è il signore pallido, che trae il suo potere da una particolare conoscenza, che gli fornisce un'energia inusuale.

Dado vita: d6.

Competenze: non sono presenti competenze particolari.

Punti abilità: 2 + modificatore Int.

Per riuscire a diventare un signore pallido, un personaggio deve rispettare i seguenti criteri:

Incantesimi arcani: livello 3 o superiore.

Allineamento: qualsiasi non buono.

Abilità

Pelledossa (livello 1): +2 alla classe armatura naturale. Per ogni quattro livelli ulteriori si ottiene un altro +2.

Animare morti (livello 2): è possibile evocare un servitore non morto, una volta al giorno.

Scurovisione (livello 3): capacità di vedere nelle tenebre.

Evoca non morto (livello 4): è possibile evocare un non morto più potente.

Vigore mortale (livello 5): tre punti ferita aggiuntivi per livello.

Trapianto non morto (livello 6): sostituisce un braccio con il suo equivalente non morto, che può paralizzare un avversario due volte al giorno. Al livello 8 viene ottenuto un uso giornaliero aggiuntivo.

Ossoduro (livello 7): immune a prese, paralisi, stordimento.

Evoca non morto superiore (livello 9): permette di evocare una creatura molto potente, una volta al giorno.

Dominio della morte (livello 10): immunità ai colpi critici.

Tocco della morte (livello 10): il braccio non morto può uccidere con un solo tocco. Quest'abilità si può utilizzare al massimo tre volte al giorno.

Ogni 2 livelli, il signore pallido ottiene ulteriori magie al giorno, come se fosse salito di livello nella sua precedente classe di incantatore. Questo bonus si applica soltanto alle magie disponibili al giorno e non al livello.

Consiglio: diventare un signore pallido

Stregoni e maghi possono diventare potenti signori pallidi. Lo sviluppo delle abilità con gli incantesimi viene sacrificato a favore di una maggiore efficacia nel combattimento in mischia.

Signore pallido epico

Il legame del signore pallido con i non morti continua a svilupparsi, rendendolo una creatura epica.

Dado vita: d6.

Punti abilità per livello aggiuntivo: 2 + modificatore Int.

Talenti bonus: il signore pallido ottiene un talento bonus ogni tre livelli.

Speciale:

Vigore mortale: ogni cinque livelli, si ottengono +5 punti ferita permanenti.

Talenti bonus del signore pallido epico: Incantesimi rapidi automatici, Incantesimi silenziosi automatici, Incantesimi immobili automatici, Resistenza energetica, Incantesimo focalizzato epico, Incantesimo inarrestabile epico, Incantesimi in combattimento potenziato.

Pelledossa: migliora di +2 per ogni quattro livelli oltre il livello 8.

Trapianto non morto: puoi utilizzare questo attacco sovranaturale una volta in più al giorno per ogni tre livelli guadagnati.



Discepolo del drago rosso

Si narra che i poteri magici degli stregoni e dei bardi siano in qualche modo legati alla presenza di sangue di drago nell'albero genealogico della loro famiglia. I discepoli del drago rosso sono stregoni, o a volte bardi, che utilizzano il loro potere magico come catalizzatore per attivare il sangue del drago che scorre in loro, sfruttandone appieno il potenziale. Solitamente preferiscono una vita di avventura alla meditazione. Molti di questi incantatori inseguono ogni tipo di impresa, specialmente se è collegata alla scoperta di ulteriori informazioni sulla propria discendenza dai draghi. Spesso questi personaggi sono attratti dalle zone dove vivono i draghi.

Dado vita: d6. Speciale (vedi sotto).

Competenze: non sono presenti competenze particolari.

Punti abilità: 2 + modificatore Int.

Per riuscire a diventare un discepolo del drago rosso, un personaggio deve rispettare i seguenti criteri:

Classe: stregone o bardo.

Abilità: 8 gradi in Sapere.

Abilità

Corazza draconica (livello 1): +1 alla classe armatura naturale. Ai livelli 5, 8 e 10 aumenta di un +1 aggiuntivo.

Abilità draconica (livello 2): ottieni +2 alla forza. Al livello 4 si ottiene un ulteriore +2 alla forza, a livello 7 la costituzione aumenta di +2 e al livello 9 è l'intelligenza a crescere di +2. Al livello 10 la forza aumenta di altri +4 e il carisma di +2.

Arma a soffio I (livello 3): puoi utilizzare l'arma a soffio di un drago rosso, provocando 2d10 punti danno. Al livello 7 il danno aumenta a 4d10, per raggiungere i 6d10 al livello 10.

Dado vita d8 (livello 4): si ottengono d8 punti ferita per livello.

Dado vita d10 (livello 6): si ottengono d10 punti ferita per livello.

Ali (livello 9): il discepolo del drago ottiene un paio d'ali.

Mezzo drago (livello 10): trasformati in un mezzo drago. Ottieni la visuale al buio e l'immunità a sonno, paralisi e fuoco.

Consiglio: diventare un discepolo del drago rosso

Soltanto stregoni e bardi possono diventare discepoli del drago rosso. Entrambe le classi sono ugualmente adatte.

Discepolo del drago rosso epico

Il prendere coscienza della propria eredità draconica è soltanto un passo del viaggio del discepolo. La sua missione volta alla comprensione e al dominio delle energie del drago arriva a condurlo nel reame epico.

Dado vita: d12.

Punti abilità per livello aggiuntivo: 2 + modificatore Int.

Talenti bonus: il discepolo del drago rosso epico ottiene un talento bonus ogni quattro livelli.

Talenti bonus del discepolo del drago rosso epico: Pelledura, Incantesimi rapidi automatici, Incantesimi silenziosi automatici, Incantesimi immobili automatici, Riduzione danno, Reputazione epica, Incantesimo focalizzato epico, Valore epico, Incantesimo inarrestabile epico, Robustezza epica, Incantesimi in combattimento potenziato.

Speciale:

Il potenziale di danno della tua arma a soffio aumenta di 1d10 per ogni 3 livelli seguenti al 10.

La CD dei tiri salvezza contro la tua arma a soffio aumenta di +1 ogni 4 livelli dopo il 10.



Mutaforma

Un mutaforma non ha una forma che possa definirsi propria: questo personaggio è invece in grado di assumere la sembianza più conveniente a seconda della situazione. Mentre gli altri basano la loro identità principalmente sul proprio aspetto esteriore, il mutaforma riesce ad avvicinarsi maggiormente al proprio vero io grazie alle sue trasformazioni. È giocoforza, infatti, che il suo io non sia basato sull'aspetto, ma sull'animo, che rappresenta l'unico elemento costante. È la forza interiore di questo animo che permette ai mutaforma di cambiare forma a piacimento, restando sempre uguali a se stessi dentro di sé.

Dado vita: d8.

Competenze: non sono presenti competenze particolari.

Punti abilità: 4 + modificatore Int.

Per riuscire a diventare un mutaforma, un personaggio deve rispettare i seguenti criteri:

Talenti: Sensi acuti.

Lancio incantesimi: livello 3 o superiore.

Forma alternativa: deve disporre di una forma alternativa naturale (come la forma selvatica del druido).

Abilità

Forma selvatica superiore I (livello 1): assumi la forma di un wyrmling rosso, verde, nero, bianco o blu.

Forma selvatica superiore II (livello 3): assumi le sembianze di un minotauro, un'arpia o un gargoyle.

Forma selvatica superiore III (livello 5): assumi le sembianze di una mantichora, un basilisco o uno 0.

Forma umanoide (livello 7): assumi una grande varietà di forme umanoidi.

Forma selvatica superiore IV (livello 10): assumi la forma di una medusa, di una grande tigre o di un mind flyer.

Molte di queste forme donano al mutaforma la capacità di utilizzare i loro poteri innati. Per esempio, un mutaforma che assume le sembianze di un wyrmling bianco può emettere un cono di freddo tutte le volte che vuole. Questi poteri si trovano alla voce Incantesimo del menu radiale. Alcuni di questi poteri possono essere utilizzati un numero indefinito di volte al giorno, altri hanno delle limitazioni specifiche.

Consiglio: diventare un mutaforma

In *Neverwinter Nights*, solo i druidi possono diventare mutaforma.

Mutaforma epico

Il mutaforma epico è un vero maestro del cambiamento di forma ed è in grado di assumere l'aspetto di quasi tutte le creature esistenti, utilizzando i propri talenti epici.

Dado vita: d8.

Punti abilità per livello aggiuntivo: 4 + modificatore Int.

Talenti bonus: il mutaforma epico ottiene un talento bonus ogni tre livelli.

Talenti bonus del mutaforma epico: Incantesimi rapidi automatici, Incantesimi silenziosi automatici, Incantesimi immobili automatici, Crea forma, Forma di drago, Resistenza energetica, Incantesimo focalizzato epico, Incantesimo inarrestabile epico, Incantesimi in combattimento potenziato, Grande saggezza, Forma di esterno, Forma di non morto.



Ombra danzante

Le ombre danzanti, che vivono al confine fra la luce e l'ombra, sono degli astuti artisti dell'inganno. Sono esseri misteriosi e sconosciuti, che non ottengono mai la fiducia di coloro che incontrano, ma che suscitano sempre la meraviglia. Nonostante i loro legami con l'oscurità e l'inganno, in realtà capita spesso che le ombre danzanti siano di allineamento buono. Questi personaggi possono usare a loro piacimento le proprie incredibili abilità.

Le ombre danzanti agiscono solitamente in gruppo e non rimangono mai troppo a lungo nello stesso luogo. Alcuni sfruttano le proprie capacità per divertire gli altri. Altre ombre danzanti invece si specializzano come ladri, infiltrandosi oltre le difese altrui e derubando gli sventurati bersagli. Tutti i gruppi di ombre danzanti rimangono sempre avvolti in un'aura misteriosa e la gente non sai mai che cosa pensare precisamente di loro.

Nota: la classe di prestigio ombra danzante è disponibile nell'espansione *Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide* (che fa parte di *Neverwinter Nights Gold*). Se non hai installato *Shadows of Undrentide*, non potrai utilizzare questa classe di prestigio.

Per ulteriori informazioni sulla classe di prestigio ombra danzante, fai riferimento al manuale di *Shadows of Undrentide* o a quello di *Neverwinter Nights Gold*.

Ombra danzante epica

L'ombra danzante epica è quasi indistinguibile nelle tenebre che la avvolgono.

Dado vita: d8.

Punti abilità per livello aggiuntivo: 6 + modificatore Int.

Talenti bonus: l'ombra danzante epica ottiene un talento bonus ogni tre livelli.

Talenti bonus dell'ombra danzante epica: Velocità fulminea epica, Abilità focalizzata epica, Schivare epico, Riflessi epici, Signore delle ombre epico, Attacco turbinante potenziato, Auto-occultamento, Iniziativa superiore.

Speciale:

Evoca ombra: la creatura evocata ottiene un dado vita +2 aggiuntivo per ogni tre livelli seguenti al 9 guadagnati dall'ombra danzante.

Ombra evasiva: ottiene un +2 aggiuntivo alla riduzione del danno e un +1 aggiuntivo all'abilità di resistere alle armi magiche per ogni cinque livelli (per esempio, un'ombra danzante di livello 15 ha riduzione del danno 12/+4).



Maestro d'armi

Per un maestro d'armi, la perfezione consiste nel dominio completo di una singola arma da mischia.

Un maestro d'armi cerca di unire l'arma che ha prescelto con il proprio corpo, per rendere il tutto una cosa sola e utilizzare l'arma come se fosse una naturale estensione corporea.

Dado vita: d10.

Competenze: non sono presenti competenze particolari.

Punti abilità: 2 + modificatore Int.

Per riuscire a diventare un maestro d'armi, un personaggio deve rispettare i seguenti criteri:

Bonus attacco base: +5.

Talenti: Arma focalizzata con un'arma da mischia, Schivare, Mobilità, Maestria, Attacco rapido e Turbine.

Abilità: 4 gradi in Intimidire.

Abilità

Arma scelta (livello 1): il maestro d'armi crea un forte legame con un tipo d'arma. Ogni volta che utilizza questo tipo d'arma, ottiene dei benefici aggiuntivi, che si potenziano con il crescere dell'esperienza.

Danno ki (livello 1): una volta al giorno può essere inflitto il danno massimo.

Moltiplicatore potenziato (livello 5): l'arma prescelta ottiene un 1x aggiuntivo al suo moltiplicatore del colpo critico (per esempio, 2x diventa 3x, eccetera).

Arma focalizzata superiore (livello 5): un +1 aggiuntivo viene concesso a tutti i tiri per colpire effettuati brandendo l'arma prescelta.

Colpo critico ki (livello 7): aggiunge +2 al campo d'azione dell'arma prescelta.

Consiglio: diventare un maestro d'armi

Un guerriero è un ottimo candidato per creare un maestro d'armi. Questo personaggio richiede l'accesso a numerosi talenti, per cui assicurati che il tuo personaggio abbia una destrezza e un'intelligenza pari almeno a 13.

Maestro d'armi epico

Il legame del maestro d'armi con l'arma prescelta diventa ancora più forte ed efficace, quando questi raggiunge il livello epico.

Dado vita: d10.

Punti abilità per livello aggiuntivo: 2 + modificatore Int.

Talenti bonus: il maestro d'armi epico ottiene un talento bonus ogni tre livelli.

Talenti bonus del maestro d'armi epico: Pelledura, Riduzione danno, Colpo critico devastante, Velocità fulminea, Robustezza epica, Valore epico, Arma focalizzata epica, Attacco turbinante potenziato, Colpo distruttore, Iniziativa superiore.

Speciale:

Arma focalizzata superiore: per ogni cinque livelli ottenuti, all'arma prescelta va ad aggiungersi un +1 all'attacco.

ABILITÀ

Cerca di concentrare il tuo personaggio sulle abilità che più si adattano alle sue capacità e al suo ruolo.

Nota: per ottenere un bonus da un'abilità, devi investirti almeno un punto quando il tuo personaggio sale di livello.

Aggiornamento: l'abilità Utilizzare oggetti magici è stata modificata leggermente per rispecchiare maggiormente le regole di Dungeons & Dragons™. Se la modalità di difficoltà del gioco è impostata su Hardcore o superiore, per lanciare un incantesimo da una pergamena si effettua una verifica CD pari a 25 più il livello dell'incantesimo.

Valutare



Più elevata è l'abilità del personaggio, maggiore sarà la quantità di denaro che puoi ottenere quando vendi delle mercanzie e minore sarà il prezzo che dovrai pagare per i tuoi acquisti.

Abilità: intelligenza.

Classi: tutte.

Inesperto: no.

Prova: nessuno.

Uso: automatico nei negozi.



Raggiare

Il personaggio può far sembrare plausibili cose palesemente false. Quest'abilità si basa sul saper pilotare le proprie azioni, sulla parlantina sciolta e su un linguaggio del corpo disinvolto.

Abilità: carisma.

Classi: tutte.

Inesperto: sì.

Prova: più difficile è la situazione, più severa è la prova.

Uso: selezionata durante il dialogo.



Creare armature

Il personaggio sa come creare tutti i tipi di armature esistenti, adoperando i materiali più svariati. Consulta la sezione Creazione e potenziamento di oggetti, a pagina 51, per ulteriori dettagli.

Abilità: intelligenza.

Classi: tutte.

Inesperto: sì.

Prova: basato sulla difficoltà di creazione dell'oggetto in questione (consulta l'apposito menu di gioco).

Uso: utilizza il componente da preparare.



Creare trappole

Il personaggio che utilizza quest'abilità può utilizzare diversi componenti per creare delle trappole. Alcune di queste trappole richiedono l'uso delle nuove armi esplosive da lancio (vedi a pagina 49).

Abilità: intelligenza.

Classi: tutte.

Inesperto: sì.

Prova: la CD viene determinata dal tipo di trappola che si crea.

Uso: selezione.

Ecco alcune delle trappole che il personaggio può creare, insieme ai componenti necessari:

Fuoco: fiaschetta infuocata dell'alchimista.

Groviglio: borsa di grovigli.

Trappola appuntita: triboli.

Trappola sacra: acqua santa.

Trappola elettrica: quarzo.

Trappola gassosa: polvere irritante.

Trappola gelida: pietra gelida.

Trappola negativa: nocche scheletriche.

Trappola sonora: pietra del tuono.

Trappola acida: fiaschetta di acido.



Creare armi

Il personaggio sa come creare tutti i tipi di armi esistenti, adoperando i materiali più svariati. Consulta la sezione Creazione e potenziamento di oggetti, a pagina 51, per ulteriori dettagli.

Abilità: intelligenza.

Classi: tutte.

Inesperto: sì.

Prova: basato sulla difficoltà di creazione dell'oggetto in questione (consulta l'apposito menu di gioco).

Uso: utilizza il componente da preparare.



Intimidire

Il personaggio può utilizzare quest'abilità per rimettere al proprio posto un prepotente o per ottenere da un prigioniero le informazioni desiderate.

Abilità: carisma.

Classi: tutte.

Inesperto: sì.

Prova: più difficile è l'intimidazione, più severa sarà la prova.

Uso: selezionata durante il dialogo.



Acrobazia

Il personaggio dotato di un valore elevato in questa abilità sarà in grado di sfuggire rotolando agli attacchi durante i combattimenti, portandosi sempre al sicuro.

Abilità: destrezza.

Classi: tutte.

Inesperto: no.

Prova: nessuno.

Speciale: ogni volta che il personaggio rischia di subire un attacco di opportunità passando accanto a un nemico, tenta automaticamente di usare Acrobazia contro una CD pari a 15. Se ha successo, l'attacco viene evitato. Per ogni cinque gradi di questa abilità (senza contare il bonus destrezza) la CA del personaggio migliora di +1.

Uso: automatico.

TALENTI



Difesa arcana

Il personaggio ottiene un bonus +2 ai tiri salvezza contro la scuola magica prescelta.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: Incantesimo focalizzato nella scuola prescelta.

Uso: automatico.



Artista

Il personaggio ottiene un bonus +2 con Intrattenere e Osservare.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: abilità Intrattenere, si può scegliere solo al livello 1.

Uso: automatico.



Combattere alla cieca

Questo talento concede al personaggio la capacità di combattere in modo efficace anche da accecato o contro creature invisibili. È necessario effettuare un tiro contro la possibilità di sbagliare, per sapere se l'attacco va effettivamente a segno. Inoltre, le creature invisibili non ottengono alcun bonus per colpire il personaggio in mischia.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: nessuno.

Uso: automatico.



Sanguigno

Il personaggio ottiene un bonus +2 all'iniziativa e a Osservare.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: si può scegliere solo al livello 1.

Uso: automatico.



Mescere pozioni

Il personaggio è in grado di creare una pozione per qualsiasi incantesimo di livello 3 o inferiore. L'incantesimo deve essergli noto e deve avere come bersaglio una o più creature. Mescere una pozione ha un costo in PE, come pure in oro, per l'acquisto degli ingredienti necessari.

Tipo di talento: creazione oggetti.

Requisiti: Incantatore di livello 3 o superiore.

Uso: lancia l'incantesimo su una boccetta vuota.



Ostinato

Il personaggio ottiene un bonus +2 alla resistenza alle minacce e +1 ai tiri salvezza di volontà.

Tipo di talento: generico

Requisiti: si può scegliere solo al livello 1.

Uso: automatico.



Calcio rotante

Se il personaggio riesce a colpire un avversario con un attacco senza armi, ottiene un attacco aggiuntivo gratuito contro un altro nemico nelle vicinanze. Il limite è di un attacco gratuito per turno.

Tipo di talento: generico

Requisiti: bonus attacco base +3, destrezza 15 o superiore, Colpo disarmato potenziato

Uso: automatico.



Magocrazia cortese

Il personaggio ottiene un bonus +2 alle prove di Sapere e Sapienza magica.

Tipo di talento: generico

Requisiti: si può scegliere solo al livello 1.

Uso: automatico.



Creare bacchette

L'incantatore può creare una bacchetta con qualsiasi incantesimo di livello 4 o inferiore che sia a sua conoscenza. La creazione di una bacchetta ha un costo in PE e in oro, a seconda del livello dell'incantesimo da infondere. Gli incantesimi ottenuti tramite talenti o abilità speciali non si possono usare per creare una bacchetta. La bacchetta base necessaria per questo talento si può realizzare usando l'abilità Creare armi, oppure si può acquistare in determinati negozi.

Tipo di talento: creazione oggetti.

Requisiti: Incantatore di livello 5 o superiore.

Uso: lancia un incantesimo sulla bacchetta ossea.



Canzone maledetta

I bardi sono in grado di intonare una canzone che maledice i propri nemici. Le creature sorde non sono ovviamente affette da questo tipo di attacco. La canzone ha effetto su tutti i nemici entro un raggio di 10 metri circa e ha una durata pari a 10 turni. Più elevato è il valore nell'abilità Intrattenere e il livello di classe del bardo, migliore sarà l'effetto di Canzone maledetta. Tutte le penalità elencate di seguito sono cumulative.

Intrattenere 3 e bardo di livello 1: -1 ai tiri per colpire e per danneggiare.

Intrattenere 6 e bardo di livello 2: -1 ai tiri salvezza di volontà.

Intrattenere 9 e bardo di livello 3: -1 ai tiri per danneggiare e -1 ai tiri salvezza di tempra.

Intrattenere 12 e bardo di livello 6: -1 ai tiri salvezza riflessi, -1 ai tiri abilità.

Intrattenere 15 e bardo di livello 8: -1 ai tiri per colpire e -8 punti ferita.

Intrattenere 18 e bardo di livello 11: -2 alla classe Schivare armatura, -1 ai tiri abilità.

Intrattenere 21 e bardo di livello 14: -1 ai tiri per danneggiare, -8 punti ferita e -1 alla classe Schivare armatura.

Intrattenere 24 e bardo di livello 15: -1 ai tiri salvezza di volontà, -1 a quelli d riflessi, -1 a quelli di tempra e -1 alla classe Schivare armatura.

Intrattenere 30 e bardo di livello 16: -1 ai tiri salvezza di volontà, -4 punti ferita, -1 alla classe Schivare armatura.

Intrattenere 35 e bardo di livello 17: -2 punti ferita, -1 ai tiri abilità.

Intrattenere 40 e bardo di livello 18: -2 punti ferita, -1 ai tiri abilità.

Intrattenere 45 e bardo di livello 19: -2 punti ferita, -1 ai tiri abilità.

Intrattenere 50 e bardo di livello 20: -2 punti ferita, -1 ai tiri abilità.

Intrattenere 55 e bardo di livello 21: -2 punti ferita, -1 ai tiri abilità.

Intrattenere 60 e bardo di livello 22: -2 punti ferita, -1 ai tiri abilità.

Per ogni cinque gradi aggiuntivi in Intrattenere e ogni aumento del livello di classe come bardo, si ottengono -2 punti ferita aggiuntivi.

Tipo di talento: generico

Requisiti: classe Musica bardica

Uso: selezione.



Combattimento scorretto

Il personaggio conosce delle tecniche di combattimento brutali ed efficaci. Rinunciando a tutti gli altri attacchi durante il turno, è possibile decidere di utilizzare il Combattimento scorretto, che provoca 1d4 di punti danno extra. Questa modalità non si può usare insieme al talento Attacco poderoso.

Tipo di talento: generico

Requisiti: bonus attacco base +2.

Uso: automatico.



Potenza divina

Il personaggio può aggiungere il suo bonus carisma a tutti i danni inflitti con le armi, per tre volte al giorno e per un numero di turni uguale al bonus del carisma.

Tipo di talento: generico

Requisiti: Scacciare i non morti, carisma 13+, forza 13+, Attacco poderoso.

Uso: selezione.



Scudo divino

Il personaggio può aggiungere il suo bonus carisma a alla sua classe armatura, per tre volte al giorno e per un numero di turni uguale al bonus del carisma.

Tipo di talento: generico

Requisiti: Scacciare i non morti, carisma 13+, forza 13+, Attacco poderoso.

Uso: selezione.



Maestria

Un personaggio dotato di questo talento può effettuare degli attacchi difensivi, ottenendo un bonus +5 alla CA e subendo una penalità pari a -5 ai tiri per colpire.

Tipo di talento: generico

Requisiti: intelligenza 13+

Necessario per: Maestria migliorata.

Uso: modalità di combattimento.



Musica extra

Il personaggio può usare le canzoni del bardo quattro volte in più al giorno.

Tipo di talento: generico

Requisiti: Musica bardica.

Uso: automatico.



Attacco stordente extra

Il personaggio ottiene tre attacchi stordenti in più al giorno.

Tipo di talento: generico

Requisiti: bonus attacco base +2, Pugno stordente.

Uso: automatico.



Incalzare potenziato

Identico al talento Incalzare, solo che non esiste alcun limite al numero di attacchi aggiuntivi che il personaggio può infliggere dopo aver ucciso un avversario.

Tipo di talento: generico

Requisiti: forza 13+, Attacco poderoso, Incalzare, bonus attacco base +4 o superiore.

Uso: automatico.



Incantesimo focalizzato superiore

Il personaggio stringe un legame ancora più saldo con le magie di una particolare scuola. Il personaggio ottiene un bonus +4 alla CD dei tiri salvezza dall'incantesimo per tutti gli incantesimi della scuola scelta.

Tipo di talento: generico

Requisito: Incantesimo focalizzato (della scuola appropriata).

Uso: automatico. Questo talento si può selezionare più volte, ma i suoi effetti non sono cumulativi. Esso ha effetto su diverse scuole di magia, in ogni caso. L'effetto si sovrappone (senza essere cumulativo) al bonus di Incantesimo focalizzato.



Incantesimo inarrestabile superiore

Il personaggio ottiene +4 come bonus alle verifiche del livello del lanciatore quando cerca di superare la resistenza agli incantesimi di una creatura.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: Incantesimo inarrestabile.

Uso: automatico. L'effetto si sovrappone (senza essere cumulativo) al bonus di Incantesimo inarrestabile.



Maestria migliorata

Un personaggio dotato di questo talento può effettuare degli attacchi difensivi, ottenendo un bonus +10 alla CA e subendo una penalità pari a -10 ai tiri per colpire.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: intelligenza 13+, Maestria.

Uso: modalità di combattimento.



Iniziativa migliorata

Il personaggio ottiene un bonus +4 a tiri di iniziativa.

Tipo di talento: generico

Requisiti: nessuno.

Uso: automatico.



Canzone persistente

Gli effetti delle canzoni del bardo si protraggono per cinque turni aggiuntivi.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: Musica bardica.

Uso: automatico.



Fortuna degli eroi

Il personaggio ottiene un bonus +1 a tutti i tiri salvezza.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: si può scegliere solo al livello 1.

Uso: automatico.



Ricarica rapida

Il personaggio è in grado di ricaricare così rapidamente che attaccando con una balestra ottiene lo stesso numero di attacchi che avrebbe usando un normale arco.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: bonus attacco base +2.

Uso: automatico.



Resistere alla malattia

Il personaggio ottiene +4 bonus ai tiri salvezza di tempra, per resistere agli effetti della malattia.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: nessuno.

Uso: automatico.



Resistere al veleno

Il personaggio ottiene un bonus +4 ai tiri salvezza di tempra contro il veleno.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: nessuno.

Uso: automatico.



Resistenza all'energia

Il personaggio ottiene +5 di resistenza contro il tipo di energia scelta (i primi cinque punti danno ricevuti da questa energia vengono ignorati).

Tipo di talento: generico.

Requisiti: bonus base del tiro salvezza di tempra di +8.

Uso: automatico.



Scrivere pergamene

Puoi creare una pergamena contenente uno degli incantesimi che conosci: la scrittura della pergamena ha un piccolo costo in termini di PE e d'oro, a seconda dell'incantesimo da realizzare. Gli incantesimi epici e quelli ottenuti tramite talenti o abilità speciali non possono essere utilizzati per creare una pergamena. Le pergamene bianche necessarie per utilizzare questo talento sono in vendita in determinati negozi.

Tipo di talento: creazione oggetti.

Requisiti: Incantatore di livello 1 o superiore.

Uso: lancia l'incantesimo sulla pergamena vuota.



Corruzione

Il personaggio ottiene un bonus +2 a Valutare e Persuasione.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: si può scegliere solo al livello 1.

Uso: automatico.



Sangue di serpente

Il personaggio ottiene un bonus +2 ai tiri salvezza di tempra contro il veleno e un bonus +1 ai tiri salvezza di riflessi in ogni circostanza.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: si può scegliere solo al livello 1.

Uso: automatico.



Attacco rapido

I nemici non ottengono attacchi di opportunità contro il personaggio, mentre questi si sposta in combattimento.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: destrezza 13+, Schivare, Mobilità, bonus attacco base +4 o superiore.

Uso: automatico.



Nascosto

Il personaggio ottiene un bonus +2 a Nascondersi e Muoversi silenziosamente.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: nessuno.

Uso: automatico.



Roccianima

Il personaggio ottiene un bonus +1 ai tiri salvezza di tempra e volontà, oltre a un bonus +1 a qualsiasi tiro salvezza contro la magia della Morte.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: si può scegliere solo al livello 1.

Uso: automatico.



Teppista

Il personaggio ottiene un bonus +2 alle prove di Iniziativa e Persuasione.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: si può scegliere solo al livello 1.

Uso: automatico.



Attacco turbinante

Il personaggio compie un'azione d'attacco completa e quindi esegue un attacco in mischia con l'intero bonus di attacco di base contro ogni avversario nel raggio di 1,5 metri.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: intelligenza 13+, Maestria, destrezza 13+, Schivare, Mobilità, Attacco rapido, bonus attacco base +4 o superiore.

Uso: selezione.



Arciere zen

La saggezza guida gli attacchi a distanza del personaggio, permettendogli di utilizzare il modificatore di saggezza al posto di quello di destrezza quando utilizza le armi a distanza.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: bonus attacco base +3, saggezza 13+.

Uso: automatico.

TALENTI EPICI



Pelledura

Il personaggio ottiene un bonus naturale +2 alla classe armatura.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21.

Uso: automatico.



Incantesimo rapido automatico

Il personaggio può lanciare incantesimi di livelli da 0 a 3 come incantesimi rapidi, senza utilizzare spazi per incantesimi di livello superiore. Questo talento può essere ottenuto più volte e può rendere più rapidi gli incantesimi fino al livello 9.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21, Incantesimo rapido, Sapienza magica 30 gradi, capacità di lanciare incantesimi di livello 9.

Uso: automatico.



Incantesimo silenzioso automatico

Il personaggio può lanciare incantesimi di livelli da 0 a 3 come incantesimi silenziosi, senza utilizzare spazi per incantesimi di livello superiore. Questo talento può essere ottenuto più volte e può rendere più silenziosi gli incantesimi fino al livello 9.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21, Incantesimo silenzioso, Sapienza magica 24 gradi, capacità di lanciare incantesimi di livello 9.

Uso: automatico.



Incantesimo immobile automatico

Questo talento permette al personaggio di lanciare tutti gli incantesimi di livello da 0 a 3 in modo automatico come incantesimi immobili. Questi incantesimi si possono lanciare anche se indossi un'armatura. Questo talento può essere ottenuto più volte e può rendere immobili gli incantesimi fino al livello 9.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21, Incantesimo immobile, Sapienza magica 24 gradi, capacità di lanciare incantesimi di livello 9.

Uso: automatico.



Bandisci nemici

Qualsiasi arma impugnata dal personaggio contro uno dei suoi nemici preferiti viene trattata come un'arma capace di bandire quel tipo di creatura (+2 al tiro per colpire e +2d6 ai danni).

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21, 5 o più nemici preferiti.

Uso: automatico.



Velocità fulminea

Una volta attivato questo talento, il personaggio ottiene per un breve periodo di tempo tutti i benefici di Velocità. Si tratta di un'abilità sovranaturale.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21, destrezza 25+.

Uso: selezione.



Crea forma

Il personaggio può assumere una delle seguenti forme: golem di ferro, golem di pietra o golem demoniaco.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: Mutaforma epico, saggezza 27.

Uso: selezione. Dopo aver scelto l'abilità, il personaggio deve selezionare la forma che desidera assumere.



Riduzione danno

Il personaggio ottiene una riduzione danno 3/-. Questo significa che, ogni volta che il personaggio subisce dei danni, 3 punti danno vengono ignorati. Questo talento può essere selezionato più volte, per ottenere una riduzione del danno 6/- e 9/-.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21, costituzione 21+.

Uso: automatico.



Colpo critico devastante

Ogni volta che metti a segno un colpo critico con l'arma che hai scelto, il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza di tempra, per non morire all'istante. Le creature immuni ai colpi critici non subiscono l'effetto di questo talento.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21, Incalzare, Incalzare potenziato, Critico migliorato nell'arma prescelta, Colpo distruttore nell'arma scelta, Arma focalizzata nell'arma scelta, Attacco poderoso, forza 25+.

Uso: automatico.



Forma di drago

Il personaggio può utilizzare Forma selvatica per tramutarsi in un antico drago e utilizzare la sua caratteristica arma a soffio.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21, Forma selvatica 6/giorno o Forma selvatica superiore IV, saggezza 30+.

Uso: selezione.



Resistenza energetica

Il personaggio ottiene resistenza 10 nei confronti di un particolare tipo di danno elementale (scelto fra fuoco, gelo, sonico, acido o elettrico). Questo talento può essere selezionato più volte, fino ad arrivare a una resistenza pari a 100.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21.

Uso: automatico.



Schivare epico

Il personaggio evita tutti i danni subiti in seguito al primo attacco di ogni turno.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21, Schivare, Evasione potenziata, Tiro difensivo, Acrobazia grado 30, destrezza 25+.

Uso: automatico.



Demone epico

L'odio e l'astio del personaggio raggiungono un livello tale da attirare l'attenzione di un vrock epico, quando evoca un servitore demoniaco. Questa vile creatura è maestra nel combattimento in mischia e, spinta dalla malvagità dell'anima del suo signore, cresce in forza e potere man mano che la guardia nera raggiunge nuovi livelli.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21, guardia nera 15.

Uso: automatico.



Tempra epica

Il personaggio ottiene +4 a tutti i tiri salvezza di tempra.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21.

Uso: automatico.



Valore epico

Il personaggio ottiene +1 a tutti gli attacchi.

Tipo di talento: combattimento.

Requisiti: livello 21.

Uso: automatico.



Riflessi epici

Il personaggio ottiene +4 a tutti i tiri salvezza di riflessi.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21.

Uso: automatico.



Reputazione epica

Il personaggio ottiene +4 con Raggiare, Intimidire, Persuadere e Minaccia.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21.

Uso: automatico.



Abilità focalizzata epica

Il personaggio ottiene +10 a tutti i tiri dell'abilità prescelta.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21, 20 gradi nell'abilità prescelta.

Uso: automatico.



Signore delle ombre epico

L'abilità Evoca ombra del personaggio è potenziata e gli permette di evocare al suo fianco un signore delle ombre epico. Al contrario della sua versione non epica, questa creatura è un combattente possente, rinforzato dalla linfa vitale del suo padrone, che diventa più forte ogni volta che l'ombra danzante aumenta di livello.

Tipo di talento: generico.

Requisito: ombra danzante epica.

Uso: automatico.



Incantesimo focalizzato epico

Il personaggio ottiene +6 alla classe difficoltà per tutti i tiri salvezza contro le magie della scuola prescelta.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21, Incantesimo focalizzato e Incantesimo focalizzato superiore nella scuola prescelta.

Uso: incantesimo.



Incantesimo inarrestabile epico

Il personaggio ottiene un bonus +6 alla prova del livello del lanciatore per battere la resistenza magica di una creatura.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21, Incantesimo inarrestabile e Incantesimo inarrestabile superiore.

Uso: incantesimo.



Robustezza epica

Il personaggio ottiene +20 punti ferita. Questo talento può essere selezionato più volte, fino ad arrivare a un aumento di punti ferita pari a +200.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21.

Uso: automatico.



Arma focalizzata epica

Il personaggio ottiene +2 bonus a tutti i tiri per colpire con l'arma prescelta.

Tipo di talento: combattimento.

Requisiti: livello 21, Arma focalizzata con l'arma prescelta.

Uso: combattimento.



Specializzazione in un'arma epica

Il personaggio ottiene +4 bonus per tutti i danni inflitti con l'arma prescelta.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21, Arma focalizzata, Arma focalizzata epica, Specializzazione in un'arma con l'arma prescelta.

Uso: automatico.



Volontà epica

Il personaggio ottiene +4 a tutti i tiri salvezza di volontà.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21.

Uso: automatico.



Grande carisma

Il personaggio ottiene +1 al proprio carisma. Questo talento può essere selezionato più volte, fino ad arrivare a un massimo pari a +10.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21.

Uso: automatico.



Grande costituzione

Il personaggio ottiene +1 alla propria costituzione. Questo talento può essere selezionato più volte, fino ad arrivare a un massimo pari a +10.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21.

Uso: automatico.



Grande destrezza

Il personaggio ottiene +1 alla propria destrezza. Questo talento può essere selezionato più volte, fino ad arrivare a un massimo pari a +10.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21.

Uso: automatico.



Grande intelligenza

Il personaggio ottiene +1 alla propria intelligenza. Questo talento può essere selezionato più volte, fino ad arrivare a un massimo pari a +10.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21.

Uso: automatico.



Grande forza

Il personaggio ottiene +1 alla propria forza. Questo talento può essere selezionato più volte, fino ad arrivare a un massimo pari a +10.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21.

Uso: automatico.



Grande saggezza

Il personaggio ottiene +1 alla propria saggezza. Questo talento può essere selezionato più volte, fino ad arrivare a un massimo pari a +10.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21.

Uso: automatico.



Incantesimi in combattimento potenziato

Il personaggio non subisce attacchi di opportunità per il lancio di incantesimi quando è sottoposto a una minaccia.

Tipo di talento: incantesimo.

Requisiti: livello 21, Incantesimi in combattimento, concentrazione 25+.

Uso: automatico.



Colpo ki potenziato

Questo talento, quando viene scelto la prima volta, concede al personaggio un bonus +4 a tutti gli attacchi senza armi. Selezionando un'altra volta il talento, il bonus diventa +5.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21, saggezza 21+, Colpo ki +3.

Uso: automatico.



Attacco furtivo potenziato

Aggiunge +1d6 al danno da attacco furtivo. Questo talento può essere selezionato più volte, fino ad arrivare a un massimo di +10d6.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: Attacco furtivo 8d6.

Uso: automatico.



Resistenza agli incantesimi potenziata

Il personaggio ottiene +2 alla resistenza agli incantesimi. Questo talento può essere selezionato più volte, fino ad arrivare a un massimo pari a +20.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21.

Uso: automatico.



Pugno stordente potenziato

Aggiunge +2 alla CD di tutti gli attacchi stordenti del personaggio. Questo talento può essere selezionato più volte, fino ad arrivare a un massimo pari a +20.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21, Colpo disarmato potenziato, Pugno stordente, destrezza 19+, saggezza 19+.

Uso: automatico.



Attacco turbinante potenziato

Il personaggio compie un'azione d'attacco completa e quindi esegue un attacco in mischia con l'intero bonus di attacco di base contro ogni avversario nella portata utile dell'arma utilizzata.

Tipo di talento: combattimento.

Requisiti: livello 21, Schivare, Maestria, Attacco rapido, Attacco turbinante, intelligenza 13+, destrezza 23+.

Uso: selezione.



Ispirazione durevole

Questo talento prolunga di dieci volte la durata delle canzoni del bardo dopo che il personaggio ha smesso di cantare.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21, classe Musica bardica, Intrattenere 25.

Uso: automatico.



Furia possente

Quando il personaggio si infuria, ottiene +8 a forza e costituzione e +4 al bonus morale nei tiri salvezza di volontà. Questi bonus vanno a sostituire i normali bonus della furia.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21, Furia superiore, forza 21+, costituzione 21+.

Uso: automatico quando infuriato.



Forma di esterno

Il personaggio può assumere diverse forme di esterno, per tre volte al giorno: capitano azer, rakshasa o slaad mortale.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: Mutaforma epico, saggezza 25.

Uso: selezione. Dopo aver scelto l'abilità, il personaggio deve selezionare l'esterno del quale desidera assumere la forma.



Colpo distruttore

Quando utilizza l'arma prescelta, il personaggio infligge +1d6 punti danno a ogni colpo critico andato a segno con successo. Se il moltiplicatore del colpo critico dell'arma è x3, aggiunge +2d6.

Se il moltiplicatore è x4, aggiunge 3d6.

Tipo di talento: combattimento.

Requisiti: livello 21, Incalzare, Incalzare potenziato, Critico migliorato nell'arma prescelta, Arma focalizzata nell'arma scelta, Attacco poderoso, forza 23+.

Uso: automatico.



Salute perfetta

Questo talento rende il personaggio immune a tutte le malattie e a tutti i veleni.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21, Tempra possente, costituzione 25+.

Uso: automatico.



Scacciare piano

Questo talento permette di scacciare gli esterni, come se fossero dei non morti.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21, Scacciare i non morti, saggezza 25+, carisma 25+.

Uso: selezione. Se il personaggio ha un numero di livelli doppio al dado vita dell'avversario, gli esterni vengono distrutti all'istante.



Auto-occultamento

Il personaggio ottiene un bonus del 10% all'occultamento. Questo talento può essere selezionato più volte, fino ad arrivare a un massimo pari al 50%.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: livello 21, Evasione potenziata, destrezza 30+, Nascondersi 30 gradi e Acrobazia 30 gradi.

Uso: automatico.



Iniziativa superiore

Il personaggio ottiene un bonus +8 ai tiri di iniziativa.

Tipo di talento: combattimento.

Requisiti: livello 21, Iniziativa migliorata.

Uso: automatico.



Furia terrificante

Quando il barbaro è infuriato, tutti i nemici che si avvicinano a lui devono eseguire un tiro salvezza di volontà, opposto al valore dell'abilità Intimidire del barbaro. Se il nemico fallisce, rimane in preda al panico per 1d6 turni. Gli avversari con un numero di dadi vita doppi rispetto al barbaro non fuggiranno, ma subiranno una penalità pari a -2 ai tiri di attacco e salvezza. Le creature con più del doppio dei dadi vita del barbaro non subiranno gli effetti della furia terrificante.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: barbaro epico, Intimidire 25.

Uso: automatico quando infuriato.



Rabbia tonante

Tutte le armi impugnate dal barbaro infuriato provocano 2d8 punti danno aggiuntivi, in occasione di un colpo critico.

Tipo di talento: generico.

Requisiti: barbaro epico, forza 25.

Uso: automatico quando infuriato.



Forma di non morto

Il personaggio dotato di quest'abilità può tramutarsi in diverse creature non morte di grande potere.

Tipo di talento: generico.

Requisito: mutaforma epico.

Uso: selezione. Dopo aver scelto l'abilità, il personaggio deve selezionare la forma di non morto che desidera assumere.

INCANTESIMI

La magia è un'arma potente e l'avventuriero saggio deve cercare di sfruttarla al meglio delle proprie possibilità, mentre affronta i pericoli di Buio Profondo.

Molti dei nuovi incantesimi sono in grado di modificare temporaneamente la natura di un'arma o di un'armatura esistenti: buona parte di questi incantesimi (come arma magica) funzionano soltanto con armi non magiche. Solitamente, se uno di questi incantesimi viene lanciato su un oggetto che è già temporaneamente incantato, la magia più recente annullerà l'effetto della precedente, anche se così facendo l'oggetto risulta indebolito.

Hordes of the Underdark mette a tua disposizione la possibilità di lanciare incantesimi sugli oggetti. I nuovi talenti magici (Mescere pozioni, Scrivere pergamene e Creare bacchette) vengono attivati quando un incantatore lancia un incantesimo su una bottiglietta vuota, una pergamena bianca o una bacchetta base, rispettivamente. Se l'incantesimo rispetta i requisiti di questi talenti, l'oggetto risulta essere incantato.

Il nuovo sistema di lancio degli incantesimi, inoltre, introduce degli effetti aggiuntivi quando si lanciano particolari incantesimi su diversi oggetti: per esempio, lanciando benedizione sui dardi di una balestra, li si rende letali per i rakshasa. Luce o luce perenne invece possono essere lanciati direttamente su un oggetto, rendendo così un'arma, un elmo o un'armatura una fonte di luce mobile. È possibile lanciare degli incantesimi soltanto sugli oggetti che si trovano nel tuo inventario.

Inoltre, charme e altri incantesimi simili ora possono essere lanciati su dei bersagli, per influenzare qualsiasi prova di Persuadere e Valutare eseguito su di loro.

Nota: nella modalità Hardcore, l'effetto di pietrificazione è permanente (consulta la voce Impostazioni di gioco, nel menu Opzioni).

Di seguito troverai un breve riepilogo di tutti i nuovi incantesimi, raggruppati per classe e livello. Una loro descrizione completa si trova all'interno del gioco.

Una nota sugli incantesimi a effetto d'area: quando giochi con la difficoltà impostata su Hardcore o Difficile, buona parte degli incantesimi di questa categoria (come palla di fuoco) feriscono tutte le creature presenti nella loro area di effetto, compresi gli alleati dell'incantatore o l'incantatore stesso. Le creature di atteggiamento neutrale nei confronti del personaggio non subiranno mai gli effetti degli incantesimi ostili.

Bardo

Livello 0

Lampo: un dardo di luce rovente viene emesso dall'incantatore contro il bersaglio, che subisce una penalità -1 ai tiri di attacco.

Livello 1

Amplifica: diminuisce di 20 la CD per udire dei suoni nell'area dell'incantatore.

Corno di ferro di Balagarn: l'incantatore crea una profonda vibrazione che scuote tutte le creature presenti nell'area d'effetto, se falliscono una prova di forza (è come se l'incantatore avesse forza pari a 20). Tutte le creature che non superano la prova vengono gettate a terra per un turno.

Arma magica: aggiunge un bonus di potenziamento +1 a un'arma.

Livello 2

Nube della perplessità: i nemici nell'area di effetto vengono storditi e accecati per 1d6 turni.

Livello 3

Arma magica superiore: un'arma ottiene un bonus di potenziamento +1 per ogni 3 livelli dell'incantatore (fino a un massimo di +5).

Estremità affilata: il campo di possibilità dei colpi critici di un'arma viene ampliato.

Bisbigli dolenti: tutte le creature colpite dall'incantesimo vengono ferite da dei bisbigli che provocano 1d6+1 punti di danno sonico per livello dell'incantatore.

Livello 4

Canto funebre: la canzone dell'incantatore attira le energie della morte e della distruzione. Tutti i nemici presenti nell'area di effetto perdono due punti nelle caratteristiche forza e destrezza per ogni turno.

Chierico

Livello 0

Infliggi ferite minori: se l'incantatore riesce a colpire un avversario con un tocco, provoca un punto danno. Gli incantesimi di questo tipo hanno l'effetto contrario sui non morti, in quanto li curano invece di ferirli.

Livello 1

Anatema: i nemici dell'incantatore vengono tormentati dalla paura e dal dubbio. Essi subiscono una penalità pari a -1 ai tiri d'attacco e a -1 ai tiri salvezza contro la paura.

Favore divino: l'incantatore ottiene un bonus +1 ai tiri di attacco e al danno dell'arma per ogni tre livelli (da un minimo di +1 a un massimo di +5).

Contrastare elementi: la creatura bersaglio ottiene resistenza al danno 10/- contro tutte le forme di danno elementale. L'incantesimo si esaurisce dopo aver assorbito 20 punti danno da ogni singolo tipo di attacco elementale.

Scudo entropico: compare uno scudo magico, che fornisce all'incantatore il 20% di possibilità di errore da parte di tutti gli attacchi a distanza.

Infliggi ferite minori: se l'incantatore riesce a colpire un avversario con un tocco, provoca 1d8 punti danno, +1 punto per livello dell'incantatore (fino a un massimo di +5). Gli incantesimi di questo tipo hanno l'effetto contrario sui non morti, in quanto li curano invece di ferirli.

Arma magica: aggiunge un bonus di potenziamento +1 a un'arma.

Scudo della fede: il bersaglio ottiene un bonus di deviazione +2 alla propria classe armatura, con un bonus aggiuntivo +1 per ogni sei livelli dell'incantatore (fino a un massimo di +5).

Livello 2

Infliggi ferite moderate: se l'incantatore riesce a colpire un avversario con un tocco, provoca 2d8 punti danno, +1 punto per livello dell'incantatore (fino a un massimo di +10). Gli incantesimi di questo tipo hanno l'effetto contrario sui non morti, in quanto li curano invece di ferirli.

Ossa di pietra: il bersaglio non morto ottiene un bonus +3 alla classe armatura naturale, grazie all'irrobustimento delle sue ossa.

Livello 3

Fiamma perenne: questo incantesimo genera una fiamma magica, che rifugge fino a quando non viene negata, sulla creatura o sull'oggetto bersaglio.

Fuoco oscuro: l'incantatore sacrifica un'arma non magica per ottenere 1d6 punti di danno da fuoco, +1 per ogni suoi due livelli (fino a un massimo di +10).

Glifo di interdizione: l'incantatore crea una piccola zona magica, in grado di reagire al passaggio di creature nemiche. Il campo esplode quando viene attivato, provocando 1d8 punti di danno sonico per ogni due livelli dell'incantatore a tutti coloro che si trovano nell'area d'effetto (fino a un massimo di 5d8).

Infliggi ferite gravi: se l'incantatore riesce a colpire un avversario con un tocco, provoca 3d8 punti danno, +1 punto per livello dell'incantatore (fino a un massimo di +15). Gli incantesimi di questo tipo hanno l'effetto contrario sui non morti, in quanto li curano invece di ferirli.

Veste magica: un'armatura o uno scudo ottengono un bonus +1 CA per ogni tre livelli dell'incantatore (fino a un massimo di +5).

Livello 4

Infliggi ferite critiche: se l'incantatore riesce a colpire un avversario con un tocco, provoca 4d8 punti danno, +1 punto per livello dell'incantatore (fino a un massimo di +20). Gli incantesimi di questo tipo hanno l'effetto contrario sui non morti, in quanto li curano invece di ferirli.

Arma magica superiore: un'arma ottiene un bonus di potenziamento +1 per ogni 3 livelli dell'incantatore (fino a un massimo di +5).

Livello 5

Onda guerriera: l'incantatore genera un'aura che sottrae energia ai suoi nemici. Le creature colpite subiscono una penalità di circostanza -2 a tutti i tiri salvezza, di attacco e danno, quando si trovano nell'aura. L'incantatore invece gode di un bonus di circostanza +2 a tiri salvezza, di attacco e danno.

Cerchio di devastazione: tutti i nemici all'interno dell'area d'effetto vengono colpiti da un'energia negativa, che provoca 1d8 punti danno, +1 punto per livello dell'incantatore. Gli incantesimi di questo tipo hanno l'effetto contrario sui non morti, in quanto li curano invece di ferirli.

Influsso malefico: tutti i nemici all'interno dell'area d'effetto vengono maledetti, cosa che riduce di 3 le loro statistiche.

Rigenerazione mostruosa: la creatura bersaglio ottiene la capacità di rigenerare 3 punti ferita a ogni turno.

Livello 6

Esilio: l'incantatore è in grado di distruggere tutte le creature evocate, i famigli, i compagni animali e gli esterni presenti nell'area bersaglio. È possibile esiliare un numero di creature equivalente al doppio del livello dell'incantatore in DV.

Santuario superiore: l'incantatore diviene eterico. Nessuna creatura è in grado di rilevare la sua presenza. L'attacco o qualsiasi altra azione ostile annullerà l'effetto di santuario superiore.

Alleato planare: l'incantatore ottiene l'aiuto di un esterno. Il tipo di esterno evocato varia a seconda dell'allineamento dell'incantatore.

Morte ai non morti: questo incantesimo toglie 1d4 DV alle creature non morte per ogni livello dell'incantatore (fino a un massimo di 20d4). L'incantesimo ha effetto in primo luogo sulle creature con il numero di dadi vita inferiore.

Livello 7

Terremoto: l'incantatore provoca un forte terremoto nella zona circostante, causando 1d6 punti danno per ogni suo livello (fino a 10d6) a tutte le creature presenti nell'area d'effetto. Il terremoto non ha alcun effetto sull'incantatore.

Livello 8

Nemico dei non morti: tutti gli alleati presenti nell'area d'effetto ricevono i seguenti bonus: immunità a tutti i danni d'energia negativa, immunità al rischio di livello/energia, immunità alla riduzione dei punteggi abilità, immunità al veleno, immunità alle malattie.

Druido

Livello 0

Lampo: un dardo di luce rovente viene emesso dall'incantatore contro il bersaglio, che subisce una penalità -1 ai tiri di attacco.

Livello 1

Mimetizzazione: la colorazione dell'incantatore cambia per adattarsi a quella dell'ambiente circostante, fornendo un bonus di competenza +10 a tutte le prove di Nascondersi.

Zanna magica: questo incantesimo rinforza il compagno animale dell'incantatore, con un bonus +1 agli attacchi e ai danni.

Livello 2

Sete di sangue: l'incantatore si trova in uno stato di furia simile a quella di un barbaro. Egli ottiene un bonus +2 a forza e costituzione e un bonus +1 ai tiri salvezza di volontà, subendo però una penalità -1 alla CA.

Comunione con la terra: l'incantatore crea un forte legame con la natura, ottenendo un bonus di competenza +4 alle abilità Empatia animale, Nascondersi, Muoversi silenziosamente e Disponi trappola.

Livello 3

Zanna magica superiore: questo incantesimo rinforza il compagno animale dell'incantatore, fornendogli +1 agli attacchi e ai danni per ogni tre livelli dell'incantatore (fino a un massimo di +5).

Pungiglione guaritore: infligge 1d6 punti danno, +1 per livello dell'incantatore, alla creatura vivente toccata, ripristinando un quantitativo di punti ferita equivalente.

Prole di larve: l'incantatore infesta un bersaglio con creature simili a larve, che provocano 1d4 di danno temporaneo alla costituzione a ogni turno.

Aculei: l'incantatore scaglia degli aculei avvelenati contro un bersaglio, provocando 1d8 punti danno (+1 per ogni 2 livelli dell'incantatore, fino a un massimo di +5) e infliggendo inoltre veleno di scorpione.

Crescita di spine: ricopre il terreno di piccole spine. Tutte le creature subiscono 1d4 punti danno per ogni turno di permanenza all'interno della zona colpita. Queste spine possono ferire le gambe della vittima, rallentando per una giornata la sua capacità di movimento anche dopo che si è liberata della presenza delle spine.

Livello 4

Mimetizzazione generale: tutti gli alleati nell'area d'effetto ottengono un bonus +10 all'abilità Nascondersi.

Livello 5

Inferno: l'incantatore dà fuoco a un bersaglio. In ogni turno, tale bersaglio subisce 2d6 punti danno da fuoco.

Visione del gufo: l'obiettivo ottiene un bonus positivo alla saggezza, pari alla metà del livello dell'incantatore.

Vitici: l'incantatore crea dei vitici sinuosi, capaci di eseguire una delle seguenti tre azioni; intralciare (come l'incantesimo), ostacolare il movimento (la velocità risulta dimezzata), mimetizzazione (aggiunge +4 al bonus di competenza alle prove di Nascondersi).

Livello 6

Crollo: questo incantesimo infligge 1d6 punti danno per livello dell'incantatore a un costrutto selezionato (fino a un massimo di 15d6).

Affogare: l'incantatore genera dell'acqua nei polmoni della creatura scelta come bersaglio. Qualsiasi bersaglio che fallisca il tiro salvezza perde il 90% dei propri PF come danno. I golem e altre creature non viventi sono immuni a questo incantesimo.

Livello 7

Presca di pietra: crea una nube che paralizza qualsiasi creatura si trovi al suo interno, bloccandola nella pietra per 1d6 turni.

Livello 8

Bombardamento: dal cielo piovono delle rocce che provocano 1d8 punti danno per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 10d8) a tutti i nemici presenti in zona.

Esplosione solare: l'incantatore scaglia un'esplosione brillante, che provoca 1d6 punti danno per livello dell'incantatore (fino a 25d6) a tutti i non morti. Le creature diverse dai non morti subiscono soltanto 6d6 punti danno.

I vampiri sono distrutti all'istante se falliscono un tiro salvezza di riflessi. Tutti i nemici nell'area d'effetto devono inoltre effettuare un tiro salvezza di riflessi riuscito, altrimenti risulteranno accecati in modo permanente (solo la magia potrà rimuovere tale condizione).

Livello 9

Terremoto: l'incantatore provoca un forte terremoto nella zona circostante, provocando 1d6 punti danno per ogni suo livello (fino a 10d6) a tutte le creature presenti nell'area d'effetto. Il terremoto non ha alcun effetto sull'incantatore.

Paladino

Livello 1

Benedire un'arma: un'arma da mischia ottiene un bonus di potenziamento +1 e un bonus di 2d6 ai danni contro i non morti.

Fragore assordante: l'incantatore potenzia un'arma con un bonus offensivo +1 e un bonus +3 all'attacco sonico. Inoltre, l'arma ottiene la capacità di assordare la creatura che colpisce.

Favore divino: l'incantatore ottiene un bonus +1 ai tiri di attacco e al danno dell'arma per ogni tre livelli (da un minimo di +1 a un massimo di +5).

Contrastare elementi: la creatura bersaglio ottiene resistenza al danno 10/- contro tutte le forme di danno elementale. L'incantesimo si esaurisce dopo aver assorbito 20 punti danno da ogni singolo tipo di attacco elementale.

Livello 2

Aura gloriosa: l'incantatore incanala il potere divino per ottenere un bonus +4 al carisma. Tutti gli alleati nelle sue vicinanze ottengono un bonus +4 ai tiri salvezza contro la paura.

Livello 3

Spada sacra: l'arma da mischia del paladino diventa un potente vendicatore sacro.

Ranger

Livello 1

Mimetizzazione: la colorazione dell'incantatore cambia per adattarsi a quella dell'ambiente circostante, fornendo un bonus di competenza +10 a tutte le prove di Nascondersi.

Zanna magica: questo incantesimo rinforza il compagno animale dell'incantatore, con un bonus +1 a colpo e danno.

Livello 2

Comunione con la terra: l'incantatore crea un forte legame con la natura, ottenendo un bonus competenza +4 alle abilità Empatia animale, Nascondersi, Muoversi silenziosamente e Disponi trappola.

Livello 3

Lama assassina: un'arma da taglio ottiene un bonus di potenziamento +3.

Zanna magica superiore: questo incantesimo rinforza il compagno animale dell'incantatore, fornendogli +1 agli attacchi e ai danni per ogni tre livelli dell'incantatore (fino a un massimo di +5).

Livello 4

Mimetizzazione generale: tutti gli alleati nell'area d'effetto ottengono un bonus +10 all'abilità Nascondersi.

Stregone/mago

Livello 0

Sfera acida: l'incantatore lancia una piccola sfera di acido, che provoca 1d3 punti danno da acido al bersaglio.

Shock elettrico: l'incantatore provoca 1d3 punti danno da elettricità a un bersaglio.

Lampo: un dardo di luce rovente viene emesso dall'incantatore contro il bersaglio, che subisce una penalità -1 ai tiri di attacco.

Livello 1

Ritirata rapida: l'incantatore ottiene una velocità di movimento superiore del 150% al normale, che permette di allontanarsi dalle situazioni pericolose. Questo incantesimo non ha effetto se la velocità dell'incantatore è già superiore al normale.

Botto di Horizikaul: il bersaglio subisce 1d4 punti di danno sonico per ogni due livelli dell'incantatore (fino a un massimo di 5d4) e deve effettuare un tiro salvezza di volontà per non restare assordato per 1d4 turni.

Lama di ghiaccio: l'incantatore crea un frammento di ghiaccio a forma di dardo, che viene scagliato contro il bersaglio e provoca 1d4 punti danno da freddo per livello (fino a un massimo di 5d4).

Tempra di ferro: il bersaglio ottiene un bonus circostanza +4 ai tiri salvezza di tempra contro tutti i veleni.

Arma magica: aggiunge un bonus di potenziamento +1 a un oggetto.

Lama persistente di Shelgarn: l'incantatore evoca un dardo che agisce come un fedele e fidato servitore.

Scudo: l'incantatore ottiene un bonus +4 alla CA. Inoltre, risulta immune alla magia dardo incantato per tutta la durata dello scudo.

Colpo accurato: grazie all'intuizione magica, l'incantatore ottiene un bonus +20 ai tiri di attacco.

Livello 2

Corno di ferro di Balagarn: l'incantatore crea una profonda vibrazione che scuote tutte le creature presenti nell'area d'effetto, se falliscono una prova di forza (è come se l'incantatore avesse forza pari a 20). Tutte le creature che non superano la prova vengono gettate a terra per un turno.

Nube della perplessità: i nemici nell'area di effetto vengono storditi e accecati per 1d6 turni.

Combustione: un'eruzione di fiamme provoca 2d6 punti danno da fuoco +1 punto per livello dell'incantatore (massimo +10), senza possibilità di tiro salvezza da parte del bersaglio. Inoltre, la creatura deve effettuare un tiro salvezza di riflessi per non prendere fuoco, subendo altri 1d6 punti danno. Questo effetto proseguirà finché il tiro salvezza di riflessi non avrà successo.

Fiamma perenne: questo incantesimo genera una fiamma magica, che rifugge fino a quando non viene negata, sulla creatura o sull'oggetto bersaglio.

Armatura di morte: l'incantatore viene circondato da un'aura magica, che ferisce tutti coloro che la toccano. Qualsiasi creatura che colpisce l'incantatore subisce 1d4 punti danno +1 punto per ogni 2 livelli dell'incantatore (fino a un massimo di +5).

Arma infuocata: dà fuoco a un'arma da mischia, provocando 1d4 punti danno da fuoco, +1 per livello dell'incantatore, fino a un massimo di +10. È possibile scegliere come bersaglio una particolare arma o una creatura.

Scarica elettrica di Gedlee: l'incantatore crea una piccola scarica elettrica, che rimbalza fra tutte le creature presenti nell'area d'effetto. L'incantesimo provoca 1d6 punti danno per ogni 2 livelli dell'incantatore (al massimo 5d6). Chi fallisce il tiro salvezza di riflessi deve eseguirne uno di volontà con successo, oppure sarà stordito per 1 turno.

Ossa di pietra: un bersaglio non morto ottiene un bonus +3 alla classe armatura naturale, grazie all'irrobustimento delle sue ossa.

Risata incontenibile di Tasha: se il bersaglio fallisce il tiro salvezza, incomincia a ridere senza potersi fermare e non è in grado di difendersi fino a quando non svanisce l'effetto della magia. Una creatura di razza diversa da quella dell'incantatore ottiene un bonus +4 al suo tiro salvezza, dato che non comprende appieno l'umorismo della situazione.

Livello 3

Distorsione: il bersaglio ottiene un bonus del 50% alla mimetizzazione, grazie alla capacità dell'incantatore di emulare le capacità naturali della belva distorcete.

Arma magica superiore: un'arma ottiene un bonus di potenziamento +1 per ogni 3 livelli dell'incantatore (fino a un massimo di +5).

Folata di vento: questo incantesimo crea un colpo d'aria che butta a terra tutti coloro che non riescono nel tiro salvezza. La potenza è sufficiente a disperdere qualsiasi effetto d'area (come nube mortale) che si trova sulla strada di questo incantesimo.

Estremità affilata: il campo di minaccia dei colpi critici di un'arma viene ampliato.

Fiato acido di Mestil: l'incantatore emette un cono di vapori acidi, che infligge 1d6 punti danno da acido per livello (fino a un massimo di 10d6).

Sfera scintillante: l'incantatore emette un proiettile elettrico, che esplode in aria e provoca un effetto d'area con 1d6 punti danno da elettricità per livello, fino a un massimo di 10d6.

Livello 4

Tempesta minore di Isaac: alcuni proiettili energetici (uno per livello dell'incantatore, fino a un massimo di 10) compaiono dal nulla e colpiscono a caso una creatura ostile presente nell'area d'effetto. Se sono presenti creature in numero superiore ai proiettili, saranno i bersagli più vicini a subire i danni. Se sono presenti più proiettili che creature, invece, uno dei bersagli sarà colpito più volte. Ogni proiettile provoca 1d6 punti danno.

Livello 5

Fulmine globulare: l'incantatore genera un fulmine globulare che colpisce il bersaglio, provocando 1d6 punti danno per livello, fino a un massimo di 15d6.

Mano interposta di Bigby: sopra il bersaglio compare una mano gigantesca, che ostacola i suoi attacchi. Lo sventurato riceve una penalità -10 a tutti i tiri di attacco, per la durata dell'incantesimo.

Marchio infuocato: delle masse infuocate (una per livello del lanciatore) attaccano casualmente dei bersagli, colpendo tutte le creature presenti nell'area d'effetto. Se sono presenti creature in numero superiore alle masse infuocate, saranno i bersagli più vicini a subire danni. Se ci sono più masse infuocate che creature, quelle in eccesso scompaiono. Ogni massa infuocata che esplode provoca 1d6 punti danno per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 15d6).

Scudo acido di Mestil: uno scudo acido circonda l'incantatore. Qualsiasi creatura che lo colpisce infligge normalmente dei danni, ma nello stesso tempo subisce 1d6 punti danno da acido +2 punti per livello dell'incantatore.

Livello 6

Mano possente di Bigby: compare una mano gigantesca, che cerca di colpire e sbilanciare un bersaglio. Questa mano genera un bonus +14 alla prova di forza.

Influsso malefico: tutti i nemici all'interno dell'area d'effetto vengono maledetti, cosa che riduce di 3 le loro statistiche.

Tempesta maggiore di Isaac: alcuni proiettili energetici (uno per livello dell'incantatore, fino a un massimo di 20) compaiono dal nulla e colpiscono a caso una creatura ostile presente nell'area d'effetto. Se sono presenti creature in numero superiore ai proiettili, saranno i bersagli più vicini a subire danni. Se sono presenti più proiettili che creature, invece, uno dei bersagli sarà colpito più volte. Ogni proiettile provoca 2d6 punti danno.

Morte ai non morti: questo incantesimo toglie 1d4 DV alle creature non morte per ogni livello dell'incantatore (fino a un massimo di 20d4).

Livello 7

Mano stringente di Bigby: una mano gigantesca fa la sua comparsa e attacca il bersaglio. Se la mano colpisce e ha successo nel tiro per afferrare, l'avversario rimane bloccato per tutta la durata dell'incantesimo.

Esilio: l'incantatore è in grado di distruggere tutte le creature evocate, i famigli, i compagni animali e gli esterni presenti nell'area bersaglio. È possibile esiliare un numero di creature equivalente al doppio del livello dell'incantatore in DV.

Rombo di tuono: l'incantatore crea un rumore fragoroso, simile allo schianto del tuono, accompagnato da una potente onda d'urto. La magia ha tre effetti: per prima cosa, tutte le creature presenti in zona devono effettuare un tiro salvezza di volontà per non restare stordite per 1 turno. Secondariamente, le creature effettuano anche un tiro salvezza di tempra per non restare assordate per 1 minuto. Come terza cosa, devono effettuare un tiro salvezza di riflessi, altrimenti cadono a terra.

Livello 8

Pugno serrato di Bigby: compare una mano gigante che attacca il bersaglio una volta per turno, per tutta la durata della magia. Ogni colpo provoca 1d8+11 punti danno al bersaglio, che se fallisce il tiro salvezza rimane inoltre stordito nel turno in questione.

Bastone nero: un bastone di legno scelto come bersaglio diventa un'arma +4 e lancia dissolvi magie su qualsiasi creatura colpisca.

Santuario superiore: l'incantatore diviene etereo. Nessuna creatura è in grado di rilevare la sua presenza. L'attacco o qualsiasi altra azione ostile annullerà l'effetto di santuario superiore.

Esplosione solare: l'incantatore scaglia un'esplosione brillante, che provoca 1d6 punti danno per livello dell'incantatore (fino a 25d6) a tutti i non morti. Per le creature diverse da non morti, i danni sono 6d6. I vampiri sono distrutti all'istante se falliscono un tiro salvezza di riflessi. Tutti i nemici nell'area d'effetto devono inoltre effettuare un tiro salvezza di riflessi riuscito, altrimenti risulteranno accecati in modo permanente (solo la magia potrà rimuovere tale condizione).

Livello 9

Mano frantumante di Bigby: una mano gigantesca fa la sua comparsa e attacca il bersaglio. Se la mano colpisce e ha successo nella prova per afferrare, il bersaglio rimane bloccato per la durata dell'incantesimo e subisce 2d6+12 punti danno a ogni turno.

Lama nera del disastro: l'incantatore crea una faglia planare a forma di lama, che dà origine a una grande spada che combatte al suo fianco. La lama non è soggetta ad attacchi fisici, ma può essere influenzata dalla negazione della magia o da altri effetti simili. Per quanto riguarda il superamento della riduzione del danno, la spada viene considerata come un'arma +5.

Onda di battaglia: questo incantesimo, incentrato sull'incantatore, provoca danno sacro in tutta la sua area d'effetto, andando a colpire anche l'incantatore stesso. Ogni bersaglio subisce fra 30 e 100 punti danno.

INCANTESIMI EPICI

C'è un livello della magia che soltanto i più devoti incantatori hanno l'opportunità di scoprire e di comprendere. Un bardo, chierico, druido, signore pallido, stregone o mago epico può apprendere e lanciare questi incantesimi epici.

Questi incantesimi non subiscono le penalità di lancio dell'armatura e, inoltre, non possono essere interrotti. Tutti possono utilizzarli, a patto ovviamente di rispettare i necessari requisiti (dal momento che non sono né arcani, né divini).

Come lanciare

Gli incantesimi epici scelti compaiono in un apposito sottomenu, accessibile tramite l'opzione Incantesimi del menu radiale.

Scegliere un incantesimo epico

Gli incantesimi epici compaiono per ogni classe di magia, una volta raggiunto il livello epico (livello 11 per le classi speciali, livello 21 per le classi normali). Questi incantesimi richiedono un determinato numero di gradi in Sapienza magica per essere appresi.

Polvere di mummia (Sapienza magica 15): evoca una mummia di grande potenza.

Cavaliere del drago (Sapienza magica 22): evoca un drago rosso che obbedisce al volere del personaggio.

Rovina superiore (Sapienza magica 15): provoca 35d6 punti danno a un singolo bersaglio.

Sfera infernale (Sapienza magica 32): questa potente esplosione di energia provoca 10d6 danni da acido, 10d6 da elettricità, 10d6 da fuoco e 10d6 sonici a tutti gli avversari nella sua zona di effetto.

Corazza magica epica (Sapienza magica 26): l'incantatore ottiene un bonus +20 alla CA. Questo incantesimo è disponibile solo per bardi, stregoni e maghi.

Interdizione epica (Sapienza magica 34): fornisce una riduzione del danno 50/+20 per 1 turno per livello. Questo incantesimo è disponibile solo per bardi, stregoni e maghi.

OGGETTI

Ci sono molte nuove armi, dotate di capacità molto diverse, con le quali avrai occasione di imbatterti nel corso delle tue avventure.

Proiettili da lancio

Fiaschetta di acido: queste fiaschette, che sono spesso utilizzate da alchimisti e intagliatori, possono rivelarsi delle utili armi per l'avventuriero, in particolare quando affronti delle creature che si rivelano resistenti ad attacchi di altro tipo.

Fiaschetta infuocata dell'alchimista: queste fiaschette contengono una miscela estremamente volatile, che si infiamma al contatto con l'aria.

Triboli: questi oggetti sono dei piccoli spuntoni di forma piramidale, progettati in modo che, a prescindere da come cadono, offrano sempre una parte appuntita. Molto spesso vengono utilizzati per rallentare o bloccare un inseguitore.

Polvere irritante: la polvere irritante è una miscela di pepe ed erbe naturali, in grado di mandare temporaneamente al tappeto un avversario.

Fiaschetta di acqua santa: le fiaschette di acqua benedetta da un chierico di una divinità del bene sono ottime armi da utilizzare contro i non morti.

Sacca per bloccare: queste sacche sono piene di fili intricati e appiccicosi, che fuoriescono all'impatto per bloccare il bersaglio.

Pietra del tuono: le pietre del tuono sono delle rocce dalle facce multiple, rivestite con una formula alchemica che esplode con un boato assordante all'impatto con una superficie solida.

Bomba di fuoco: esplosivo ad alto potenziale. La bomba esplode all'impatto e infligge 10d6 punti danno da fuoco, oltre a creare una tempesta di fiamme nell'area colpita, per una durata pari a 5 turni.

Bomba acida: una bomba acida estremamente instabile, che esplode all'impatto provocando 10d6 punti di danno acido e creando un effetto nube acida che persiste per 5 turni nella zona.

Nuove armi

Ascia da guerra nanesca: grazie a un addestramento speciale, quest'ascia può essere impugnata con una sola mano. Si tratta di una delle armi nanesche più comuni.

Frusta: la frusta non infligge gravi danni, ma permette a chi la utilizza di impiegare il talento Disarmare.

Entrambe le armi sono di dimensione media e di origine esotica.

Riepilogo delle statistiche dei nuovi oggetti

Nome	Costo	Danno	Colpo critico	Peso	Tipo
Ascia da guerra nanesca	30 mo	1d10	x3	15	Taglio
Frusta	1 mo	1d2	x2	3	Taglio

Oggetti magici potenti

Alcuni degli oggetti magici più potenti di *Neverwinter Nights* devono essere studiati a fondo per apprenderne gli effetti.

Vendicatore sacro: è una delle armi in assoluto più potenti a disposizione di un paladino. Offre un bonus di potenziamento +5, provoca 1d6 di punti danno aggiuntivi di danno sacro e ogni volta che colpisce un nemico tenta di negare le sue protezioni magiche. I non paladini che impugnano un vendicatore sacro si trovano tra le mani una semplice arma +2.

Canto del lich: questo potente oggetto è utilizzabile esclusivamente dai bardi. Invece di cantare una normale canzone, il bardo può decidere di cantare le liriche di questo oggetto, creando una grande zona di distruzione in grado di annientare i suoi nemici.

Vesti dell'ordine: queste vesti sono in grado di immagazzinare degli incantesimi difensivi. Più potenti sono, più incantesimi contengono. Basta lanciare l'incantesimo che desideri sulla veste per immagazzinarlo direttamente: a questo punto, una volta al giorno, potrai lanciare rapidamente tutti gli incantesimi in sequenza, attivando l'abilità Sequenza.

Veleni

Qualsiasi personaggio è in grado di avvelenare un'arma. Esiste però la possibilità che il personaggio si avveleni per errore, in seguito a una prova di destrezza fallita, durante il procedimento. L'assassino e la guardia nera sono in grado comunque di svolgere l'intera operazione senza correre alcun rischio.

Veleno di ragno: 1d2 di danno al punteggio dell'abilità forza.

Veleno di vespa gigante: 1d2 di danno al punteggio dell'abilità costituzione.

Veleno di millepiedi: 1d2 di danno al punteggio dell'abilità intelligenza.

Più potente è il veleno, più difficile sarà resistergli:

Debole: CD 16.

Blando: CD 18.

Medio: CD 20.

Forte: CD 22.

Molto forte: CD 24.

Mortale: CD 26.

CREAZIONE E POTENZIAMENTO DI OGGETTI

La modalità di personalizzazione degli oggetti in *Horde of the Underdark* è stata ampliata a due metodi principali: creazione e potenziamento.

Creare

Nel mondo di gioco ci sono diversi materiali che puoi recuperare*. Questi materiali si possono utilizzare per creare armi o componenti di armature, a seconda della loro natura. Quando un oggetto viene tramutato in un componente, può essere utilizzato insieme ad altri componenti per realizzare dardi, armature, proiettili e così via. La creazione richiede una prova di abilità superata contro una CD dipendente dal tipo di oggetto da realizzare.

- **CD creazione armatura:** 10 + CA dell'armatura da realizzare.
- **CD creazione arma:** semplice 11-13, da guerra 13-15, esotica 17-19.

Inoltre, il creatore spenderà il 50% del valore dell'oggetto in MO in seguito a un tentativo di creazione andato a buon fine. Il fallimento nella creazione distruggerà tutti i materiali utilizzati, ma non farà perdere neppure una MO. La creazione di un'armatura si può utilizzare anche per modificare l'aspetto di un'armatura, in determinati luoghi. Non è possibile creare degli oggetti magici, cosa che è invece possibile, fino a un certo punto, con i talenti di creazione di oggetti disponibili per tutte le classi di incantatori (potenziamento).

*I materiali utilizzati per la creazione si possono solitamente trovare accanto a porte da sfondare, scrigni e altri oggetti. Le componenti materiali compaiono soltanto dopo che l'oggetto è stato distrutto e soltanto se la persona che lo distrugge ha almeno 5 gradi in un'abilità di creazione. I personaggi con meno di 5 gradi, semplicemente, non sono sufficientemente abili per recuperare dei materiali utili dall'oggetto distrutto.

Materiali

I materiali, una volta adeguatamente preparati, si possono tramutare in componenti. Questi, a loro volta, si possono utilizzare in diverse combinazioni per creare armi e armature.

Pezzi di stoffa: si possono prendere da pile di abiti, biancheria da letto inutilizzata e materiali simili. La stoffa può essere stracciata per creare delle imbottiture, oppure conservata intera per essere usata come un panno.

Pelli di cuoio: si recuperano dai cadaveri degli animali. Una volta conciate, le pelli si possono usare per creare delle pezze, dei legacci o il torso di armatura di pelle.

Assi d'olmo: si può recuperare da guardaroba e da altro mobilio di qualità. Questo legno, estremamente flessibile, si può usare per creare aste di frecce e proiettili.

Assi di quercia: questo legno, molto resistente, viene utilizzato spesso nella costruzione di porte e scrigni. Può essere usato da un artigiano per creare la struttura di uno scudo di quercia, un'asta di quercia, una balestra di quercia o un'impugnatura di quercia.

Osso grande: si trova sul cadavere di molte creature non morte. Si può utilizzare per creare una bacchetta, che poi si potrà potenziare con ulteriori proprietà magiche.

Sbarra di ferro: si può recuperare dalle porte e da alcuni golem. Può essere utilizzata per creare spuntoni di ferro, parti di elmi, bande di ferro, teste di martelli, sfere di ferro o catene di ferro.

Barra d'acciaio: spesso si trova sulle porte più elaborate o importanti. Con la dovuta abilità, questa sbarra si può trasformare in una lama d'acciaio piccola o grande, nell'elsa di un'arma d'acciaio, nella testa in acciaio di un'ascia, nella struttura di uno scudo in acciaio, nel pettorale di un'armatura in acciaio o nella cassa di un elmo.

Piume: solitamente si recuperano dagli uccelli, ma a volte è possibile acquistarle. Si utilizzano con le aste dei proiettili per creare frecce e dardi.

Componenti grandi

Questi oggetti si possono modificare con un componente più piccolo per crearne uno differente. L'elenco comprende:

- Torso di armatura di cuoio
- Asta di legno
- Asta di arco d'olmo
- Struttura di balestra di quercia
- Impugnatura d'arma di quercia
- Asta di quercia
- Struttura di scudo di quercia
- Pettorale di armatura d'acciaio
- Giubba di armatura d'acciaio
- Struttura di scudo d'acciaio
- Elsa di arma d'acciaio
- Cassa di elmo
- Asta di un proiettile
- Panno di lana

Componenti piccoli

Sono utilizzati insieme ai componenti più grandi per creare l'oggetto desiderato. Comprendono:

- Pezze di cuoio
- Legacci di cuoio
- Spuntoni di ferro
- Catena di ferro
- Anelli di ferro
- Bande di ferro
- Lama d'acciaio piccola
- Lama d'acciaio grande
- Pezze di tessuto di lana
- Testa di martello in ferro

Come creare un oggetto

Di seguito trovi un breve riepilogo di alcune procedure di base: sappi però che ce ne sono molte altre da scoprire!

Armatura

Armatura di cuoio o di pelle: unisci il torso dell'armatura di cuoio con delle pezze di tessuto di lana.

Elmo: servono la cassa di un elmo e delle piume.

Scudo: una struttura combinata con delle bande di ferro.

Armi

Frecce o dardi: piume e aste di proiettili.

Pugnale: combina un'elsa d'arma di quercia con una lama d'acciaio piccola.

Ascia da guerra nanesca: forgia insieme un'elsa d'acciaio e una testa d'ascia in acciaio.

Spadone: inserisci una lama lunga in acciaio in un'elsa d'arma in acciaio.

Ascia: collega un'elsa in quercia a una testa d'ascia in acciaio.

Fionda: si può realizzare direttamente usando delle pelli di cuoio.

Esempio: per realizzare un pugnale, per prima cosa devi rompere uno scrigno di legno, in modo da ottenere delle assi di quercia. A questo punto dovrai distruggere anche una porta d'acciaio, per ottenere una sbarra di questo materiale. Ora dovrai lavorare la barra d'acciaio per realizzare una lama piccola in acciaio. L'asse di legno, invece, viene trasformata in un'elsa in quercia. Infine, dovrai utilizzare la lama d'acciaio piccola sulla quercia di legno. Comparirà un menu contenente diverse scelte, fra le quali il pugnale. Seleziona quest'ultima voce per ottenere la tua arma, ovviamente se supererai la prova sulla relativa abilità di creazione.

Potenziamento

Un altro metodo per modificare un oggetto è quello di utilizzare i vari talenti collegati alla creazione: Mescere pozioni, Creare bacchette e Scrivere pergamene. Se disponi di questi talenti, sei in grado di utilizzare particolari incantesimi su delle versioni vuote o libere di vari oggetti, per incantarli. Per esempio, qualsiasi mago degno di questo nome vende delle fiaschette per pozioni vuote: puoi acquistare una bottiglia vuota e quindi lanciare Velocità su di essa, per creare la relativa pozione. Similmente, sono in vendita anche delle pergamene bianche, mentre le bacchette non incantate si possono ricavare dalle ossa grazie all'abilità Creare armi.

Ci sono inoltre delle voci che parlano di fabbri, nascosti nelle profondità di Buio Profondo, capaci di potenziare gli incantesimi delle armi già in possesso di un personaggio, innalzandone il livello, donando loro la capacità di divenire fiammegianti e persino, se ciò che si dice corrisponde al vero, di infondere loro una forma d'intelligenza.

STRUMENTI

Oltre alla nuova avventura a giocatore singolo, *Hordes of the Underdark* offre dei nuovi elementi che ti permettono di realizzare le tue avventure personalizzate.

Set grafici



Buio Profondo

Si tratta di grandi caverne con passaggi di altezza che le collegano, adatte a Buio Profondo o a qualsiasi altro oscuro e pauroso sotterraneo.



Distese gelate

Queste vaste lande gelide, con passaggi di altezza, si possono utilizzare in qualsiasi ambientazione artica.



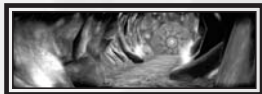
Abitazioni drow

I crudeli drow e i loro miseri schiavi abitano questi oscuri tunnel e queste fetide camere.



Abitazioni illithid

Queste pareti e questi locali di natura organica sono la dimora dei potenti mind flyer.



Caverne dei beholder

Una serie di gallerie che collegano alcune camere di dimensioni maggiori.

Gruppo di strumenti Aurora: guida e nuove caratteristiche

Il gruppo di strumenti contiene anche alcune nuove caratteristiche:

Vesti: ora fra le armature sono compresi questi elementi, che si possono specificare nella finestra delle proprietà dell'oggetto. Se è presente una veste, essa rimpiazza diverse parti esistenti, come torso e gambe.

Ali e code: nella finestra delle proprietà della creatura possono essere presenti ali e code, in congiunzione a determinati aspetti, compresi tutti gli aspetti di base del personaggio del giocatore.

Inizializzazione variabile: ora è possibile inizializzare le variabili dello script in base a determinati eventi legati agli oggetti, usando la finestra di modifica delle variabili.

Nuova guida alla creazione delle creature: il motore della guida alla creazione di creature è stato modificato e ora consente di generare creature che rispettano le regole e che utilizzano degli aumenti di livello simili a quelli del giocatore.

Guida all'aumento di livello delle creature: le creature che sono già state create possono aumentare di livello grazie a questa nuova interfaccia.

Nuovi eventi: sono presenti due nuovi eventi nel modulo: OnPlayerEquip e OnPlayerUnequip, che si attivano ogni volta che il giocatore impugna o ripone un'arma.

Testi per i conflitti degli hak pak: ora c'è un testo di analisi per i conflitti degli hak pak, accessibile nella pagina del contenuto personalizzato della finestra delle proprietà del modulo. I testi dei conflitti hak pak permettono all'utente di capire quali file sono contenuti nei vari hak pak, quali file sono presenti in più di un hak pak e quali file vanno a sovrascrivere delle risorse esistenti.

Ricordati di visitare il sito web Bioware NWN dedicato allo strumento di creazione, all'indirizzo <http://nwn.bioware.com/builders>, per ulteriori informazioni sul gruppo di strumenti Aurora.

Atari non controlla il funzionamento e le prestazioni di siti web gestiti da terze parti e nega qualsiasi responsabilità nei loro confronti, nonché per i contenuti presenti su tali siti o disponibili tramite essi.

CONSIGLI PER GLI SCRIPT

In *Hordes of the Underdark* sono stati inseriti numerosi sottosistemi di script di grande interesse. Visita il sito web ufficiale di *Neverwinter Nights* per ulteriori dettagli e per delle guide online a queste nuove caratteristiche (<http://nwn.bioware.com>).

Ecco di seguito alcuni brevi esempi dei nuovi elementi presenti:

Script delle proprietà dell'oggetto: le proprietà dell'oggetto sono ora gestibili tramite script. Consulta la funzione AddItemproperty(...) dell'editor di script per ulteriori informazioni su questo argomento. La funzione include "x2_inc_itemprop", oltre a diversi comandi utili sempre relativi alle proprietà dell'oggetto.

Nuova proprietà dell'oggetto: c'è una nuova proprietà dell'oggetto, OnHitCastSpell, che si può aggiungere ad armi o armature e si attiva ogni volta che l'arma colpisce un nemico, oppure quando l'armatura subisce un colpo. Oltre a una selezione di incantesimi standard, è stata aggiunta una nuova magia chiamata UniquePower (OnHit), che si può collegare ad armi e armature per provocare l'attivazione dello script "x2_s3_onhitcast". È possibile modificare questo script, aggiungendo effetti magici "personalizzati" alle tue armi e armature.

Prove abilità Utilizzare oggetti magici: se colleghi lo script "x2_mod_def_load" all'evento OnModuleLoad nel tuo modulo, i ladri devono superare una prova dell'abilità Utilizzare oggetti magici per potersi avvalere di qualsiasi incantesimo, nelle partite con le regole Hardcore o Difficile.

Comportamento personalizzato della creatura: ora è possibile modificare il comportamento standard di una creatura, impostando delle apposite variabili grazie alle caratteristiche del nuovo strumento. Alcune fra queste variabili sono:

- **X2_SPECIAL_COMBAT_AI_SCRIPT (stringa):** è possibile specificare il nome di uno script, all'interno della variabile, per poi attivarlo al posto della normale IA di combattimento Neverwinter. Apri il file x2_ai_demo nell'editor dello script per ulteriori informazioni su questo argomento.
- **X2_L_BEH_MAGIC (numero intero):** più elevato viene impostato il valore della variabile per una creatura (il massimo è 100), più sarà probabile l'uso della magia in combattimento.
- **X2_L_SPAWN_USE_AMBIENT (numero intero):** quando la condizione è VERA, fa in modo che una creatura utilizzi animazioni ambientali e si sposti in modo casuale, dopo la generazione.
- **X2_L_SPAWN_USE_AMBIENT_IMMOBILE (numero intero):** quando la condizione è VERA, la creatura utilizza animazioni ambientali dopo la generazione.
- **X2_L_SPAWN_USE_STEALTH (numero intero):** quando la condizione è VERA, la creatura utilizza la modalità furtiva dopo la generazione.

Opzioni avanzate: se sei un esperto nell'uso degli script, consulta il file x2_inc_switches, che contiene diverse opzioni per modificare i sistemi di script di base utilizzati in *Hordes of the Underdark*, fra le quali un'opzione per intercettare gli incantesimi del giocatore ancora prima che siano effettivamente lanciati.

GRAFICI E TABELLE

Classi e tiri salvezza preferiti

Classe	Salvataggi agevoli	Salvataggi difficili
Arciere arcano	Tempra, riflessi	Volontà
Assassino	Riflessi	Tempra, volontà
Barbaro	Tempra	Riflessi, volontà
Bardo	Riflessi, volontà	Tempra
Guardia nera	Tempra	Riflessi, volontà
Chierico	Tempra, volontà	Riflessi
Campione di Torm	Tempra, riflessi	Volontà
Discepolo del drago	Tempra, volontà	Riflessi
Druido	Tempra, volontà	Riflessi
Difensore nanesco	Tempra, volontà	Riflessi
Guerriero	Tempra	Riflessi, volontà
Esploratore arpista	Riflessi, volontà	Tempra
Monaco	Tempra, riflessi, volontà	Nessuno
Paladino	Tempra	Riflessi, volontà
Signore pallido	Tempra, volontà	Riflessi
Ranger	Tempra	Riflessi, volontà
Ladro	Riflessi	Tempra, volontà
Ombra danzante	Riflessi	Tempra, volontà
Mutaforma	Tempra, riflessi	Volontà
Stregone	Volontà	Tempra, riflessi
Maestro d'armi	Riflessi	Tempra, volontà
Mago	Volontà	Tempra, volontà

Tabella dell'avanzamento di livello epico

Livello personaggio	Bonus tiri salvezza epici	Bonus attacchi epici	PE	Max abilità classe	Talenti	Aumenti abilità
21	0	1	210.000	24	8°	
22	1	1	231.000	25		
23	1	2	253.000	26		
24	2	2	276.000	27	9°	6°
25	2	3	300.000	28		
26	3	3	325.000	29		
27	3	4	351.000	30	10°	
28	4	4	378.000	31		7°
29	4	5	406.000	32		
30	5	5	435.000	33	11°	
+1	°	°	+1.000 x livello attuale	+1	+1 per 3	+1 per 4

*I bonus per i tiri salvezza e gli attacchi epici proseguono oltre il livello 30, al ritmo di +1 ogni 2 livelli.

Abilità

	Bar	Brd	Chi	Dru	Gue	Mon	Pal	Ran	Lad	Str	Mag	Arciere arcano	Assassino	Ombra danzante	Guardia nera	Esploratore arpista	Campione di Torm	Maestro d'armi	Difensore nanesco	Mutaforma	Signore pallido	Discepolo del drago
Ascoltare	°	°	c	c	c	°	c	°	°	c	c	°	°	°	c	°	c	°	°	°	°	°
Cercare	c	c	c	c	c	c	c	°	°	c	c	c	°	°	c	c	c	c	c	c	c	°
Concentrazione	c	°	°	°	°	°	°	°	c	°	°	c	c	c	°	c	c	c	c	°	°	°
Disarma trappola	c	c	c	c	c	c	c	c	°	c	c	c	°	c	c	c	c	c	c	c	c	c
Disciplina	°	°	c	c	°	c	°	°	c	c	c	c	c	c	°	°	°	°	°	c	c	°
Disponi trappola	c	c	c	c	c	c	c	°	°	c	c	c	°	c	c	c	c	c	c	c	c	c
Emp. animale	x	x	x	°	x	x	x	°	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	°	x	x
Guarigione	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°
Intrattenere	x	°	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Minaccia, Diplomazia	°	°	c	c	c	c	°	c	c	c	c	c	c	c	°	c	c	c	c	c	c	c
Muoversi silenziosamente	c	°	c	c	c	°	c	°	°	c	c	°	°	°	c	°	c	c	c	c	°	c
Nascondersi	c	°	c	c	c	°	c	°	°	c	c	°	°	°	c	°	c	c	c	°	°	c
Osservare	c	c	c	c	c	c	c	°	°	c	c	°	°	°	c	c	°	°	°	°	c	°
Parata	°	°	°	°	°	°	°	°	°	c	c	c	c	c	°	c	°	c	c	c	c	°
Persuasione	c	°	°	°	c	°	°	c	°	c	c	c	c	°	°	°	c	c	c	°	°	°
Sapere	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°
Sapienza magica	c	°	°	°	c	c	c	c	c	°	°	c	c	c	c	c	c	c	c	c	°	°
Scassinare serrature	c	c	c	c	c	c	c	c	°	c	c	c	°	c	c	c	c	c	c	c	c	c
Svuotare tasche	c	°	c	c	c	c	c	c	°	c	c	c	°	°	c	°	c	c	c	c	c	c
Utilizzare oggetti magici	x	°	x	x	x	x	x	x	°	x	x	x	°	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Introdotte in Shadows of Undrentide																						
Acrobazia	c	°	c	c	c	°	c	c	°	c	c	c	°	°	c	°	c	c	c	c	c	c
Creare trappole	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	c	°	°	°	c	°	°	°	°
Valutare	c	°	c	c	c	c	c	c	°	c	c	c	°	c	c	°	c	c	c	c	c	c
Introdotte in Hordes of the Underdark																						
Creare armature	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	c	°	°	°	c	°	°	°	°
Creare armi	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	c	°	°	°	c	°	°	°	°
Intimidire	°	c	c	c	c	c	c	c	°	c	c	c	°	c	°	c	c	°	c	c	c	c
Raggiurare	c	°	c	c	c	c	c	c	°	c	c	c	°	°	c	°	c	c	c	c	c	c

Introdotte in Shadows of Undrentide

Acrobazia	c	°	c	c	c	°	c	c	°	c	c	c	°	°	c	°	c	c	c	c	c	c
Creare trappole	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	c	°	°	c	°	°	°	°
Valutare	c	°	c	c	c	c	c	c	°	c	c	c	°	c	c	°	c	c	c	c	c	c

Introdotte in Hordes of the Underdark

Creare armature	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	c	°	°	°	c	°	°	°	°
Creare armi	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	c	°	°	°	c	°	°	°	°
Intimidire	°	c	c	c	c	c	c	c	°	c	c	c	°	c	°	c	c	°	c	c	c	c
Raggirare	c	°	c	c	c	c	c	c	°	c	c	c	°	°	c	°	c	c	c	c	c	c

Legenda

° - Abilità di classe

C - Abilità di classe incrociata

X - Abilità proibita

Tiri salvezza e attacchi di base per tutte le classi

Livello classe	Tiri salvezza base
Inferiore/superiore	Guerriero, barbaro, paladino, ranger, arciera arcano, guardia nera, difensore nanesco, maestro d'armi, campione di Torm
Attacco base	Chierico, druido, ladro, bardo, monaco, assassino, ombra danzante, mutaforma, discepolo del drago, esploratore arpista

Livello classe	Tiri salvezza base Inferiore/superiore	Guerriero, barbaro, paladino, ranger, arciere arcano, guardia nera, difensore nanesco, maestro d'armi, campione di Torm	Chierico, druido, ladro, bardo, monaco, assassino, ombra danzante, mutaforma, discepolo del drago, esploratore arpista	Mago, stregone, signore pallido	Punti esperienza necessari	Max abilità classe	Aumenti abilità	Talenti
		Attacco base	Attacco base					
1	+0/+2	+1	+0	+0	0	4		1st
2	+0/+3	+2	+1	+1	1,000	5		
3	+1/+3	+3	+2	+1	3,000	6		2nd
4	+1/+4	+4	+3	+2	6,000	7	1st	
5	+1/+4	+5	+3	+2	10,000	8		
6	+2/+5	+6/+1	+4	+3	15,000	9		3rd
7	+2/+5	+7/+2	+5	+3	21,000	10		
8	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4	28,000	11	2nd	
9	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4	36,000	12		4th
10	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5	45,000	13		
11	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5	55,000	14		
12	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1	66,000	15	3rd	5th
13	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1	78,000	16		
14	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2	91,000	17		
15	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2	105,000	18		6th
16	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3	120,000	19	4th	
17	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3	136,000	20		
18	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4	153,000	21		7th
19	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4	171,000	22		
20	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5	190,000	23	5th	

ICONE DEGLI INCANTESIMI



Aculei



Affogare



Alleato planare



Amplifica



Anatema



Arma infuocata



Arma magica



Arma magica superiore



Aura gloriosa



Bastone nero



Benedire un'arma



Bisbigli dolenti



Bombardamento



Botto di Horizikaul



Canto funebre



Cavaliere del drago



Cerchio di devastazione



Colpo accurato



Combustione



Comunione con la terra



Contrastare elementi



Corazza magica epica



Corazza mortale



Corno di ferro di Balagarn



Crescita di spine



Crollo



Distorsione



Esilio



Esplosione solare



Estremità affilata



Favore divino



Fiamma perenne



Fiato acido di Mestil



Folata di vento



Fragore assordante



Fulmine globulare



Fuoco oscuro



Glifo di interdizione



Inferno



Infliggi ferite critiche



Infliggi ferite gravi



Infliggi ferite lievi



Infliggi ferite minori



Infliggi ferite moderate



Interdizione epica



Lama assassina



Lama di ghiaccio



Lama nera del disastro



Lama persistente di Shelgarn



Lampo



Mano frantumante di Bigby



Mano interposta di Bigby



Mano possente di Bigby



Mano stringente di Bigby



Marchio infuocato



Mimetizzazione



Mimetizzazione generale



Morte ai non morti



Nemico dei non morti



Nube della perplessità



Onda guerriera



Ossa di pietra



Polvere di mummia



Presa di pietra



Prole di larve



Pugno serrato di Bigby



Pungiglione guaritore



Rigenerazione mostruosa



Risata incontenibile di Tasha



Ritirata rapida



Rombo di tuono



Rovina superiore



Santuario superiore



Scarica elettrica di Gedlee



Scudo



Scudo della fede



Scudo entropico



Sete di sangue



Sfera infernale



Sfera scintillante



Shock elettrico



Spada sacra



Tempesta maggiore di Isaac



Tempesta minore di Isaac



Tempra di ferro



Terremoto



Trappola acida



Veste magica



Visione del gufo



Vitici



Zanna magica



Zanna magica superiore

Riconoscimenti BioWare

Art

Lead Artist
Sung Kim

Artists:

Alex Scott
Mike Leonard
Nolan Cunningham
Trent Oster

Animation

Larry Stevens
John Santos
Carman Cheung
Jim Jagger

Additional Art:

Jono Lee

Audio

Audio Producer
Dave Chan

Audio Design and Implementation

Dave Chan
Steve Sim

Design

Lead Designer
Brent Knowles

Lead Writer
David Gaider

Designers:

Brad Prince
Drew Karpshyn
Georg Zoeller
Keith Warner
Rob Bartel
Yaron Jakobs

Data-Entry

Andrew "Colonel Bob" Nobbs

Additional Design

Dan Whiteside
James Ohlen
Kevin Martins

Production

Assistant Producer
Darcy Pajak

Product Director/ Producer
Trent Oster

Co-executive Producer / Joint CEOs of BIOWARE

Greg Zeschuk
Ray Muzyka

Programming

Lead Programmer
Noel Borstad

Lead Tools programmer
Sydney Tang

Programmers

Andrew Gardner
Brenon Holmes
Craig Welburn
Derek Beland
Paul Roffel
Ross Gardner

Tools Programming

Kris Tan
Owen Borstad

Additional Programming

John Bible
Janice Thoms

Manual

Brent Knowles
Darcy Pajak
George Zoeller

Public Relations

Tom Ohle
Scott McLaughlan
Teresa Cotesta

Promotional Art

Mike Sass
Todd Grenier

Quality Assurance

QA Director
Philip DeRosa

QA Lead
Jonathan Epp

QA Testers

Bob McCabe
Bruce Venne
Curtis Knecht
Iain Stevens-Guille
Keith "K2" Hayward
Mitchell Fujino
Stanley Woo

Additional QA

Alain Baxter
Chris Priestly
Derrick Collins
Ryan Plamondon
Nathan Frederick
Scott Horner
Scott Langevin

Live Team

Associate Producer
Derek French

Community Manager
Jay Watamaniuk

Client Care Specialist
Dave McGruther

Live Team Designer
Rob Bartel

Programmers

Andrew Gardner
Craig Welburn

Web Team

Web Developers
Duleepa "Dups" Wijayawardhana

Jeff Marvin
Robin Mayne

Web Art

Todd Grenier

Administration

Agnes Kokot Goldman
Jo-Marie Langkow
Leanne Korotash
Mark Kluchky
Richard Iwanik

System Administration

Brett Tollefson
Chris Zeschuk
Craig Miller
Julian Karst
Nils Kuhnert

Voice Acting

Casting Director
Shauna Perry

Voice recording completed at
Blackman Productions Inc.

Voice Acting

Ashleigh Ireland
April Banigan
Barb North
Beth Graham
Bill Coull
Blair Wensley
Caroline Livingstone
Cathy Derkach
Chris Craddock
Chris Postle
David Bruns
Dave Clarke
Debbie Munro
Frederick Zbryski
Gord Marriott
Grant Wiens
Jana O'Connor
Jerry Firman
Jocelyn Ahlf
John Ulyatt
Josh Dean
Keith James
Krista Nebloch
Leona Brausen
Mark Meer
Peter Daly
Robert Corness
Serena H. Clark
Shelton Shannon
Tim Koslo
Wes Borg

MUSIC

Music composed and performed by
Jeremy Soule
www.jeremysoule.com

Cinematic

Intro Movie by FloodGate
Entertainment and Courtesy of
Rustmonkey

Producer

Ben Hansford

Art Director
Bhavin Patel

Studio Director
Brian White

Production Manager
Cassandra Khavari

Creative Director
Daniel Thron

VFX Supervisor
Doug Wilkinson

Senior Animator
Jeremy Sahlman

SEX
Kemal Amarasingham

Creative Director
Paul Neurath

Special Thanks
Luke Kristjanson
Peter Thomas
Mike Laidlaw
Blackman Productions in Edmonton
for Studio time
www.blackmanproductions.com
Wynita Knowles
Diarmid Clarke
Starbucks™
Tim Hortons™
Our Beta Testers
Rich Redman and the rest of the
people at Wizards of the Coast

ATARI EUROPE

Head of Operations
Jean Marcel Nicolai

REPUBLISHING TEAM

Republishing Director
Rebecka Pernered

Republishing Team Leader
Sébastien Chaudat

Republishing Producer
Maxime Loppin

Localisation team Leader
Ludovic Bony

Localisation Project Manager
Gérard Barnaud

Localisation Technical Consultant
Olivier "Doo Wap" Caudrelier

Printed Materials Team Leader
Caroline Fauchille

Printed Materials Project Manager
Céline Vilgicquel

Copy Writer
Vincent Hattenberger

Project manager
Jenny Clark MAM

QUALITY ASSURANCE TEAM

Quality Director
Lewis Glower

Quality Control Project Manager
Carine Mawart

Certification Project Manager
Jérôme Di Tullio External

Product Planning Project Manager
Pierre Marc Bissay

**European Engineering Services
Project Managers**
Stéphane Entéric / Philippe Louvet

MARKETING TEAM

European Marketing Senior VP
Martin Spiess

European Marketing Director
Cyril Voiron

European Product Manager
Nick Robinson

Head of Communication
Lee Kirton European

Local Marketing Team
Italy - Manuel Fontanella

SPECIAL THANKS TO :

RelQ and Prashanth Kannan
ACE
KBP (François Xavier N'go, Georg
Hund, Jan Büchner)
Synthesis (Emanuele Scichilone,
Mauro Bossetti)
Onsite team:
Gérard Barnaud (with all my love
for Tic & Tac)
Enzyme Labs

NOTE

Neverwinter Nights, *Hordes of the Underdark*, Forgotten Realms and the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons, D&D and the Dungeons & Dragons logo, and Wizards of the Coast and its logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries, and are used with permission. © 2003 Wizards. Software © 2003 Atari, Inc. All Rights Reserved. Manufactured and Marketed by Atari Europe SAS. HASBRO and its logo are trademarks of Hasbro and are used with permission. BioWare, the BioWare Aurora Engine and the BioWare logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. The ATARI trademark and logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc. All Rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Windows and DirectX are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories
de tranche d'âge:



Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

<div> ATARI® <i>Customer Service Numbers</i> </div>			
Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr Spielerische: 0900-400 655		www.atari.de
• Belgique	PC: +32 (0)2 72 18 633 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30) +31 (0)40 24 466 36		nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 8278060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34 €/min) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34 €/min) Technique: 0825 15 80 80 (0,15 €/min Du lundi au samedi de 10h-20h non stop) Euro Interactive / Atari France Service Consommateur 84 rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex		fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr Spielerische: 0190 771 883		www.atari.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30) +31 (0)40 24 466 36		nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2 ^a a 6 ^a , entre as 9:00 e as 17:00 +34 91 329 21 00		pt.apoiocliente@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h +34 91 329 21 00		stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segallubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr Spielerische: 0900 105 173		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only **You need the bill payer's permission before calling.	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.