



1 INTRODUZIONE	8
COSA CONTIENE QUESTO MANUALE	9
LA STORIA FINORA	10
2 IL GIOCO	12
PARTENZA RAPIDA	12
Requisiti di sistema	12
Come installare il gioco e iniziare a giocare	12
Configurazione del gioco	12
Ottenere aiuto	12
Elementi base per la creazione del personaggio	13
INTERFACCIA DI GIOCO	14
Il menu delle opzioni	14
La barra di scelta rapida	15
La schermata principale di gioco	15
Tasti di scelta rapida	19
Pannello del personaggio	19
Pannello dell'inventario	21
Usare i contenitori	22
Pannello degli incantesimi	23
Pannello di conversazione	23
Pannello della mappa	24
Pannello del diario	25
Pannello dei negozi	26
Pannello del baratto	26
Pannello delle opzioni	26
MULTIGIOCATORE	28
L'avventura on-line	28
Ospitare un server di gioco	28
Unirsi a una partita multigiocatore	29
Selezionare un personaggio	29
Personaggi locali e del server	30
Spostare i personaggi tra le partite	30
Formare un gruppo	31
Giocatore contro Giocatore	31
Gradire o non gradire altri giocatori	31
3 LUOGHI E POPOLI	34
CITTÀ E PAESI	34
La città di Neverwinter	34



La città di Luskan	34
Porto Llast	34
Pozzo di Beorunna	34
PERSONALITÀ DEL NORD	35
Lord Nasher	35
Aribeth	35
Fenthick	35
Desther	35
Aarin Gend	36
AVVENTURIERI	36
Linu La'neral	36
Sharwyn	36
Daelan Tigre Rossa	37
Tomi 'Ghigno' Undergallows	37
Grimgnaw	37
Boddyknock Glinckle	37
NEMICI	38
TEMPO E RIPOSO	41
4 MANUALE DEL GIOCATORE	44
CREAZIONE DEL PERSONAGGIO	44
Sesso	46
Razza	46
Ritratti	49
Classe	49
Capacità speciali di classe	56
Allineamento	68
Punteggi di caratteristica	69
Modelli	73
Abilità	73
Talent	85
Scuole di magia	98
Domini	99
Compagni animali	100
Famigli	100
Impostazioni vocali di chat rapida	100
COMBATTIMENTO	102
Decisioni in tempo reale	102
Ostile o amichevole	102





Selezionare un avversario come bersaglio	104
Il tiro per colpire	104
Ferimento e morte	104
Colto alla sprovvista	106
Attacchi di opportunità	106
Associati	107
MOVIMENTO	108
INCANTESIMI	109
Descrizioni degli effetti	109
Tattiche magiche	116
Descrizioni degli incantesimi	117
Riassunto incantesimi	118
ACQUISIRE LIVELLI ED ESPERIENZA	133
Aumentare di livello	133
Personaggi multiclasse	135
EQUIPAGGIAMENTO, OGGETTI MAGICI E TESORI	137
Armature e scudi	137
Armi	138
5 COSTRUIRE LE PROPRIE AVVENTURE	144
IL GRUPPO STRUMENTI	144
Panoramica dell'interfaccia	144
Modalità di visualizzazione dell'area	145
Moduli	145
Aree	146
Oggetti	148
Conversazioni	149
Creazione degli script	150
Convenzioni per i nomi	150
Suggerimenti e trucchi	150
Maggiori informazioni	150
IL DUNGEON MASTER	151
Cominciare il gioco come Dungeon Master	151
Creatore	151
Gestore	152
Azioni delle porte (opzioni)	153
Azioni delle creature (opzioni)	153
Azioni degli attivatori (opzioni)	154

Azioni di gruppo	154
Elenco giocatori	155
Linea di comando	155
Riferimento rapido dei comandi del DM	156
6 APPENDICE A: SCHEDE E TABELLE	158
7 APPENDICE B: GLOSSARIO DEI TERMINI	178
8 INDICE ANALITICO	182
9 RICONOSCIMENTI	188
10 SUPPORTO TECNICO	199
11 ICONE DEGLI INCANTESIMI	200



I INTRODUZIONE





I·INTRODUZIONE

ΒΕΝΕΠΥΤΙ Α ΝΕΥΕΡΥΙΝΤΕΡ ΝΙΧΤΣ.

Neverwinter Nights è un gioco di ruolo dal sapore epico che utilizza le regole di Dungeons & Dragons 3a edizione e le cui avventure si svolgono all'interno dei Forgotten Realms. Se D&D o i Forgotten Realms sono novità per voi, lasciate che vi dia il benvenuto in questo mondo emozionante fatto di creature terribili, magie mirabolanti e imprese eroiche. Se siete dei giocatori esperti, vi do il benvenuto alla miglior trasposizione per computer mai creata delle regole di D&D.

Neverwinter Nights è il culmine di quasi cinque anni di duro lavoro da parte di una vasta e instancabile squadra di esperti. Nel corso dello sviluppo del gioco i suoi componenti sono variati da uno a oltre 65 membri impegnati nel progetto a tempo pieno. Noi di BioWare abbiamo prodotto molti giochi di vasto respiro, come Baldur's Gate e Baldur's Gate II. Con Neverwinter Nights ci siamo spinti oltre come non mai, regalando a voi, i giocatori, gli strumenti per realizzare i vostri progetti di gioco personali. Potrete vedere l'emozionante mondo dello sviluppo di un gioco dal nostro stesso punto di vista e lavorare con gli stessi strumenti che abbiamo usato per creare la campagna ufficiale.

Quindi, in breve: giocate, esplorate, create. Giocate e divertitevi col gioco che abbiamo creato per voi, esplorate gli strumenti e create i vostri mondi e le vostre avventure personali. E per finire, potete avventurarvi su Internet ed esplorare i mondi che altri giocatori come voi hanno creato.

**Buona avventura a voi,
Trent T. Oster
Produttore di Neverwinter Nights
BioWare Corp.**



I·INTRODUZIONE

COSA CONTIENE QUESTO MANUALE

Questo manuale è diviso in quattro sezioni principali. La prima illustra tutto ciò che devi sapere per giocare a Neverwinter Nights. Ti spiega come creare i personaggi, come muoverti ed esplorare il mondo e come andare alla ventura assieme ad altri personaggi giocanti.

La seconda sezione, Luoghi e popoli, descrive il vivido mondo di Faerûn, conosciuto anche col nome di Forgotten Realms. Descrive aree che vanno dalla raffinata città di Neverwinter alle montagne selvagge e inviolate del Dorso del Mondo. Queste informazioni di background non sono essenziali per giocare a Neverwinter Nights, ma ti aiuteranno a capire il mondo di Forgotten Realms.

La terza sezione, il Manuale del giocatore, descrive le regole di Dungeons & Dragons così come vengono usate in Neverwinter Nights. Le informazioni qui sono concertate in modo da farti capire meglio le regole che stanno dietro al gioco e ottimizzare l'interazione del tuo personaggio col resto del mondo nel corso delle tue avventure.

La parte finale, Costruire le tue avventure, descrive il Gruppo Strumenti di Neverwinter Nights e il Dungeon Master Client che vengono inclusi assieme a Neverwinter Nights. Il Gruppo Strumenti di Neverwinter Nights è la stessa applicazione usata da BioWare per creare la campagna ufficiale di NWN. Il Dungeon Master Client può essere usato per fungere da DM nelle tue partite personali in multigiocatore fornendoti il controllo completo sulla preparazione e lo svolgimento delle stesse.





I. INTRODUZIONE

LA STORIA FINORA

Quando il gioco ha inizio, la città di Neverwinter, un tempo potente, è in preda al panico e al terrore. Migliaia di persone stanno morendo a causa di una misteriosa epidemia chiamata la Morte Gemente e altre migliaia di persone ne sono state contagiate. Di fronte al rischio che l'epidemia possa diffondersi su tutto il Faerun, i Signori di Neverwinter hanno proclamato la quarantena e hanno proibito a chiunque di abbandonare la città, intrappolando sia i malati che i sani all'interno delle mura cittadine.

Lady Aribeth de Tylmarande ha lanciato un appello a tutti gli avventurieri della città, chiedendo il loro aiuto per mantenere l'ordine e per cercare una cura. La promessa di grandi onori e ricchezze ha attirato molti avventurieri tra le fila di Aribeth, ma senza alcun risultato. Il contagio continua a diffondersi ogni giorno che passa e infuria nei quartieri più poveri della città come un incendio. Molti aspiranti eroi sono caduti e non vi sono tracce di una possibile cura.



IL GIOCO





PARTENZA RAPIDA

REQUISITI DI SISTEMA:

- Pentium II 450 MHz o AMD K-6 450 MHz
- Windows 98/ME/2000SP2/XP
- Windows 98/ME 96 MB di RAM
- Windows 2000SP2/XP 128 MB di RAM
- 1.2 GB su disco
- Lettore CD-ROM o CD/DVD ROM 8X
- Scheda Video TNT2 da 16 MB compatibile con OpenGL 1.2
- Scheda audio compatibile DirectX
- DirectX 8.1 (incluso)

COME INSTALLARE IL GIOCO E INIZIARE A GIOCARE

Per installare Neverwinter Nights basta inserire il CD1 di Neverwinter Nights nel lettore CD-Rom e seguire le istruzioni che appaiono su schermo. Se non disponi della funzione AutoPlay (se non succede nulla dopo uno o due minuti da quando hai inserito il CD nel tuo lettore CD), dovrai avviare manualmente la procedura di installazione. Esplora il CD per trovare il programma Setup.exe. Una volta trovato il file, fai doppio clic sull'icona e si avvierà la procedura di installazione.

Dopo aver installato il gioco, ti verrà offerta la possibilità di visualizzare il file Readme o di avviare il gioco. Il file Readme è un file di testo che elenca le aggiunte che sono state fatte al manuale dopo la stampa.

CONFIGURAZIONE DEL GIOCO

L'utility di configurazione di Neverwinter Nights, nwconfig, viene eseguita automaticamente la prima volta che Neverwinter Nights viene avviato. È disponibile anche dall'interfaccia di avvio del gioco tramite il pulsante Configura.

L'utility di configurazione di Neverwinter Nights determinerà le impostazioni correnti del tuo hardware e software 3D e ti consiglierà la configurazione ottimale per eseguire il gioco, che potrai modificare secondo le specifiche hardware del tuo sistema. Queste informazioni possono essere usate anche per generare un rapporto che può essere inviato a BioWare per fornire un aiuto per le operazioni di supporto tecnico.



La prima volta che viene eseguita, l'utility controllerà automaticamente che il sistema soddisfi i requisiti minimi per giocare a Neverwinter Nights. Potrai eseguire nuovamente questo test in qualsiasi momento premendo il pulsante Individua all'interno della relativa pagina.

All'interno della pagina Mostra, potrai configurare il gioco per utilizzare OpenGL o DirectX, la risoluzione con cui verrà eseguito il gioco e quale blocco di texture utilizzare. Sempre da questa pagina potrai anche gestire la lista dei blocchi di texture correntemente installati. Sarà necessario testare le modifiche fatte alle impostazioni di Mostra prima di poter salvare le impostazioni.

La pagina Rapporti ti permette di generare due tipi di rapporti. Il primo è un riassunto di hardware e software 3D individuato sul tuo sistema. L'altro è un rapporto in Inglese che include altre informazioni sul gioco che possono essere inviate a BioWare per aiutare a risolvere qualsiasi problema tecnico.

OTTENERE AIUTO

Consulta il Supporto Tecnico a pagina 195.

ELEMENTI DI BASE PER LA CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Prima di giocare a Neverwinter Nights (NWN) devi creare un personaggio. Se sei ansioso di cominciare a giocare, puoi scegliere un personaggio esistente, personalizzarlo e iniziare direttamente. Se sei un giocatore esperto di Dungeons & Dragons puoi generare il tuo personaggio da zero.

Quando sei pronto a giocare, clicca sul pulsante Nuovo e scegli il preludio. Verrà caricato il modulo relativo e sarai pronto a giocare. Se vuoi cominciare in fretta le tue avventure, seleziona l'opzione per utilizzare un personaggio già pronto. Puoi quindi personalizzare alcuni dettagli del tuo personaggio e proseguire con il gioco. Se desideri avere il completo controllo sul processo di generazione puoi selezionare l'altra opzione e generare il tuo personaggio in dettaglio. Ci sono maggiori dettagli sulla generazione completa del personaggio nelle prossime sezioni di questo manuale (vedi pagina 44).

Personaggi locali e del server

In Neverwinter Nights ci sono due tipi di personaggi giocabili: i personaggi locali e quelli del server. I personaggi locali vengono creati e registrati sul tuo computer e puoi giocarci ogni volta che vuoi e ovunque siano accettati. I personaggi del server vengono creati sul server di gioco e rimangono conservati al suo interno. Per giocare con un personaggio di questo tipo, devi prima collegarti al server su cui è stato creato. I personaggi del server sono sicuri e garantiscono un campo di gioco più equo nelle partite multigiocatore. Quando gestisci una partita, puoi scegliere l'opzione di quali personaggi sono permessi, locali o del server.





INTERFACCIA DI GIOCO

L'interfaccia principale di gioco di Neverwinter Nights è progettata per interferire il meno possibile con la sua giocabilità. La schermata principale ha la funzione di cornice, mentre i vari pannelli con cui puoi interagire (come l'inventario e la scheda del personaggio a comparsa) ricoprono soltanto metà dell'area di gioco con un pannello trasparente.

In NWN il tuo personaggio è sempre al centro dello schermo. Puoi interagire con il resto del mondo usando il mouse per muovere il puntatore in giro per lo schermo e i pulsanti destro e sinistro per eseguire le azioni. Quando sposti il mouse su un oggetto o una creatura, l'icona del mouse si trasforma in un'icona d'azione che indica l'azione standard per quell'oggetto. Per eseguire l'azione standard, clicca col pulsante sinistro del mouse. Per eseguire un'altra azione clicca col pulsante destro sul bersaglio per aprire il menu delle opzioni. Clicca col pulsante sinistro sulla schermata per muovere il tuo personaggio all'interno del mondo di gioco. Attacca una creatura ostile spostandoci sopra il puntatore: l'icona si trasformerà nell'icona di combattimento. Clicca col pulsante sinistro per dare il via al tuo attacco.

IL MENU DELLE OPZIONI



Il menu delle opzioni è il tuo strumento primario per interagire con il mondo di Neverwinter Nights. Apri il menu delle opzioni spostando il mouse su un oggetto con cui desideri interagire e premi il pulsante destro del mouse: a questo punto, comparirà un sottomenu con al centro l'oggetto.

Questo sottomenu contiene una serie di azioni che puoi compiere sull'oggetto, da lanciare un incantesimo fino ad attaccare il bersaglio, come si vede nell'immagine soprastante (a). Cliccando rapidamente con il pulsante sinistro, l'azione verrà eseguita. Nel caso di alcune azioni, comparirà una piccola freccia accanto come mostrato nell'immagine soprastante (b), che indica un altro livello di azioni a cui puoi accedere cliccando col pulsante sinistro. Un piccolo anello è visibile attorno all'azione con la freccia accanto come si vede nell'immagine sopra (c). L'anello è un'anteprima del livello successivo del menu, che ti permette di vedere a colpo d'occhio cosa si trova nel livello.

Se vuoi un metodo avanzato per usare il menu delle opzioni, tieni premuto il pulsante destro del mouse e spostati lungo il menu usando i movimenti direzionali del mouse, usa

il tastierino numerico. Ogni tasto numerico corrisponde a una posizione del menu opzioni (es: 8 è l'alto, 2 è il basso, 7 è in alto a sinistra).

LA BARRA DI SCELTA RAPIDA

La barra di scelta rapida è una parte integrale dell'interfaccia di NWN che permette un accesso rapido e facile alle azioni comuni di gioco. Ogni casella della barra corrisponde a un tasto funzione della tastiera. Quando premi il tasto associato, viene eseguito il comando posto nella casella. Puoi trascinare degli oggetti dal tuo inventario sulla barra di scelta rapida e premere il tasto o cliccare sulla casella per usare o impugnare l'oggetto, a seconda di cosa sia. Puoi collocare degli incantesimi sulla barra di scelta rapida trascinando le icone dei tuoi incantesimi già pronti o escludendo la barra rapida e selezionando l'incantesimo.

LA SCHERMATA PRINCIPALE DI GIOCO

La schermata dell'interfaccia principale presenta nove sezioni distinte in grado di fornirti preziose informazioni sul gioco e ti offrono il controllo sui tuoi personaggi e sul gioco.





1 Il ritratto del personaggio



Questo è il ritratto che scegli per il tuo personaggio. Quando gli altri personaggi esaminano il tuo personaggio durante il gioco, questo è il ritratto che vedranno. Al suo fianco c'è una sottile barra rossa che mostra la salute attuale del tuo personaggio. Se la barra si colora di verde indica che il tuo personaggio è stato avvelenato. Se la barra si colora di marrone, il tuo personaggio è malato.

2 Il riquadro delle opzioni

Da qui puoi cliccare sui pulsanti per aprire le varie schermate d'interfaccia necessarie per gestire il tuo personaggio, come la mappa di gioco, la schermata dell'inventario, il diario, la scheda del personaggio, la pagina delle opzioni, il tuo libro degli incantesimi e il pannello delle opzioni per la modalità giocatore contro giocatore.

3 La barra del gruppo

Qui è dove compaiono i membri del tuo gruppo al quale puoi aggiungere altri giocatori tramite l'opzione Socializza del menu delle opzioni. Tramite il menu Socializza puoi invitare un altro giocatore a unirsi al tuo gruppo selezionando l'opzione Invita dal menu delle opzioni. Il giocatore invitato, quindi, può accedere all'opzione Socializza e selezionare Unisciti al gruppo. Se evochi una creatura, questa verrà aggiunta alla tua barra del gruppo e vi rimarrà finché sarà presente all'interno del gioco. Puoi usare la barra del gruppo per ottenere delle informazioni rapide sui membri del gruppo o per compiere su di loro delle azioni cliccando col pulsante sinistro e aprendo il menu delle opzioni. La piccola barra a sinistra del ritratto mostra la salute attuale del personaggio. Nella casella in alto a destra, (1) sopraindicata, c'è un'icona a freccia. La freccia punta nella direzione in cui si trova quel personaggio rispetto al tuo personaggio. Nella casella indicata (2) appare un'icona che mostra l'azione attuale che il personaggio sta compiendo (sia combattere, lanciare un incantesimo, riposare). Quando il personaggio muore, comparirà un teschio.

4 La finestra di dialogo

La finestra di dialogo mostra i messaggi che arrivano dagli altri giocatori. Puoi aumentare le dimensioni della finestra trascinandovi in cima la casella nera. Puoi anche cliccare col pulsante sinistro del mouse sulla casella per impostare i vari filtri per i messaggi in ogni finestra. Per filtrare una finestra per ricevere soltanto i messaggi di combattimento devi aprire il menu delle opzioni sulla casella della finestra di dialogo e disattivare tutti gli altri messaggi. Per rispondere rapidamente a qualcuno che ti ha appena mandato un messaggio, clicca sul suo ritratto e verrà avviata una tua finestra di risposta.

5 La barra di immissione dei messaggi

Da qui puoi immettere i tuoi messaggi. Premi il tasto invio o clicca sulla barra per digitare il testo. Puoi usare diversi comandi preceduti dallo slash (/) per controllare il tipo di messaggio che stai inviando. "/S" prima del testo invia il messaggio come un urlo che si estende nella



zona. "/T " playername "" o "/W " playername "" invia un messaggio privato al giocatore specificato in " playername ".

6 La barra di scelta rapida

Questa barra serve ad accedere alle svariate funzioni del gioco. Una descrizione più completa si trova a pagina 15.

7 La bussola

La bussola è un semplice indicatore direzionale. La "N" sulla bussola indica sempre il nord, quindi se il tuo personaggio cammina nella stessa direzione indicata dalla "N", ti stai spostando direttamente verso nord.

8 La sequenza delle azioni

La sequenza delle azioni mostra le azioni che il tuo personaggio sta compiendo al momento e tutte quelle che gli hai ordinato di compiere. Nella foga del combattimento, potrai ritrovarti a impartire comandi più velocemente di quanto il tuo personaggio possa eseguirli. Quando i comandi vengono inviati al tuo personaggio più velocemente di quanto possano essere eseguiti, vengono aggiunti alla sequenza e compiuti nello stesso ordine. Se desideri rimuovere un'azione dalla sequenza, puoi farlo cliccando col pulsante destro del mouse sull'azione.

9 La barra di stato

La barra di stato mostra tutti gli effetti speciali attivi sul tuo personaggio al momento. Se su di te hai un incantesimo che ti fornisce un bonus alle caratteristiche o altre capacità aggiuntive, comparirà sulla barra di stato. La barra di stato mostrerà anche tutti gli effetti negativi attualmente attivi sul tuo personaggio, come incantesimi ostili, veleni o malattie. Puoi spostare il mouse su una qualsiasi delle icone per ottenere una descrizione dell'effetto. Quando un'icona nella barra di stato comincia a lampeggiare, indica che l'effetto sta per terminare.

Interazioni comuni all'interno del mondo

Creature

Le creature ostili si colorano di rosso quando ci posizioni sopra il puntatore del mouse, questo si trasforma in un'icona d'attacco. Puoi stimare la difficoltà di una creatura esaminandola. Clicca col pulsante destro per aprire il menu delle opzioni e selezionare l'opzione Esamina in alto al centro.

Le creature non ostili si colorano di blu (o verde, se sono nel tuo gruppo) quando ci posizioni sopra il puntatore del mouse, che assumerà la forma di icona di dialogo.

Oggetti

Clicca col pulsante destro per aprire il menu delle opzioni e seleziona Esamina in alto al centro per ottenere maggiori informazioni su un particolare oggetto. Se un oggetto non è identificato, significa che potrebbe essere magico, quindi usa l'abilità Conoscenze o l'incantesimo Identificare per identificare gli oggetti magici.





Gli oggetti e le armi possono essere impugnati direttamente raccogliendoli dal terreno usando il menu delle opzioni. Gli oggetti e le armi possono anche essere assegnati alla barra di scelta rapida, dove verranno usati normalmente se verranno selezionati. Clicca col pulsante destro su un oggetto della barra rapida con usi multipli e seleziona Assegna uso speciale per definire l'uso standard dell'oggetto.

Contenitori, leve e altro

Apri i contenitori cliccando su di essi col pulsante sinistro o seleziona Usa dal menu delle opzioni. I contenitori chiusi possono essere scassinati, forzati o aperti con un incantesimo. Seleziona Scassina serratura e Sfonda dal menu delle opzioni di qualsiasi contenitore.

I contenitori potranno essere aperti anche grazie all'impiego di alcuni incantesimi. Vi sono particolari tipi di incantesimi che possono danneggiare e persino distruggere i contenitori, che quindi si apriranno automaticamente. L'incantesimo Scassina serrature apre la maggior parte dei contenitori senza danneggiarli.

Le leve e gli altri apparecchi dall'uso speciale vengono attivati cliccandoci col pulsante sinistro o selezionando l'opzione Usa dal menu delle opzioni.

Porte

Le porte chiuse possono essere aperte con una chiave, scassinate, forzate o aperte con un incantesimo. Se hai la chiave, clicca col pulsante sinistro sulla porta o seleziona Usa dal menu delle opzioni. Seleziona Scassina serratura e Sfonda dal menu delle opzioni di qualsiasi porta chiusa.

Anche gli incantesimi possono essere usati per aprire le porte. Alcuni di essi possono danneggiare e persino distruggere le porte. Le porte distrutte si apriranno automaticamente. L'incantesimo Scassina serrature apre la maggior parte delle porte senza danneggiarle.

Le porte possono essere chiuse selezionando Serra dal menu delle opzioni. Per chiudere la porta, questa deve essere impostata come chiudibile all'interno del set di strumenti. Se l'opzione Serra non compare nel menu delle opzioni, la porta non può essere chiusa.

Disattivare le trappole

Le trappole devono essere scoperte prima di poter essere disattivate. Per cercare le trappole, seleziona la Ricerca attiva dalla selezione Usa abilità del menu delle opzioni. Nella modalità di Ricerca attiva, il tuo personaggio si muove camminando ed effettua i suoi tiri "Cerca" con tutto il suo modificatore d'abilità. Quando non si è in modalità di Ricerca attiva, le operazioni di ricerca delle trappole vengono eseguite usufruendo della metà del modificatore d'abilità.

Quando viene individuata una trappola, una massa sul terreno diventerà rossa indicando la trappola attiva. Puoi passare col puntatore del mouse su una trappola individuata e cliccarci sopra col pulsante destro per aprire il menu delle opzioni. Hai quindi alcune opzioni: una è

disattivare la trappola, un'altra è recuperare la trappola. È più difficile recuperare una trappola che disattivarla, ma potrai usare le trappole recuperate in seguito contro i nemici.

TASTI DI SCELTA RAPIDA

Per una guida sui tasti veloci standard di Neverwinter Nights, consulta la relativa scheda presente nella scatola.

PANNELLO DEL PERSONAGGIO

Scheda del personaggio

Il pannello della scheda del personaggio mostra tutte le statistiche vitali e le caratteristiche del tuo personaggio. Lungo la parte superiore del pannello, ci sono delle caselle tramite cui puoi accedere ad altre informazioni relative al tuo personaggio.





Sottopannello delle abilità



Il sottopannello delle abilità mostra tutte le abilità del tuo personaggio e i modificatori di cui dispone per ognuna di esse. I modificatori d'abilità elencati qui sono pari al grado totale nell'abilità sommato ai modificatori del punteggio di caratteristica. Seleziona una qualsiasi abilità per ottenere maggiori informazioni, incluse le sue caratteristiche chiave e quanto ti costa migliorarla.

Sottopannello dei talenti



Questo sottopannello mostra tutti i talenti del tuo personaggio. Neverwinter Nights include le capacità razziali e di classe nella categoria dei talenti, per cui questa è anche la schermata dove puoi ricevere informazioni su qualsiasi capacità speciale della classe e razza a cui appartiene il tuo personaggio.

PANNELLO DELL'INVENTARIO

Il pannello dell'inventario mostra tutto l'equipaggiamento del tuo personaggio. L'area nella parte superiore della schermata mostra gli oggetti attualmente impugnati e la griglia in fondo alla schermata mostra l'inventario totale del tuo personaggio.

Seleziona un oggetto cliccandoci col pulsante sinistro o tieni premuto il pulsante sinistro del mouse, e trascina l'oggetto tra le caselle dell'inventario.

Nella parte inferiore destra dell'inventario ci sono diverse caselle che ti permettono di accedere a tutti i pannelli del tuo inventario: è quindi possibile trasportare un gran volume di equipaggiamento. In basso puoi vedere il peso che il tuo personaggio sta trasportando assieme al peso massimo che può trasportare. Se superi questo valore, il tuo personaggio risulterà appesantito e non sarà in grado di correre.



A destra, vengono mostrati l'oro e i punti oggetto di cui disponi al momento. I punti oggetto sono legati agli oggetti magici. Ogni oggetto magico ha un valore in punti oggetto che verrà aggiunto al tuo totale di punti quando lo equipaggi o è nel tuo inventario. Quando raggiungi il massimo dei punti oggetto totali non potrai raccogliere ulteriori oggetti magici. Il massimo di punti oggetto del tuo personaggio subisce un incremento ogni volta che aumenta di livello (vedi pagina 158 per una tabella riassuntiva di questi avanzamenti).

Equipaggiare gli oggetti

Per equipaggiare un oggetto, trascinalo su una casella valida. Puoi anche equipaggiare gli oggetti tramite il menu delle opzioni. Clicca col pulsante destro sull'oggetto e seleziona l'opzione Impugna per assegnarlo al relativo slot standard.

USARE I CONTENITORI

I contenitori vengono gestiti allo stesso modo dell'inventario normale. La parte inferiore del pannello contiene l'inventario, mentre nella parte superiore viene indicato il contenuto del contenitore. Puoi inserire o estrarre oggetti dal contenitore usando il menu delle opzioni.



PANNELLO DEGLI INCANTESIMI



Il pannello degli incantesimi è composto da due parti: il libro degli incantesimi e la preparazione degli incantesimi. I maghi, i chierici e i druidi devono preparare i loro incantesimi prima di poterli lanciare, mentre i bardi e gli stregoni no.

Per preparare un incantesimo, seleziona la classe di incantatore e il livello di incantesimo dalla schermata del libro degli incantesimi: sotto il livello selezionato, verrà visualizzata una struttura ad albero di tutti gli incantesimi disponibili. Se il tuo personaggio ha qualche

talento di metamagia (vedi la sezione Talenti nella sezione 4 del Manuale del giocatore), puoi potenziare gli incantesimi preparati selezionando la piccola icona a freccia posta sulla sinistra. Questa icona si apre per mostrare tutti gli incantesimi che possono essere potenziati. Ricevi delle informazioni su qualsiasi incantesimo cliccando sul pulsante Ispeziona a destra del nome dell'incantesimo.

Una volta selezionato l'incantesimo che desideri preparare, clicca sulla piccola freccia posta sulla destra o trascina l'icona dell'incantesimo per spostarlo all'interno di una casella di preparazione. Gli incantatori multiclasse potrebbero dover ripetere questo processo per ognuna delle loro classi da incantatore. Quando sono state riempite tutte le caselle, seleziona Riposa dal menu delle opzioni di gioco principale. Una volta che il tuo personaggio si sarà riposato, sarà pronto a lanciare i suoi incantesimi preparati.

PANNELLO DI CONVERSAZIONE

Il pannello di conversazione è il tuo strumento primario per interagire con gli altri personaggi di Neverwinter Nights. Un ritratto del personaggio con cui stai parlando verrà mostrato nella parte superiore sinistra della finestra e il dialogo di questo personaggio verrà mostrato a destra del ritratto.



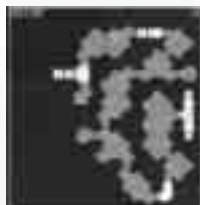
Sotto al ritratto ci sono le tue opzioni di risposta. La prima risposta mostrata sopra ha un commento in rosso, che indica un'abilità o una capacità speciale permessa dall'opzione di questa conversazione. In questo caso, il personaggio giocante ha un punteggio dell'Intelligenza che gli conferisce una certa intuizione sul dialogo del PNG. Il giocatore può cliccare col pulsante sinistro su questa risposta per far rispondere il suo



personaggio secondo quella linea o selezionarne un'altra. Intelligenza e Carisma sono le due caratteristiche principali che forniscono delle opzioni speciali di conversazione, ma in certi casi una Forza elevata può aiutare a minacciare un informatore riluttante o una Saggezza elevata può aprire una nuova linea di conversazione.

Puoi interrompere in qualsiasi momento la conversazione premendo il tasto Esc, allontanandoti o intraprendendo un'azione ostile.

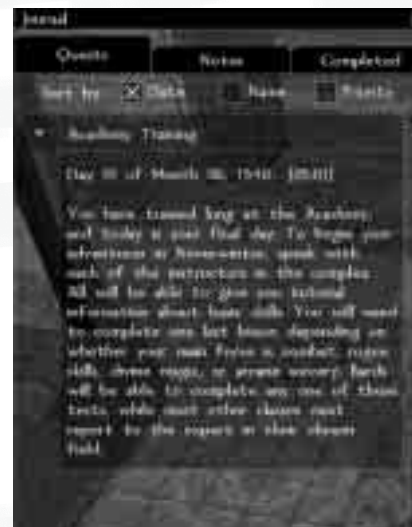
PANNELLO DELLA MAPPA



Il pannello della mappa mostra una mappa aerea dell'area all'interno della quale ti trovi. La mappa si espande durante la tua esplorazione permettendoti di vedere le nuove zone e di capire dove sei stato. Le piccole icone sulla mappa sono delle note. Ogni nota sulla mappa ha un'etichetta associata, che compare in cima alla finestra della mappa.

Puoi collocare le tue note cliccando sul relativo riquadro in alto a sinistra e quindi cliccando sul punto della mappa dove vuoi collocarle. Una volta collocata la nota, comparirà una finestra di dialogo e potrai inserire il testo che desideri associare a quella nota.

PANNELLO DEL DIARIO



Il pannello del diario mostra lo stato dell'avventura e lo stato delle varie missioni che hai intrapreso. Le caselle poste nella parte superiore dell'interfaccia ti permettono di spostarti tra quattro diari specifici.

La casella all'estrema sinistra seleziona il diario del mondo. Esso mostra le annotazioni per gli eventi principali che coinvolgono il mondo intero. Se ti sei appena unito a una partita in corso, il diario del mondo è un buon luogo dove "recuperare" gli eventi ivi verificatisi.

La casella successiva mostra il diario personale del tuo personaggio, che tiene traccia delle informazioni sulle missioni che hai accettato e sui personaggi con cui hai parlato. Il diario personale è molto importante: assicurati di leggerlo spesso per controllare i tuoi progressi nelle missioni.

La terza casella da sinistra è vuota: è riservata alle tue annotazioni e impressioni durante il gioco.

La casella all'estrema destra riassume le informazioni delle missioni completate.



PANNELLO DEI NEGOZI



Acquistare degli oggetti da un negozio è molto simile a usare un contenitore. Il negozio compare sul lato sinistro e il tuo inventario si trova a destra. Per comprare un oggetto, trascinalo nel tuo inventario. Comparirà una finestra di dialogo che ti chiede se vuoi acquistare l'oggetto. Se accetti e hai abbastanza soldi, lo scambio viene fatto e l'oggetto viene collocato nel tuo inventario.

PANNELLO DEL BARATTO

Il pannello del baratto funziona in modo simile a quello dei contenitori. A sinistra ci sono gli oggetti offerti dall'altro giocatore e a destra gli oggetti che desideri offrire per lo scambio. Quando sei soddisfatto degli oggetti da entrambe le parti, premi il pulsante Offri. Una volta effettuata un'offerta, l'altro giocatore ha due possibilità: può accettare l'offerta o rifiutare, cambiando gli oggetti nelle sue caselle o premendo il pulsante Annulla. È necessario per il sistema che entrambi i giocatori siano d'accordo su uno scambio prima che possa essere eseguito.

PANNELLO DELLE OPZIONI

Neverwinter Nights presenta un vasto numero di opzioni per personalizzare il gioco in base al tuo stile. Per modificare una qualunque delle opzioni, devi aprire questo pannello. Puoi aprire il pannello delle opzioni premendo il tasto Esc, il tasto "o" o cliccando sull'icona delle opzioni nella schermata principale di gioco.

Nella parte superiore della schermata delle opzioni ci sono i pulsanti Carica e Salva. Per caricare



una partita, clicca su Carica e quindi scegli la partita che desideri caricare. Per salvare una partita, invece, clicca su Salva e quindi scegli lo spazio in cui desideri effettuare il salvataggio. Dopo aver scelto lo spazio per il salvataggio, digita il nome della partita: a questo punto, avrà inizio la procedura di salvataggio.

Il pulsante successivo è Salva personaggio. Questo pulsante ti permette di salvare il tuo personaggio al di fuori della tua partita attuale, per poterlo poi importare in un'altra avventura. Se il tuo personaggio avanza al di fuori del salvataggio esistente, la prossima volta che carichi la partita ti verrà chiesto se desideri aggiornare i dati. Se accetti, la versione più recente del tuo personaggio, questa andrà a sovrascrivere i precedenti dati contenuti in quello spazio.

Le **opzioni video** contengono le impostazioni che vanno ad influire sui parametri del monitor. Puoi impostare il dettaglio delle texture, la risoluzione dello schermo e diverse opzioni grafiche. Come regola generale, più dettagli disattivi più il gioco girerà velocemente. Se il gioco ha delle prestazioni scadenti sul tuo computer, prova a disattivare i vari dettagli finché non migliorano le prestazioni.

Le **opzioni audio** ti permettono di personalizzare il sonoro del gioco e di attivare o disattivare diverse opzioni audio.

I **comandi** ti permettono di impostare la visuale di gioco e di scorrere tra i vari schemi di comandi. Puoi, per esempio, attivare la modalità di guida e controllare il tuo personaggio con la tastiera, se lo desideri.

Le **impostazioni relative** ai tasti ti permettono di personalizzare i tasti di scelta rapida di Neverwinter. Nella parte superiore del pannello di configurazione dei tasti sono presenti i tasti di scelta rapida che possono essere modificati. A tale scopo, clicca sul comando che desideri cambiare e premi il tasto desiderato. Ricorda che non puoi assegnare lo stesso tasto a comandi differenti, quindi fai attenzione a quelli già utilizzati.

Le **opzioni di gioco** ti permettono di modificare il livello di difficoltà e altri parametri. Ti consigliamo di utilizzare le impostazioni predefinite, dato che il gioco è stato bilanciato in base ad esse. Se sei un giocatore esperto di Dungeons & Dragons, puoi pensare di cimentarti a livello D&D Difficile, che prevede l'implementazione di alcuni degli aspetti più complessi del sistema delle regole e permettono ai mostri l'uso completo delle proprie capacità avanzate, come gli incantesimi e gli effetti di controllo mentale e di morte.



MULTIGIOCATTORE

L'AVVENTURA ON-LINE

Per giocare a Neverwinter Nights in modalità multigiocatore avrai bisogno di una connessione Internet o di una rete locale (LAN - Local Area Network). Puoi ospitare un server di gioco per permettere agli altri giocatori di unirsi a te nelle tue avventure, oppure puoi connetterti a una partita già esistente ospitata da qualcun altro.

La prima volta che giochi on-line, ti verrà richiesto l'account.

Questo permette a NWN di riconoscere i diversi giocatori e ti dà la possibilità di accedere a delle aree speciali nel sito della comunità di Neverwinter Nights (www.neverwinternights.com). Se hai già creato un account durante il gioco o nel sito della comunità di Neverwinter Nights, basta immettere il tuo nome e la password per poter avanzare alle sezioni successive. Se non hai ancora creato un account, clicca sul pulsante per crearne uno e inserisci il nome e la password. Ti verrà richiesto di inserire anche un indirizzo e-mail. Nonostante non sia necessario inserire l'indirizzo e-mail, se non lo farai non potrai recuperare la password in caso di smarrimento.

OSPITARE UN SERVER DI GIOCO

Se stai ospitando il server di gioco, avrai il completo controllo su chi ha il permesso di giocare nella tua partita. Sarai inoltre in grado di moderare la partita espellendo (rimuovendo dalla partita) o bandendo (rimuovendo permanentemente) i giocatori. Puoi ospitare una partita selezionando multigiocatore dal menu principale e quindi cominciando una nuova partita o caricandone una già esistente. Verrà quindi lanciato un server di gioco col modulo o il salvataggio di tua scelta e gli altri giocatori potranno rimanere on-line fino a quando lo sarai anche tu.

Quando cominci una nuova partita, avrai a disposizione numerose opzioni per personalizzare l'ambiente di gioco in cui hanno luogo le avventure dei personaggi. Le opzioni di base sono: il numero dei giocatori ammessi alla partita e se desideri o meno inserire una password che protegga la partita, in modo che chi non ne è a conoscenza non possa prendervi parte.

Se immetti una password, infatti, chi non la conosce non potrà inserirsi nel gioco. Se immetti una password da DM, soltanto i giocatori che la possiedono potranno connettersi al server di gioco con il DM client. Un'altra importante opzione è l'impostazione del Giocatore contro Giocatore (GcG). Queste impostazioni sono descritte più avanti, nell'omonima sezione.

UNIRSI A UNA PARTITA MULTIGIOCATTORE

Se desideri semplicemente unirti a una partita, devi cliccare su multigiocatore nel menu iniziale e selezionare la relativa opzione. A questo punto, comparirà un elenco delle partite all'interno dell'apposita finestra di navigazione. Se stai giocando senza una connessione Internet, il gioco potrebbe fermarsi per un attimo su questa schermata. Puoi cliccare sul foglio LAN nella parte superiore del pannello per effettuare una ricerca all'interno della rete locale per le partite invece di cercare su Internet il servizio corrispondente. Se hai una connessione Internet, verrà visualizzata un ampio elenco delle partite attualmente disponibili. Puoi ordinare le partite usando i diversi filtri, che troverai nella parte superiore della pagina, ti basterà cliccare su quello desiderato. Puoi anche cliccare sui tipi di partita posti nella parte inferiore sinistra e ti verranno mostrate le partite che fanno parte delle varie categorie. Quando avrai trovato la partita che fa al caso tuo, basterà cliccarci sopra e quindi sul pulsante di connessione. Nella parte superiore della schermata, vedrai anche la casella della cronologia, che registra le ultime sessioni di gioco a cui hai partecipato e dove esse si trovano. Se desideri collegarti a una partita a cui stavi giocando, basterà cliccare sulla casella della cronologia, selezionare la partita e cliccare sul pulsante di connessione.

SELEZIONARE UN PERSONAGGIO



Dopo esserti unito a una partita, ti verrà presentata la schermata di selezione del personaggio. Sulla sinistra troverai l'elenco dei personaggi disponibili: selezionane uno e



premi il pulsante Gioca. A volte, alcuni personaggi risulteranno non attivi. Questo significa che essi non sono ammessi all'interno del server attuale, probabilmente per cause imputabili alle restrizioni di modulo (restrizioni di livello o classe, ad esempio), o al fatto che il server accetta soltanto i personaggi del server.

PERSONAGGI LOCALI E DEL SERVER

In NWN ci sono due tipi di personaggi giocabili: i personaggi locali e del server. I personaggi locali vengono creati e registrati sul tuo computer. Puoi usare un personaggio locale per giocare anche in partite differenti, in una partita per giocatore singolo o in una partita multigiocatore che stai ospitando.

I personaggi del server sono personaggi che vengono registrati sul server di gioco a cui ti stai unendo. Avrai accesso a essi soltanto quando ti conatterai a questo server. Questo è il sistema consigliato alle persone che giocano insieme regolarmente, dato che i personaggi non possono cambiare le loro caratteristiche quando sono off-line.

Lo stesso server può essere impostato per accettare personaggi locali o del server. Quando ti connetti a un server, verrai informato sul tipo di personaggi ammessi. Se ti connetti a un server che accetta soltanto i personaggi del server, puoi creare un nuovo personaggio su quel server premendo il pulsante Nuovo personaggio nella pagina dell'elenco dei personaggi.

SPOSTARE I PERSONAGGI TRA LE PARTITE

In NWN non ci sono differenze tra i personaggi in modalità singola e in multigiocatore. In qualsiasi momento, puoi estrarre un personaggio da un salvataggio, giocare con quel personaggio on-line e quindi continuare a giocare con quel personaggio in una partita a giocatore singolo.

Per estrarre un personaggio da un salvataggio basta caricare la partita in cui si trova il tuo personaggio e andare alla pagina delle opzioni. Clicca sul pulsante Salva personaggio: apparirà un messaggio che dice "Il tuo personaggio è stato esportato con successo". Viene così creato un personaggio locale che è un duplicato esatto del personaggio incluso nel salvataggio. Adesso torna alla schermata principale e unisciti a una partita multigiocatore, dalla quale potrai selezionare questo personaggio. Avrai anche automaticamente una copia del tuo personaggio quando completi un'avventura multigiocatore.

Se carichi il salvataggio originale, continuerai a giocare da dove eri rimasto con il personaggio che avevi registrato nel salvataggio. Se desideri riprendere da dove eri rimasto ma vuoi usare un personaggio differente, vai alla schermata di caricamento. Seleziona il salvataggio che vuoi e premi il pulsante importa personaggio invece del pulsante carica. Ora vedrai la schermata di selezione personaggio. Seleziona un qualsiasi personaggio locale e

premi il pulsante gioca. Il salvataggio sarà caricato, ma verrà usato il tuo nuovo personaggio invece di quello del salvataggio. Tutti i successivi salvataggi registreranno il nuovo personaggio.

FORMARE UN GRUPPO

Per formare un gruppo multigiocatore devi prima invitare le persone a unirsi alla partita. Le persone devono quindi rispondere accettando l'invito.

Puoi invitare qualcuno a unirsi al tuo gruppo tramite il menu delle opzioni sotto l'intestazione socializza. Clicca col pulsante destro sul giocatore che desideri invitare e seleziona l'intestazione socializza. A questo punto, clicca sull'azione invita e l'altro giocatore riceverà un messaggio che lo avverte che gli hai mandato un invito a formare un gruppo. Sempre da questa sezione, potrai sciogliere un gruppo cliccando sulla relativa opzione.

GIOCATORE CONTRO GIOCATORE

Ci sono tre livelli di Giocatore contro Giocatore (GcG): GcG vietato, GcG di gruppo, e GcG completo. Se scegli GcG vietato, i giocatori non possono danneggiarsi fra di loro. Il GcG di gruppo ti permette di danneggiare gli altri giocatori purché non siano nel tuo gruppo, nel qual caso non puoi affatto danneggiarli. L'ultima impostazione è il GcG completo, che ti permette di danneggiare qualsiasi altro giocatore a meno che l'area in cui ti trovi non sia bloccata contro il GcG. Questo significa che gli incantesimi a effetto danneggeranno gli altri giocatori se si troveranno all'interno del raggio d'azione dell'incantesimo, quindi se giochi al GcG completo fai attenzione a dove lanci i tuoi incantesimi ad area d'effetto. L'impostazione GcG sul pannello delle opzioni del server definisce il livello massimo di GcG permesso nel modulo. Questo significa che se il GcG del server è impostato a GcG completo possono comunque esserci delle aree di GcG di gruppo o di GcG vietato nel modulo, ma se il server è impostato a GcG vietato, tutte le aree nel modulo saranno impostate a GcG Vietato.

GRADIRE O NON GRADIRE GLI ALTRI GIOCATORI

Cliccando sul pulsante Reazioni dei giocatori puoi aprire l'omonimo pannello, che descrive le impostazioni correnti di GcG dell'area attuale e contiene le informazioni del tuo atteggiamento verso gli altri giocatori nel mondo. Il tuo atteggiamento verso di essi può essere amichevole o meno. Per cambiare il tuo atteggiamento basta cliccare sul loro nome. Fai attenzione perché quando cambi il tuo atteggiamento loro verranno informati del tuo nuovo stato. Puoi controllare quale sia la reazione dell'altro giocatore nei tuoi confronti osservando la relativa voce nella colonna delle reazioni. Cosa implica quindi il gradire o non gradire una persona? Regola l'atteggiamento dei tuoi alleati e limita i tipi di azioni ostili che puoi compiere nei confronti degli altri giocatori. A seconda di quale sia l'impostazione



2•IL GIOCO

di GcG nell'area in cui ti trovi attualmente, il tuo atteggiamento determinerà se sei amichevole, neutrale od ostile verso quel giocatore.

La tabella che segue descrive gli effetti del tuo atteggiamento sulle impostazioni GcG.

	GcG Vietato	Gruppo Protetto	GcG Completo
In Gruppo	Amichevole	Amichevole	Neutrale
Gradito	Amichevole	Neutrale	Neutrale
Non Gradito	Amichevole	Ostile	Ostile

Se hai un atteggiamento amichevole nei confronti di un altro giocatore, non potrai fargli del male, svuotare le sue tasche o compiere una qualsiasi altra azione ostile nei suoi confronti. Qualsiasi incantesimo ostile non avrà alcun effetto su di lui e non potrai effettuare alcun attacco di opportunità contro di lui. I tuoi alleati (compagni animali, famigli, creature evocate e seguaci) non attaccheranno l'altro giocatore.

Se sei neutrale nei confronti dell'altro giocatore, puoi compiere delle azioni apertamente ostili e gli incantesimi ostili lo danneggeranno. I tuoi alleati non attaccheranno l'altro giocatore e non potrai sferrare attacchi di opportunità.

Se sei ostile nei confronti di un altro giocatore, puoi compiere qualsiasi azione ostile, subirai degli attacchi di opportunità e i tuoi alleati lo attaccheranno.

La legenda in fondo al pannello delle Reazioni dei giocatori contiene una lista completa delle conseguenze del tuo stato d'ostilità.

Se stai ospitando un server di gioco, avrai anche a disposizione i pulsanti Espelli ed Escludi. Selezionando un giocatore e premendo il pulsante Espelli, egli verrà scollegato dal tuo server. Quel giocatore potrà ricollegarsi in seguito. Se escludi (bandisci) un giocatore, il suo profilo verrà aggiunto alla tua lista di giocatori banditi dal server e gli verrà impedito di ricollegarsi in seguito.



3 LUOGHI E POPOLI





CITTÀ E PAESI

I tuoi viaggi ti condurranno attraverso molte terre di Forgotten Realms, dalla Costa della Spada Settentrionale alla Frontiera Selvaggia. Qui sotto vengono indicate alcune tra le aree e le città più importanti del gioco.

LA CITTÀ DI NEVERWINTER

Questa è una città raffinata dove molte delle razze civilizzate di Faerûn vivono in pace tra loro. Neverwinter è un'alleata di Waterdeep contro Luskan e gli orchi ed è talmente fortificata da venire considerata una delle città più sicure della Costa della Spada. Negli ultimi mesi, una terribile epidemia ha costretto la città, un tempo fiorente, a isolarsi in quarantena.

LA CITTÀ DI LUSKAN

Luskan è una città costiera situata sulle rive del Mare delle Spade. A volte viene chiamata la Città delle Vele e la sua natura marinara è rappresentata dal consiglio di governo dei Capitani Supremi. C'è chi mormora che questi capitani siano solo dei burattini della Confraternita Arcana e altre voci più recenti affermano che un male ancora più oscuro abbia assunto il controllo della città. Che le voci siano vere o meno, Luskan è indiscutibilmente un covo di pirati e altri soggetti pericolosi.

PORTO LLAST

Questo modesto villaggio di pescatori dipende dalla città di Neverwinter per tutti i suoi scambi economici, ma di recente anche i commerci si sono arenati. Nonostante un tempo il suo pacifico porto fosse una fiorente tappa marittima, oggi la città è un borgo tranquillo dove non sembra accadere mai nulla di emozionante.

POZZO DI BEORUNNA

Questa è la terra ancestrale della tribù Uthgardt del Leone Nero. A sud di questo piccolo villaggio si erge Forte Ilkard, un avamposto mantenuto dalla città di Neverwinter per far fronte alle numerose orde di orchi che popolano la zona.

PERSONALITÀ DEL NORD



LORD NASHER

Lord Nasher è un avventuriero che ormai si è lasciato alle spalle le avventure e le azioni eroiche. Anche se un tempo era famoso in tutto il nord, da molti anni è soddisfatto della propria posizione di governatore della città di Neverwinter. Ora che la sua amata città deve affrontare tempi bui, è tornato di nuovo in azione, radunando un piccolo e fidato gruppo di eroi al suo fianco in modo da poter porre fine agli orrori della Morte Gemente.



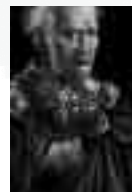
ARIBETH

La giovane Aribeth de Tylmarande, famosa per la sua bellezza, ha scelto i voti di cavaliere per seguire la sua fede. È amata da tutti per la sua gentilezza e sembra essere una dei paladini di Tyr più promettenti della Costa della Spada. È una dei più fidati consiglieri di Lord Nasher e ora le è stato affidato il compito di trovare una cura per la micidiale Morte Gemente.



FENTHICK

Questo benevolo ministro della giustizia di Tyr si è fatto un nome a Neverwinter non solo per la Saggezza delle sue decisioni, ma anche per essere diventato l'amato promesso dell'ambita paladina Aribeth de Tylmarande. In alcuni ambienti, i due sono stati affettuosamente soprannominati "la Spada e la Bilancia di Tyr" e molti sono sicuri che il loro matrimonio verrà annunciato entro la fine dell'anno.



DESTHER

Desther è l'attuale Cavaliere della Veglia di Helm per la città di Neverwinter. Con la riduzione dei costi proibitivi dei servizi della Chiesa e dedicando più tempo alle visite dei malati, degli indigenti e dei poveri, Desther si è adoperato attivamente per rinforzare la fede di Helm presso i meno fortunati di Neverwinter. Di fronte alla Morte Gemente, tuttavia, i suoi ministeri sembrano servire soltanto ad alleviare parzialmente l'agonia di una morte inevitabile.



AARIN GEND

Si sa ben poco di questo capo delle spie se non qualche frammentaria informazione che di sicuro ha messo in circolazione egli stesso. La sua aria calma e calcolatrice cela un animo energico e una profonda determinazione a fare tutto ciò che è necessario, a qualsiasi costo. Sono pochi quelli abbastanza stolti da mettersi sulla sua strada.

AVVENTURIERI

Esistono molti eroi nella città di Neverwinter. Alcuni vengono in cerca di gloria e d'oro, altri mossi dal desiderio di alleviare le sofferenze di quella che un tempo era una splendida città. Sono pronti a unirsi al tuo gruppo di avventurieri, se avrai bisogno di loro.

NOTA: questi seguaci ti offriranno alcuni oggetti, per vari motivi. Tieni con te questi personaggi, altrimenti non avrai la possibilità di completare alcune delle trame presenti in *Neverwinter Nights*.



LINU LA'NERAL

Quest'elfa chierica ha viaggiato fino a Neverwinter dalla sua patria, Evereska, soltanto per rimanere intrappolata nella città in quarantena. È in cerca di un artefatto sacro, rubato di recente e avvistato in città.



SHARWYN

Sharwyn, in cerca di fama e di fortuna nella sua città natale, può essere incontrata nei locali cittadini, spesso impegnata a cantare una nuova ballata o ad allargare i suoi contatti con gli elementi più torbidi della città.



DAELAN TIGRE ROSSA

Questo barbaro Uthgardt non lascia trapelare i motivi per cui è giunto a Neverwinter. I suoi sono i servizi di un mercenario professionista, ma sono riservati solo a chi paga il prezzo giusto e dimostra un carattere adatto al suo onore di mezzorco.



TOMI 'GHIGNO' UNDERGALLAWS

Una partenza recente (e frettolosa) da Calimport ha spinto Ghigno fino alla città di Neverwinter. Intrappolato all'interno di una città che sta lentamente morendo, Ghigno accetta i lavori più disparati e cerca di tenersi fuori dai guai.



GRIMGNAW

Grimgnaw, un assassino gelido e senza alcun rimorso, ha lasciato molto tempo fa il suo clan nanesco per unirsi all'ordine monastico della Lunga Morte. Come tutti i monaci di questo ordine malvagio, adora la morte, la sofferenza e tutto ciò che c'è di macabro e di sanguinario. Grimgnaw è sempre pronto a spingere nuove vittime nell'abbraccio del Signore Silente, la Morte.



BODDYKNOCK GLINCKLE

Questo gnomo esploratore ama le novità e le stranezze. È un collezionista di congegni strani ed è possibile incontrarlo per le strade di Neverwinter o in attesa all'enclave dei mercenari locali, pronto a vendere al miglior offerente i suoi talenti di stregone.



NEMICI

Le creature elencate qui sotto popolano le regioni selvagge e i dungeon nei pressi di Neverwinter, ma a volte circolano anche all'interno della città stessa. Accanto al nome di ogni mostro viene indicato un numero di cadaveri: più è alto questo numero, più è pericolosa la creatura. Ma ricorda che per un avventuriero inesperto, qualsiasi incontro può rivelarsi fatale..



Goblin e orchi: questi umanoidi selvaggi sono il flagello di ogni gruppo di basso livello, ma gli avventurieri più esperti di solito li considerano poco più di un fastidio.



Scheletri: questi non morti privi di volontà, animati attraverso magie necromantiche, sono facili da sconfiggere usando armi contundenti come mazze e martelli, ma le spade, le lance e le frecce sono di gran lunga meno efficaci.



Zombi: anche se questi non morti sono più potenti degli scheletri, la loro andatura lenta e barcollante li rende meno pericolosi e facili da evitare fuggendo.



Vampiri: sono dei non morti che si nutrono dei vivi. Gli incantesimi contro il risucchio di energia offrono protezione anche contro il risucchio di livello di questi succhia-sangue. I vampiri più potenti sono a tutti gli effetti immortali, finché la loro tomba non viene distrutta.



Troll: questi orribili mostri sono poco più di macchine assassine, in grado di infliggere e di assorbire più danni di altre creature grandi il doppio della loro taglia. I troll rigenerano le ferite normali, ma sono vulnerabili ai danni da fuoco e da acido.



Rakshasa: questi esterni sinistri sono immuni a molti incantesimi e a molti effetti magici e sono particolarmente abili nell'uccidere maghi e altri incantatori.



Golem: i golem non nascono, ma vengono costruiti. Sono creati dagli incantatori per svolgere uno scopo specifico: di solito, mansioni di guardia. Molti golem sono estremamente resistenti alla magia, ma ogni tipo possiede anche delle debolezze specifiche.



Balor: questi demoni imponenti combinano alla loro potenza fisica un vasto arsenale di capacità magiche. Sono tra i più grandi della loro razza e giustamente temuti da tutti.



Draghi: queste creature leggendarie hanno pasteggiato con più avventurieri di tutti gli altri mostri descritti in queste pagine messe insieme. I draghi buoni si rivelano degli alleati potenti, anche se volubili. I draghi malvagi sono invece i nemici più pericolosi in assoluto. Evita di scontrarti con queste creature: il loro bottino è leggendario, ma cosa se ne fa dell'oro un morto?

Puoi vedere subito quanto è difficile da sconfiggere una creatura selezionando l'opzione **Esamina** dal menu delle opzioni. La tabella che segue riassume ogni livello di difficoltà.



Categorie di difficoltà dei mostri

Grado di sfida dei mostri	Categoria	Colore	Spiegazione
• 5 livelli o più	Impossibile	Viola	Morte sicura.
• 3, • 4 livelli	Schiacciante	Rosso	Avrai difficoltà a sconfiggerla.
• 1, • 2 livelli	Molto difficile	Arancio	La sopravvivenza non è garantita se non ricorrendo a pozioni e ad altri oggetti magici.
Stesso livello del personaggio o uno in meno	Sfida	Giallo	Un paio di questi mostri si possono sconfiggere prima di riposare.
-2, -3 livelli	Moderato	Blu	Subirai poche ferite.
-4, -5 livelli	Facile	Verde	Vale pochi PE ma non ti farà male.
-6 livelli o meno	Poco impegnativo	Bianco	Non è il caso di perderci tempo.



TEMPO E RIPOSO

Round e turni

Un round in termini di gioco rappresenta circa sei secondi.

Un turno equivale a dieci round, o circa 60 secondi.

Tempo di gioco e Tempo reale

Ogni due minuti in tempo reale equivalgono a un'ora di gioco in NWN. Questo significa che 48 minuti in tempo reale equivalgono a una giornata nel gioco di NWN.

Riposo

Alcuni incantesimi ed effetti hanno una durata pari a un giorno (nel tempo del gioco). Questi effetti scompaiono dopo 48 minuti in tempo reale. OPPURE dopo che il personaggio si è riposato.

Il riposo, in tempo reale, dura solo 30 secondi, ma comporta tutti gli effetti di gioco di 24 ore complete di riposo. In questo lasso di tempo, vengono preparati gli incantesimi, gli effetti negativi di quelli subiti scompaiono, gli oggetti dotati di un numero di cariche al giorno vengono ricaricati e così via.

[illegible]

MANUALE DEL 4 GIOCATORE





4•MANUALE DEL GIOCATORE

Neverwinter Nights è basato sulla 3a Edizione del gioco di ruolo di Dungeons & Dragons e ti permette di creare e interpretare un personaggio di epiche proporzioni. Viaggerai attraverso mondi fantastici e appassionanti, sarai coinvolto in storie umili ed eroiche e spetterà soltanto a te decidere se il tuo personaggio si comporterà come faresti tu, o se agirà invece proprio nella maniera opposta.

Incontrerai anche altri avventurieri on-line, giocatori di tutto il mondo da cui imparare, con cui combattere, o forse contro cui combattere. Col tempo, anche i tuoi personaggi potranno diventare insegnanti, grandi combattenti e anche loro si faranno dei nemici. Puoi scegliere lo stile di gioco che preferisci, diventando un protagonista tra coloro che decidono le sorti della terra, oppure rimanere nascosto dietro le quinte.

Il set di regole di Dungeons & Dragons è stato meticolosamente realizzato per rendere i tuoi viaggi più facili e Neverwinter Nights trae pieno vantaggio da questa adattabilità. La comodità di un gioco di ruolo su computer consiste nel fatto che la maggior parte delle regole e delle funzioni viene calcolata dietro le quinte, lasciandoti libero di goderti l'avventura senza doverti preoccupare troppo delle regole.

I giocatori inesperti del gioco di ruolo di Dungeons & Dragons all'inizio potrebbero sentirsi sopraffatti dalla quantità di dettagli inclusi in Neverwinter Nights. Questa sezione, statene certi, fornirà tutte le informazioni necessarie per essere alla pari coi migliori giocatori, in modo da poter gustare fino in fondo questo reame fantasy creato e portato alla vita.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Prima di giocare a Neverwinter Nights, dovrai decidere con che tipo di personaggio vuoi giocare. Esistono ampie opportunità per personalizzare ogni creazione, quindi all'inizio queste scelte potrebbero intimidirti. È meglio ricordare che non esistono personaggi belli o brutti e che ognuno potrebbe apprezzare maggiormente aspetti diversi del gioco. Puoi creare tutti i personaggi che vuoi, quindi fai pure varie prove in tutta libertà.

Un modo per farsi strada tra la procedura di creazione del personaggio è partire da un concetto iniziale. A molti giocatori di ruolo piace ispirarsi a figure della storia, del mito e della cultura popolare. Chi ama le sfide a volte realizza un personaggio dotato di difetti, forse uno di gracile corporatura o leggermente buffonesco. Altri, invece, amano scegliere uno stereotipo collaudato e giocarlo seguendo schemi nuovi e originali, come un nano barbaro che ama lo studio o che preferisce una fionda a un'ascia. Al di là della provenienza dell'ispirazione, una volta stabilito un concetto, la procedura della creazione del personaggio si rivela molto più semplice.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Neverwinter è dotato di un sistema estremamente flessibile per le modifiche ai personaggi, quindi non preoccuparti troppo delle scelte che fai all'inizio. Ad esempio, potresti creare uno gnomo barbaro per dimostrare agli altri giocatori che gli gnomi sono ottimi combattenti, ma dopo qualche tempo potresti scoprire che in realtà passi più tempo a glorificarlo utilizzando miti e leggende invece che spingendolo in combattimento. A quel punto, potresti scegliere di acquisire un livello da bardo, una classe assai più adatta a questo stile di gioco. Conserverebbe ancora le sue origini di barbaro, ma potrebbe salire di livello liberamente come bardo dopo questa decisione. Ricorda, buona parte del divertimento di Dungeons & Dragons consiste nel vedere come il tuo personaggio cresce e cambia.

Creare un personaggio è emozionante, ma può sembrare un'impresa impegnativa. Se non sei sicuro su come procedere oltre una certa schermata, o non sei sicuro di prendere la decisione giusta, sarà sufficiente cliccare sul pulsante Raccomandato e il programma prenderà una buona scelta per te. Puoi anche tornare all'inizio del processo e selezionare un modello, ossia potrai scegliere tra una serie di talenti e di abilità scelte secondo un tema portante.





4. MANUALE DEL GIOCATORE

SESSO

Il primo passo nella creazione del tuo personaggio è scegliere un sesso. Scegli se è maschio o femmina e poi clicca su OK quando sei pronto a proseguire.

RAZZA

Esistono molte razze in Faerûn e ognuna è dotata di punti di forza e debolezze rispetto alle altre. Le sette razze tra cui puoi scegliere sono: umano, nano, elfo, gnomo, mezzelfo, mezzorco e halfling.

Umano

Gli umani sono la razza comune più adattabile. Un rapido ricambio generazionale e un'inclinazione naturale alla migrazione e alla conquista li hanno resi assai diversi fisicamente tra loro. Il colore della pelle può variare da nero a molto pallido, il colore dei capelli dal nero al biondo e la barba (per gli uomini) da rada a folta. Gli umani di solito sono assai disinvolti nel vestire e fanno sfoggio di acconciature insolite, vestiti esotici, tatuaggi e altro ancora.

- Classe preferita (qualsiasi): la classe di più alto livello di un umano multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai PE.
- Padronanza veloce: 1 talento extra al 1° livello.
- Abile: 4 punti abilità extra al 1° livello, più 1 punto abilità aggiuntivo ad ogni livello successivo.

Nano

I nani sono famosi per la loro bravura nell'arte militare, la loro capacità di sostenere attacchi fisici e magici, il loro duro lavoro e la loro capacità di bere birra. I nani scherzano raramente e sono sospettosi verso gli stranieri, ma sono assai generosi con chi si guadagna la loro fiducia. Sono alti tra i 120 e i 135 cm, ma sono robusti e di corporatura massiccia e sono larghi quasi quanto sono alti. La loro pelle varia dalla carnagione estremamente scura al marrone chiaro e i capelli sono neri, grigi o castani. I maschi vanno assai fieri delle loro barbe.

- Modificatori di caratteristica dei nani: +2 Cos, -2 Car.
- Classe preferita (guerriero): la classe di guerriero di un nano multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai PE.

Capacità speciali: Esperto minatore, Scurovisione, Resistenza ai veleni, Resistenza agli incantesimi, Addestramento per combattere contro gli orchi, Addestramento per combattere contro i goblinoidi, Addestramento difensivo contro i giganti, Affinità a un'abilità (Conoscenze).



4. MANUALE DEL GIOCATORE

Elfo

Gli elfi sono famosi per le loro poesie, le loro canzoni e le loro arti magiche, ma quando il pericolo incombe fanno mostra di armi e di strategie eccellenti. Possono vivere oltre 700 anni, e per gli standard umani sono lenti a stringere amicizia o a inimicarsi qualcuno e ancora più lenti a dimenticarsene. Gli elfi sono esili e sono alti tra i 135 e i 165 cm. Tendono a essere di carnagione pallida e ad avere capelli scuri e profondi occhi verdi. Non hanno barba o peli sul corpo, amano i vestiti comodi e sono dotati di una grazia soprannaturale. Molte altre razze li considerano di una bellezza affascinante.

- Modificatori alle caratteristiche degli elfi: +2 Des, -2 Cos.
- Classe preferita (mago): la classe di mago di un elfo multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai PE.

Capacità speciali: Immunità al sonno, Resistenza all'ammaliamento, Competenze bonus (Spada lunga, Stocco, Arco corto, Arco lungo), Affinità a un'abilità (Ascoltare), Affinità a un'abilità (Cercare), Affinità a un'abilità (Osservare): bonus razziale di +2 alle prove di Osservare, Vista acuta, Visione crepuscolare.

Gnomo

Gli gnomi sono alchimisti, inventori e tecnici estremamente ricercati, anche se molti preferiscono la semplice comodità della vita tra i loro simili. Adorano gli animali, le gemme e le risate, specialmente gli scherzi. Amano apprendere per esperienza diretta e sono sempre alla ricerca di un nuovo modo per costruire le cose. Gli gnomi sono alti tra i 90 e i 105 cm, la loro pelle va dalla carnagione scura al colore del legno. I loro capelli sono chiari e i loro occhi sono di varie tonalità d'azzurro. Prediligono i colori naturali, ma riempiono i loro vestiti di mille decorazioni. I maschi amano far crescere una barba molto ben curata. Gli gnomi vivono da 350 a 500 anni.

- Modificatori alle caratteristiche degli gnomi: +2 Cos, -2 For.
- Classe preferita (mago): la classe di mago di uno gnomo multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai PE.

Capacità speciali: Taglia piccola, Resistenza alle illusioni, Addestramento per combattere contro i rettili, Addestramento per combattere contro i goblinoidi, Addestramento difensivo contro i giganti, Affinità a un'abilità (Ascoltare), Affinità a un'abilità (Concentrazione), Incantesimo focalizzato (Illusione), Visione crepuscolare.

Mezzelfo

I mezzelfi hanno ereditato la curiosità e l'ambizione del loro genitore umano e i sensi acuti e l'amore per la natura del loro genitore elfico, ma rimangono degli estranei per entrambe le culture. Agli occhi degli umani, i mezzelfi sembrano elfi. Agli occhi degli elfi, sembrano umani. I mezzelfi sono più pallidi, più esili e di carnagione più liscia rispetto al loro genitore





4. MANUALE DEL GIOCATORE

umano, ma le tonalità della pelle e gli altri dettagli possono variare ampiamente, proprio come per gli umani. I mezzelfi solitamente hanno occhi verdi simili a quelli di un elfo. Vivono circa fino a 180 anni.

- Classe preferita (qualsiasi): la classe di livello più alto di un mezzelfo multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai PE.

Capacità speciali: Immunità al sonno. Resistenza all'ammaliamento. Affinità parziale a un'abilità (Ascoltare). Affinità parziale a un'abilità (Cercare). Affinità parziale a un'abilità (Osservare). Visione crepuscolare.

Mezzorco

I mezzorchi sono i risultati bruschi e attaccabrighe dell'unione tra un orco e un umano. Preferiscono agire piuttosto che riflettere e combattere piuttosto che discutere. Amano i piaceri semplici come banchettare, raccontare spaconate e ballare in modo sfrenato. Sono una risorsa preziosa per certi gruppi, ma ovviamente non vanno invitati al gran ballo della duchessa. I mezzorchi sono alti quanto gli umani, ma le loro rozze fattezze ne rivelano il retaggio misto. Considerano inoltre le cicatrici dei veri e propri segni d'onore e di bellezza. Raramente vivono più di 75 anni.

- Modificatori alle caratteristiche degli orchi: -2 For. -2 Int. -2 Car.
- Classe preferita (barbaro): la classe di barbaro di un mezzorco multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai PE.

Capacità speciali: Scurovisione.

Halfling

Gli halfling sono una razza abile nel sopravvivere, intelligente, capace e piena di risorse. Sono curiosi per natura e dimostrano un'audacia che la maggior parte degli altri individui non riesce a eguagliare. Possono essere sedotti dalla ricchezza, ma sono più propensi a dilapidare il denaro che ad accumularlo. Gli halfling hanno pelle rossiccia, capelli neri e lisci e occhi neri o castani. Spesso si fanno crescere delle lunghe basette, mentre di solito evitano le barbe o i baffi. Preferiscono i vestiti comodi e sono più a loro agio quando indossano una semplice camicia che non dei gioielli. Gli halfling sono alti circa 90 cm e di solito vivono fino a 150 anni.

- Modificatori alle caratteristiche degli halfling: -2 Des. -2 For.
- Classe preferita (Ladro): la classe di ladro di un halfling multiclasse non conta per determinare se subisce una penalità ai PE.

Capacità speciali: Taglia piccola. Affinità a un'abilità (Muoversi silenziosamente). Affinità a un'abilità (Ascoltare). Fortunato. Temerario e Buona mira.

4. MANUALE DEL GIOCATORE

RITRATTI

Seleziona un ritratto per il tuo personaggio.

CLASSE

La classe è ciò che indica la professione o la vocazione del tuo personaggio. Determina ciò che è in grado di fare: addestramento al combattimento, capacità magiche, abilità e altro ancora. Scegliendo la classe giusta per il tuo personaggio, ricorda il concetto di base che hai scelto per il tuo personaggio. Le undici scelte di base coprono approssimativamente ogni concetto e spesso esistono varie opzioni disponibili.

Ad esempio, sia i ranger che i guerrieri possono diventare degli ottimi arcieri e i paladini e i chierici sono entrambi molto abili nel dar la caccia ai mostri non morti.

La sezione relativa alle Capacità speciali di classe (pagina 56) elenca i punti di forza e le capacità di ogni classe. Le tabelle relative a ogni classe si trovano nell'Appendice A, a pagina 158.

Barbari

I barbari sono combattenti coraggiosi e avventati e la loro grande forza e il loro senso pratico li rendono ottimi avventurieri. I barbari rifiutano con disprezzo le tradizioni del guerriero basate sull'addestramento nelle armi e sulla disciplina e preferiscono attingere a una potente ira interiore che li rende più forti, più resistenti e più robusti nel contrastare gli attacchi. Hanno energia sufficiente solo a pochi scatti di questo tipo in una giornata, ma di solito sono più che sufficienti. La continua esposizione ai pericoli li dota anche di una specie di sesto senso, una capacità quasi soprannaturale di percepire i pericoli e di schivare gli attacchi e la loro resistenza nel correre è leggendaria.

- Restrizioni di allineamento: qualsiasi non legale.
- Dado vita: d12.
- Competenze: tutte le armi semplici e da guerra, armature leggere e medie e scudi.
- Punti abilità (Modificatore Int x 4 al 1° livello): 4 · Modificatore di Int.
- Ex-barbari: i barbari non possono più avanzare di livello nel momento in cui il loro allineamento diventa legale.

Bardi

I bardi solitamente fungono da diplomatici, messaggeri, esploratori e spie. Amano accompagnare gli eroi (e gli infami) per essere testimoni delle loro gesta eroiche (o crudeli), dal momento che un bardo in grado di narrare una storia a cui ha assistito personalmente acquista prestigio tra i suoi pari. Un bardo lancia incantesimi arcani senza averli preparati in precedenza, proprio come uno stregone. La sua magia è incentrata sullo charme e le illusioni, e con la sua musica è in grado di incoraggiare i propri alleati, affascinare il pubblico e



4•MANUALE DEL GIOCATORE

contrastare gli effetti magici basati sulle parole o sul suono. I bardi condividono anche alcune abilità specializzate coi ladri e la loro conoscenza di storie e leggende è ineguagliata. Un alto punteggio di Carisma permette loro di lanciare incantesimi di alto livello.

- Restrizioni di allineamento: qualsiasi non legale.
- Dado vita: d6.
- Competenze: competente nelle armi semplici. Competente anche nelle armature leggere, medie e nell'uso degli scudi.
- Punti abilità (x4 al 1° livello): 4 • Modificatore di Int.
- Lanciare incantesimi: arcani (basati sul Carisma, nessuna preparazione, il fallimento degli incantesimi a causa dell'armatura è possibile); i bardi iniziano il gioco conoscendo tutti i trucchetti.
- Ex-bardi: i bardi non possono più avanzare di livello nel momento in cui il loro allineamento diventa legale.



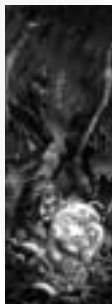
Vedi anche: Incantesimi da bardo; pagina 118.

Chierici

I chierici sono gli intermediari tra i mondi terreni e quelli Divini (o Infernali). Un chierico buono aiuta i bisognosi, mentre un chierico malvagio cerca di diffondere la visione del male del suo patrono in tutto il mondo. Tutti i chierici sono in grado di guarire ferite e di riportare la gente in vita dal baratro della morte; i chierici più potenti sono addirittura in grado di rianimare i morti. Analogamente, i chierici esercitano la propria autorità sulle creature non morte e possono scacciarle o perfino distruggerle. Essi sono addestrati nell'uso delle armi semplici e possono utilizzare qualsiasi forma di armatura o di scudo senza penalità, dal momento che l'armatura non interferisce col lancio degli incantesimi Divini. Oltre alla sua normale lista di incantesimi, ogni chierico sceglie di concentrarsi su due domini della sua divinità. Tali domini gli conferiscono dei poteri speciali e gli consentono di accedere a incantesimi che altrimenti non potrebbe imparare. Il punteggio di Saggezza di un chierico deve essere alto, dal momento che è ciò che determina il massimo livello di incantesimo che può lanciare.

- Dado vita: d8.
- Competenze: tutte le armi semplici, tutte le armature e gli scudi.
- Punti abilità (x4 al 1° livello): 2 • Modificatore di Int.
- Lanciare incantesimi: Divini (basati sulla Saggezza, il fallimento degli incantesimi a causa dell'armatura viene ignorato).

Vedi anche: Incantesimi da chierico, pagina 120; Domini dei chierici, pagina 99, 120, 121, 122, 123.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Druidi

I druidi sono incantatori divini che ricevono i loro incantesimi dalla natura e non dagli dei. Si sforzano di vivere in armonia col mondo naturale e odiano tutto ciò che non appartiene al ciclo naturale, specialmente le aberrazioni e le creature non morte. Man mano che acquisiscono esperienza, imparano ad assumere forme di animali e gradualmente anche di creature più potenti. Lo stretto giuramento che ogni druido formula gli impedisce di usare armi o armature esterne alla loro tradizione. La Saggezza di un druido dovrebbe essere alta, dal momento che determina il massimo livello di incantesimo che può lanciare.

- Restrizioni di allineamento: deve essere neutrale buono, legale neutrale, neutrale, caotico neutrale o neutrale malvagio.
- Dado vita: d8.
- Competenze: competente nell'uso di bastone ferrato, dardi, falcetto, fionda, lancia, pugnale, randello e scimitarra, delle armature leggere e medie e degli scudi.
- Punti abilità (x4 al 1° livello): 4 • Modificatore di Int.
- Lanciare incantesimi: Divini (basati sulla Saggezza, la possibilità di fallimento degli incantesimi a causa dell'armatura viene ignorata).
- Ex-druidi: se un druido non è più neutrale non può più acquisire nuovi livelli da druido.



Vedi anche: Incantesimi da druido, pagina 123.

Guerrieri

Esistono molti tipi di guerrieri, dai soldati ai garanti criminali. Alcuni considerano l'avventura un modo per arricchirsi, mentre altri fanno uso delle proprie abilità per proteggere gli innocenti. I guerrieri sono dotati delle migliori capacità di combattimento di tutte le classi di PG e sono addestrati nell'uso delle armi standard e delle armature. Il rigoroso addestramento militare di un guerriero gli concede molti talenti bonus man mano che avanza e quelli di alto livello possono ricorrere a mosse speciali in mischia e ad armi esotiche che non sono disponibili per nessun altro personaggio.

- Dado vita: d10.
- Competenze: tutte le armi semplici e da guerra, tutte le armature e tutti gli scudi.
- Punti abilità (x4 al 1° livello): 2 • Modificatore di Int.

Vedi anche: Talent bonus del guerriero, pagina 60, 170.





4. MANUALE DEL GIOCATORE

Monaci

I monaci sono combattenti versatili, abili nel combattere senza armi o armature. I monaci di allineamento buono fungono da protettori del popolo, mentre quelli malvagi sono spie e assassini ideali. Anche se non lanciano incantesimi, essi sono in grado di incanalare una sottile forma di energia chiamata ki. Questa energia permette loro di eseguire imprese mirabolanti, come guarirsi da soli, afferrare le frecce in volo e schivare i colpi con agilità sorprendente. Le loro capacità pratiche e quelle basate sul ki aumentano con l'esperienza, concedendo loro un maggiore potere su se stessi e sull'ambiente circostante. I monaci subiscono delle penalità particolari se indossano un'armatura, in quanto se lo fanno violano i loro giuramenti più stretti. Un monaco che indossa un'armatura perde i propri bonus di Saggezza e il suo bonus di classe armatura basato sul livello, la velocità di movimento e gli attacchi senza armi aggiuntive per round.

- Restrizioni di allineamento: qualsiasi legale.
- Dado vita: d8.
- Competenze: competente nell'uso di ascia, balestra leggera, balestra pesante, bastone ferrato, fionda, kama, pugnale, randello e shuriken, delle armature leggere e medie, e degli scudi.
- Punti abilità (x4 al 1° livello): 4 · Modificatore di Int.

Vedi anche: Attacchi del monaco, pagina 170.

Paladini

I paladini prendono molto sul serio le loro avventure e anche la più banale delle missioni nel loro cuore diventa una prova personale: un'occasione di dimostrare coraggio, di imparare nuove tattiche e di far trionfare il bene nel mondo. Questi combattenti virtuosi sono protetti da poteri divini, che respingono gli attacchi degli avversari, li proteggono dalle malattie, curano loro e gli alleati e li proteggono dalla paura. È sempre il potere divino a guidare le loro armi, rendendoli i combattenti più efficaci contro i non morti e gli esterni malvagi. Il punteggio di Saggezza di un paladino deve essere alto, in quanto è ciò che determina il massimo livello di incantesimo che può lanciare. Molte delle sue capacità speciali dipendono anche da un alto punteggio di Carisma.

- Restrizioni di allineamento: solo legale buono.
- Dado vita: d10.
- Competenze: tutte le armi semplici e da guerra, tutte le armature e gli scudi.
- Punti abilità (x4 al 1° livello): 2 · Modificatore di Int.
- Lanciare incantesimi: incantesimi da paladino. Divini (basati sulla Saggezza, la possibilità di fallimento degli incantesimi a causa dell'armatura viene ignorata).



4. MANUALE DEL GIOCATORE

- Ex-paladini: un paladino che non è più legale buono non può più acquisire livelli di paladino finché non ritorna legale buono.

Vedi anche: Incantesimi da paladino, pagina 131.

Ranger

I ranger sono abili cacciatori e inseguitori che vivono nei boschi. La loro bravura nel combattimento è quasi pari a quella di un guerriero, ma non dimostrano la sua stessa dedizione all'apprendimento dell'arte della guerra. Un ranger concentra invece le proprie abilità e il proprio addestramento su un unico nemico: un tipo di creatura contro la quale ha giurato vendetta e alla quale dà la caccia sopra ogni altra cosa. I ranger spesso assumono il ruolo di protettori e aiutano coloro che vivono o che viaggiano nei boschi. Le sue abilità gli permettono di muoversi silenziosamente e di mescolarsi nelle ombre, specialmente in un ambiente naturale e sono dotati anche della conoscenza specifica di un certo tipo di creature. Infine, un ranger esperto raggiunge un legame con la natura talmente intenso da riuscire ad attingere ai poteri della natura stessa per lanciare incantesimi Divini, proprio come fa un druido, e proprio come un druido, spesso viene seguito da un compagno animale. Il punteggio di Saggezza di un ranger dovrebbe essere alto, in quanto è ciò che determina il massimo livello di incantesimo che può lanciare.

- Dado vita: d10.
- Competenze: tutte le armi semplici e da guerra, le armature medie e leggere, e gli scudi.
- Punti abilità (x4 al 1° livello): 4 · Modificatore di Int.
- Lanciare incantesimi: incantesimi da ranger. Divini (basati sulla Saggezza, la possibilità di fallimento degli incantesimi a causa dell'armatura viene ignorata).

Vedi anche: Incantesimi da ranger, pagina 132.





4•MANUALE DEL GIOCATORE

Ladri

I ladri hanno ben poco in comune l'uno con l'altro. Anche se alcuni - forse la maggior parte - sono semplici ladri furtivi, molti lavorano come esploratori, spie, investigatori, diplomatici o semplici sicari. I ladri sono versatili, si adattano facilmente e sono abili nell'ottenere ciò che gli altri non vorrebbero lasciar loro ottenere. Un ladro, anche se non eguaglia un guerriero in combattimento, sa dove colpire per fare davvero male, e un suo attacco furtivo può infliggere molti danni. I ladri sembrano anche dotati di un sesto senso quando è il momento di evitare il pericolo. I ladri più esperti sviluppano abilità e poteri quasi magici quando arrivano a padroneggiare le arti del muoversi in silenzio, dell'eludere e degli attacchi furtivi. Inoltre, anche se i ladri non sono in grado di lanciare incantesimi personalmente, a volte riescono a fingere abbastanza bene leggendoli da una pergamena, attivando bacchette o utilizzando oggetti magici di qualsiasi tipo.



- Dado vita: d6.
- Competenze: competente nell'uso di arco corto, balestra leggera, balestra pesante, bastone ferrato, dardi, mazza, morning star, pugnale, randello, spada corta e stocco e delle armature leggere. I ladri non sono competenti nell'uso degli scudi.
- Punti abilità (x4 al 1° livello): 8 • Modificatore di Int.

Vedi anche: Talenti speciali del ladro, pagina 66, 171.

Stregoni

Gli stregoni sono incantatori arcani che manipolano l'energia magica attraverso l'immaginazione e il talento invece che attraverso lo studio e la disciplina. Non hanno libri, maestri o teorie: solo un potere primordiale che riescono a comandare attraverso la volontà. Gli stregoni conoscono meno incantesimi rispetto ai maghi e li acquisiscono più lentamente, ma possono lanciare ogni singolo incantesimo più spesso e non hanno bisogno di prepararlo in anticipo. A differenza dei maghi, inoltre, essi non possono specializzarsi in una scuola di magia. Dal momento che ottengono i loro poteri senza sottoporsi agli anni di studio rigoroso a cui i maghi devono sottoporsi, hanno più tempo per apprendere le abilità relative al combattimento e sono competenti nell'uso delle armi semplici. Il Carisma è molto importante per gli stregoni; più è alto il punteggio di questa caratteristica, più è alto il livello degli incantesimi che possono lanciare.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

- Dado vita: d4.
- Competenze: tutte le armi semplici. Gli stregoni non sono competenti nell'uso delle armature o degli scudi.
- Punti abilità (x4 al 1° livello): 2 • Modificatore di Int.
- Lanciare incantesimi: Arcani (basati sul Carisma, nessuna preparazione richiesta, il fallimento degli incantesimi a causa dell'armatura è possibile): gli stregoni iniziano il gioco conoscendo tutti i trucchetti.

Vedi anche: Incantesimi da stregone, pagina 126.

Maghi

I maghi sono incantatori arcani che si affidano a uno studio intenso e continuato per creare le loro magie. Per i maghi la magia non è un talento, bensì un'arte assai difficile ma altrettanto gratificante. Quando i maghi sono pronti per la battaglia, possono utilizzare i loro incantesimi per produrre effetti devastanti. Quando vengono colti di sorpresa, sono vulnerabili. La forza di un mago risiede nei suoi incantesimi; tutto il resto è secondario. Un mago impara nuovi incantesimi man mano che fa esperimenti e acquisisce esperienza e può anche apprendarli da altri maghi. Inoltre, col tempo questi impara a manipolare i suoi incantesimi per aumentare il loro raggio d'azione, farli funzionare meglio o migliorarli in qualche altro modo. Un mago può chiamare a sé un famigliaio: un piccolo compagno animale magico che lo serve. I maghi dotati di un alto punteggio di Intelligenza sono in grado di lanciare incantesimi di livello molto alto.



- Dado vita: d4.
- Competenze: competente nell'uso di balestra leggera, balestra pesante, bastone ferrato, pugnale e randello. I maghi non sono competenti nell'uso delle armature o degli scudi.
- Punti abilità (x4 al 1° livello): 2 • Modificatore di Int.
- Lanciare incantesimi: Arcani (basati sull'Intelligenza, è richiesta la preparazione, il fallimento degli incantesimi a causa dell'armatura è possibile); i maghi iniziano il gioco conoscendo tutti i trucchetti e quattro incantesimi di 1° livello.

Vedi anche: Incantesimi da mago, pagina 126; Talenti bonus del mago, 68 e 173.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

CAPACITÀ SPECIALI DI CLASSE

Ogni classe ha una gamma di capacità che la differenziano sostanzialmente dalle altre classi. Queste capacità sono parte integrante della classe del tuo personaggio e imparare a padroneggiarle bene ti sarà di grande aiuto.

CAPACITÀ DEL BARBARO

Ira

I barbari possono entrare in una furia assassina che li trasforma in nemici ancora più straordinari.

Ottenuto: 1° livello

Uso: selezionato. 1° livello - una volta al giorno; 4° livello - due volte al giorno; 8° livello - tre volte al giorno; 12° livello - quattro volte al giorno.

Bonus: +4 a Forza, +4 a Costituzione, bonus al morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà.

Penalità: -2 alla CA.

Note: dura per 3 round + il modificatore di Costituzione. Al 15° livello, la capacità d'Ira diventa Ira Superiore, che conferisce al barbaro +6 alla Forza e alla Costituzione e un bonus di +3 ai tiri salvezza sulla Volontà (la penalità di -2 alla Classe armatura viene comunque applicata).

MOVIMENTO VELOCE DEL BARBARO

I barbari ottengono un bonus del 10% alla loro velocità di movimento.

Ottenuto: 1° livello

Uso: automatico

Schivare prodigioso

I barbari hanno riflessi rapidi e possono reagire ai pericoli più in fretta degli altri. Questa capacità migliora man mano che il barbaro acquisisce livelli.

Ottenuto: 1° livello: il barbaro mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA anche se viene colto alla sprovvista.

5° livello: +1 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare trappole.

10° livello: +2 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare trappole.

13° livello: +3 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare trappole.

16° livello: +4 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare trappole.

19° livello: +5 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare trappole.

Uso: automatico

RIDUZIONE DEL DANNO

Il barbaro ottiene la capacità di ignorare parte del danno inflitto da ogni colpo o da ogni attacco.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Ottenuto: 11° livello.

Uso: automatico.

Bonus: 11° livello - Danni ridotti di uno; 14° livello - Danni ridotti di due; 17° livello - Danni ridotti di tre; 20° livello - Danni ridotti di quattro.

CAPACITÀ DEL BARDO

Conoscenze bardiche

Il bardo è in grado di identificare oggetti più facilmente rispetto alle altre classi.

Ottenuto: 1° livello

Uso: automatico.

Bonus: i livelli di bardo vengono applicati come bonus a qualsiasi prova dell'abilità Conoscenze.

MUSICA BARDICA

I bardi sono in grado di cantare una canzone in grado di incoraggiare le azioni dei loro alleati.

Ottenuto: 1° livello.

Uso: selezionato.

Bonus: le creature assordate non sono soggette al canto del bardo. La canzone bardica può essere cantata una volta la giorno, per livello di classe. La canzone ha effetto su tutti gli alleati entro 9 metri e dura per 6 round. Più alta è l'abilità Intrattenere del bardo, migliore sarà la canzone bardica.

- 3 Intrattenere e 1 livello di bardo: +1 ai tiri per colpire e ai danni.
- 6 Intrattenere e 2 livelli di bardo: +1 ai tiri salvezza sulla Volontà.
- 9 Intrattenere e 3 livelli di bardo: +1 ai danni e +1 ai tiri salvezza sulla Tempra.
- 12 Intrattenere e 6 livelli di bardo: +1 ai tiri salvezza sui Riflessi.
- 15 Intrattenere e 8 livelli di bardo: +1 ai tiri per colpire, +8 Punti Ferita temporanei.
- 18 Intrattenere e 11 livelli di bardo: +2 per schivare alla Classe Armatura.
- 21 Intrattenere e 14 livelli di bardo: +1 ai danni, +8 Punti Ferita temporanei e +1 per schivare alla Classe Armatura.
- 24 Intrattenere e 15 livelli di bardo: +1 ai tiri salvezza sulla Volontà, +1 ai tiri salvezza sui Riflessi, +1 ai tiri salvezza sulla Tempra, +1 per schivare alla Classe Armatura.
- 25 Intrattenere e 16 livelli di bardo: +1 ai tiri salvezza sulla Volontà, +4 Punti Ferita temporanei, +1 per schivare alla Classe Armatura.
- Per ogni 5 punti di Intrattenere aggiuntivi e per ogni successivo livello di Classe come bardo si ottengono +2 Punti Ferita temporanei.





4•MANUALE DEL GIOCATORE

CAPACITÀ DEL CHIERICO

Lanciare spontaneo

Ottenuto: 1° livello.

Uso: automatico.

Bonus: permette di sostituire qualsiasi incantesimo con un incantesimo di cura dello stesso livello di incantesimo da lanciare immediatamente. Quando i chierici vedono una S nell'angolo in alto a sinistra dell'icona dell'incantesimo, possono lanciare spontaneamente quell'incantesimo. Nel farlo consumeranno un altro incantesimo dello stesso livello dell'incantesimo lanciato.

Scacciare non morti

Con questa capacità il personaggio può costringere i non morti a fuggire in preda al terrore.

Ottenuto: 1° livello

Uso: selezionato. Questa capacità può essere usata tre volte al giorno, più il modificatore di Carisma del chierico.

Bonus: il livello del chierico e il suo Carisma determinano quanti Dadi vita di non morti è possibile scacciare. Se il chierico è di un livello pari al doppio dei Dadi vita dei non morti, i non morti vengono istantaneamente distrutti.

CAPACITÀ DEL DRUIDO

Senso della natura

Il druido ottiene un bonus di +2 a tutti gli attacchi effettuati nei combattimenti che si svolgono nelle terre selvagge.

Ottenuto: 1° livello.

Uso: automatico.

Compagno animale

I druidi possono evocare un fedele compagno animale.

Ottenuto: 1° livello

Uso: una volta al giorno, finché non viene ucciso o liberato.

Bonus: i compagni animali vengono scelti al momento della creazione del personaggio e possono essere cambiati a ogni nuovo livello di druido acquisito.

Andatura nel bosco

I druidi sono in grado di muoversi agevolmente attraverso impedimenti di natura magica o non magica che ostacolano il movimento.

Ottenuto: 2° livello.

Uso: automatico.

Bonus: immune agli effetti e agli incantesimi Unto, Ragnatela e Intralciare.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Passo senza tracce

I druidi sanno muoversi furtivamente all'interno delle zone selvagge.

Ottenuto: 3° livello.

Uso: automatico.

Bonus: conferisce un bonus di competenza +4 alle prove di Muoversi silenziosamente e Nascondersi nelle zone selvagge.

Resistenza al richiamo della natura

Grazie alla loro comprensione innata della natura, i druidi sanno evitare i più comuni pericoli che il mondo naturale presenta.

Ottenuto: 4° livello.

Uso: automatico.

Bonus: conferisce un bonus di intuizione +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti di paura.

Immunità ai veleni

I druidi diventano col tempo in grado di resistere agli effetti della maggior parte dei veleni.

Ottenuto: 9° livello.

Uso: automatico.

Bonus: Immune al veleno.

Forma selvatica

Il druido ottiene la capacità di assumere la forma di vari animali.

Ottenuto: 5° livello.

Uso: selezionato. Una volta al giorno al 5° livello, due volte al giorno al 6° livello, tre volte al giorno al 7° livello, quattro volte al giorno al 10° livello, cinque volte al giorno al 14° livello e sei volte al giorno al 18° livello. Questa capacità dura 1 ora per livello.

Bonus: il druido può scegliere tra varie forme animali diverse (che migliorano man mano che il druido acquisisce nuovi livelli).

Forma elementale

Il druido ottiene la capacità di assumere la forma di vari elementali.

Ottenuto: 16° livello.

Uso: selezionato. Una volta al giorno al 16° livello, due volte al giorno al 17° livello e tre volte al giorno al 19° livello. Questa capacità dura 1 ora per livello.

Bonus: Elementali enormi al 16° livello ed Elementali anziani al 20° livello.





4•MANUALE DEL GIOCATORE

CAPACITÀ DEL GUERRIERO

Talenti bonus

Ogni due livelli, il guerriero ottiene un talento bonus, selezionato da una sottoserie dell'intera lista dei talenti. Questo talento bonus si aggiunge ai talenti che ogni personaggio ottiene quando aumenta di livello.

CAPACITÀ DEL MONACO

Talenti bonus

Il monaco riceve molti talenti gratuitamente, presi dalla normale lista dei talenti. Ottiene Colpo senz'armi migliorato e Pugno stordente al 1° livello. Al 2° livello ottiene Deviare frecce e al 6° livello Buttare a terra migliorato.

Specialità in un'arma

Il monaco conserva il suo bonus d'attacco senz'armi quando combatte con una kama.

Raffica di colpi

Il monaco riceve un attacco extra per round quando combatte senz'armi o con una kama.

Ottenuto: 1° livello.

Uso: selezionato.

Penalità: il monaco subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire che fanno parte di una raffica di colpi.

Eludere

I monaci sono in grado di sfuggire a situazioni potenzialmente letali.

Ottenuto: 1° livello.

Uso: automatico.

Bonus: nelle situazioni dove un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo permetterebbe agli altri di subire danni dimezzati, il monaco non subisce alcun danno.

Velocità da monaco

I monaci ottengono la capacità di muoversi velocemente.

Ottenuto: 3° livello.

Uso: automatico.

Bonus: i monaci si muovono più velocemente rispetto alle altre classi e questa capacità migliora con l'esperienza, come descritto a pagina 103. Indossando un'armatura pesante si nega questo bonus.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Purezza del corpo

I monaci sono immuni alle malattie comuni.

Ottenuto: 5° livello.

Uso: automatico.

Bonus: Immune alle malattie.

Integrità del Corpo

Il monaco è in grado di curare le proprie ferite.

Ottenuto: 7° livello.

Uso: selezionato. Una volta al giorno.

Bonus: permette di recuperare un numero di punti ferita pari al doppio del livello del personaggio.

Eludere migliorato

Il monaco ottiene la capacità sovrumana di evitare il pericolo.

Ottenuto: 9° livello.

Uso: Automatico.

Bonus: Nelle situazioni dove un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo permetterebbe agli altri di subire danni dimezzati, il monaco non subisce alcun danno, e subisce solo danni dimezzati anche se fallisce il tiro salvezza.

Colpo ki

Quando il colpo senz'armi del personaggio è mirato su creature dotate della capacità di riduzione del danno, il colpo viene considerato come se sferrato da un'arma dotata di bonus di potenziamento.

Ottenuto: 10° livello.

Uso: automatico.

Bonus: equivalente a un bonus di potenziamento +1 al 10° livello, a un bonus +2 al 13° livello, a un bonus +3 al 16° livello.

Corpo adamantino

Attraverso la meditazione e il controllo del proprio corpo, un monaco addestrato col tempo diventa immune a tutti i veleni naturali e alla maggior parte di quelli magici.

Ottenuto: 11° livello.

Uso: automatico.

Bonus: Immunità al veleno.





4•MANUALE DEL GIOCATORE

Anima adamantina

Il ki, l'energia spirituale che fluisce nel monaco, col tempo cresce fino a diventare una forza in grado di respingere quasi tutti gli attacchi tranne quelli magici più determinati.

Ottenuto: 12° livello.

Uso: automatico.

Bonus: resistenza agli incantesimi pari al livello del personaggio + 10.

Palmo tremante

Ricorrendo al suo ki, il monaco è in grado di sferrare un colpo mortale con un colpo senz'armi.

Ottenuto: 15° livello.

Uso: selezionato. Una volta al giorno.

Bonus: se l'attacco va a segno e infligge danni, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà del livello del monaco + il modificatore di Saggezza del monaco). Se fallisce, muore immediatamente.

Corpo vuoto

Il monaco, padroneggiando il suo ki, può svanire dalla vista.

Ottenuto: 18° livello.

Uso: selezionato. Due volte al giorno.

Bonus: il monaco ottiene un occultamento del 50%.

Perfezione interiore

La padronanza del monaco sul proprio corpo e sul proprio spirito è totale al punto che diviene un essere soprannaturale, in grado di ignorare le armi comuni e molti incantesimi.

Ottenuto: 20° livello.

Uso: automatico.

Bonus: immune a tutti gli incantesimi di influenza mentale; ottiene riduzione del danno 20/+1.

CAPACITÀ DEL PALADINO

Grazia divina

Il paladino, benedetto dalla sua divinità, ottiene dei bonus per resistere a varie forme d'attacco.

Ottenuto: 1° livello.

Uso: automatico.

Bonus: il paladino aggiunge il suo bonus di Carisma (se positivo) a tutti i tiri salvezza.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Salute divina

La maggior parte delle malattie viene respinta in modo naturale dal potere sacro del paladino.

Ottenuto: 1° livello.

Uso: automatico.

Bonus: immune alle malattie.

Imposizione delle mani

La potenza sacra del paladino viene usata per guarire le ferite.

Ottenuto: 1° livello.

Uso: selezionato. Una volta al giorno.

Bonus: il paladino può curare un numero di punti ferita pari al suo Modificatore di Carisma x il suo livello di paladino.

Aura di coraggio

Il paladino è immune a tutti gli effetti e gli incantesimi di paura.

Ottenuto: 2° livello.

Uso: automatico.

Bonus: Immune alla paura.

Punire il male

Attingendo alla potenza della sua divinità patrona, il paladino può scatenare un attacco sacro in grado di devastare i nemici malvagi.

Ottenuto: 2° livello.

Uso: selezionato. Una volta al giorno.

Bonus: i paladini applicano il loro modificatore di Carisma (se positivo) al loro successivo tiro per colpire in mischia e aggiungono un bonus ai danni pari al loro livello di paladino. Se il bersaglio dell'attacco non è malvagio, Punire il male non ha effetto e viene sprecato.

Scacciare non morti

Quando il paladino raggiunge il 3° livello, può incanalare la potenza della sua divinità patrona per disperdere o distruggere i non morti.

Ottenuto: 3° livello.

Uso: selezionato. Come la capacità del chierico Scacciare non morti.

Bonus: come la capacità del chierico Scacciare non morti.





4•MANUALE DEL GIOCATORE

Rimuovere malattie

Il contatto del paladino con la divinità gli consente di rimuovere le malattie da se stesso e dai suoi compagni.

Ottenuto: 3° livello.

Uso: selezionato. Una volta al giorno.

Bonus: Rimuovere Malattie, come l'incantesimo omonimo.

CAPACITÀ DEL RANGER

Passo senza tracce

I ranger sanno muoversi furtivamente nelle zone boschive.

Ottenuto: 1° livello.

Uso: automatico.

Bonus: il ranger ottiene un bonus di competenza + 4 alle prove di Muoversi silenziosamente e Nascondersi nelle zone selvagge.

Nemico prescelto

I ranger studiano i loro nemici e sviluppano una comprensione approfondita delle debolezze delle varie creature.

Ottenuto: 1° livello e ogni 5 livelli successivi.

Uso: automatico.

Bonus: il ranger ottiene un bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Osservare e Dileggiare contro il nemico prescelto, oltre a un bonus di +1 a qualsiasi danno fisico inflitto al nemico prescelto. Questi bonus aumentano di +1 per ogni 5 livelli che il ranger acquisisce. Ad esempio, al 1° livello un ranger sceglie le aberrazioni come suo nemico prescelto e ottiene un bonus di +1 contro di loro. Al 5° livello sceglie i draghi come suo secondo nemico prescelto. Ora ha un bonus di +2 ai danni (e alle prove di Ascoltare, Osservare e Dileggiare) contro sia le aberrazioni che i draghi.

4•MANUALE DEL GIOCATORE

Gruppi dei nemici prescelti dei ranger

Gruppi razziali	
Aberrazione	Mezzelfo
Animale	Mezzorco
Bestia	Halfpling
Costrutto	Umano
Drago	Umanoide mostruoso
Elementale	Orco
Folletto	Rettile umanoide
Gigante	Bestia magica
Nano	Esterno
Elfo	Mutaforma
Gnomo	Non morto
Goblinoid	Parassita

I ranger ottengono i talenti Ambidestrisimo e Combattere con due armi gratuitamente al 1° livello. Al 9° livello ottengono il talento Combattere con due armi migliorato gratuitamente.

Compagno animale

I ranger possono evocare un fedele compagno animale.

Ottenuto: 6° livello

Uso: una volta al giorno, finché non viene ucciso o liberato.

Bonus: i compagni animali vengono scelti al momento della creazione del personaggio e possono essere cambiati a ogni nuovo livello di ranger acquisito.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

CAPACITÀ DEL LADRO

Attacco furtivo

I ladri studiano le debolezze dei loro avversari e sono in grado di sfruttare al meglio queste conoscenze sferrando dei letali attacchi furtivi.

Ottenuto: 1° livello.

Uso: automatico.

Bonus: quando un ladro effettua con successo un attacco in mischia o a distanza contro un avversario colto alla sprovvista, o che non è in grado di vederlo (per esempio, il ladro è in modalità Furtiva o Invisibile), o che volta le spalle al ladro. E il bersaglio è in combattimento con qualcun altro, il colpo del ladro infligge danni extra (+1d6 al 1° livello e un addizionale +1d6 per ogni due livelli successivi). Questi danni extra non vengono moltiplicati nel caso di un colpo critico.

Speciale: automatico. I mostri appartenenti al tipo dei costrutti e dei non morti sono immuni agli attacchi furtivi, come anche quelle creature immuni ai colpi critici.

Eludere

I ladri sono in grado di sfuggire a situazioni potenzialmente letali.

Ottenuto: 2° livello.

Uso: automatico.

Bonus: nelle situazioni dove un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo permetterebbe agli altri di subire solo danni dimezzati, il ladro non subisce alcun danno.

Schivare prodigioso

I ladri hanno riflessi rapidi e possono reagire ai pericoli più in fretta degli altri. Questa capacità migliora man mano che il ladro acquisisce livelli.

Ottenuto:

3° livello: il ladro mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA, anche se viene colto alla sprovvista.

6° livello: +1 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare trappole.

11° livello: +2 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare trappole.

14° livello: +3 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare trappole.

17° livello: +4 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare trappole.

20° livello: +5 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare trappole.

Uso: Automatico.

Talenti speciali del ladro

Una volta giunto al 10° livello e ad ogni tre livelli successivi, il ladro può scegliere un talento speciale dalla lista seguente:



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Colpo incapacitante

Uso: automatico.

Bonus: qualsiasi attacco furtivo effettuato con successo infligge due danni di caratteristica alla Forza sul bersaglio.

Opportunista

Uso: automatico

Bonus: il ladro ottiene un bonus di competenza +4 ai tiri per colpire quando effettua un attacco di opportunità.

Padronanza dell'abilità

Uso: automatico.

Bonus: il ladro può prendere 20 quando usa le abilità Disattivare trappole, Scassinare serrature o Piazzare trappole, anche se è impegnato in combattimento.

Mente sfuggente

Uso: automatico.

Bonus: se il ladro fallisce un tiro salvezza contro un incantesimo di influenza mentale, può automaticamente effettuare un secondo tiro.

Eludere migliorato

Uso: automatico.

Bonus: nelle situazioni dove un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo permetterebbe agli altri di subire solo danni dimezzati, il ladro non subisce alcun danno, e subisce solo danni dimezzati anche se fallisce il tiro salvezza.

Tiro difensivo

Uso: automatico. Una volta al giorno.

Bonus: se il ladro viene colpito da un colpo potenzialmente letale (vale a dire se subisce danni da un'arma che normalmente lo porterebbe a meno di 1 punto ferita), effettua un tiro salvezza sui Riflessi (CD = danni inflitti). Se il tiro è effettuato con successo, subisce solo danni dimezzati (che potrebbero comunque essere sufficienti a ucciderlo). Se viene colto alla sprovvista, non può effettuare un tiro difensivo.





CAPACITÀ DELLO STREGONE

Evocare famiglia

Ottenuto: 1° livello.

Uso: selezionato. Una volta al giorno.

Bonus: consente di evocare una piccola creatura che presta aiuto in combattimento o in esplorazione. Se il famiglia muore, l'incantatore perde 1d6 punti ferita, ma il famiglia potrà essere evocato di nuovo il giorno seguente.

CAPACITÀ DEL MAGO

Evocare famiglia

Ottenuto: 1° livello.

Uso: selezionato. Una volta al giorno.

Bonus: consente di evocare una piccola creatura che presta aiuto in combattimento o in esplorazione. Se il famiglia muore, l'incantatore perde 1d6 punti ferita, ma il famiglia potrà essere evocato di nuovo il giorno seguente.

Talenti bonus del mago

Ad ogni cinque livelli, il mago può selezionare un talento bonus scelto dalle liste dei talenti di Metamagia e degli Incantesimi. Questo talento bonus si aggiunge ai talenti che ogni personaggio acquisisce man mano che avanza di livello.

ALLINEAMENTO

L'allineamento indica come il tuo personaggio si pone nei confronti del bene e del male, della legge e del caos. Può influenzare le reazioni di alcuni PNG all'interno del gioco e a volte può determinare se un oggetto può essere usato o meno (alcuni oggetti hanno un loro allineamento e non consentono un uso conflittuale con chi li impugna). Lo scopo principale dell'allineamento, tuttavia, è di fornire una linea di comportamento per l'interpretazione del personaggio, anche se non deve essere una legge ferrea. L'allineamento di un personaggio può cambiare per adeguarsi allo stile con cui gioca il personaggio, se le deviazioni si fanno ricorrenti e significative. Tutti i nove allineamenti sono disponibili per gli avventurieri, anche se le varianti malvagie sono più spesso il dominio degli infami e dei mostri. Vedi la Griglia dell'allineamento a pagina 174.



PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Le caratteristiche di base che definiscono il tuo personaggio sono indicate da sei punteggi di caratteristica. Ognuno rappresenta un aspetto particolare del tuo personaggio e le abilità che dipendono da questi tratti vengono modificate in base al punteggio assegnato ad essi. Alcune classi prediligono particolari caratteristiche rispetto ad altre e traggono buona parte della loro efficacia da un buon punteggio collocato a quella voce.

Forza: la Forza indica la potenza muscolare e fisica del tuo personaggio. Questa caratteristica è importante specialmente per i guerrieri, i barbari, i paladini, i ranger e i monaci in quanto li aiuta a prevalere in combattimento.

Destrezza: la Destrezza indica l'agilità, i riflessi e l'equilibrio. Questa capacità è molto importante per i ladri, ma anche per quei personaggi che normalmente indossano armatura media o leggera (barbari e ranger) o che non ne indossano nessuna (monaci, maghi e stregoni) o per qualsiasi personaggio che voglia diventare un abile arciere.

Costituzione: la Costituzione rappresenta la salute e la resistenza del tuo personaggio. Una costituzione alta aumenta il numero di punti ferita di cui dispone un personaggio (e quindi il numero di danni che può subire) e ciò la rende importante per tutte le classi, ma specialmente per i guerrieri. Se la Costituzione aumenta, anche i punti ferita aumentano retroattivamente. Gli incantatori hanno bisogno di una forte costituzione per impedire ai loro incantesimi di essere interrotti nel corso del combattimento.

Intelligenza: l'Intelligenza rappresenta la facilità con cui il tuo personaggio impara e ragiona. L'Intelligenza è importante per i maghi, giacché determina quanti incantesimi possono lanciare, quanto è difficile resistere a tali incantesimi e quanto sono potenti. È importante anche per i personaggi che vogliono avere un vasto numero di abilità; tuttavia, aumentare la propria Intelligenza non fornirà dei punti abilità bonus retroattivi.

NOTA: gli stregoni non usano l'Intelligenza per lanciare i loro incantesimi; utilizzano invece il Carisma. **ATTENZIONE:** un'Intelligenza inferiore a 9 indica che il personaggio non è in grado di esprimersi correttamente.

Saggezza: la Saggezza definisce la forza di volontà, il senso pratico, la percezione e l'intuizione di un personaggio, mentre invece l'Intelligenza rappresenta la capacità di analizzare le informazioni. Un "professore distratto" ha un'Intelligenza alta ma una Saggezza bassa. Un sempliciotto dotato di un'Intelligenza bassa potrebbe comunque avere grandi intuizioni (grazie a una Saggezza alta). La Saggezza è importante per i chierici e i druidi, dal momento che ne influenza la forza e il numero degli incantesimi, ed è anche importante per paladini e ranger.





4•MANUALE DEL GIOCATORE

Carisma: il Carisma misura la forza della personalità, della persuasione, dell'autorità del personaggio e l'attrazione fisica che suscita. Rappresenta la vera forza personale, non soltanto il modo in cui si viene visti dagli altri in ambito sociale. Il Carisma è estremamente importante per i paladini, gli stregoni e i bardi. Influenza anche i chierici, in quanto determina la loro capacità di scacciare i non morti.

Statistiche raccomandate

Normalmente, un personaggio dovrebbe disporre di almeno dieci punti in ogni statistica, in quanto in questo modo il personaggio non subisce alcuna penalità. Questo, tuttavia, non è obbligatorio e a volte i personaggi più interessanti si rivelano quelli dotati di più difetti.

Ogni personaggio dovrebbe disporre di un alto punteggio di caratteristica almeno in una delle caratteristiche di base per la sua classe. Ad esempio, un paladino dovrebbe avere un Carisma pari o superiore a 12 per poter trarre qualche beneficio dalle sue capacità di classe e un mago dovrebbe avere un'Intelligenza alta al fine di poter lanciare incantesimi di alto livello. Alcune classi potrebbero avere più di una caratteristica di base importante - ad esempio, sia il Carisma che la Destrezza sono importanti per i personaggi bardi. In questo caso, il giocatore deve decidere se dividere la sua concentrazione su entrambe le caratteristiche o se focalizzarsi solo su una a discapito dell'altra.

Ogni punteggio di caratteristica è dotato di un modificatore, da -5 a +15 e anche superiore. Molti personaggi giocanti hanno dei modificatori di caratteristica compresi tra -1 e +4, ma alcuni personaggi eccezionali possono partire anche con dei modificatori alti fino a +5 o bassi fino a -2.

4•MANUALE DEL GIOCATORE

Punteggi di caratteristica

Punteggio	modificatore	-Incantesimi bonus (per livello di incantesimo)-									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	-5	-Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica-									
2-3	-4	-Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica-									
4-5	-3	-Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica-									
6-7	-2	-Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica-									
8-9	-1	-Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica-									
10-11	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12-13	+1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
14-15	+2	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-
16-17	+3	-	1	1	1	-	-	-	-	-	-
18-19	+4	-	1	1	1	1	-	-	-	-	-
20-21	+5	-	2	1	1	1	1	-	-	-	-
22-23	+6	-	2	2	1	1	1	1	-	-	-
24-25	+7	-	2	2	2	1	1	1	1	-	-
26-27	+8	-	2	2	2	2	1	1	1	1	-
28-29	+9	-	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30-31	+10	-	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32-33	+11	-	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34-35	+12	-	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36-37	+13	-	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38-39	+14	-	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40-41	+15	-	4	4	4	3	3	3	3	2	2



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Sistema di acquisto punteggi

Neverwinter Nights determina i punteggi delle caratteristiche attraverso un sistema basato sui punti invece che sul tiro casuale dei dadi. Un giocatore parte con un punteggio pari a 8 in tutte e 6 le sue caratteristiche e poi attinge a una somma di 30 punti per alzare queste caratteristiche. Ad esempio, un giocatore potrebbe scegliere di portare la Forza del suo personaggio a 10 e quindi usare due punti per portarla da 8 a 10. Tuttavia, quando una caratteristica viene alzata a livelli eccezionali, l'incremento diventa molto più costoso, come indicato dalla tabella sottostante:

Punteggio di caratteristica base	Costo	Costo totale
8	0	0
9	1	1
10	1	2
11	1	3
12	1	4
13	1	5
14	1	6
15	2	8
16	2	10
17	3	13
18	3	16

Alzare una caratteristica da 8 a 16 costa 10 punti, quindi fai attenzione a non trascurare le altre caratteristiche del tuo personaggio pur di renderne una o due straordinarie. Per ogni quattro livelli, il personaggio ottiene un punto bonus da aggiungere a una sua caratteristica. A differenza dei punti usati al momento della creazione del personaggio, ognuno di questi punti bonus alza un punteggio di caratteristica di 1 - indipendentemente dal suo punteggio originario. Ad esempio, un mago dotato di Intelligenza 16 può usare il suo punto bonus di caratteristica del 4° livello per alzare di uno la sua Intelligenza e portarla a 17, anche se farlo al momento della creazione del personaggio gli sarebbe costato 3 punti.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

MODELLI

I modelli sono rivolti a quei giocatori che vogliono entrare subito in gioco senza costruire un personaggio da zero. Un modello è composto da una selezione automatica di abilità e talenti, scelti specialmente per un personaggio della classe e della razza selezionate. Comprende anche un equipaggiamento di partenza. Il personaggio con un modello è pronto per iniziare immediatamente l'avventura. Ogni classe ha un modello standard, che viene selezionato automaticamente quando clicchi sul pulsante Raccomandato.

ABILITÀ

Le abilità rappresentano le aree individuali di conoscenze pratiche di cui un personaggio è dotato. Si aggiungono alle caratteristiche di base della classe e della razza del personaggio e servono a personalizzare e differenziare ulteriormente i vari personaggi della stessa classe e della stessa razza.

Prove di abilità:

Una prova di abilità viene effettuata quando il tuo personaggio usa un'abilità per compiere un'impresa. Questa prova viene effettuata con un d20 (un dado a 20 facce) a cui si aggiungono eventuali gradi in quell'abilità e i modificatori di caratteristica. La prova di abilità è riuscita se il risultato è pari o superiore alla Classe difficoltà, o CD, dell'impresa. La Classe difficoltà può essere una proprietà statica dell'oggetto, come nel caso di una trappola, oppure può venire determinata dal risultato della prova di abilità di un altro personaggio. Quest'ultimo tipo di prova di abilità viene anche chiamato prova contrapposta, dal momento che mette a confronto la prova di abilità di un altro personaggio con la tua.

A una prova di abilità vanno anche applicati vari modificatori, come le caratteristiche razziali, i talenti, le penalità di armatura alla prova e gli effetti degli incantesimi. In ogni caso questi modificatori vengono sommati assieme e aggiunti al tiro di un d20, come illustrato qui di seguito:

Prova di abilità = d20 + gradi di abilità + modificatore di caratteristica + modificatori vari

NOTA: a causa della CD e dei modificatori di grado delle abilità, un "1" naturale non è necessariamente un fallimento e un "20" naturale non è necessariamente un successo. Ad esempio, un ladro di moderata abilità potrebbe avere 6 gradi in Svuotare Tasche e un bonus di Destrezza +3, per un modificatore totale di Svuotare Tasche pari a +9. Considerato che un contenitore normale ha una CD di 10, se non si verificano circostanze estreme, è impossibile che il personaggio fallisca un'impresa talmente semplice, dal momento che il tiro più basso che potrebbe ottenere è pari a 1 + 9 + 10 (un successo). Tuttavia, svuotare le tasche di una creatura ostile ha una CD pari a 30 e il massimo risultato che potrebbe ottenere senza alcun modificatore ulteriore sarebbe 20 + 9 + 29 (un fallimento).





4•MANUALE DEL GIOCATORE

Gradi:

I gradi di abilità si acquistano usando i punti abilità, che vengono assegnati al momento della creazione del personaggio e a ogni nuovo livello di classe. Ogni abilità ha un grado, che va da 0 (nessun addestramento) a 23 (il grado massimo per un personaggio di 20° livello). I gradi vengono aggiunti a ogni prova effettuata con quell'abilità, quindi più sono i gradi che un personaggio possiede, migliore sarà la sua prova di abilità.

Abilità di classe:

Le abilità di classe rappresentano delle abilità coperte dall'addestramento e dall'esperienza tipica di una certa classe. Ogni punto abilità speso per un'abilità di classe aggiunge 1 grado a quell'abilità. Il grado massimo di ogni abilità di classe è pari al livello del personaggio ÷ 3.

Abilità di classe incrociata:

Le abilità di classe incrociata rappresentano delle abilità in cui una classe ha poca esperienza, e che ricadono al di fuori del suo campo di padronanza. Ogni punto abilità speso per un'abilità di classe incrociata aggiunge mezzo grado a quell'abilità. Il grado massimo di un'abilità di classe incrociata è pari al livello del personaggio ÷ 3 diviso 2, o alla metà precisa del grado massimo di un'abilità di classe. Un mezzo grado non migliora una prova di abilità, ma due mezzi gradi formano un grado aggiuntivo completo.

Abilità esclusive:

Alcune abilità appartengono esclusivamente a una classe specifica e rappresentano delle abilità che soltanto i membri di quella classe sono in grado di apprendere. Ai fini dei punti abilità e dei gradi massimi, le abilità esclusive vengono considerate delle abilità di classe.

Sinergia delle abilità:

Alcune abilità funzionano molto bene assieme. In genere, se si hanno cinque o più gradi in una di queste abilità si ottiene un bonus di sinergia ÷ 2 alle prove di abilità relative all'abilità corrispondente, come indicato nella descrizione dell'abilità. Disattivare trappole e Piazzare trappole sono in rapporto sinergico tra loro.

I gradi di abilità si acquistano usando i punti abilità, che vengono assegnati al momento della creazione del personaggio e a ogni nuovo livello di classe. Ogni abilità ha un grado, che va da 0 (nessun addestramento) a 23 (il grado massimo per un personaggio di 20° livello). I gradi vengono aggiunti a ogni prova effettuata con quell'abilità, quindi più sono i gradi che un personaggio possiede, migliore sarà la sua prova di abilità.

Abilità di classe:

Le abilità di classe rappresentano delle abilità coperte dall'addestramento e dall'esperienza tipica di una certa classe. Ogni punto abilità speso per un'abilità di classe aggiunge 1 grado a quell'abilità. Il grado massimo di ogni abilità di classe è pari al livello del personaggio ÷ 3.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Abilità di classe incrociata:

Le abilità di classe incrociata rappresentano delle abilità in cui una classe ha poca esperienza, e che ricadono al di fuori del suo campo di padronanza. Ogni punto abilità speso per un'abilità di classe incrociata aggiunge mezzo grado a quell'abilità. Il grado massimo di un'abilità di classe incrociata è pari al livello del personaggio ÷ 3 diviso 2, o alla metà precisa del grado massimo di un'abilità di classe. Un mezzo grado non migliora una prova di abilità, ma due mezzi gradi formano un grado aggiuntivo completo.

Abilità esclusive:

Alcune abilità appartengono esclusivamente a una classe specifica e rappresentano delle abilità che soltanto i membri di quella classe sono in grado di apprendere. Ai fini dei punti abilità e dei gradi massimi, le abilità esclusive vengono considerate delle abilità di classe.

Sinergia delle abilità:

Alcune abilità funzionano molto bene assieme. In genere, se si hanno cinque o più gradi in una di queste abilità si ottiene un bonus di sinergia ÷ 2 alle prove di abilità relative all'abilità corrispondente, come indicato nella descrizione dell'abilità. Disattivare trappole e Piazzare trappole sono in rapporto sinergico tra loro.

TIPI DI PROVE DI ABILITÀ:

Prove senza addestramento: alcune abilità consentono a un personaggio di effettuare una prova di abilità anche se si possiedono 0 gradi in quell'abilità. Se un'abilità consente di effettuare una prova senza addestramento, la descrizione dell'abilità lo indica.

Prove contrapposte: le prove contrapposte vengono effettuate contro le prove di abilità di un altro personaggio. Ad esempio, per arrivare strisciando alle spalle di una guardia, un personaggio deve superare la prova di Ascoltare della guardia usando la sua prova di Muoversi silenziosamente. Quando si avvicina, il gioco effettua una prova di Muoversi silenziosamente per il personaggio nascosto e una prova di Ascoltare per la guardia. Chi ottiene il risultato più alto vince la prova. In caso di parità, entrambe le prove vengono effettuate di nuovo finché non si stabilisce un vincitore.

Classe difficoltà: molte prove vengono effettuate contro la Classe difficoltà di una certa impresa, in breve indicata con CD. La CD è il valore da superare per le prove di abilità dei personaggi. Tali CD vengono definite da BioWare o, in certi casi, dall'ideatore del modulo. Ad esempio, un certo tipo di trappola potrebbe avere una CD di 15. Per preparare la trappola, il personaggio deve ottenere un risultato pari o superiore a 15 in una prova di abilità Piazzare Trappole. Va evidenziato che alcune circostanze potrebbero cambiare il





4•MANUALE DEL GIOCATORE

modificatore di abilità di un personaggio (penalità di armatura e così via), mentre altri potrebbero modificare la CD dell'impresa (la trappola potrebbe essere difettosa).

Prendere 20: al di fuori del combattimento, tutte le prove di abilità vengono effettuate come se il personaggio avesse preso 20 o avesse ottenuto un 20 naturale alla sua prova di abilità. Questo significa che non viene effettuato alcun tiro: si aggiunge semplicemente 20 al modificatore dell'abilità per determinare il risultato della prova. In combattimento, i tiri vengono effettuati normalmente.

Lista delle abilità:

In Neverwinter Nights esiste una vasta gamma di abilità, troppe perché qualunque personaggio possa padroneggiarle tutte. Tenendo bene a mente questo concetto, concentra le scelte del tuo personaggio su quelle abilità più consone all'attività e al ruolo del tuo personaggio. Una scheda a pagina 175 riassume tutte le informazioni sulle abilità.

NOTA: abbiamo riportato le informazioni sul funzionamento delle prove di abilità, ma non hai alcun bisogno di risolvere queste prove "a mano" da solo. Tutti questi calcoli vengono effettuati dietro le quinte all'interno del gioco. La sola meccanica di D&D che i giocatori di Neverwinter devono ricordare è: più alto è, meglio è.

Modalità di individuazione

Le abilità Ascoltare, Osservare e Cercare fanno parte di una modalità d'azione di Individuazione, che, quando è attiva, riduce la normale velocità di movimento e consente al personaggio di effettuare prove attive di Cercare, Osservare e Ascoltare (vedi pagina 102 per ulteriori dettagli sulle penalità al movimento).

Modalità furtiva

Le abilità di Nascondersi e Muoversi silenziosamente fanno parte della modalità d'azione Furtiva. Seleziona l'opzione Furtività dall'elenco delle Capacità speciali nel menu delle opzioni. I personaggi entrano automaticamente in modalità Furtiva quando diventano invisibili. I personaggi in modalità furtiva si muovono più lentamente rispetto agli altri (vedi pagina 102 per ulteriori dettagli sulle penalità al movimento).



4•MANUALE DEL GIOCATORE



EMPATIA ANIMALE

Caratteristica: Carisma

Classi: druido e ranger.

Senza addestramento: no.

Una prova effettuata con successo permette a un personaggio di dominare o rendere soggetta a charme alcune creature.

Prova: gli animali e gli animali crudeli hanno una CD pari a $20 + \text{il Dado vita della creatura}$. Per le bestie e le bestie magiche la CD è pari a $24 + \text{il Dado vita della creatura}$. Se la prova è effettuata con successo, la creatura è soggetta a charme: se la prova supera la CD di 6 o più, la creatura è dominata.

Speciale: se il personaggio fallisce la prova di 5 o più, la creatura diventa ostile.

Uso: seleziona l'abilità e poi seleziona la creatura bersaglio. Le creature dominate vengono comandate come se fossero seguaci. La creatura rimane dominata o soggetta a charme per un round per livello del personaggio che ha usato l'abilità.



CONCENTRAZIONE

Caratteristica: Costituzione.

Classi: tutte.

Senza Addestramento: sì.

Le prove di Concentrazione vengono effettuate ogni volta che il personaggio viene distratto nel corso del lancio di un incantesimo. Viene anche utilizzata per evitare gli effetti dell'abilità Dileggiare.

Prova: la CD per evitare il fallimento di un lancio è pari a $10 + \text{i danni ricevuti} + \text{il livello dell'incantesimo}$. L'incantatore riceve una penalità di -4 alla sua prova se lancia a meno di 3 metri da un nemico.

Uso: automatico.



DISATTIVARE TRAPPOLE

Caratteristica: Intelligenza.

Classi: tutte.

Senza Addestramento: no.

Questa abilità permette al personaggio di effettuare varie azioni su di una trappola.

Prova: esistono quattro azioni a difficoltà crescente che un personaggio può effettuare su una trappola: la CD base è determinata dal grado di difficoltà della trappola, modificato dall'azione che si intende eseguire. Disattivare trappole può essere usato per valutare una trappola per determinarne la sua difficoltà nel disarmarla (CD base -7), rendere visibile una trappola al resto del gruppo per poterla evitare (CD base -5), recuperare una trappola (CD base +10), o disarmare una trappola (CD base).





4•MANUALE DEL GIOCATORE

Speciale: solo i ladri possono disarmare trappole con CD di 35 o superiore. Se un personaggio possiede 5 o più gradi in Piazzare trappole ottiene un bonus di sinergia +2 alle prove di Disattivare trappole. Disattivare trappole e Piazzare trappole possono essere considerate sottogruppi dell'abilità Disattivare congegni di D&D.

Uso: Valutare. Rendere Visibile. Disarmare e Recuperare sono le opzioni selezionabili dal menu di una trappola individuata.



DISCIPLINA

Caratteristica: Forza.

Classi: tutte.

Senza Addestramento: sì.

Una prova effettuata con successo permette al personaggio di resistere a qualsiasi talento di combattimento (Disarmare, Colpo Mirato, Tramortire o Buttare a terra).

Prova: la CD è pari al tiro per colpire dell'aggressore.

NOTA: Disciplina è un'abilità di Neverwinter. Non fa parte dell'esperienza di gioco di Dungeons & Dragons® ma è parte integrante della tecnologia di gioco del Motore Aurora.

Uso: automatico.



GUARIRE

Caratteristica: Saggezza.

Classi: tutte.

Senza Addestramento: sì.

Con questa abilità un personaggio può usare una borsa del guaritore e curare ferite, veleni e malattie.

Prova: per curare veleni e malattie, il guaritore deve effettuare con successo una prova contro la loro CD. Se la prova riesce, il bersaglio è guarito e recupera un numero di PF pari al risultato della prova, più tutti i modificatori. Se il bersaglio non è afflitto da veleni o malattie, viene comunque curato dai danni.

Uso: si utilizza una borsa del guaritore su una creatura ferita.



NASCONDERSI

Caratteristica: Destrezza.

Classi: tutte.

Senza Addestramento: sì.

Questa abilità permette a un personaggio di nascondersi dai suoi nemici.

Prova: il personaggio deve effettuare con successo una prova contrapposta contro la prova di Osservare di una creatura che lo sta cercando. Se la prova riesce, il personaggio non



4•MANUALE DEL GIOCATORE

viene individuato. I personaggi in linea visiva diretta di una creatura intelligente non possono tentare di Nascondersi.

Speciale: le abilità di Nascondersi e Muoversi silenziosamente, combinate, formano una singola azione di Furtività. Il movimento in modalità Furtiva è più lento rispetto al movimento normale. Indossare un'armatura o usare una torcia invalida questa capacità, mentre la scarsa illuminazione conferisce un bonus. Un personaggio in modalità Furtiva è più difficile da individuare se sta fermo e se la sua statura è piccola.

Uso: modalità Furtiva.



ASCOLTARE

Caratteristica: Saggezza.

Classi: tutte.

Senza Addestramento: sì.

Ascoltare permette a un personaggio di percepire la presenza di creature nascoste nelle vicinanze.

Prova: Ascoltare individua le creature nascoste se effettua con successo una prova contrapposta alla loro prova di Muoversi silenziosamente. Una prova riuscita rende la creatura nascosta visibile e la rende un bersaglio raggiungibile dall'ascoltatore.

Speciale: rimanere immobili conferisce un bonus di +5 alle prove di Ascoltare. Un personaggio dotato del talento Sensi acuti ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare. I ranger ottengono un bonus quando usano Ascoltare contro il loro nemico prescelto. Gli elfi, gli gnomi e gli halfling ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare. I mezzelfi un bonus razziale di +1.

Uso: modalità d'Individuazione



CONOSCENZE

Caratteristica: Intelligenza.

Classi: tutte.

Senza Addestramento: sì.

Conoscenze permette a un personaggio di identificare oggetti magici sconosciuti.

Prova: un tiro contro il valore di un oggetto non identificato per determinare eventuali proprietà magiche che potrebbe possedere.

Speciale: i bardi sono in grado di identificare gli oggetti con più facilità rispetto alle altre classi. Vari incantesimi e oggetti possono conferire al personaggio un bonus alla loro abilità di Conoscenze. Conoscenze è un sottogruppo dell'abilità Conoscenze di D&D.

Uso: automatico ogni volta che il giocatore ispeziona un oggetto o una creatura.





4•MANUALE DEL GIOCATORE



MUOVERSI SILENZIOSAMENTE

Caratteristica: Destrezza.

Classi: tutte.

Senza Addestramento: sì.

Un personaggio può oltrepassare furtivamente un nemico.

Prova: una prova di Muoversi silenziosamente viene contrapposta a una prova di Ascoltare della creatura che sta ascoltando. Se il personaggio la effettua con successo, la creatura avversaria rimane all'oscuro degli spostamenti del personaggio.

Speciale: le abilità di Nascondersi e Muoversi silenziosamente, combinate, formano una singola azione di Furtività. Il movimento in modalità Furtiva è più lento rispetto al movimento normale. Indossare un'armatura invalida questa capacità, mentre la scarsa illuminazione può conferire un bonus.

Uso: modalità Furtiva.



SCASSINARE SERRATURE

Caratteristica: Destrezza.

Classi: tutte.

Senza Addestramento: no.

Questa abilità permette al personaggio di entrare nelle stanze chiuse a chiave e di aprire contenitori protetti da serrature.

Prova: la CD è determinata in base al grado di difficoltà della serratura: una prova effettuata con successo è in grado di aprirla.

Speciale: utilizzando gli arnesi da scasso si ottengono dei bonus quando il personaggio tenta di Scassinare serrature, ma questi vengono comunque distrutti.

Uso: seleziona l'abilità e poi scegli come bersaglio un oggetto chiuso a chiave.



PARATA

Caratteristica: Destrezza.

Classi: tutte.

Senza Addestramento: sì.

Parata permette al personaggio di bloccare gli attacchi in arrivo e di compiere contrattacchi spettacolari.

Prova: la CD è il tiro per colpire modificato del colpo in arrivo. Una prova di Parata effettuata con successo significa che l'attacco non infligge danni al personaggio in parata. Un personaggio può parare solo un numero di attacchi per round pari al proprio numero di attacchi disponibili.

4•MANUALE DEL GIOCATORE

Speciale: se la parata riesce e la differenza tra il tiro e la CD è di dieci o più punti, si verifica un contrattacco. Un contrattacco è un attacco gratuito compiuto dal personaggio in parata, al suo bonus di attacco completo, contro l'avversario su cui è stata compiuta la parata.

Uso: seleziona la modalità Parata. Il personaggio rimarrà in modalità di parata finché non si abbandona questa modalità.

NOTA: Parata è un'abilità di Neverwinter. Non fa parte dell'esperienza di gioco di Dungeons & Dragons®, ma è parte integrante della tecnologia di gioco del Motore Aurora.



INTRATTENERE

Caratteristica: Carisma.

Classi: bardo.

Senza Addestramento: sì.

Un bardo che utilizza Intrattenere può fare uso della sua canzone bardica, che migliora la capacità di combattere degli alleati e permette di resistere a quei nemici in grado di esercitare un'influenza mentale. Intrattenere è essenziale per qualsiasi bardo che desideri avere accesso alla canzone bardica.

Prova: nessuna prova richiesta. Più alto è il grado in questa abilità, migliore è la canzone bardica eseguita.

Uso: seleziona questa abilità perché abbia effetto sugli alleati in un'area del raggio di 9 metri intorno al cantore.



PERSUADERE, DIPLOMAZIA

Caratteristica: Carisma.

Classi: tutte.

Senza Addestramento: sì.

Nel corso di una conversazione un personaggio ha l'opzione di persuadere altri a rivelare informazioni aggiuntive sulle trame o a offrire ulteriori tesori.

Prova: la CD è determinata dal PNG con cui si sta parlando.

Speciale: per Neverwinter Nights, l'abilità diplomazia è stata separata in due abilità, Persuadere e Dileggiare.

Uso: utilizzato nelle conversazioni.



4. MANUALE DEL GIOCATORE



SVUOTARE TASCHE

Caratteristica: Destrezza.

Classi: tutte.

Senza Addestramento: no.

Svuotare tasche permette a un personaggio di rimuovere degli oggetti dallo zaino di un altro personaggio.

Prova: esistono due fasi per chi tenta di svuotare le tasche di un altro personaggio con successo. Per prima cosa è necessario ottenere l'oggetto e poi la creatura bersaglio non deve rendersi conto del furto. Rubare l'oggetto è una semplice prova di abilità contro la CD del bersaglio. La CD base per una creatura neutrale o tollerante è 20, mentre per le creature ostili è 30. Il tiro è modificato dalle penalità di armatura alla prova. La creatura bersaglio poi effettua una prova contrapposta di Osservare contro la prova di Svuotare Tasche del personaggio. Le creature ostili dispongono di un bonus di $\cdot 10$ alle loro prove di Osservare in questa fase del gioco. Se la creatura bersaglio supera questa prova contrapposta, allora si è accorta del tentativo di furto. Un PNG che individua il tentativo di furto diventa ostile e un PG verrà informato che il personaggio ha tentato di usare Svuotare tasche su di lui. Se il personaggio supera entrambe le prove, allora ruba l'oggetto senza essere individuato.

Uso: seleziona l'abilità, poi seleziona un bersaglio valido.



CERCARE

Caratteristica: Intelligenza.

Classi: tutte.

Senza Addestramento: sì.

Cercare viene utilizzato per individuare trappole.

Prova: individuare una trappola è una prova contrapposta, che pone la prova di Cercare del personaggio contro una CD pari alla prova di abilità di Piazzare trappole, più la forza della trappola. Solo i ladri sono in grado di individuare trappole con una CD superiore a 25.

Speciale: Cercare ha un raggio d'azione di 1,5 metri se usato passivamente e di 3 metri se usato attivamente. Gli elfi e i nani ricevono un bonus razziale di $\cdot 2$ alle loro prove di Cercare e i mezzelfi un bonus razziale di $\cdot 1$.

Uso: modalità d'Individuazione.

4. MANUALE DEL GIOCATORE



PIAZZARE TRAPPOLE

Caratteristica: Destrezza.

Classi: tutte.

Senza Addestramento: no.

Questa abilità permette a un personaggio di piazzare delle trappole.

Prova: quando vengono usati gli arnesi per trappole, il personaggio effettua una prova di abilità. La CD dell'impresa viene determinata dalla potenza della trappola.

Speciale: 5 o più gradi in Disattivare trappole conferiscono un bonus di sinergia $\cdot 2$ alle prove di Piazzare trappole. Qualsiasi membro del gruppo è in grado di vedere le trappole piazzate da un personaggio. Disattivare trappole e Piazzare trappole possono essere considerate sottogruppi dell'abilità Disattivare congegni di D&D.

Fallimento spettacolare: se una prova di abilità viene fallita per 10 o più punti, la trappola scatta durante il tentativo di piazzarla. Questo accade se si ingaggia un combattimento mentre si tenta di piazzare la trappola.

Uso: usa un tipo di arnesi per trappole dal tuo inventario. Sul terreno comparirà un'icona visibile solo a te e al tuo gruppo per rappresentare la trappola.



SAPIENZA MAGICA

Caratteristica: Intelligenza.

Classi: tutte.

Senza Addestramento: no.

Sapienza magica viene usato per identificare incantesimi e per effettuare controincantesimi.

Prova: una prova effettuata con successo implica che il personaggio ha identificato un incantesimo lanciato da un avversario. La CD della prova è pari a 15 \cdot il livello dell'incantesimo. Il personaggio ottiene anche un bonus di $\cdot 1$ per ogni 5 gradi posseduti nell'abilità a tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi.

Speciale: un mago specialista ottiene un bonus di $\cdot 2$ quando deve affrontare un incantesimo della sua scuola di specializzazione. Allo stesso modo, una prova riuscita di Sapienza magica è necessaria affinché il personaggio possa tentare un controincantesimo. Un mago specialista subisce una penalità di $\cdot 5$ quando affronta un incantesimo o un effetto di una scuola proibita.

Uso: le prove di Sapienza magica sono automatiche quando nelle vicinanze viene lanciato un incantesimo.



4. MANUALE DEL GIOCATORE



OSSERVARE

Caratteristica: Saggezza

Classi: tutte.

Senza Addestramento: sì.

Una prova di Osservare effettuata con successo rivela una creatura nascosta.

Prova: la CD è determinata dalla prova di Nascondersi della creatura nascosta.

Speciale: il talento Sensi acuti conferisce un bonus di +2 alle prove di Osservare. I ranger ricevono un bonus alle prove di Osservare contro i loro nemici prescelti. Gli elfi ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Osservare, e i mezzelfi un bonus razziale di +1.

Uso: modalità d'Individuazione.



DILEGGIARE, DIPLOMAZIA

Caratteristica: Carisma

Classi: tutte.

Senza Addestramento: sì.

Dileggiare viene usato per provocare un nemico e spingerlo ad abbassare la guardia per un breve periodo di tempo.

Prova: La CD è una prova di Concentrazione effettuata dal bersaglio contro la prova di abilità Dileggiare del personaggio. È considerato un attacco. Se la prova di Dileggiare è effettuata con successo, l'avversario subisce una penalità alla CA pari alla differenza tra il tiro di dileggiare e il tiro del difensore (fino a un massimo di penalità -6) per 5 round. Il bersaglio subirà anche una probabilità del 30% di fallimento dell'incantesimo, se non resiste al dileggiare.

Speciale: le penalità di Dileggiare non sono cumulative. Per Neverwinter Nights, l'abilità diplomazia è stata separata in due abilità. Persuadere e Dileggiare.

Uso: selezionare l'abilità e poi la creatura bersaglio.



UTILIZZARE OGGETTI MAGICI

Caratteristica: Carisma.

Classi: bardo e ladro.

Senza Addestramento: no.

Una prova di Utilizzare oggetti magici effettuata con successo consente al personaggio di utilizzare un oggetto magico come se fosse dotato della classe, della razza o dell'allineamento richiesti.

Prova: la CD base è determinata dal valore dell'oggetto e modificata dal tipo di emulazione che il personaggio intende tentare. Se il personaggio tenta di emulare una specifica razza, la CD aumenta di 5; se tenta di emulare uno specifico allineamento, la CD aumenta di 10.



4. MANUALE DEL GIOCATORE

Uso: viene applicata automaticamente quando un personaggio tenta di utilizzare o impugnare un oggetto che normalmente non potrebbe utilizzare. Vedi pagina 162 per una tabella.

TALENTI

Un talento è una connotazione speciale che conferisce al tuo personaggio una nuova capacità o ne migliora una che già possiede. Sono più simili a capacità innate piuttosto che ad abilità, non hanno gradi e non aumentano col passare del tempo. Un personaggio può solo avere o non avere un certo talento.

I talenti vengono scelti man mano che si rendono disponibili e si parte con uno al momento della creazione del personaggio. Si acquisisce un nuovo talento ogni tre livelli successivi (3°, 6°, 9°, 12°, 15° e 18°). I guerrieri e i maghi ottengono dei talenti extra legati alla classe scelti da alcune liste speciali (vedi la sezione Capacità speciali di classe a pagina 56 per ulteriori dettagli). Gli umani ottengono un talento bonus al 1° livello. Alcuni talenti necessitano di uno o più prerequisiti, e il tuo personaggio deve essere dotato del punteggio di caratteristica, del talento, dell'abilità o del bonus di attacco base per poterlo selezionare o usare. Esistono anche diversi tipi di talenti: alcuni talenti sono generici, il che significa che non esistono regole speciali che li definiscono come appartenenti a un gruppo; altri sono talenti di metamagia e permettono a un incantatore di preparare e di lanciare un incantesimo con effetti migliori ma a un livello più alto di quello che è in realtà; e altri ancora sono talenti speciali disponibili solo a una classe in particolare: i chierici e i paladini nel caso di Scacciare extra o i guerrieri nel caso di Specializzazione in un'arma.

NOTA SUI TALENTI DI METAMAGIA: è nel corso della preparazione che i maghi o gli incantatori divini scelgono quali incantesimi preparare con un talento di metamagia (e quindi a un livello più alto rispetto al normale). In termini di interfaccia, questo vuol dire che la pagina degli Incantesimi conosciuti del libro degli incantesimi di fatto ha numerose caselle che indicano quali incantesimi possono essere preparati a un certo livello con uno dei talenti di metamagia assegnati. Al di là della casella Incantesimi conosciuti è presente una casella per ogni talento di metamagia che l'incantatore ha acquisito.

Gli stregoni e i bardi scelgono quando lanciare i loro incantesimi e se usare un talento di metamagia per migliorarli. Come nel caso degli altri incantatori, l'incantesimo migliorato viene lanciato come se fosse di livello superiore. In termini di interfaccia, agli stregoni e ai bardi verrà segnalata un'opzione Talento di metamagia accanto alle loro opzioni di lancio degli incantesimi e potranno lanciare qualsiasi incantesimo potenziato dalla metamagia attraverso quel metodo. Gli incantesimi potenziati attraverso la metamagia possono comunque sempre essere inseriti nella barra di scelta rapida.

Sotto tutti gli aspetti, un incantesimo di metamagia funziona al suo livello originale anche se viene preparato e lanciato come incantesimo di alto livello. Non vengono effettuate modifiche ai tiri salvezza (a meno che la descrizione del talento non specifichi diversamente). Le modifiche applicate da questi talenti vengono applicate solo agli incantesimi lanciati direttamente dall'utente del talento. Un incantatore non può usare un talento di metamagia per alterare un incantesimo lanciato da una bacchetta, da una pergamena o da altri strumenti.

I talenti di metamagia non possono essere usati per tutti gli incantesimi. Consulta la descrizione degli incantesimi per determinare quali sono quegli incantesimi che un certo talento non può modificare. I talenti di metamagia non sono cumulativi, il che significa che solo un tipo di alterazione metamagica può essere attivata su un singolo incantesimo, anche se incantesimi diversi possono essere preparati usando talenti di metamagia diversi.





4•MANUALE DEL GIOCATORE

Come nel caso delle abilità, esiste una vasta gamma di talenti in Neverwinter Nights, ma nessun personaggio sarà in grado di sceglierli tutti. Tenendo bene a mente questo concetto, lascia che il tuo personaggio si concentri sulle sue attività e sul suo ruolo. Vedi pagina 176 per una tabella dei talenti ripartiti per tipo.



SENSI ACUTI

Tipo di Talento: generale

Prerequisito: nessuno.

Dettagli: bonus di +2 alle prove di Osservare e Ascoltare grazie ai sensi estremamente sviluppati.

Uso: automatico.



AMBIDESTRISMO

Tipo di Talento: generale

Prerequisito: Des 15 o più.

Necessario per: Combattere con due armi migliorato.

Dettagli: quando si combatte con due armi, questo talento riduce di 4 la penalità dell'arma impugnata con la mano secondaria.

Uso: applicato automaticamente quando si combatte con due armi. I ranger ricevono questo talento gratuitamente al 1° livello.



COMPETENZA NELLE ARMATURE PESANTI

Tipo di talento: generale

Prerequisiti: Competenza nelle armature (Leggere) e Competenza nelle armature (Medie).

Dettagli: questo talento conferisce la conoscenza necessaria per usare con efficacia le armature pesanti.

Uso: automatico. I guerrieri, i paladini e i chierici ricevono questo talento gratuitamente.



COMPETENZA NELLE ARMATURE MEDIE

Tipo di talento: generale

Prerequisito: Competenza nelle armature (Leggere)

Necessario per: Competenza nelle armature (Pesanti).

Dettagli: questo talento conferisce la conoscenza necessaria per usare con efficacia le armature medie.

Uso: automatico. I guerrieri, i paladini e i chierici ricevono questo talento gratuitamente.

4•MANUALE DEL GIOCATORE



COMPETENZA NELLE ARMATURE LEGGERE

Tipo di talento: generale

Prerequisito: nessuno.

Necessario per: Competenza nelle armature (Medie).

Dettagli: questo talento conferisce la conoscenza necessaria per usare con efficacia le armature leggere.

Uso: automatico. Tutte le classi, eccetto i monaci, i maghi e gli stregoni, ricevono questo talento gratuitamente.



COLPO MIRATO

Tipo di talento: generale

Prerequisiti: bonus di Attacco base +1 o superiore.

Necessario per: Tramortire.

Dettagli: conferisce la capacità di compiere un attacco potenzialmente invalidante sulle gambe o sulle braccia di un avversario. I colpi mirati vengono effettuati con una penalità di -4 e devono superare la prova di abilità Disciplina del bersaglio. Un colpo mirato effettuato con successo contro le gambe riduce la velocità di movimento dell'avversario del 20%. Un colpo mirato effettuato con successo contro le braccia infligge una penalità cumulativa di -2 ai tiri per colpire della creatura.

Uso: selezionato.



INCALZARE

Tipo di talento: generale

Prerequisito: For 13 o più, Attacco poderoso.

Dettagli: se il personaggio uccide un avversario, ottiene un attacco gratuito contro un qualsiasi altro avversario che si trovi entro la portata dell'arma da mischia.

Uso: automatico.



INCANTESIMI IN COMBATTIMENTO

Tipo di talento: generale

Prerequisito: capacità di lanciare incantesimi di 1° livello.

Dettagli: il personaggio è in grado di lanciare incantesimi in combattimento e non subisce la normale penalità di -4 alle prove di Concentrazione entro tre metri da un nemico.

Uso: automatico.



4•MANUALE DEL GIOCATORE



DEVIARE FRECCIE

Tipo di talento: generale

Prerequisito: Des 13 o più. Colpo senz'armi migliorato.

Dettagli: il personaggio può tentare di deviare un attacco di un'arma da tiro in arrivo a ogni round. Per farlo deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi contro CD 20.

Uso: automatico se non viene colto alla sprovvista. I monaci ricevono questo talento gratuitamente al 2° livello.



DISARMARE

Tipo di talento: generale

Prerequisito: Int 13 o più.

Necessario per: Disarmare migliorato.

Dettagli: il personaggio può tentare di disarmare il suo avversario quando è impegnato con lui in un combattimento in mischia. Tentare di disarmare implica una penalità di -6 al tiro per colpire del personaggio, e il combattente con l'arma più grande ottiene un bonus di +4 per ogni categoria di taglia di differenza. Un colpo effettuato con successo infligge danni normali, e se l'avversario fallisce una prova di Disciplina, l'arma vola via dalla sua mano.

Uso: selezionato. Un tentativo di disarmare provoca un attacco di opportunità.



SCHIVARE

Tipo di talento: generale

Prerequisito: Des 13 o più.

Necessario per: Mobilità.

Dettagli: il personaggio ottiene un bonus per schivare di +1 alla CA contro gli attacchi provenienti dal suo attuale bersaglio o dall'ultima creatura che lo ha attaccato.

Uso: automatico, anche se una condizione che nega il bonus di Destrezza alla CA nega anche qualsiasi altro bonus per schivare. I bonus per schivare multipli (da talenti diversi, o come bonus razziali) sono cumulativi.



INCANTESIMI POTENZIATI

Tipo di talento: Metamagia

Prerequisito: capacità di lanciare incantesimi di 2° livello.

Dettagli: tutti gli effetti variabili e numerici di un incantesimo potenziato vengono aumentati del 50%. Un incantesimo potenziato infligge il 50% di danni in più, copre un'area e ha un raggio d'azione più ampio del 50% e così via. Il potenziamento non aumenta la durata dell'incantesimo.

4•MANUALE DEL GIOCATORE

Uso: un incantesimo potenziato occupa uno slot di incantesimi di due livelli più alto, rispetto al normale. I tiri salvezza e le prove contrapposte, come quelle effettuate per lanciare Dissolvi magie, non ne vengono influenzati.



INCANTESIMI PROLUNGATI

Tipo di talento: Metamagia

Prerequisito: capacità di lanciare incantesimi di 1° livello.

Dettagli: gli incantesimi prolungati hanno durata doppia e il loro effetto dura il doppio rispetto al normale.

Uso: un incantesimo prolungato occupa uno slot di incantesimo di un livello più alto rispetto al normale. Gli incantesimi di durata istantanea o permanente non vengono influenzati.



SCACCIARE EXTRA

Tipo di talento: speciale

Prerequisito: esclusivo dei chierici e dei paladini.

Dettagli: questa capacità divina permette al personaggio di scacciare i non morti, sei volte al giorno in più.

Uso: automatico.



TEMPRA POSSENTE

Tipo di talento: generale

Prerequisito: nessuno.

Dettagli: un personaggio dotato di questo talento è più robusto del normale e ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza sulla Tempa.

Uso: automatico.



CRITICO MIGLIORATO

Tipo di talento: generale

Prerequisito: competenza nell'arma prescelta, bonus di attacco base di +8 o superiore.

Dettagli: questa capacità di combattimento raddoppia la portata della minaccia di un critico di un'arma specifica. Una spada lunga che normalmente minaccia un critico con un tiro di 19-20 minaccerebbe un critico con un tiro di 17-20.

Uso: automatico. La portata della minaccia di un'arma Affilata viene già raddoppiata e con questo talento viene quindi triplicata. Questo talento può essere scelto più volte, e applicato a una categoria d'arma diversa ogni volta.



4•MANUALE DEL GIOCATORE



DISARMARE MIGLIORATO

Tipo di talento: generale

Prerequisito: Int 13 o più, Disarmare.

Dettagli: un personaggio dotato di questo talento ha imparato a non provocare un attacco di opportunità quando tenta di disarmare e non rischia di essere disarmato a sua volta se fallisce nel tentativo. Se ha successo, sottrae l'arma dell'avversario dalla sua presa, oppure la afferra, se ha ottenuto il successo lottando a mani nude. La penalità per effettuare un tentativo di disarmare viene ridotta a -4.

Uso: selezionato.



BUTTARE A TERRA MIGLIORATO

Tipo di talento: generale

Prerequisito: buttare a terra, bonus di attacco base +7.

Dettagli: un personaggio dotato di questo talento viene considerato di una categoria di taglia più grande. I quando compie un attacco per buttare a terra. Tutte le altre condizioni per buttare a terra vengono normalmente applicate.

Uso: selezionato. I monaci ricevono questo talento gratuitamente al 6° livello.



PARATA MIGLIORATA

Tipo di talento: generale

Prerequisito: intelligenza 13 o più.

Dettagli: il personaggio ottiene un bonus di competenza +4 al suo tiro per colpire contrapposto quando viene usata l'abilità Parata.

Uso: automatico.



ATTACCO PODEROSO MIGLIORATO

Tipo di talento: generale

Prerequisito: For 13 o più, Attacco poderoso.

Dettagli: questo talento permette al personaggio di accettare una penalità di -10 al suo tiro per colpire e di ottenere in cambio un bonus di +10 ai danni inferti. È molto utile quando si deve combattere contro avversari resistenti, ma facili da colpire.

Uso: modalità di Combattimento.

4•MANUALE DEL GIOCATORE



COMBATTERE CON DUE ARMI MIGLIORATO

Tipo di Talento: generale

Prerequisito: Combattere con due armi, Ambidestrisimo, bonus di attacco base

+9 o superiore.

Dettagli: il personaggio dotato di questo talento è in grado di compiere un secondo attacco con la mano secondaria (con una penalità di -5 al tiro per colpire).

Uso: automatico. I ranger ricevono questo talento al 9° livello, anche se non soddisfano i prerequisiti.



COMBATTERE SENZ'ARMI MIGLIORATO

Tipo di talento: generale

Prerequisito: nessuno.

Necessario per: Pugno stordente, Deviare frecce.

Dettagli: gli avversari armati non hanno più diritto a un attacco di opportunità contro il personaggio quando questi compie un attacco senz'armi.

Uso: automatico. I monaci ricevono questo talento gratuitamente al 1° livello.



VOLONTÀ DI FERRO

Tipo di talento: generale

Prerequisito: nessuno.

Dettagli: la forte lucidità mentale del personaggio gli conferisce un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà.

Uso: automatico.



BUTTARE A TERRA

Tipo di talento: generale

Prerequisito: nessuno.

Necessario per: Buttare a terra migliorato

Dettagli: un personaggio dotato di questo talento può tentare di buttare a terra i suoi avversari in mischia. Il personaggio effettua un tiro per colpire a -4 e se è effettuato con successo, il difensore deve effettuare una prova contrapposta di Disciplina contro il tiro del personaggio, per colpire. Se il personaggio vince, il difensore viene buttato a terra in posizione prona.

Uso: selezionato. I personaggi proni non possono attaccare. Essi ricevono un bonus di +4 per attaccare gli avversari proni in mischia, ma una penalità di -4 per attaccarli con un'arma



4•MANUALE DEL GIOCATORE

a distanza. Un personaggio può effettuare un tentativo di Buttare a terra solo sugli avversari più piccoli di lui, o grandi fino a una categoria di taglia in più rispetto alla sua. L'avversario ottiene un bonus di +4 alla sua prova contrapposta, per ogni categoria di taglia di cui supera il personaggio, o una penalità di -4 per ogni categoria di taglia di cui è più piccolo. I monaci ricevono questo talento gratuitamente al 6° livello.



RIFLESSI FULMINEI

Tipo di talento: generale

Prerequisito: nessuno

Dettagli: i riflessi del personaggio sono più rapidi del normale, e gli conferiscono un bonus di +2, a tutti i tiri salvezza sui Riflessi.

Uso: automatico.



INCANTESIMI MASSIMIZZATI

Tipo di talento: Metamagia

Prerequisito: capacità di lanciare incantesimi di 3° livello.

Dettagli: gli incantesimi massimizzati applicano tutte le variabili numeriche d'effetto (compresi i danni, il numero dei bersagli e così via), al loro valore massimo.

Uso: un incantesimo massimizzato occupa uno slot di incantesimo di tre livelli più alto rispetto al normale. I tiri salvezza e le prove contrapposte, come quelle da effettuare per lanciare Dissolvi magie, non vengono influenzati.



MOBILITÀ

Tipo di talento: generale

Prerequisito: Des 13 o più, Schivare.

Dettagli: un personaggio dotato di questo talento ha imparato a evitare gli attacchi di opportunità più efficacemente, ottenendo contro di essi un bonus per schivare +4 alla CA.

Uso: automatico, anche se una condizione che nega un bonus di Destrezza alla CA nega anche qualsiasi bonus per schivare. I bonus per schivare multipli (conferiti da talenti diversi o come bonus razziali) sono cumulativi.



TIRO RAVVICINATO

Tipo di talento: generale

Prerequisito: nessuno.

Necessario per: Tiro rapido.

4•MANUALE DEL GIOCATORE

Dettagli: un personaggio dotato di questo talento nega la penalità di -4 per aver usato armi da lancio in mischia e ottiene un +1 aggiuntivo al tiro per colpire e ai danni con armi a distanza quando il bersaglio si trova a meno di 4,5 metri.

Uso: automatico.



ATTACCO PODEROSO

Tipo di talento: generale

Prerequisito: For 13 o più.

Necessario per: Incalzare, Attacco poderoso migliorato.

Dettagli: un personaggio dotato di questo talento può effettuare attacchi potenti ma poco precisi. Quando viene selezionato Attacco poderoso, si ottiene un bonus di +5 ai danni, ma al costo di una penalità di -5 al tiro, per colpire.

Uso: modalità di Combattimento.



INCANTESIMI RAPIDI

Tipo di talento: Metamagia

Prerequisito: capacità di lanciare incantesimi di 4° livello.

Dettagli: gli incantesimi rapidi possono essere lanciati istantaneamente, rendendoli invulnerabili ai controincantesimi o alle interruzioni. Un incantesimo rapido viene lanciato come azione gratuita e quindi un'altra azione può essere tentata durante lo stesso round, compreso il lancio di un altro incantesimo. È possibile lanciare solo un incantesimo rapido per round.

Uso: gli incantesimi rapidi occupano uno slot di incantesimi di quattro livelli più alto rispetto al normale.



TIRO RAPIDO

Tipo di talento: generale

Prerequisito: Des 13 o più, Tiro ravvicinato.

Dettagli: un personaggio dotato di questo talento ottiene un attacco extra a round con un'arma a distanza. Quando si tenta un Tiro rapido, l'attacco extra viene compiuto con il bonus di attacco base più alto posseduto dal personaggio, ma tutti gli attacchi del round subiscono una penalità di -2.

Uso: selezionato.



4•MANUALE DEL GIOCATORE



SCUDO

Tipo di talento: generale

Prerequisito: nessuno.

Dettagli: un personaggio dotato di questo talento è stato addestrato nell'uso degli scudi.
Uso: tutte le classi, eccetto i monaci, i ladri, gli stregoni e i maghi ottengono questo talento gratuitamente.



ABILITÀ FOCALIZZATA

Tipo di talento: generale

Prerequisito: in grado di usare l'abilità.

Dettagli: un personaggio dotato di questo talento è esperto nell'uso di una certa abilità e ottiene un bonus di +3 in tutte le prove a essa relative.
Uso: automatico. Questo talento può essere selezionato più volte, ma gli effetti non sono cumulativi. Ogni volta viene applicato a un'abilità diversa.



INCANTESIMO FOCALIZZATO

Tipo di talento: generale

Prerequisito: capacità di lanciare incantesimi di 1° livello.

Dettagli: un personaggio dotato di questo talento è esperto in una certa scuola di magia, e ottiene un bonus di +2, alla CD dei tiri salvezza contro tutti gli incantesimi lanciati da quella scuola.
Uso: automatico. Questo talento può essere selezionato più volte, ma gli effetti non sono cumulativi. Viene applicato ogni volta a una diversa scuola di magia.



INCANTESIMO INARRESTABILE

Tipo di talento: generale

Prerequisito: capacità di lanciare incantesimi di 1° livello.

Dettagli: un incantatore dotato di questo talento ottiene un bonus di +2 alle prove di livello dell'incantatore, mirate a superare la resistenza agli incantesimi di una creatura.
Uso: automatico.



INCANTESIMI IMMOBILI

Tipo di talento: Metamagia

Prerequisito: capacità di lanciare incantesimi di 1° livello.

Dettagli: gli incantesimi immobili vengono lanciati senza la componente somatica. Qualsiasi

4•MANUALE DEL GIOCATORE

penalità conferita dal lancio indossando un'armatura, non viene applicata a un incantesimo preparato con questo talento.

Uso: un incantesimo immobile occupa uno slot di incantesimo di un livello più alto rispetto al normale.



PUGNO STORDEnte

Tipo di talento: generale

Prerequisiti: Des 13 o più, Sag 13 o più, Colpo senz'armi migliorato, Tramortire, bonus di attacco base +8 o superiore.

Dettagli: un personaggio dotato di questo talento può tentare un colpo invalidante con una penalità di -4 per colpire e ai danni. Se il colpo va a segno, il personaggio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 del livello dell'aggressore + il modificatore di Saggezza dell'aggressore) altrimenti rimarrà bloccato per tre round. Questo attacco può essere usato solo una volta al giorno per ogni quattro livelli del personaggio.
Uso: selezionato. I monaci ricevono questo talento gratuitamente al 1° livello, anche se non soddisfano i prerequisiti. Inoltre, i monaci non subiscono penalità per colpire o ai danni quando usano questo talento e possono usarlo una volta al giorno per livello. I costrutti e i non morti sono immuni a questo attacco, come anche le creature immuni ai colpi critici.



ROBUSTEZZA

Tipo di talento: generale

Prerequisito: nessuno.

Dettagli: un personaggio dotato di questo talento è più robusto del normale e ottiene un punto ferita bonus per livello. I punti ferita vengono guadagnati retroattivamente quando si sceglie questo talento.

Uso: automatico.



COMBATTERE CON DUE ARMI

Tipo di talento: generale.

Prerequisito: nessuno.

Necessario per: Combattere con due armi migliorato.

Dettagli: un personaggio dotato di questo talento riduce le penalità subite quando combatte con due armi. La normale penalità di -6 all'arma primaria e quella di -10 all'arma secondaria diventano, -4 per la primaria e -8 per la secondaria.

Uso: il talento Ambidestria riduce ulteriormente la penalità di attacco della seconda arma di 4 (portando gli attacchi a -4/-4). I risultati migliori si ottengono se l'arma



4•MANUALE DEL GIOCATORE

secondaria è leggera, il che riduce ulteriormente la penalità dell'arma primaria e dell'arma secondaria di 2 (fino a -2/-2). I ranger ricevono questo talento gratuitamente al 1° livello.



ARMA PREFERITA

Tipo di talento: generale

Prerequisito: bonus di Attacco base +1 o superiore.

Dettagli: un personaggio dotato di questo talento è in grado di usare le armi leggere in modo sottile ed efficace, riuscendo a effettuare i suoi tiri per colpire in mischia applicando il modificatore di Destrezza invece che di Forza (se la sua Destrezza è superiore alla sua Forza).

Uso: automatico, quando si usa una delle seguenti armi: ascia, ascia da lancio, balestra leggera, colpo senz'armi, falchetto, fionda, kama, kukri, martello leggero, mazza, pugnale, shuriken, spada corta e stocco.



ARMA FOCALIZZATA

Tipo di talento: generale

Prerequisito: competenza nel tipo di arma scelto, bonus di attacco base +1 o superiore.

Necessario per: Specializzazione in un'arma (solo guerrieri).

Dettagli: un personaggio dotato di questo talento è particolarmente abile nell'uso di un'arma specifica, e ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire, usandola.

Uso: automatico. Questo talento può essere selezionato più volte, ma gli effetti non sono cumulativi. Ogni volta viene applicato a un'arma diversa.



COMPETENZA NELLE ARMI ESOTICHE

Tipo di talento: generale

Prerequisito: bonus di Attacco base +1 o superiore.

Dettagli: questo talento permette di usare efficacemente tutte le armi esotiche. La lista delle armi esotiche comprende la doppia ascia, il falchetto, la kama, la katana, il kukri, la mazza doppia, le shuriken e la spada a due lame.

Normale: un personaggio non può impugnare armi nel cui uso non è competente.

Uso: automatico.

4•MANUALE DEL GIOCATORE



COMPETENZA NELLE ARMI DA GUERRA

Tipo di talento: generale

Prerequisito: nessuno.

Dettagli: questo talento permette di usare efficacemente tutte le armi da guerra. La lista delle armi da guerra comprende l'alabarda, l'arco corto, l'arco lungo, l'ascia, l'ascia bipenne, l'ascia da battaglia, l'ascia da lancio, il martello da guerra, il martello leggero, il mazzafrusto leggero, il mazzafrusto pesante, la scimitarra, la spada bastarda, la spada corta, la spada lunga, lo spadone e lo stocco.

Normale: un personaggio non può impugnare armi nel cui uso non è competente.

Uso: i barbari, i guerrieri, i paladini e i ranger sono automaticamente competenti nell'uso di tutte le armi da guerra.



COMPETENZA NELLE ARMI SEMPLICI

Tipo di talento: generale

Prerequisito: nessuno.

Dettagli: questo talento permette di usare efficacemente tutte le armi semplici, compresi la balestra leggera e pesante, il bastone ferrato, i dardi, il falchetto, la fionda, la lancia, la mazza leggera, la morning star, il pugnale e il randello.

Normale: un personaggio non può impugnare armi nel cui uso non è competente.

Uso: tutti i personaggi, tranne i druidi, i monaci, i ladri e i maghi sono automaticamente competenti nell'uso delle armi semplici. L'incantesimo Trasformazione di Tenser conferisce a un mago una competenza temporanea nell'uso delle armi semplici.



SPECIALIZZAZIONE IN UN'ARMA

Tipo di talento: speciale

Prerequisito: è necessario essere un guerriero, avere un bonus di attacco base +4 e possedere Arma Focalizzata nel gruppo d'armi selezionato.

Dettagli: un personaggio dotato di questo talento si è addestrato duramente nell'uso di un gruppo specifico di armi e ottiene un bonus di +2 ai danni quando usa queste armi in combattimento.

Uso: questo talento può essere selezionato più volte, ma gli effetti non sono cumulativi. Ogni volta viene applicato a un'arma diversa, fino a che questo gruppo è già associato a Arma focalizzata.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

SCUOLE DI MAGIA

Le scuole di magia sono gruppi di incantesimi correlati che funzionano in modo simile. Le scuole di magia disponibili per gli incantatori sono Abiurazione, Ammalimento, Divinazione, Evocazione, Illusione, Invocazione, Necromanzia e Trasmutazione.

Universale

Questa non è una scuola, rappresenta invece il desiderio del mago di avere una pari comprensione di tutti gli incantesimi, senza concentrarsi su un'unica scuola di magia.

Scuola proibita: nessuna



Abiurazione

Gli incantesimi di Abiurazione vengono usati per proteggere l'incantatore dagli attacchi fisici e magici.

Scuola proibita: Evocazione



Evocazione

Uno specialista della scuola di Evocazione può chiamare a sé delle creature, di solito sotto forma di alleati evocati.

Scuola proibita: Trasmutazione



Divinazione

I Divinatori sono in grado di vedere nel futuro per cercare di capire cosa sta per accadere. Anche se principalmente sono utili per ottenere informazioni, molti incantesimi Divini sono d'aiuto all'incantatore anche in situazioni di combattimento.

Scuola proibita: Illusione



Ammalimento

Gli incantesimi di Ammalimento prevedono il controllo sulle altre creature o conferiscono alcune proprietà speciali al soggetto della magia.

Scuola proibita: Illusione



Invocazione

Gli incantesimi di Invocazione manipolano l'energia o creano qualcosa dal nulla. Molti dei migliori incantesimi d'attacco appartengono a questa scuola di magia.

Scuola proibita: Evocazione



Illusione

Gli incantesimi di Illusione alterano le percezioni per creare immagini di cose irreali, o per camuffare quelle reali.

Scuola proibita: Ammalimento

4•MANUALE DEL GIOCATORE



Necromanzia

Questi incantesimi manipolano, creano o distruggono la vita.

Scuola proibita: Divinazione



Trasmutazione

Questi incantesimi trasformano il soggetto o l'ambiente circostante in modo sottile o evidente.

Scuola proibita: Evocazione

DOMINI

Al momento della creazione del personaggio, i chierici possono scegliere due domini da seguire. È possibile sceglierli liberamente dalla lista dei domini.

Ogni dominio conferisce al chierico l'accesso a uno speciale potere di dominio e ad alcuni incantesimi aggiuntivi. Quello che segue è un breve riassunto delle caratteristiche principali di ogni dominio (vedi Domini dei chierici a pagina 168).

Acqua: permette di scacciare gli elementali

Animale: evocazione dei mostri migliorata

Aria: permette di scacciare gli elementali

Bene: permette di scacciare gli esterni

Conoscenza: altri incantesimi di dominio

Distruzione: scacciare danneggia i costrutti

Forza: forza divina

Fuoco: permette di scacciare gli elementali

Guarigione: tutti gli incantesimi di guarigione vengono potenziati

Guerra: padronanza in combattimento

Inganno: migliora le abilità tipiche dei ladri

Magia: altri incantesimi di dominio

Male: permette di scacciare gli esterni

Morte: avatar del piano negativo

Protezione: protezione divina

Sole: scacciare non morti migliorato

Terra: permette di scacciare gli elementali

Vegetale: permette di scacciare i parassiti

Viaggio: altri incantesimi di dominio



4•MANUALE DEL GIOCATORE

COMPAGNI ANIMALI

I compagni animali sono creature speciali, dotate di poteri che superano di gran lunga quelli delle creature naturali. Molti compagni animali si rivelano notevoli in combattimento. Man mano che il tuo personaggio aumenta di livello, così accadrà anche al tuo compagno animale. Ogni volta che acquisisci un livello in una classe dotata della capacità di compagno animale, potrai scegliere di cambiare il tipo di animale che ti accompagna.

FAMIGLI

I famigli sono creature magiche che ogni mago o stregone è in grado di evocare. Analogamente ai compagni animali sono alleati formidabili in combattimento, ma ciò è dovuto più ai loro poteri magici speciali che alle loro capacità in mischia.

Personalizzare il tuo personaggio

È possibile personalizzare l'aspetto, la descrizione e le impostazioni vocali del tuo personaggio.

Aspetto

Puoi selezionare numerosi tipi di testa, di corpo, di vestiti e di tatuaggi per il tuo personaggio. Puoi anche cambiare il colore della pelle, dei capelli e dei tatuaggi.

Informazioni sul personaggio

Dopo aver selezionato il tuo aspetto, puoi inserire un nome (o sceglierne uno casuale). Puoi anche compilare una breve descrizione che gli altri giocatori potranno leggere quando esamineranno il tuo personaggio.

IMPOSTAZIONI VOCALI DI CHAT RAPIDA

In NWN puoi usare la chat rapida per comunicare con gli altri giocatori e i tuoi associati (seguaci, famigli e compagni animali, vedi pagina 100 per altri dettagli). Le opzioni di chat rapida contrassegnate con un asterisco (*) sono dei comandi ai quali i tuoi associati risponderanno. Puoi attivare la chat rapida premendo il tasto di chat rapida che attiva il sistema e il codice a due o tre cifre per eseguire la chat rapida. Ogni impostazione vocale è dotata di un dialogo personalizzato per ogni opzione, quindi i vari personaggi pronunceranno frasi diverse per la stessa scelta. I tasti di scelta rapida standard per il sistema sono i seguenti:

4•MANUALE DEL GIOCATORE

Comandi di chat rapida

V - Attiva chat rapida
W - Comandi di combattimento
E - Attacca *
R - Urlo di battaglia
D - Curami*
W- Aiuto
Nemici avvistati
S - Scappa
T - Dileggia
F - Proteggimi *
X - Tieni la posizione *
E - Comandi di esplorazione
E - Seguimi *
W- Guarda qui
D - Raduna il gruppo
S - Fatti da parte
D - Comandi delle imprese
W- Scassina serrature
E - Cerca segreti
S - Muoviti furtivamente
C - Si può fare
X - Non si può fare
A - Impresa eseguita
S - Comandi sociali
S - Salve
D - Sì
W- No
E - Ferma
Riposa
X - Annoiato
A - Addio
X - Sentimenti
X- Grazie
W- Risata
Imprecazione
D - Applauso

S - Qualcosa da dire

A - Buona idea

Z - Pessima idea

E - Minaccia

* Questo indica che il comando si riferisce a un seguace.



COMBATTIMENTO

DECISIONI IN TEMPO REALE

Neverwinter Nights è un gioco in tempo reale costruito sulla base delle regole a turni di Dungeons & Dragons 3a Edizione. Questo significa che le tue decisioni vengono messe in atto nel corso di un turno di combattimento. Puoi manovrare i tuoi personaggi impartendo degli ordini che compaiono sulla barra delle azioni (nell'angolo in alto a sinistra sullo schermo). Puoi accumulare vari ordini (definiti come Imprese) come Raccogliere oggetti o Aprire porte o Lanciare incantesimi. Ordini di modalità - come il movimento o il combattimento - rimuovono eventuali imprese ancora nell'elenco.

Man mano che fai pratica col sistema di combattimento di Neverwinter Nights, scoprirai che è molto utile pianificare il combattimento in modo tattico nel corso del combattimento stesso. Questo può voler dire scegliere i prossimi tre incantesimi che intendi lanciare all'inizio di un combattimento o entrare in una modalità di combattimento come Attacco poderoso o Parata.

La barra delle azioni è un riferimento visivo rapido e facile per controllare cosa sta facendo al momento il tuo personaggio e cosa farà in futuro. Un giocatore accorto sa usarla a suo vantaggio.

OSTILE O AMICHEVOLE

Reazioni dei PNG

I PNG possono reagire al tuo personaggio in una grande varietà di modi che vanno dall'ostilità all'amicizia e le tue azioni nel gioco influenzano queste reazioni. Potresti perdere un buon amico se attacchi degli innocenti, mentre se aiuti un gruppo di potenti malvagi potresti stringere delle nefaste alleanze. Il tuo personaggio avrà un'azione standard diversa per ognuno di questi tipi di reazione.

I tipi di reazione sono:

Ostile

Le creature ostili normalmente ti attaccheranno a vista e combatteranno fino alla morte. Non puoi parlare con le creature Ostili.

Azione standard: Attacca.

Neutrale

La maggior parte del resto del mondo parte in modalità neutrale nei tuoi confronti. Puoi parlare con questi individui, apprendere informazioni sul mondo e sulle avventure che potresti intraprendere. Se vengono attaccate, le creature Neutrali diventeranno Ostili.

Azione standard: Parla.



Amichevole

I personaggi amichevoli si comportano esattamente come i personaggi Neutrali, ma in più i personaggi Amichevoli potrebbero aiutarti, di solito guarendoti, senza chiedere un compenso. Se vieni attaccato in presenza di personaggi che ti sono Amichevoli, potresti ricevere aiuto da parte loro.

Azione standard: Parla.

Occupato

Certe volte, di solito durante o dopo un combattimento, se provi a parlare con un personaggio, ti potresti sentir rispondere che è occupato. Questo significa che il personaggio non può parlare con te finché il combattimento non si conclude. Se vedi comparire questo messaggio su qualcuno che non è in combattimento, aspetta un round di combattimento e poi prova a parlargli di nuovo.

Azione standard: non può interagire con te finché non è più occupato.

Invulnerabile

Alcuni personaggi non possono essere feriti. Normalmente si tratta di personaggi potenti che servono a portare avanti la trama. Se vengono attaccati non verranno feriti e non si arrabbieranno.

Azione standard: Parla.

Fazioni

Alla base del sistema di Reazione sta il concetto di fazioni. Questo sistema è evidente e normalmente non ti capiterà di interagire con esso. In pratica, ogni creatura all'interno del mondo appartiene a una fazione (un esempio di fazione è la fazione Ostile a cui appartengono molti mostri). Esistono numerose fazioni all'interno di ogni città (popolani, mercanti, guardie). Queste fazioni spesso sono suddivise in varie sottofazioni (guardie della prigione, guardie dei pirati). Ogni fazione prova simpatia o antipatia per ogni altra fazione (e per il tuo personaggio). Alcune fazioni possono difendere altre fazioni; certe fazioni invece attaccano certe altre fazioni a vista.

È per questo che, quando attacchi un popolano, le guardie cittadine ti attaccano. Appartengono a due fazioni diverse (popolani e difensori, rispettivamente). Tuttavia, i difensori devono proteggere i popolani - questi rapporti sono definiti nei loro rapporti di fazione.

Cosa ha a che fare con te che sei un giocatore tutto questo? Devi sapere che attaccando certi gruppi potresti influenzare la tua posizione nei confronti di altri. Se attacchi ripetutamente degli innocenti, ti farai una brutta reputazione e potresti trovarti braccato dalle guardie cittadine. Significa anche che a volte puoi decimare due gruppi rivali semplicemente attirando il primo verso il secondo - si massacreranno a vicenda e tu potrai approfittare della situazione saccheggiando i loro cadaveri.





SELEZIONARE UN AVVERSARIO COME BERSAGLIO

Bersaglio dal menu delle opzioni

Quando fai comparire il menu delle opzioni su un oggetto entri in modalità Bersaglio-Azione. Qualsiasi opzione scegli verrà indirizzata sull'oggetto che hai selezionato. Ad esempio, se sei un monaco e fai comparire il menu delle opzioni su un bugbear nemico che ti sta assalendo, il tuo attacco selezionato di Raffica di colpi verrà diretto contro quella creatura.

Metodi alternativi di bersaglio

Il menu delle opzioni non è l'unica interfaccia disponibile per selezionare un bersaglio. Puoi anche inserire armi, attacchi speciali e incantesimi nella tua barra di scelta rapida. Anche queste voci possono essere usate in modalità Azione-Bersaglio, in cui puoi scegliere cosa fare e a chi farlo. Supponiamo, ad esempio, che tu stia sempre giocando un monaco. Questa volta quando il bugbear appare selezioni Raffica di colpi dalla tua barra di scelta rapida (dopo avercela collocata in precedenza). Poi scegli come bersaglio il bugbear e il monaco attacca il bugbear usando la sua Raffica di colpi.

IL TIRO PER COLPIRE

Quando viene effettuato un attacco, chi attacca tira un d20 (che dà come risultato un numero tra 1 e 20). Per vedere se l'aggressore colpisce, tutti i bonus per colpire di cui può godere il personaggio vengono aggiunti al tiro. Questo valore poi viene confrontato con la Classe armatura del personaggio attaccato. Se il tiro per colpire è pari o superiore alla Classe armatura della creatura, il colpo è andato a segno.

FERIMENTO E MORTE

Gli avventurieri conducono una vita emozionante, ma il loro stile di vita comporta molti rischi che possono portare al ferimento o addirittura alla morte. Quando un tiro per colpire è effettuato con successo, vengono inflitti dei danni.

Ferite

Quando il tuo personaggio viene danneggiato, perde punti ferita. Quando il personaggio arriva a 0 punti ferita, muore (vedi Rigenerazione, più sotto). Esistono molti modi per recuperare i punti ferita perduti.

Il metodo più comune di recuperare punti ferita è riposare. Puoi riposare selezionando l'opzione Riposo [mostra icona] dal menu delle opzioni. Riposare, tuttavia, richiede del

tempo e dovresti essere sicuro di trovarti in un luogo tranquillo prima di tentare di farlo. Non ti è consentito riposare nel corso di un combattimento o quando esso è appena terminato.

Esistono, però, anche molti altri modi per guarire. Incantesimi di guarigione (come Cura ferite leggere), pozioni di guarigione e l'abilità Guarire possono essere usati per recuperare punti ferita perduti anche durante al battaglia.

Tiri salvezza

I tiri salvezza sono un modo per indicare la resistenza di un personaggio o di una creatura ad alcuni tipi specifici di attacco (veleno, magia ed effetti come l'arma a soffio di un drago). Se il tiro salvezza viene effettuato, può ridurre i danni o anche impedire del tutto gli effetti dell'attacco o dell'incantesimo.

Tempra: indica la capacità del tuo personaggio a reggere pesanti punizioni fisiche come veleni, paralisi e magie di morte istantanea. Il tuo modificatore di Costituzione viene aggiunto al tuo tiro salvezza sulla Tempra.

Riflessi: più alto è questo valore, meglio riuscirai a evitare attacchi come la palla di fuoco di uno stregone o il soffio letale di un drago. Il tuo modificatore di Destrezza viene aggiunto al tuo tiro salvezza sui Riflessi.

Volontà: questo tiro salvezza indica la tua resistenza all'influenza mentale e alla dominazione oltre che a molti altri effetti magici. Il tuo modificatore di Saggezza viene aggiunto al tuo tiro salvezza sulla Volontà.

I tiri salvezza migliorano man mano che il personaggio aumenta di livello. Esistono anche molti oggetti magici che migliorano i tuoi tiri salvezza una volta impugnati. Anche molti incantesimi possono migliorare i tuoi tiri salvezza, ma fai attenzione, molti altri possono peggiorarli!

Morte e rigenerazione

Il tuo personaggio muore se esaurisce i punti ferita a sua disposizione. Quando il tuo personaggio muore, viene trasportato al più vicino tempio di guarigione. Laggiù i suoi punti ferita perduti vengono recuperati e puoi anche scegliere di essere trasportato di nuovo sul luogo dove sei morto.

ATTENZIONE: qualunque cosa abbia ucciso il tuo personaggio potrebbe essere ancora lì quando tornerai e potresti ritrovarti di nuovo coinvolto nel combattimento.

Rianimare i morti: due incantesimi, Rianimare i morti e Resurrezione, possono a tutti gli effetti riportare in vita un personaggio morto. Solo i chierici di alto livello, tuttavia, hanno accesso a questi incantesimi.



COLTO ALLA SPROVVISTA

I personaggi colti alla sprovvista non aggiungono il loro bonus di Destrezza (se ne hanno uno) alla loro Classe armatura. I personaggi colti alla sprovvista sono anche soggetti al micidiale Attacco furtivo dei ladri. La capacità straordinaria di schivare inoltre permette alla classe del barbaro e del ladro di evitare di perdere il loro bonus di Destrezza alla CA quando vengono colti alla sprovvista.

Un personaggio viene considerato colto alla sprovvista solo quando:

- Eseguire un'impresa non relativa al combattimento.
- Si trova in modalità pronta.
- Si sposta fuori dal raggio di combattimento.

ATTACCHI DI OPPORTUNITÀ

A volte un combattente in mischia abbassa la guardia per eseguire un'azione non relativa al combattimento. In queste circostanze i combattenti accanto a lui possono approfittare della sua distrazione difensiva e sferrare un attacco gratuito contro di lui. Questi attacchi vengono chiamati attacchi di opportunità.

Area minacciata: l'area che minacci è quella su cui puoi sferrare un attacco in mischia. Di solito, ciò vale per ogni cosa che si trova entro un arco di 120 gradi davanti a te ed entro 1,5 metri da te. Un nemico che esegue certe azioni mentre si trova in un'area minacciata provoca un attacco di opportunità da parte tua.

Provocare un attacco di opportunità: se ti sposti in un'area minacciata, entrando o uscendo da essa, normalmente provochi un attacco di opportunità. Se esegui un'azione di ritirata mentre ti muovi, non provochi un attacco di opportunità.

Alcune azioni in sé provocano degli attacchi di opportunità, tra cui lanciare un incantesimo e attaccare con un'arma a distanza. Una lista completa di queste azioni viene riportata qui di seguito:

- Effettuare un attacco a distanza
- Effettuare un attacco senz'armi (senza il talento Colpo senz'armi migliorato)
- Lanciare un incantesimo
- Attivare un oggetto magico al compimento di un incantesimo (pergamena, bacchetta ecc.)
- Usare una capacità magica
- Correre
- Usare un talento*

**Alcuni talenti provocano un attacco d'opportunità, altri invece no. Vedi la descrizione dei singoli talenti per tutti i dettagli.*

Compiere un Attacco di opportunità: un attacco di opportunità è un singolo attacco in mischia effettuato col tuo normale bonus per colpire. Puoi compiere solo un attacco di opportunità per round.

ASSOCIATI

Gli associati sono creature che rispondono ai tuoi ordini diretti. I compagni animali e i famigli vengono considerati degli Associati. Come tali vengono considerati anche i mostri evocati e dominati e i seguaci. Questi alleati possono rivelarsi preziosi nella lotta per la sopravvivenza contro le molte avversità di Neverwinter Nights.

Una volta ottenuto un associato, puoi impartirgli degli ordini attraverso il sistema del menu delle opzioni. Seleziona l'associato, attiva il menu delle opzioni e scegli una delle seguenti opzioni:

"" Icon ""



Seguimi: l'associato interromperà qualsiasi attività per venire accanto a te.



Attacca il più vicino: l'associato attaccherà i nemici.



Proteggi: l'associato attaccherà i tuoi nemici, concentrandosi su quelli che ti stanno attaccando direttamente.



Mantieni la posizione: l'associato non si muoverà e rimarrà sul punto in cui gli hai detto di restare. Si difenderà se verrà attaccato.



Curami: l'associato interrompe qualsiasi attività per guarirti al meglio delle sue possibilità.

Alcuni associati possono ricevere ordini anche attraverso conversazioni. Parlare con loro ti permetterà di cambiare la distanza a cui stanno da te, o anche di ordinarli di iniziare a individuare e rimuovere le trappole! Puoi impartire ordini ai tuoi associati immediatamente usando il sistema di chat rapida.



4. MANUALE DEL GIOCATORE

MOVIMENTO

In Neverwinter Nights sono molti i fattori, tra cui la razza, l'ingombro, gli oggetti magici e gli effetti degli incantesimi, che possono influenzare il movimento. Nessun personaggio può muoversi a meno del 10% della sua velocità di movimento (a meno che non sia bloccato o paralizzato) o più velocemente del 150%. I bonus di velocità di movimento sono descritti nelle sezioni relative al barbaro e al monaco. Le penalità sono indicate qui sotto.

Modalità d'individuazione e modalità furtiva

Se il personaggio si trova in una di queste due modalità, non può correre. Se il personaggio è in entrambe le modalità, la velocità di movimento viene ridotta del 50%.

Ingombro

Un personaggio leggermente ingombrato non può correre. Un personaggio pesantemente ingombrato si muove al 50% della sua attuale velocità di movimento.

Penalità alla velocità di movimento

Situazione	Effettiva velocità di movimento	In grado di correre
Non in modalità di Individuazione o Furtiva attiva non ingombrato	100%	Sì
Individuazione attiva	100%	No
Furtività	100%	No
Leggermente Ingombrato	100%	No
Due tra: Furtività, Individuazione, O leggermente ingombrato	50%	No
Furtività, Individuazione e leggermente ingombrato	25%	No
Pesantemente ingombrato	Una penalità di movimento aggiuntiva del 50%	No

4. MANUALE DEL GIOCATORE

INCANTESIMI

Introduzione

Neverwinter Nights è dotato di un sistema di magia potente, ma semplice da usare che aderisce fedelmente alle regole di D&D. Per capire come si lanciano gli incantesimi in Neverwinter Nights, prima è necessario imparare gli elementi di base. Una volta compreso a fondo questo livello di base, l'incantatore può iniziare a padroneggiare le tattiche di lancio degli incantesimi e infine imparare il funzionamento dei singoli incantesimi.

DESCRIZIONI DEGLI EFFETTI

Gli effetti di gioco servono a descrivere i risultati dell'interazione di un personaggio con l'ambiente di gioco, con le creature e con gli oggetti. Alcuni effetti possono essere complicati come rimanere invischiati in un groviglio di ragnatele e altri semplici come un bonus di potenziamento a un tiro per colpire. Qui sotto vengono riportati tutti gli effetti di gioco che è possibile applicare ai personaggi di Neverwinter Nights. Questi effetti vengono mostrati sulla barra di stato del personaggio.

Le risorse più comuni degli effetti di gioco sono gli incantesimi, le capacità magiche e gli oggetti magici impugnati. I bonus provenienti da fonti diverse possono essere cumulativi tra loro, ma lo stesso bonus o lo stesso modificatore negativo non può mai essere applicato due volte dalla stessa fonte. Ad esempio, l'incantesimo Forza straordinaria conferisce un bonus temporaneo alla Forza. Il personaggio non può mai godere di due bonus provenienti da Forza straordinaria allo stesso tempo, nemmeno se lo stesso incantatore ha lanciato lo stesso incantesimo per due volte. Tuttavia, se il personaggio ottiene un bonus di +3 da Forza straordinaria e un bonus di +2 da un anello magico, i due bonus si sommano e conferiscono al personaggio un bonus totale di +5 alla Forza. I bonus applicati dalla stessa fonte non sono cumulativi, ma vale sempre quello più alto. Quindi se un personaggio ricevesse su di sé l'incantesimo Forza straordinaria per due volte, ottenendo rispettivamente un bonus di +5 e di +2, sarebbe quello di +5 ad essere valido, anche se non fosse l'ultimo incantesimo lanciato.

Abilità modificata

Portata del modificatore: da -20 a +20.

I modificatori di abilità possono essere aumentati o diminuiti in efficacia. Questo effetto può essere applicato sia a un'abilità singola, sia a tutte le abilità di un personaggio.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Assordato

Le creature assordate non sono in grado di effettuare prove di Ascoltare e non possono ricevere avvertimenti o segnali di richiamo da parte degli alleati. Hanno, inoltre, una probabilità del 20% di fallire gli incantesimi arcani che tentano di lanciare.

Attacchi aumentati

Aumenta il numero di attacchi base che un personaggio è in grado di effettuare.

CA modificata

Portata del modificatore: da -5 a +5.

Viene applicato al personaggio un bonus alla CA. Esistono cinque tipi di bonus alla CA in NWN: potenziamento dell'armatura, potenziamento dello scudo, per schivare, naturale e di deviazione. Solo i bonus per schivare sono cumulativi, fino a un massimo di +5. Per tutti gli altri tipi di bonus, viene applicato il singolo modificatore più alto.

Cecità

Le creature accecate hanno una probabilità del 50% di mancare il bersaglio e una penalità di -4 ai tiri per colpire.

Charme

Quando un agente esterno rende un PNG soggetto a charme, questi diventa impossibilitato a dare il via a un'azione offensiva contro quella persona o quel mostro. Quando un PG è soggetto a charme, non è in grado di intraprendere azioni ostili contro l'agente dell'incantesimo per tutto il resto della durata dell'incantesimo.

Confuso

Quando una creature è confusa può fare una di queste tre cose: vagare senza meta, rimanere immobile o attaccare il bersaglio più vicino disponibile.

Danni

I danni riducono i punti ferita attuali di una creatura di un ammontare preciso. I danni possono essere ripartiti nelle seguenti categorie: da acido, da fuoco, da freddo, da elettricità, sonori, negativi, magici, divini, contundenti, taglienti o perforanti.

Danni modificati

Portata del modificatore: da -5 a +5, +1d4, +1d6, +1d8, +1d10 e +2d6.

Modifica la quantità di danni che un personaggio infligge del tipo e della quantità specificati. Ad esempio, un personaggio potrebbe avere un bonus ai danni di +1d4 da fuoco o +2d6 da acido.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Dominato

Una creatura dominata cade sotto il controllo mentale di un agente esterno. I PNG in questo stato vengono considerati parte del gruppo del PG e combatteranno e moriranno per lui. I personaggi giocanti dominati da agenti esterni sono devastati da un'orribile agonia mentale e vengono considerati frastornati. Un personaggio può dominare solo un'altra creatura alla volta.

Evocato

Le creature considerate evocate sono vulnerabili agli incantesimi come Congedo e Parola sacra, che esiliano i mostri evocati.

Fermare il tempo

Tutto il movimento e le azioni del mondo circostante si fermano, tranne che per la creatura che ha attivato l'effetto.

Frastornato

Le creature frastornate sono in un parziale stato di stupore. Non sono in grado di intraprendere attacchi, lanciare incantesimi o usare abilità e talenti. Possono fuggire dal combattimento.

Immunità

I personaggi possono essere immuni a qualsiasi effetto negativo descritto in questa sezione. Ad esempio, un personaggio dotato di immunità alle malattie non dovrà mai temere gli effetti negativi della malattia.

Immunità ai danni modificata

Portata del modificatore: da -100 a +100%

Una percentuale che esprime una modifica a tutti i danni subiti di un singolo tipo in meglio o in peggio. Ad esempio, un personaggio dotato di Immunità al fuoco del 25% subirebbe 30 danni da un incantesimo Palla di fuoco che normalmente ne infliggerebbe 40.

Immunità alla magia

Le creature possono ottenere o essere dotate di immunità specifiche a vari incantesimi e capacità magiche delle categorie che seguono:

- Incantesimi individuali.
- Specifiche scuole di magia.
- Incantesimi di un certo livello e inferiori ad esso.





4•MANUALE DEL GIOCATORE

Intralcio

Le creature intralcio sono immobili, non possono muoversi e vengono considerate colte alla sprovvista.

Invisibilità

Le creature invisibili che attaccano ottengono un bonus di occultamento del 50% contro gli attacchi nemici e possono ignorare il modificatore di Destrezza di qualsiasi avversario a meno che l'avversario non sia dotato del talento Schivare prodigioso.

Lentezza

Le creature rallentate si muovono al 50% della loro velocità attuale. Subiscono anche una penalità di -2 alla CA, ai tiri salvezza sui Riflessi e ai tiri per colpire, oltre che la perdita di un attacco per round. L'effetto di rallentare può essere contrastato con l'effetto di velocità.

Livelli negativi

Alcuni mostri sono in grado di risucchiare l'essenza vitale delle altre creature. L'effetto di risucchio di ogni livello negativo applica un modificatore di -1 ai tiri per colpire, alle prove di abilità e ai tiri salvezza. Se una creatura accumula un numero di livelli negativi pari o superiore al suo livello attuale, muore.

Malato

Le malattie sono una minaccia in grado di prosciugare le caratteristiche di un avventuriero e lasciarlo indebolito e danneggiato. Quando un personaggio contrae una malattia effettua subito un tiro salvezza sulla Tempra. Se il tiro è effettuato con successo, allora il personaggio resiste alla malattia, altrimenti la malattia inizia la sua incubazione nel personaggio. Dopo un numero prestabilito di ore in tempo di gioco o al momento del riposo successivo del personaggio, la malattia si manifesta in forma di danni alle caratteristiche. Ogni volta che un personaggio riposa dopo il periodo di incubazione deve superare un tiro salvezza sulla Tempra per non subire ulteriori danni alle caratteristiche. Se il personaggio effettua con successo 2 tiri salvezza consecutivi, la malattia scompare. I danni alle caratteristiche inferti dalle malattie guariscono nel corso del riposo. Alcune malattie hanno degli effetti collaterali, come la cecità o altre brutte sorprese, che possono entrare in effetto dopo il periodo di incubazione o dopo 24 ore in tempo di gioco.

Maledizione

Il personaggio maledetto subisce una riduzione a uno o più punteggi di caratteristica pari a un numero predeterminato. Gli effetti della maledizione in genere sono permanenti a meno che non vengano rimossi da potenti incantesimi da chierico.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Morte

La morte può essere causata dal risultato di un danno fisico o da qualche orribile incantesimo. Nel caso dei personaggi giocanti, la morte prevede la possibilità di ritornare a proseguire l'avventura. Molte altre creature non sono così fortunate e la morte è uno stato permanente che non può essere invertito.

Occultamento

Tutte le persone che tentano di attaccare il bersaglio occultato hanno una probabilità percentuale di fallire i loro tiri in combattimento ancora prima di tentare un tiro per colpire.

Oscurità

Quando un personaggio è circondato da oscurità magica viene considerato accecato al fine di tentare di vedere le altre creature e invisibile quando altre creature tentano di vedere lui.

Paralisi

Gli individui paralizzati non sono in grado di muoversi o di compiere azioni di qualsiasi tipo e vengono considerate prone.

PF temporanei

Questo è un bonus ai punti ferita attuali del personaggio. In questo modo, è possibile che il personaggio ottenga più punti ferita del suo massimo. I punti ferita temporanei non possono essere curati o recuperati in alcun modo.

Potenziamento al combattimento modificato

Portata del modificatore: da -5 a +5.

Il personaggio ottiene un bonus non cumulativo ai tiri per colpire e ai danni.

Probabilità di mancare

Quando viene applicato questo effetto, il personaggio influenzato ha una probabilità percentuale che il suo attacco vada a vuoto ancor prima di effettuare il tiro per colpire.

Prono

Le creature pronte vengono considerate colte alla sprovvista (vedi pagina 106) e quindi perdono il loro bonus di Destrezza alla CA. Tutte le creature che attaccano un soggetto prono ottengono un bonus d'attacco di +4.

Punteggio di caratteristica modificato

Portata del modificatore: da -10 a +10.

Una singola caratteristica viene alzata o abbassata, con la possibilità di cambiare anche il modificatore di caratteristica. I danni alle caratteristiche ricadono in questa categoria.





4•MANUALE DEL GIOCATORE

Resistenza ai danni

Le creature dotate di questa capacità sono in grado di ignorare i danni di un tipo specifico fino a un certo ammontare. A differenza della riduzione del danno, la resistenza ai danni non può essere sopraffatta da armi dotate di un bonus di potenziamento. Come nel caso della riduzione del danno, il numero di danni a cui la creatura resiste viene elencato come valore e come tipo di danno, come ad esempio Fuoco 20/-. Questo significa che i primi 20 danni da fuoco inflitti al personaggio vengono interamente ignorati.

Resistenza agli incantesimi

Le creature con resistenza agli incantesimi sono dotate dell'equivalente di un'armatura contro gli incantesimi. Deve essere effettuata una prova di livello dell'incantatore ($1d20 + \text{livello dell'incantatore}$) pari o superiore al punteggio di resistenza, altrimenti l'incantesimo non avrà effetto.

Riduzione del danno

Rappresenta la capacità di una creatura di ignorare un certo numero di danni in mischia (taglianti, perforanti o contundenti) da un colpo singolo a meno che l'arma che infligge la ferita non possieda un bonus di potenziamento pari o superiore alla riduzione del danno. La riduzione del danno viene elencata assieme al numero di danni ignorati e al potere dell'arma necessaria per penetrare l'effetto. Quindi una creatura dotata di riduzione del danno $20 / +3$ ignora i primi 20 danni inflitti da qualsiasi arma che non possieda un bonus di potenziamento pari o superiore a $+3$. Danni non da mischia come quelli da attacchi elementali o magici ignorano la Riduzione del danno.

Le creature dotate di riduzione del danno vengono considerate dotate di attacchi naturali pari a quelli della riduzione del danno. Ad esempio, un drago rosso possiede una riduzione del danno di $20 / +3$. Quando attacca altri avversari dotati di riduzione del danno viene considerato in possesso di un bonus di potenziamento innato pari a $+3$.

Rigenerare

Questo fattore determina quanti danni un personaggio riesce a recuperare in un certo lasso di tempo.

Santuario

Santuario permette a un personaggio di diventare artificialmente silenzioso e nascosto fintanto che coloro che stanno attorno a lui falliscono un tiro salvezza sulla Volontà.

Scacciato

Le creature scacciate vengono considerate spaventate e fuggono dal chierico che le ha scacciate per 10 round.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Silenzio

Le creature sotto l'effetto di silenzio non generano alcun rumore quando si muovono, ma non sono nemmeno in grado di percepire nulla a loro volta. Gli incantatori non sono in grado di lanciare incantesimi con componenti verbali se soggetti a un effetto di silenzio.

Sonno

Le creature addormentate vengono considerate colte alla sprovvista e tutti gli attacchi compiuti contro di loro vengono effettuati con un bonus d'attacco di $+4$. Le creature attaccate mentre dormono si svegliano immediatamente.

Spaventato

Le creature colpite dalla paura sono costrette a fuggire dalla fonte della paura e perdono il controllo delle loro azioni. Inoltre, finché rimane spaventata, una creatura ha una penalità di -2 a tutti i tiri salvezza.

Stordito

Le creature stordite rimangono inermi e immobili in preda allo stupore e vengono considerate prone.

Tiro salvezza modificato

Portata del modificatore: da -10 a $+10$.

I tiri salvezza possono essere migliorati o ridotti individualmente, o anche tutti assieme. Possono anche essere modificati solo contro certi effetti specifici come i veleni, gli incantesimi o le capacità di influenza mentale.

Veleno

Il veleno influenza un personaggio infliggendo danni alle caratteristiche in due fasi. Non appena il personaggio viene colpito, effettua un tiro salvezza sulla Tempra per resistere direttamente al veleno. Se fallisce questo tiro, il personaggio subisce un ammontare preciso di danni alle caratteristiche. Dopo un minuto, il personaggio deve effettuare un secondo tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti subirà ulteriori danni alle caratteristiche. È possibile rimuovere il veleno prima che il secondo round di danni alle caratteristiche abbia luogo usando l'abilità Guarire o l'incantesimo Neutralizza veleno (tuttavia qualsiasi danno alle caratteristiche già subito non viene guarito quando il veleno viene curato). I danni alle caratteristiche ricevuti dal veleno possono essere rimossi riposando.

Velocità di movimento modificata

Aumenta o diminuisce la velocità di movimento base del personaggio della percentuale indicata.





Velocizzato

Una creatura velocizzata ottiene un bonus del 50% alla velocità di movimento, un bonus di +4 per Schivare alla CA e un attacco aggiuntivo per round. Quando una creatura è velocizzata, il tempo di lancio di tutti i suoi incantesimi viene dimezzato.

Visione del vero

Permette al personaggio di vedere coloro che usano Invisibilità, Santuario e Furtività.

TATTICHE MAGICHE

Aggirare le protezioni di un Lich nemico o contrastare i suoi incantesimi mentre tenta di uccidere i mostri che hai evocato fa di tattiche magiche una serie di conoscenze preziose per ogni incantatore. Tattiche magiche è ripartito nelle seguenti sezioni: Alleati, Dissolvere e Controincantesimi.

Alleati

Gli alleati evocati sono particolarmente vulnerabili a incantesimi come Congedo e Parola della fede.

Dissolvere

In genere ogni incantesimo che possa privare un altro personaggio dei suoi potenziamenti o delle sue protezioni viene chiamato una magia di dissoluzione. Infrangere incantesimo e Infrangere incantesimo superiore consentono la rimozione immediata e istantanea di una nutrita serie di protezioni specifiche che spesso impediscono agli incantesimi o ai danni di nuocere a un mago nemico. Dissolvere inferiore, Dissolvi magie e Dissolvere superiore sono in grado di rimuovere tutti gli effetti non generati da un oggetto, fintanto che tali effetti possono essere considerati temporanei e magici. Tuttavia, la riuscita di questi incantesimi non è garantita. Più potente è il mago che ha posto la magia sul personaggio bersaglio, più difficile sarà rimuovere i suoi incantesimi.

Controincantesimi

Se un incantatore entra in modalità di controincantesimo può impedire agli incantatori nemici di lanciare altri incantesimi. Per effettuare un controincantesimo, un mago deve sacrificare un incantesimo che è in grado di lanciare al momento attuale. Più sono i maghi che effettuano un controincantesimo su un unico avversario, più alte sono le probabilità di negare con successo un incantesimo nella sua fase di evocazione. Dissolvere inferiore, Dissolvi magie, Dissolvere superiore e Disgiunzione di Mordenkainen sono controincantesimi universali in grado di contrastare qualsiasi incantesimo di livello pari o inferiore. Qualsiasi incantesimo può essere contrastato da se stesso se sia chi lo lancia che chi lo contrasta ne posseggono una versione. Molti incantesimi hanno degli incantesimi contrapposti specifici che possono essere usati come controincantesimi. Ad esempio, Velocità può essere contrastato usando Lentezza, o viceversa.

DESCRIZIONI DEGLI INCANTESIMI

Nel gioco compaiono descrizioni dettagliate per ogni incantesimo (basta esaminare l'incantesimo per consultarne la descrizione). Quello che segue è un riassunto di ciò che le varie voci della descrizione dell'incantesimo indicano.

Livello dell'incantatore: specifica le varie classi che possono usare l'incantesimo e il livello dell'incantesimo per quella classe.

Livello innato: il livello a cui l'incantesimo può venire contrastato usando i controincantesimi universali e il livello a cui l'incantesimo viene usato per la creazione di oggetti magici nel Gruppo strumenti NW.

Scuola: la scuola a cui appartiene l'incantesimo, che ne determina il possibile uso da parte dei maghi specialisti.

Descrittore: questa voce fornisce una classificazione generica dell'incantesimo per determinare quali immunità e quali protezioni possono ignorare od ostacolare l'incantesimo.

Componenti: gli incantesimi possono essere dotati di componenti sia Verbali sia Somatiche, necessarie per lanciare l'incantesimo con successo. Alcuni incantesimi necessitano solo di una o dell'altra componente. L'effetto di Silenzio impedisce l'uso di incantesimi che richiedono una componente Verbale.

Raggio d'azione: gli incantesimi possono avere i seguenti raggi d'azione: Contatto, Corto, Medio o Lungo.

Area d'effetto: gli incantesimi hanno le seguenti aree d'effetto: Personale, Singola, Piccola, Media, Grande, Enorme e Colossale.

Durata: definisce quanto dura l'incantesimo in termini di Round, Turni, oppure Ore.

Controincantesimi aggiuntivi: l'incantesimo o gli incantesimi che possono contrastare l'incantesimo specificato in aggiunta ai controincantesimi universali e all'incantesimo stesso.

Tiro salvezza: specifica se l'incantesimo consente un tiro salvezza e che risultati conferisce il tiro.

Resistenza agli incantesimi: specifica se la resistenza alla magia è efficace contro l'incantesimo.

Descrizione: una breve descrizione di cosa fa l'incantesimo all'interno del gioco.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

RIASSUNTO INCANTESIMI

Quello che segue è un riassunto di tutti gli incantesimi, raggruppati per classe e per livello. Le descrizioni complete compaiono all'interno del gioco.

Bardo

Incantesimi da bardo di livello 0

Cura ferite minori: cura 1 danno.

Frastornare: se ha 5 DV o meno, il bersaglio è frastornato.

Luce: crea una piccola fonte di luce.

Resistenza: bonus +1 a tutti i tiri salvezza.

Incantesimi da bardo di primo livello

Charme: bonus del 50% alla reputazione personale dell'incantatore agli occhi del bersaglio.

Cura ferite leggere: 1d8 danni + 1 per livello curati.

Dissolvere inferiore: versione più debole di Dissolvi magie.

Evoca creatura I: evoca un tasso crudele.

Identificare: procura un bonus di 25 + 1 per livello dell'incantatore all'abilità Conoscenze.

Protezione dall'allineamento: il bersaglio riceve un bonus di +2 alla CA, +2 ai tiri salvezza contro le creature di un allineamento particolare.

Sonno: addormenta 2d4 DV di creature.

Spaventare: provoca paura nelle creature deboli.

Unto: rallenta o butta a terra gli avversari.

Incantesimi da bardo di secondo livello

Astuzia della volpe: l'Intelligenza della creatura bersaglio aumenta di 1d4 + 1.

Blocca persone: l'umanoide bersaglio viene paralizzato.

Cecità/Sordità: la creatura bersaglio viene assordata o accecata.

Cura ferite moderate: 2d8 danni + 1 per livello curati.

Evoca creatura II: evoca un cinghiale crudele.

Forza straordinaria: la Forza della creatura bersaglio aumenta di 1d4 + 1.

Grazia felina: la Destrezza della creatura bersaglio aumenta di 1d4 + 1.

Invisibilità: il bersaglio diventa invisibile finché non attacca o non lancia un incantesimo.

Oscurità: avvolge le creature in un sudario di oscurità.

Purezza: rimuove effetti di sonno, confusione, stordimento e charme e protegge dagli stessi.

Saggezza del gufo: la Saggezza della creatura bersaglio aumenta di 1d4 + 1.

Silenzio: crea una zona di silenzio attorno alla creatura bersaglio.

Splendore dell'aquila: il Carisma del bersaglio aumenta di 1d4 + 1.

Suono dirompente: 1d8 danni sonori alle creature in un'area.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Vedere invisibilità: la creatura bersaglio è in grado di vedere tutte le creature invisibili.
Volto fantasma: riduzione del danno 10/2; immune agli incantesimi di 1° livello o inferiori.

Incantesimi da bardo di terzo livello

Cerchio magico contro l'allineamento: l'incantatore e gli alleati vicini ottengono +2 alla CA, +2 ai tiri salvezza e immunità agli incantesimi di influenza mentale dall'allineamento specifico.

Charme sui mostri: bonus del 50% alla reputazione personale dell'incantatore agli occhi del bersaglio.

Chiaroudienza/Chiaroveggenza: il bersaglio ottiene un bonus di +10 alle prove di Osservare e Ascoltare.

Confusione: il bersaglio si comporta in modo casuale.

Cura ferite gravi: 3d8 danni + 1 per livello curati.

Dissolvi magie: rimuove gli effetti magici dalle creature.

Evoca creatura III: evoca un lupo crudele.

Lentezza: la velocità di movimento del bersaglio è ridotta del 50%.

Paura: fa fuggire i nemici.

Rimuovi malattia: tutte le malattie vengono rimosse dal bersaglio.

Rimuovi maledizione: tutte le maledizioni vengono rimosse dal bersaglio.

Scagliare maledizione: abbassa tutti i punteggi delle caratteristiche del bersaglio di 2.

Scopri trappole: +10 alle prove di Cercare.

Sfera d'invisibilità: l'incantatore e i suoi alleati si nascondono in una sfera di invisibilità.

Velocità: un'azione d'attacco extra per round e il movimento viene aumentato del 50%.

Incantesimi da bardo di quarto livello

Blocca mostri: il mostro bersaglio viene paralizzato.

Congedo: tutti gli associati del bersaglio vengono ricacciati indietro.

Conoscenza delle leggende: bonus di +10 alle prove di Conoscenze, +1 per ogni due livelli dell'incantatore.

Cura ferite critiche: 4d8 danni + 1 per livello curati.

Dominare persone: il bersaglio cade temporaneamente sotto il controllo dell'incantatore.

Evoca creatura IV: evoca un ragno crudele.

Grido di guerra: bonus di +2 ai tiri per colpire e ai danni per gli alleati; tutti i nemici vengono colpiti da paura.

Invisibilità migliorata: per attaccare e lanciare incantesimi rimanendo invisibili.

Neutralizza veleno: il bersaglio, se avvelenato, viene curato.





4•MANUALE DEL GIOCATORE

Incantesimi da bardo di quinto livello

Cerchio di guarigione: tutti gli amici vicini guariscono di 1d8 + 1 danni per livello dell'incantatore.

Dissolvere superiore: versione più potente di Dissolvi magie.

Evoca creatura V: evoca una tigre crudele.

Nebbia mentale: penalità di -10 ai tiri salvezza sulla Volontà finché si rimane all'interno della nebbia.

Volto etereo: riduzione del danno 20/-3 e immunità agli incantesimi di 2° livello o inferiori.

Incantesimi da bardo di sesto livello

Assorbire energetico: il bersaglio ottiene resistenza ai danni 40/- contro i danni elementali.

Evoca creatura VI: evoca un orso crudele.

Tempesta di ghiaccio: 3d6 danni contundenti e 2d6 da freddo.

Velocità di massa: tutti gli alleati vicini ottengono un attacco extra per round e la loro velocità di movimento aumenta del 50%.

Chierico

Incantesimi da chierico di livello 0

Cura ferite minori: cura 1 danno.

Luce: crea una piccola fonte di luce.

Resistenza: bonus di +1 a tutti i tiri salvezza.

Virtù: 1 punto ferita temporaneo.

Incantesimi da chierico di primo livello

Benedizione: +1 ai tiri per colpire e ai danni agli alleati vicini all'incantatore.

Contrastare elementi: resistenza ai danni 10/- contro tutte le forme di danno elementale.

Cura ferite leggere: 1d8 danni + 1 per livello curati.

Devastazione: il bersaglio riceve un modificatore di -2 ai tiri per colpire, ai danni, ai tiri salvezza e alle prove di abilità e caratteristica.

Evoca creatura I: evoca un tasso crudele.

Protezione dall'allineamento: il bersaglio riceve un bonus di +2 alla CA, e +2 ai tiri salvezza contro le creature di un allineamento particolare.

Rimuovi paura: tutti gli effetti di paura vengono rimossi dal bersaglio.

Santuario: la presenza dell'incantatore viene ignorata dalle creature vicine.

Spaventare: provoca paura nelle creature deboli.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Incantesimi da chierico di secondo livello

Aiuto: il bersaglio riceve un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura; +1d8 punti ferita.

Astuzia della volpe: l'Intelligenza del bersaglio aumenta di 1d4 + 1.

Blocca Persone: l'umanoide bersaglio viene paralizzato.

Cura ferite moderate: 2d8 danni + 1 per livello curati.

Dissolvere inferiore: versione più debole di Dissolvi magie.

Evoca creatura II: evoca un cinghiale crudele.

Forza straordinaria: la Forza della creatura bersaglio aumenta di 1d4 + 1.

Oscurità: avvolge le creature in un sudario di oscurità.

Raggio di energia negativa: 1d6 danni inferti da un raggio di energia negativa.

Resistere agli elementi: resistenza ai danni 20/- contro tutte le forme di danno elementale.

Rimuovi paralisi: tutti gli effetti di paralisi e di blocco vengono rimossi dal bersaglio.

Ristorare inferiore: rimuove tutte le penalità applicate a punteggi di caratteristica, CA, tiri per colpire, danni, resistenza agli incantesimi o tiri salvezza.

Saggezza del gufo: la Saggezza del bersaglio aumenta di 1d4 + 1.

Scopri trappole: +10 alle prove di Cercare.

Silenzio: crea una zona di silenzio attorno alla creatura bersaglio.

Splendore dell'aquila: il Carisma del bersaglio aumenta di 1d4 + 1.

Suono dirompente: 1d8 danni sonori alle creature in un'area.

Vigore: la Costituzione del bersaglio aumenta di 1d4 + 1.

Incantesimi da chierico di terzo livello

Animare morti: evoca un servitore non morto.

Cecità/Sordità: la creatura bersaglio viene assordata o accecata.

Cerchio magico contro l'allineamento: l'incantatore e gli alleati vicini ottengono +2 alla CA, +2 ai tiri salvezza e immunità agli incantesimi di influenza mentale dell'allineamento specifico.

Contagio: una malattia casuale affligge il bersaglio.

Cura ferite gravi: 3d8 danni + 1 per livello curati.

Dissolvi magie: rimuove gli effetti magici dalle creature.

Epurare invisibilità: rimuove ogni forma di invisibilità dalle creature vicine.

Evoca creatura III: evoca un lupo crudele.

Luce incandescente: i non morti subiscono 1d8 per livello; i costrutti 1d6 per livello; gli altri 1d8 per ogni 2 livelli dell'incantatore.

Pregihiera: gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire, ai danni, alle abilità e ai tiri salvezza; il nemico riceve una penalità di -1 agli stessi.

Protezione dagli elementi: resistenza ai danni 30/- contro tutte le forme di danno elementale.





4•MANUALE DEL GIOCATORE

Protezione dall'energia negativa: il bersaglio è immune a tutti gli attacchi di energia negativa.

Purezza: rimuove effetti di sonno, confusione, stordimento e charme e protegge dagli stessi.

Rimuovi Cecità/Sordità: tutti gli alleati vicini vengono curati dalla cecità e dalla sordità.

Rimuovi malattia: tutte le malattie vengono rimosse dal bersaglio.

Rimuovi maledizione: tutte le maledizioni vengono rimosse dal bersaglio.

Scagliare maledizione: abbassa tutti i punteggi delle caratteristiche del bersaglio di 2.

Incantesimi da chierico di quarto livello

Colpo infuocato: 1d6 danni da fuoco e divini per livello.

Congedo: tutti gli associati del bersaglio vengono ricacciati indietro.

Cura ferite critiche: 4d8 danni + 1 per livello curati.

Evoca creatura IV: evoca un ragno crudele.

Interdizione alla morte: il bersaglio è immune agli effetti e agli incantesimi di morte.

Libertà di movimento: il bersaglio diventa immune alla paralisi.

Neutralizza veleno: il bersaglio, se avvelenato, viene curato.

Potere divino: il chierico ottiene punti ferita bonus, la Forza sale a 18 e il bonus d'attacco migliora.

Ristorare: rimuove la maggior parte delle penalità, inclusi risucchi di livello e cecità.

Veleno: veleno di Whinni Blu inflitto sul bersaglio.

Incantesimi da chierico di quinto livello

Cerchio di guarigione: tutti gli amici vicini guariscono di 1d8 + 1 punti ferita per livello dell'incantatore.

Distruggere viventi: il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o morire.

Evoca creatura V: evoca una tigre crudele.

Evoca ombra: evoca un alleato ombra.

Resistenza agli incantesimi: resistenza agli incantesimi di 12 + 1 per livello dell'incantatore.

Rianimare morti: restituisce il cadavere bersaglio alla vita.

Visione del vero: vede attraverso incantesimi di Santuario e Invisibilità.

Incantesimi da chierico di sesto livello

Barriera di lame: crea un muro di lame, 1d6 danni per livello.

Creare non morti: crea una creatura non morta.

Dissolvere superiore: versione più potente di Dissolvi Magie.

Evoca creatura VI: evoca un orso crudele.

Ferire: il bersaglio è ridotto a 1d4 punti ferita.

Guarigione: il bersaglio viene completamente guarito.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Incantesimi da chierico di settimo livello

Distruzione: il bersaglio effettua un tiro salvezza o muore.

Evoca creatura VII: evoca un elementale enorme di un tipo a caso.

Parola della fede: nemici storditi o uccisi.

Resurrezione: riporta un cadavere bersaglio in vita a pieni punti ferita.

Rigenerazione: 6 punti ferita rigenerati a ogni round.

Incantesimi da chierico di ottavo livello

Aura contro l'allineamento: +4 alla CA, immunità agli incantesimi di influenza mentale e RI 25 contro le creature dell'allineamento specifico.

Bagliore solare: 1d6 danni per livello ai non morti; 3d6 danni agli altri.

Creare non morti superiori: genera una potente creatura non morta.

Evoca creatura VIII: evoca un elementale maggiore di un tipo a caso.

Guarigione di massa: tutti gli alleati nelle vicinanze vengono completamente guariti.

Tempesta di fuoco: pioggia di fuoco, 1d6 danni per livello.

Incantesimi da chierico di nono livello

Evoca creatura IX: evoca un elementale anziano di un tipo a caso.

Implosione: uccide tutte le creature viventi nell'area d'effetto.

Portale: evoca un balor.

Risucchio di energia: il bersaglio ottiene temporaneamente 2d4 livelli negativi.

Tempesta di vendetta: 3d6 danni da acido a ogni round.

Druido

Incantesimi da druido di livello 0

Contrastare elementi: resistenza ai danni 10/- contro tutte le forme di danno elementale.

Cura ferite minori: cura 1 danno.

Luce: crea una piccola fonte di luce.

Resistenza: bonus di +1 a tutti i tiri salvezza.

Virtù: 1 punto ferita temporaneo.

Incantesimi da druido di primo livello

Cura ferite leggere: 1d8 danni + 1 per livello curati.

Evoca creatura I: evoca un tasso crudele.

Intralcicare: la vegetazione avvinghia i nemici intrappolandoli.

Sonno: addormenta 2d4 DV di creature.

Unto: rallenta o butta a terra gli avversari.





4•MANUALE DEL GIOCATORE

Incantesimi da druido di secondo livello

Blocca animali: l'animale bersaglio è paralizzato.

Charme su persone o animali: bonus del 50% alla reputazione personale dell'incantatore agli occhi del bersaglio.

Dissolvere inferiore: versione più debole di Dissolvi magie.

Evoca creatura II: evoca un cinghiale crudele.

Forza straordinaria: la Forza della creatura bersaglio aumenta di 1d4 + 1.

Frusta infuocata: 2d6 danni da fuoco + 1d6 per livello dell'incantatore sopra il 3°.

Pelle coriacea: rende dura la pelle della creatura bersaglio, migliorando la Classe armatura.

Resistere agli elementi: resistenza ai danni 20/- contro tutte le forme di danno elementale.

Ristorare inferiore: rimuove tutte le penalità applicate a punteggi di caratteristica, CA, tiri per colpire, danni, resistenza agli incantesimi o tiri salvezza.

Incantesimi da druido di terzo livello

Contagio: una malattia a caso affligge il bersaglio.

Cura ferite moderate: 2d8 danni + 1 per livello curati.

Dominare animali: l'animale bersaglio cade temporaneamente sotto il controllo dell'incantatore.

Evoca creatura III: evoca un lupo crudele.

Invocare il fulmine: 1d6 danni per livello da un fulmine.

Neutralizza veleno: il bersaglio, se avvelenato, viene curato.

Protezione dagli elementi: resistenza ai danni 30/- contro tutte le forme di danno elementale.

Rimuovi malattia: tutte le malattie vengono rimosse dal bersaglio.

Veleno: veleno di Whinni Blu inflitto sul bersaglio.

Incantesimi da druido di quarto livello

Blocca mostri: il mostro bersaglio viene paralizzato.

Colpo infuocato: 1d6 danni da fuoco e divini per livello.

Cura ferite gravi: 3d8 danni + 1 per livello curati.

Dissolvi magie: rimuove gli effetti magici dalle creature.

Evoca creatura IV: evoca un ragno crudele.

Libertà di movimento: il bersaglio diventa immune alla paralisi.

Martello degli dei: 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore.

Pelle di pietra: riduzione del danno di 10/+5.

4•MANUALE DEL GIOCATORE

Incantesimi da druido di quinto livello

Cura ferite critiche: 4d8 danni + 1 per livello curati.

Distruggere viventi: il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o morire.

Evoca creatura V: evoca una tigre crudele.

Interdizione alla morte: il bersaglio è immune agli effetti e agli incantesimi di morte.

Muro di fuoco: 4d6 danni da fuoco.

Resistenza agli incantesimi: resistenza agli incantesimi di 12 + 1 per livello dell'incantatore.

Risveglio: il compagno animale viene temporaneamente migliorato.

Tempesta di ghiaccio: 3d6 danni contundenti e 2d6 da freddo.

Incantesimi da druido di sesto livello

Assorbitore energetico: il bersaglio ottiene resistenza ai danni 40/- contro i danni elementali.

Cerchio di guarigione: tutti gli amici vicini guariscono di 1d8 + 1 punti ferita per livello dell'incantatore.

Dissolvere superiore: versione più potente di Dissolvi magie.

Evoca creatura VI: evoca un orso crudele.

Pelle di pietra superiore: riduzione del danno 20/+5.

Rigenerazione: 6 punti ferita rigenerati a ogni round.

Incantesimi da druido di settimo livello

Aura di vitalità: tutti gli alleati nell'area d'effetto ottengono un bonus di +4 alla Forza, alla Costituzione e alla Destrezza.

Evoca creatura VII: evoca un elementale enorme di un tipo a caso.

Ferire: il bersaglio è ridotto a 1d4 punti ferita.

Guarigione: il bersaglio viene completamente guarito.

Piaga strisciante: un tappeto di insetti attacca su tuo ordine.

Ristorare superiore: rimuove buona parte degli effetti negativi temporanei e tutti gli effetti negativi permanenti.

Tempesta di fuoco: pioggia di fuoco, 1d6 danni per livello.

Visione del vero: vede attraverso incantesimi di Santuario e Invisibilità.

Incantesimi da druido di ottavo livello

Bagliore solare: 1d6 danni per livello ai non morti; 3d6 danni agli altri.

Dito della morte: il bersaglio muore.

Equilibrio della natura: abbassa la resistenza agli incantesimi dei nemici di 1d4 per ogni 5 livelli dell'incantatore e guarisce gli alleati.

Evoca creatura VIII: evoca un elementale maggiore di un tipo a caso.

Premonizione: riduzione del danno di 30/+5.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Incantesimi da druido di nono livello

Evoca creatura IX: evoca un elementale anziano di un tipo a caso.

Guarigione di massa: tutti gli alleati nelle vicinanze vengono completamente guariti.

Sciame elementale: un elementale da 24 DV al comando del druido.

Trasformazione: in grado di trasformarsi in un drago, un gigante, un balor, uno slaad o un golem.

Mago e stregone

Incantesimi da mago/stregone di livello 0

Frastornare (Ammaliamento): se ha 5 DV o meno, il bersaglio è frastornato.

Luce (Invocazione): crea una piccola fonte di luce.

Raggio di gelo (Evocazione): 1d4 danni da freddo.

Resistenza (Abiurazione): bonus di +1 a tutti i tiri salvezza.

Incantesimi da mago/stregone di primo livello

Armatura magica (Evocazione): bonus di +4 alla CA.

Charme (Ammaliamento): bonus del 50% alla reputazione personale dell'incantatore agli occhi del bersaglio.

Contrastare elementi: resistenza ai danni 10/- contro tutte le forme di danno elementale.

Dardo incantato (Invocazione): 1 dardo ogni due livelli e ogni dardo infligge 1d4 +1 danni.

Evoca creatura I (Evocazione): evoca un tasso crudele.

Identificare (Divinazione): procura un bonus di 25 + 1 per livello dell'incantatore all'abilità Conoscenze.

Mani brucianti (Trasmutazione): 1d4 danni da fuoco per livello da un cono di fuoco.

Protezione dall'allineamento (Abiurazione): il bersaglio riceve un bonus di +2 alla CA, un bonus di +2 ai tiri salvezza contro le creature di un allineamento particolare.

Raggio di energia negativa (Necromanzia): 1d6 danni da un raggio di energia negativa.

Raggio di indebolimento (Necromanzia): 1d6 danni alla Forza.

Sonno (Ammaliamento): addormenta 2d4 DV di creature.

Spaventare (Necromanzia): provoca paura nelle creature deboli.

Spruzzo colorato (Illusione): rende privi di sensi, acceca o stordisce le creature.

Unto (Evocazione): rallenta o butta a terra gli avversari.

4•MANUALE DEL GIOCATORE

Incantesimi da mago/stregone di secondo livello

Astuzia della volpe (Trasmutazione): l'Intelligenza della creatura bersaglio aumenta di 1d4 +1.

Cecità/Sordità (Ammaliamento): la creatura bersaglio viene assordata o accecata.

Dissolvere inferiore (Abiurazione): versione più debole di Dissolvi magie.

Evoca creatura II (Evocazione): evoca un cinghiale crudele.

Forza straordinaria (Trasmutazione): la Forza della creatura bersaglio aumenta di 1d4 +1.

Freccia acida di Melf (Evocazione): dardo d'acido che infligge 3d6 danni più 1d6 per round finché l'incantesimo non si esaurisce.

Grazia felina (Trasmutazione): la Destrezza della creatura bersaglio aumenta di 1d4 +1.

Invisibilità (Illusione): il bersaglio diventa invisibile finché non attacca o non lancia un incantesimo.

Oscurità (Invocazione): avvolge le creature in un sudario di oscurità.

Ragnatela (Evocazione): intrappola i nemici in una ragnatela.

Resistere agli elementi (Abiurazione): resistenza ai danni 20/- contro tutte le forme di danno elementale.

Saggezza del gufo (Trasmutazione): la Saggezza della creatura bersaglio aumenta di 1d4 +1.

Scassinare (Trasmutazione): in grado di aprire serrature di porte e contenitori.

Splendore dell'aquila (Trasmutazione): il Carisma della creatura bersaglio aumenta di 1d4 +1.

Tocco del Ghoul (Necromanzia): paralizza il bersaglio con un attacco di contatto.

Vedere invisibilità (Divinazione): la creatura bersaglio è in grado di vedere tutte le creature invisibili.

Vigore (Trasmutazione): la Costituzione del bersaglio aumenta di 1d4 +1.

Volto fantasma (Illusione): riduzione del danno 10/+2; immune agli incantesimi di livello 0 e di 1° livello.

Incantesimi da mago/stregone di terzo livello

Animare morti (Necromanzia): evoca un servitore non morto.

Blocca persone (Ammaliamento): l'umanoide bersaglio viene paralizzato.

Cerchio magico contro l'allineamento (Abiurazione): l'incantatore e gli alleati vicini ottengono +2 alla CA, +2 ai tiri salvezza e immunità agli incantesimi di influenza mentale dall'allineamento specifico.

Chiaroudienza/Chiaroveggenza (Divinazione): il bersaglio ottiene un bonus di +10 alle prove di Osservare e Ascoltare.

Dissolvi magie (Abiurazione): rimuove gli effetti magici dalle creature.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Esplosione di energia negativa (Necromanzia): 1d8 danni di energia negativa + 1 per livello.

Evoca creatura III (Evocazione): evoca un lupo crudele.

Freccia infuocata (Evocazione): 4d6 danni per freccia infuocata: 1 freccia ogni 4 livelli.

Fulmine (Invocazione): 1d6 danni da elettricità per livello.

Lentezza (Trasmutazione): la velocità di movimento del bersaglio è ridotta del 50%.

Nube maleodorante (Evocazione): le creature sono nauseate e frastornate.

Palla di fuoco (Invocazione): 1d6 danni da fuoco per livello.

Protezione dagli Elementi (Abiurazione): resistenza ai danni 30/- contro tutte le forme di danno elementale.

Purezza (Necromanzia): rimuove effetti di sonno, confusione, stordimento e charme e protegge dagli stessi.

Scopri trappole (Divinazione): +10 alle prove di Cercare.

Sfera di invisibilità (Illusione): l'incantatore e i suoi alleati si nascondono in una sfera di invisibilità.

Tocco del vampiro (Necromanzia): 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore.

Velocità (Trasmutazione): un'azione d'attacco extra per round e il movimento viene aumentato del 50%.

Incantesimi da mago/stregone di quarto livello

Allucinazione Mortale (Illusione): uccide il bersaglio.

Autometamorfofi (Trasmutazione): in grado di trasformarsi in un pixie, un troll, un umber hulk, un ragno gigante o uno zombi.

Charme sui mostri (Ammaliamento): bonus del 50% alla reputazione personale dell'incantatore agli occhi del bersaglio.

Confusione (Ammaliamento): il bersaglio si comporta in modo casuale.

Contagio (Necromanzia): una malattia a caso affligge il bersaglio.

Debilizzazione (Necromanzia): il bersaglio ottiene temporaneamente 1d4 livelli negativi.

Evoca creatura IV (Evocazione): evoca un ragno crudele.

Globo minore di invulnerabilità (Abiurazione): impedisce a tutti gli incantesimi di 3° livello o inferiori di avere effetto sull'incantatore.

Infrangi incantesimo inferiore (Abiurazione): priva un mago nemico di fino a tre difese.

Invisibilità migliorata (Illusione): per attaccare e lanciare incantesimi rimanendo invisibili.

Muro di fuoco (Invocazione): 4d6 danni da fuoco.

Ombra di una evocazione (Illusione): permette di evocare un incantesimo tra Armatura magica, Dardo incantato, Evoca ombra, Invisibilità o Oscurità.

Paura (Necromanzia): fa fuggire i nemici.

Pelle di Pietra (Abiurazione): riduzione del danno di 10/+5.

4•MANUALE DEL GIOCATORE

Rimuovi Cecità/Sordità (Divinazione): tutti gli alleati vicini vengono curati dalla cecità e dalla sordità.

Rimuovi maledizione (Abiurazione): tutte le maledizioni vengono rimosse dal bersaglio.

Scagliare maledizione (Trasmutazione): abbassa tutti i punteggi delle caratteristiche del bersaglio di 2.

Tempesta di ghiaccio (Invocazione): 3d6 danni contundenti e 2d6 da freddo.

Tentacoli neri di Evard (Evocazione): intrappola e attacca i nemici usando dei tentacoli.

Incantesimi da mago/stregone di quinto livello

Assorbitore energetico (Abiurazione): il bersaglio ottiene resistenza ai danni 40/- contro i danni elementali.

Blocca mostri (Ammaliamento): il mostro bersaglio viene paralizzato.

Congedo (Abiurazione): tutti gli associati del bersaglio vengono ricacciati indietro.

Cono di freddo (Invocazione): 1d6 danni da freddo per livello.

Dominare persone (Ammaliamento): il bersaglio cade temporaneamente sotto il controllo dell'incantatore.

Evoca creatura V (Evocazione): evoca una tigre crudele.

Legame planare inferiore (Evocazione): controlla o evoca un esterno.

Manto incantato inferiore (Abiurazione): assorbe fino a 1d4 + 6 livelli di incantesimi.

Nebbia Mentale (Ammaliamento): penalità di -10 ai tiri salvezza sulla Volontà finché si rimane all'interno della nebbia.

Nube mortale (Evocazione): uccide le creature con 3 DV o meno, le creature con 4-6 DV devono effettuare un tiro salvezza o morire.

Ombra di una Evocazione superiore (Illusione): evoca una variante ombra di numerosi incantesimi.

Regressione mentale (Divinazione): 1d4 danni all'Intelligenza per livello del bersaglio.

Scudo elementale (Invocazione): un anello di fuoco danneggia gli aggressori e offre all'incantatore resistenza del 50% a freddo o fuoco.

Vuoto mentale inferiore (Abiurazione): rende il bersaglio immune agli incantesimi di influenza mentale; rimuove qualsiasi incantesimo di questo tipo attivo su di lui.

Incantesimi da mago/stregone di sesto livello

Catena di fulmini (Invocazione): 1d6 danni per livello: fulmini secondari.

Cerchio di morte (Necromanzia): uccide 1d4 creature per livello.

Conoscenza delle leggende (Divinazione): bonus di +10 alle prove di Conoscenza, +1 per ogni due livelli dell'incantatore.

Dissolvere superiore (Abiurazione): versione più potente di Dissolvi Magie.

Evoca creatura VI (Evocazione): evoca un orso crudele.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Globo di invulnerabilità (Abiurazione): immunità agli incantesimi di 4° livello o inferiori.
Infrangere incantesimo superiore (Abiurazione): priva un mago nemico di fino a sei difese magiche.

Legame planare (Evocazione): evoca o controlla un esterno.

Nebbia acida (Evocazione): rallenta le creature nella nebbia e infligge danni da acido.

Ombre (Illusione): permette di evocare una variante ombra di Cono di Freddo, Palla di Fuoco, Pelle di pietra, Muro di fuoco o Evoca ombra.

Pelle di pietra superiore (Trasmutazione): riduzione al danno 20/·5.

Trasformazione di Tenser (Trasmutazione): l'incantatore diventa potente fisicamente.

Velocità di massa (Ammaliamento): tutti gli alleati vicini ottengono un'azione d'attacco extra per round e la loro velocità di movimento aumenta del 50%.

Visione del vero (Divinazione): vede attraverso incantesimi di Santuario e Invisibilità.

Volto eterico: riduzione del danno 20/·3 e immunità agli incantesimi di 2° livello o inferiori.

Incantesimi da mago/stregone di settimo livello

Controllare non morti (Necromanzia): domina una creatura non morta.

Dito della morte (Necromanzia): il bersaglio muore.

Evoca Creatura VII (Evocazione): evoca un elementale enorme di un tipo a caso.

Manto Incantato (Abiurazione): assorbe fino a 1d8 · 8 livelli di incantesimo.

Palla di fuoco ritardata (Invocazione): 1d8 danni da fuoco per livello; può ritardare l'esplosione finché il bersaglio non entra nell'area.

Parola del potere stordire (Divinazione): stordisce automaticamente un bersaglio singolo.

Protezione dagli incantesimi (Ammaliamento): bonus di ·8 a tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi.

Scudo d'ombra (Illusione): conferisce un bonus di ·5 alla CA, riduzione del danno di 10/·3; immunità agli effetti di morte e di energia negativa.

Spada di Mordenkainen (Trasmutazione): evoca una potente creatura che brandisce una spada.

Spruzzo Prismatico (Invocazione): effetti casuali che variano dal danno alla morte.

Incantesimi da mago/stregone di ottavo livello

Cecità e sordità di massa (Illusione): tutti i nemici vicini vengono accecati e assordati.

Charme di massa (Ammaliamento): tutte le creature vicine ottengono un bonus del 50% alla reputazione personale dell'incantatore ai loro occhi.

Creare non morti (Necromanzia): genera una creatura non morta.

Evoca creatura VIII (Evocazione): evoca un elementale maggiore di un tipo a caso.

Legame planare superiore (Evocazione): paralizza un esterno o evoca un esterno.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Nube incendiaria (Invocazione): 4d6 danni da fuoco a chi si trova all'interno della nube.

Orrido avvizzimento (Necromanzia): 1d8 danni da energia negativa per livello dell'incantatore.

Premonizione (Divinazione): riduzione del danno di 30/·5.

Vuoto mentale (Abiurazione): rende tutti gli alleati vicini immuni agli incantesimi e agli effetti di influenza mentale.

Incantesimi da mago/stregone di nono livello

Disgiunzione di Mordenkainen (Abiurazione): versione molto potente di Dissolvi Magie.

Dominare mostri (Ammaliamento): il mostro bersaglio cade temporaneamente sotto il controllo dell'incantatore.

Evoca creatura IX (Evocazione): evoca un elementale anziano di un tipo a caso.

Fatale (Illusione): uccide i nemici in un'area.

Fermare il tempo (Trasmutazione): l'incantatore può attaccare e lanciare incantesimi mentre il tempo nel resto del mondo rimane congelato.

Lamento della banshee (Necromanzia): tutti i nemici nell'area devono effettuare un tiro salvezza o morire.

Manto incantato superiore (Abiurazione): assorbe 1d12 · 10 livelli di incantesimo.

Parola del potere uccidere (Divinazione): le creature con meno di 100 punti ferita muoiono.

Portale (Evocazione): evoca un balor.

Risucchio di energia (Necromanzia): il bersaglio ottiene temporaneamente 2d4 livelli negativi.

Sciame di meteore (Invocazione): 20d6 danni a chiunque si trovi nell'area.

Trasformazione (Trasmutazione): in grado di trasformarsi in un drago, un gigante, un balor, uno slaad, o un golem.

Paladino

Incantesimi da paladino di primo livello

Benedizione: ·1 ai tiri per colpire e ai danni agli alleati vicini all'incantatore.

Contrastare elementi: resistenza ai danni 10/- contro tutte le forme di danno elementale.

Cura ferite leggere: 1d8 danni ·1 per livello curati.

Protezione dall'allineamento: il bersaglio riceve un bonus di ·2 alla CA, un bonus di ·2 ai tiri salvezza contro le creature di un allineamento particolare.

Resistenza: bonus di ·1 a tutti i tiri salvezza.

Virtù: 1 punto ferita temporaneo.





4•MANUALE DEL GIOCATORE

Incantesimi da paladino di secondo livello

Aiuto: il bersaglio riceve un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura: +1d8 punti ferita.

Forza straordinaria: la Forza della creatura bersaglio aumenta di 1d4 + 1.

Resistere agli elementi: resistenza ai danni 20/- contro tutte le forme di danno elementale.

Rimuovi paralisi: tutti gli effetti di paralisi e di blocco vengono rimossi dal bersaglio.

Splendore dell'aquila: il Carisma del bersaglio aumenta di 1d4 + 1.

Incantesimi da paladino di terzo livello

Cerchio magico contro l'allineamento: l'incantatore e gli alleati vicini ottengono +2 alla CA, +2 ai tiri salvezza e immunità agli incantesimi di influenza mentale dell'allineamento specifico.

Dissolvi magie: rimuove gli effetti magici dalle creature.

Pregheira: gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire, ai danni, alle abilità e ai tiri salvezza; il nemico riceve una penalità di -1 agli stessi.

Rimuovi cecità/sordità: tutti gli alleati vicini vengono curati dalla cecità e dalla sordità.

Incantesimi da paladino di quarto livello

Cura ferite gravi: 3d8 danni + 1 per livello curati.

Interdizione alla morte: il bersaglio è immune agli effetti e agli incantesimi di morte.

Libertà di movimento: il bersaglio diventa immune alla paralisi.

Neutralizza veleno: il bersaglio, se avvelenato, viene curato.

Ranger

Incantesimi da ranger di primo livello

Cura ferite leggere: 1d8 danni + 1 per livello curati.

Evoca creatura I: evoca un tasso crudele.

Intralciare: la vegetazione avvinghia i nemici intrappolandoli.

Unto: rallenta o butta a terra gli avversari.

Incantesimi da ranger di secondo livello

Blocca animali: l'animale bersaglio è paralizzato.

Evoca creatura II: evoca un cinghiale crudele.

Grazia felina: la Destrezza della creatura bersaglio aumenta di 1d4 + 1.

Protezione dagli elementi: resistenza ai danni 30/- contro tutte le forme di danno elementale.

Resistere agli elementi: resistenza ai danni 20/- contro tutte le forme di danno elementale.

Sonno: addormenta 2d4 DV di creature.



132

4•MANUALE DEL GIOCATORE

Incantesimi da ranger di terzo livello

Aiuto: il bersaglio riceve un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura: +1d8 punti ferita.

Cura ferite moderate: 2d8 danni + 1 per livello curati.

Epurare invisibilità: rimuove ogni forma di invisibilità dalle creature vicine.

Evoca creatura III: evoca un lupo crudele.

Neutralizza veleno: il bersaglio, se avvelenato, viene curato.

Rimuovi malattia: tutte le malattie vengono rimosse dal bersaglio.

Incantesimi da ranger di quarto livello

Autometamorfosi: in grado di trasformarsi in un pixie, un troll, un umber hulk, un ragno gigante o uno zombi.

Cura ferite gravi: 3d8 danni + 1 per livello curati.

Evoca creatura IV: evoca un ragno crudele.

Libertà di movimento: il bersaglio diventa immune alla paralisi.

ACQUISIRE LIVELLI ED ESPERIENZA

I rischi dell'avventura sono controbilanciati dalle ricompense: oggetti magici, forzieri del tesoro ed esperienza. Man mano che acquisisci esperienza, il tuo personaggio aumenterà di livello. I nuovi livelli conferiscono al personaggio nuove abilità, nuovi talenti, nuovi incantesimi e nuove capacità speciali. Man mano che il tuo personaggio aumenta di livello, ottiene anche le capacità necessarie per affrontare nuovi mostri.

AUMENTARE DI LIVELLO

I punti esperienza (PE) servono a indicare quanto ha imparato il tuo personaggio nel corso delle sue avventure. In termini di gioco, i PE sono una ricompensa per aver superato gli ostacoli e aver sconfitto i mostri incontrati. Il tuo personaggio riceve dei PE non appena sconfigge un mostro. La quantità dei punti ottenuti dipende dal livello del tuo personaggio e dalla relativa difficoltà dell'incontro. I PE vengono assegnati a tutti i membri del gruppo quando qualcuno del gruppo sconfigge un mostro. Alla fine di un'avventura particolarmente lunga, il tuo personaggio potrebbe ottenere anche dei punti esperienza della missione. Questi PE vengono distribuiti a tutti i membri del gruppo. Quando hai accumulato punti esperienza a sufficienza, il tuo personaggio acquisisce un nuovo livello.

Quando il tuo personaggio aumenta di livello riceve dei bonus al suo attacco base, ai suoi tiri salvezza base e alle sue abilità in base al livello di classe che scegli di acquisire. Vedi pagina 165 per la tabella di avanzamento dei punti esperienza.



133



Classe

Quando svolgi la procedura di avanzamento di livello, per prima cosa devi decidere se vuoi aumentare di livello in una classe che già possiedi o se acquisire un primo livello in una nuova classe. Se decidi di acquisire una nuova classe, diventando così un multiclasse, consulta pagina 135. Per aggiungere un nuovo livello a una classe esistente, selezionalo e clicca su OK.

Punteggi di caratteristica

Al 4°, 8°, 12°, 16° e 20° livello il personaggio può alzare i suoi punteggi delle caratteristiche di 1 punto.

Punti abilità

Ogni personaggio acquisisce a ogni livello dei punti abilità da spendere per incrementare le sue abilità. Un'Intelligenza elevata conferisce dei punti bonus, ma alzare l'Intelligenza a un livello successivo non conferisce dei punti abilità aggiuntivi retroattivamente. È solo il punteggio di Intelligenza del tuo personaggio nel momento in cui si trova quando deve effettuare il passaggio di livello che determina il numero di punti abilità ottenuti al nuovo livello.

Talenti

Il livello totale del personaggio stabilisce quando si acquisisce un nuovo talento. Al 3°, 6°, 9°, 12°, 15° e 18° livello il personaggio può scegliere un nuovo talento. I guerrieri e i maghi ottengono anche dei talenti aggiuntivi, come indicato nella descrizione delle loro classi.

Incantesimi

I personaggi in grado di lanciare incantesimi ottengono la capacità di lanciare incantesimi sempre più potenti man mano che progrediscono nel gioco. Ogni classe di incantatore dispone di una sezione di incantesimi al giorno sulla sua scheda di classe che mostra quanti incantesimi di un certo livello un personaggio può lanciare. Vedi la descrizione della classe del tuo personaggio per ulteriori dettagli.

Punti ferita

I punti ferita aggiuntivi del tuo personaggio vengono tirati a ogni nuovo livello e al risultato del tiro si aggiunge il bonus di Costituzione.

Privilegi di Classe

Ogni classe ottiene alcune capacità speciali man mano che aumenta di livello. Consulta la sezione delle capacità di classe a pagina 56 per avere informazioni più dettagliate.

PERSONAGGI MULTICLASSE

I personaggi iniziano con una classe, ma man mano che acquisiscono esperienza potresti scegliere di dotarli di una seconda o addirittura di una terza classe. I personaggi così sviluppati vengono chiamati multiclasse, e il sistema di gioco di NWN diventa estremamente flessibile grazie a questa opzione. Un mago, ad esempio, potrebbe acquisire vari livelli di guerriero e diventare una combinazione mago/guerriero. Aggiungere la classe del guerriero conferisce competenza nelle armi semplici e da guerra, tiri salvezza sulla Tempra migliori e così via, ma significa anche che il personaggio non avrà fatto progressi sulla via del mago come avrebbe potuto, avendo usato la sua esperienza nella nuova classe. In *Neverwinter Nights*, un personaggio può aggiungere una nuova classe dopo che ha raggiunto il 2° livello nella sua prima classe. I personaggi possono avere fino a un massimo di tre classi.

Livello di personaggio o Livello di classe

Il costo di acquisizione di un livello è basato sul livello di personaggio complessivo e non sui livelli di classe individuali. Il livello di personaggio è indicato dal livello totale dato dalla somma di tutti i livelli di classe del personaggio. Un guerriero di 10° livello e un ladro di 5° livello/mago di 5° livello possiedono entrambi 10 livelli di personaggio.

Il livello del personaggio viene usato per determinare quando si ottengono i talenti e le migliorie ai punteggi di caratteristica ed è sempre il livello di personaggio che definisce il costo in PE per acquisire un nuovo livello. Ad esempio, un guerriero di 10° livello/chierico di 2° livello necessita della stessa quota in PE sia che voglia passare all'11° livello di classe di guerriero sia che preferisca passare al 3° livello di classe di chierico.

NOTA: un personaggio a *Neverwinter* può avere un totale massimo di 20 livelli di personaggio, divisi tra tutte le sue classi. I livelli possono essere distribuiti in qualsiasi combinazione, ma la loro somma non può superare 20. Ad esempio, un personaggio potrebbe finire per essere un guerriero di 15° livello/mago di 3° livello/ladro di 2° livello, o un chierico di 10° livello/bardo di 10° livello.

Un personaggio multiclasse ottiene i Dadi vita da ogni classe mentre aumenta di livello e i bonus individuali di ogni classe per l'attacco e i tiri salvezza base sono cumulativi. Inoltre, il personaggio mantiene e può accedere ad abilità da ogni sua classe. Quando un personaggio multiclasse acquisisce un livello in una classe, spende i punti abilità di quel livello come un membro di quella classe. Il personaggio riceve i talenti ogni tre livelli di personaggio, indipendentemente dal livello di classe individuale, mentre l'aumento alle caratteristiche avviene ogni quattro.

NOTA: alcuni privilegi di classe non funzionano in modo ottimale con abilità o privilegi di classe di altre classi. Ad esempio, anche se i ladri sono competenti nell'uso delle armature leggere, un ladro/mago subisce comunque le probabilità di fallimento degli incantesimi se indossa un'armatura.



Esperienza per i personaggi multiclasse

Se le classi del tuo personaggio multiclasse sono più o meno dello stesso livello (non differiscono di più di un livello l'una dall'altra), allora le necessità delle due classi sono equilibrate. Un personaggio multiclasse subisce una penalità del 20% in PE per ogni classe che non rientra nel margine di 1 livello dal suo livello di classe più alto. Queste penalità vengono applicate dal momento in cui il personaggio aggiunge una nuova classe o porta un suo livello di classe troppo in alto. Ad esempio, un mago di 4° livello/ladro di 3° livello non subisce alcune penalità, ma se il personaggio porta il suo livello di mago al 5°, da allora in poi subirebbe una penalità del 20% da quel punto in avanti finché i suoi livelli non tornassero di nuovo quasi pari.

Razze e PE per multiclasse: la classe preferita di una razza non conta agli scopi di calcolare la penalità del 20% in PE per un personaggio. Ad esempio, uno gnomo di 11° livello (un ladro di 9° livello/illusionista di 2° livello) non subisce alcuna penalità in quanto ha una sola classe non preferita (il mago è la classe preferita degli gnomi). Immaginiamo che arrivi al 12° livello e che acquisisca un livello di guerriero alle sue classi, diventando un ladro di 9° livello/illusionista di 2° livello/guerriero di 1° livello. Subirà una penalità del 20% in PE ai futuri punti esperienza guadagnati dal momento che il suo livello di guerriero è molto più basso del suo livello da ladro.

Un nano guerriero di 7° livello/chierico di 2° livello, non subisce alcuna penalità, nemmeno quando aggiunge il 1° livello di ladro alla sua classe, dal momento che le sue classi di chierico e di ladro sono distanti solo 1 livello l'una dall'altra e il guerriero è la classe preferita dei nani.

La classe di più alto livello di un umano o di un mezzelfo viene sempre considerata la sua classe preferita al fine di calcolare la penalità per i multiclasse.

Limitazioni dei multiclasse

Un personaggio non può diventare un multiclasse acquisendo una classe che comporterebbe conflitti di allineamento. Ad esempio, un druido non potrebbe acquisire un livello di paladino, dal momento che il druido deve rimanere neutrale e il paladino deve essere legale buono. Analogamente, un personaggio non può continuare ad acquisire livelli in una classe se non appartiene più a un allineamento appropriato per quella classe. Ad esempio, se un barbaro diventa di allineamento legale neutrale, non può più acquisire livelli come barbaro finché il suo allineamento non diventa di nuovo non legale.

EQUIPAGGIAMENTO, OGGETTI MAGICI E TESORI

ARMATURE E SCUDI

Esistono nove tipi diversi di armature a Neverwinter Nights. Più alto è il valore della CA dell'armatura, migliore è la protezione che offrirà dagli attacchi. Tuttavia, le buone protezioni hanno un costo. Gli incantatori arcani rischiano il fallimento degli incantesimi quando tentano di lanciaarli indossando un'armatura. Ulteriori dettagli sono indicati nell'Appendice A (pagina 157).

Tessuto

CA 0: pezzi o armature complete fatti di questo materiale offrono ben poca protezione, non diversa dai normali abiti o dai semplici stracci.

Armatura leggera

CA 1: protezione equivalente al tessuto imbottito.

CA 2: protezione equivalente al cuoio indurito.

CA 3: protezione equivalente al cuoio borchiato o alla pelle.

Armatura media

CA 4: protezione equivalente alla corazza a scaglie.

CA 5: protezione equivalente alla cotta di maglia.

Armatura pesante

CA 6: protezione equivalente alla corazza di maglie o a strisce.

CA 7: protezione equivalente alla mezza armatura.

CA 8: protezione equivalente all'armatura completa.

Scudo piccolo

Se usato in modo adeguato, uno scudo piccolo può offrire protezione leggera con ben poco ingombro per chi lo impugna.

Bonus alla CA: + 1

Scudo grande

Uno scudo grande è una protezione efficace per l'avventuriero che può reggere un peso e un ingombro aggiuntivo.

Bonus alla CA: + 2

Scudo Torre

Lo scudo torre è un vero e proprio muro protettivo, sebbene sia piuttosto ingombrante da portare con sé in un'avventura.

Bonus alla CA: + 3



4•MANUALE DEL GIOCATORE

ARMI

Esistono molte armi tra cui scegliere, di qualità assortita. Le qualità specifiche vengono riassunte nella tabella dell'Appendice A (pagina 157), mentre qui di seguito viene fornita una breve descrizione.

Colpi critici: ogni arma ha una portata di minaccia, una serie di numeri come 19-20/x2. Un valore estremamente importante, in quanto determina quanto spesso l'arma mette a segno un colpo critico e quanti danni infligge quando questo accade. L'arma minaccia un colpo critico quando il tiro del dado per colpire rientra nella prima serie di numeri (vale a dire 19 o 20 in questo caso).

Per vedere se si tratta davvero di un colpo critico, il tuo personaggio tira di nuovo usando gli stessi modificatori. Se anche questo colpo va a segno, il colpo è critico. Quando questo accade, si tira il danno indicato dal secondo numero (in questo caso si tira il danno due volte: x2). Le varie armi hanno portate della minaccia e moltiplicatori dei danni critici diversi.

Taglia dell'arma: Le armi possono appartenere a quattro taglie diverse. Queste taglie influenzano la taglia della creatura (vedi pagina 157, 158, 159) che può usare quest'arma e il modo in cui può farlo.

Minuscola: viene considerata un'arma leggera e a una mano per le creature di taglia Piccola o superiore.

Piccola: viene considerata un'arma a una mano per le creature di taglia Piccola come gli halfling e gli gnomi.

Media: viene considerata un'arma a due mani per le creature di taglia Piccola come gli halfling e gli gnomi. Le creature di taglia Media possono impugnare le armi di taglia Media con una mano.

Grandi: le creature di taglia Piccola come gli halfling e gli gnomi, non possono impugnare armi Grandi. Gli umani e le altre creature di taglia Media possono impugnarle a due mani. Le creature più grandi, come i giganti, possono impugnare le armi Grandi a una mano.

Combattere con due armi: se impugni una seconda arma con la mano secondaria, ottieni un attacco extra per round con quell'arma. Riceverai una penalità di -6 ai tuoi tiri per colpire con la mano primaria e una penalità di -10 a quelli con la mano secondaria. Esistono veri modi per ridurre queste penalità (riassunti nella tabella a pagina 162). Inoltre, esiste il talento Combattere con due armi migliorato, che consente un secondo attacco con la mano secondaria, a una penalità aggiuntiva per colpire di -5.

Armi doppie: usare un'arma doppia è equivalente a usare due armi (la mano secondaria va considerata come se impugnasse un'arma leggera).

Danni dell'arma secondaria: qualsiasi arma usata con la mano secondaria ottiene solo la metà del bonus della Forza al suo attacco.

4•MANUALE DEL GIOCATORE

Danni delle armi a due mani: le armi impugnate a due mani usufruiscono di un bonus pari a una volta e mezzo il normale bonus di Forza.

Semplici - Mischia

Attacco senz'armi: un attacco sferrato coi pugni o coi calci.

Bastone ferrato: questo è un grande pezzo di legno pesante e massiccio.

Falcetto: il falcetto di un contadino, modificato per essere utilizzato come un'arma.

Fionda: la fionda lancia dei proiettili di piombo.

Lancia: la lancia è ideale per gli attacchi in affondo.

Mazza: una mazza è un'arma pesante, fatta di metallo e ideale per schiacciare gli avversari.

Morning star: quest'arma semplice è un incrocio tra un randello e un'arma chiodata.

Pugnale: un'arma piccola e facile da nascondere, ottima come arma secondaria.

Randello: un grosso pezzo di legno usato per sferrare attacchi contundenti.

Semplici - A distanza

Balestra leggera: quest'arma va usata a due mani, indipendentemente dalla taglia del personaggio. Spara dei quadrelli.

Balestra pesante: quest'arma va usata a due mani, indipendentemente dalla taglia del personaggio. Spara dei quadrelli. Infligge più danni rispetto alla balestra leggera.

Dardo: un'arma simile a una freccia con la punta rinforzata per calibrare il tiro.

Da guerra - Mischia

Alabarda: un'arma grande dotata di una lama tagliente e di una punta perforante.

Ascia bipenne: quest'ascia, grande e pesante, è l'arma preferita dei barbari, o di chiunque voglia infliggere danni ingenti.

Ascia da battaglia: l'ascia da battaglia è l'arma da mischia più comune presso i nani.

Ascia: questa piccola ascia è ottima come arma secondaria.

Martello da guerra: un maglio a una mano dotato di una testa grossa e pesante.

Martello leggero: una piccola arma da sfondamento.

Mazzafrusto, leggero o pesante: un mazzafrusto è composto da una robusta impugnatura di legno con attaccata una sfera di metallo. La versione pesante infligge più danni.

Scimitarra: la lama ricurva di quest'arma la rende ancora più affilata.

Spada bastarda: una spada a due mani.

Spada corta: questa spada è popolare come arma secondaria, o come arma primaria per i personaggi Piccoli.

Spada lunga: una lama semplice e lineare, l'arma preferita dai combattenti più pratici.

Spadone: un'arma affidabile e potente e una delle migliori armi da mischia disponibili.

Stocco: anche se non è un'arma piccola, le creature di taglia Media possono usare lo stocco come se lo fosse, il che lo rende un'ottima arma secondaria.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Da guerra - A distanza

Arco corto: servono almeno due mani per usare quest'arco, indipendentemente dalla taglia.

Arco lungo: servono almeno due mani per usare quest'arco, indipendentemente dalla taglia. Gli archi lunghi infliggono più danni di quelli corti.

Ascia da lancio: l'ascia da lancio è stata attentamente bilanciata per essere lanciata, sacrificando la resistenza alla precisione.

Esotiche - Mischia

Ascia doppia: quest'ascia ha due teste ed è un'arma comune presso gli orchi. Questa è un'arma doppia.

Falce: la falce è bilanciata e rinforzata per il combattimento e può compiere attacchi taglienti e perforanti devastanti.

Kama: un monaco che usa una kama può colpire usando il suo attacco base senz'armi, incluso il suo numero più alto di attacchi per round.

Kukri: un pugnale lungo dalla lama ricurva.

Katana: quest'arma esotica in molti aspetti è simile alla spada bastarda, ma può essere impugnata anche a una mano.

Mazza doppia: la mazza doppia è un tentativo di combinare la versatilità del bastone ferrato col micidiale potere della mazza. Questa è un'arma doppia.

Shuriken: piccole armi da lancio.

Spada a due lame: due lame gemelle si protendono da entrambe le estremità dell'impugnatura. Questa è un'arma doppia.

Oggetti vari

Amuleti/Collane: gli amuleti sono collane dotate di simboli e decorazioni molto visibili. Molti sono ornamentali, ma alcuni sono infusi di magia.

Anelli: gli anelli solitamente vengono indossati al dito come ornamenti, ma alcuni racchiudono potenti magie.

Aarnesi da scasso: grimaldelli, passepartout e altri strumenti assortiti per permettere al personaggio di aprire le serrature di porte e forzieri.

Aarnesi per le trappole: questi oggetti speciali permettono a chiunque possieda l'abilità di piazzare trappole di collocare dei meccanismi mortali. Esistono molti tipi di trappole, che vanno dalle esplosioni di fuoco alle nuvole di gas.

Bracciali: i bracciali fanno parte di molte armature, ma non aggiungono alcuna protezione ad esse, a meno che non siano magici.

Cinture: le cinture si indossano alla vita, ma non aggiungono alcuna protezione all'armatura di base, a meno che non siano magiche o dotate di altre caratteristiche insolite.

Elmi: esistono elmi di ogni tipo e stile, ma tutti offrono una protezione limitata alla testa al costo di una percezione leggermente ridotta. Per indossare un elmo un personaggio deve essere Competente nelle armature medie o pesanti. Gli elmi proteggono dai colpi critici.



4•MANUALE DEL GIOCATORE

Guanti d'arme: i guanti d'arme fanno parte di molte armature, ma non aggiungono alcuna protezione ad esse, a meno che non siano magici.

Borsa del guaritore: una borsa del guaritore permette al personaggio di usare l'abilità Guarire su se stesso o sugli altri. Le borse del guaritore possono curare punti ferita perduti, curare malattie o rimuovere veleni.

Mantelli: i mantelli sono semplici vesti in tessuto usati per proteggere chi li indossa dal brutto tempo e dai rischi dell'aperta campagna.

Stivali: esistono molti tipi di stivali, dalle funzioni più disparate, ma non aggiungono alcuna protezione all'armatura di base, a meno che non siano magici o dotati di altre caratteristiche insolite.

Borse e scatole: esistono molti contenitori che possono essere trasportati nell'inventario. Servono a conservare assieme oggetti di natura simile. È sufficiente trascinare gli oggetti all'interno del contenitore. Puoi accedere al contenuto del contenitore selezionando l'opzione Apri dal menu delle opzioni.

Belladonna: ingerire quest'erba conferisce un bonus di +5 alla CA contro i mutaforma, come i lupi mannari e i topi mannari.

Aglio: ingerire quest'erba dall'odore fortissimo conferisce un bonus di +2 al tiro per colpire contro i non morti per un minuto. Tuttavia infligge anche una penalità di -1 al Carisma per la durata dell'effetto.

Oggetti magici

Esistono molti oggetti magici di tutti i tipi disseminati per tutto Neverwinter Nights. Scoprirai di sicuro alcune armi magiche (che conferiscono dei bonus ai tiri per colpire e ai danni, oltre ad altre proprietà); armature magiche (che incrementano il bonus alla CA dell'armatura), pozioni (in varie forme, di solito a scopi curativi); pergamene (oggetti assai utili per gli incantatori e il solo modo per i maghi di ottenere nuovi incantesimi); altre classi possono trovare pergamene semplicemente in grado di lanciare incantesimi); bacchette, bastoni e verghe (tutti oggetti che forniscono poteri magici a esaurimento a molti incantatori).

Conoscenze

A meno che non siano stati acquistati in un negozio, tutti gli oggetti magici all'inizio sono privi di identificazione. Più un oggetto è potente e costoso, più è difficile da identificare (come riassunto nella tabella a pagina 162).

Esistono molti modi per identificare un oggetto:

- Metti molti punti nella tua abilità Conoscenze. Più alto è il tuo modificatore in questa abilità, più oggetti puoi identificare automaticamente.
- Lancia l'incantesimo Identificare (o usa una pergamena di Identificare) se sei un incantatore arcano. Questo incantesimo amplifica temporaneamente la tua abilità Conoscenze.





4•MANUALE DEL GIOCATORE

- Paga un negozio per identificare l'oggetto per conto tuo. Per fare questo esamina l'oggetto in un negozio e poi clicca sul pulsante Identifica. Dovrai pagare una quota per questo servizio, ma l'oggetto verrà identificato e diventerà utilizzabile.

Bottino

Quelli che seguono sono pochi esempi dei molti oggetti magici che scoprirai nel corso delle tue avventure.



Angurvadal o Lama infuocata: le lame di questo tipo provengono dalla forgia di Raegik Hammerhold, un fabbro di Rashemar che si rifiutava di rivelare il segreto del suo operato a chiunque tranne il suo apprendista. Non è chiaro perché esistano tante copie di Angurvadal, ma si sa per certo che non ne vengono più prodotte. Raegik scoprì che il suo studente era in contatto coi Maghi rossi di Thay, e pare essere morto nella battaglia che ne seguì.



Stelle di Ojy-do: Ojy era la guida spirituale del villaggio di Golden, ma si ritrovò a dover fungere da fabbro quando un gruppo di banditi assalì la comunità. Forgiò queste e altre armi affinché i difensori potessero rispondere agli attacchi e nonostante non fosse abile nella lavorazione dei metalli, rese grazie ai suoi spiriti guida per ogni colpo andato a segno del suo martello. Il fatto che queste stelle ancora esistano è una prova della forza della sua fede.



Armatura del drago bianco: è leggera, forte ed estremamente resistente al freddo. Queste armature sono estremamente ricercate, ma pochi fabbri sono disposti a forgiarle. I materiali necessari sono rari e pericolosi da ottenere e i draghi hanno la memoria lunga quando si tratta dei loro simili. Molti fabbri preferiscono non rischiare di essere associati al commercio della pelle di drago.

COSTRUIRE
LE PROPRIO
AVVENTURA





5•COSTRUIRE LE PROPRIE AVVENTURE

IL GRUPPO STRUMENTI

Per cominciare a usare il Gruppo Strumenti di Neverwinter Nights, seleziona Gruppo Strumenti dal menu d'avvio del gioco o semplicemente esegui il file nwtoolset.exe dalla cartella che contiene il gioco.

PANORAMICA DELL'INTERFACCIA



5•COSTRUIRE LE PROPRIE AVVENTURE

Schema del Gruppo Strumenti

Regione	Descrizione
Menu Principale	Il menu principale contiene i comandi usati per controllare il gruppo strumenti
Barra degli strumenti	La barra degli strumenti contiene i comandi usati più di frequente.
Contenuti del modulo	Elenca le aree del modulo, le conversazioni e gli script. Espandendo un'area della lista ti permette di ispezionare i suoi contenuti senza bisogno di caricarla.
Visualizzazione dell'area	Questa è l'area che viene modificata attualmente.
Tavolozza	La tavolozza serve a inserire l'indicatore della posizione di partenza, il terreno e i progetti standard e personalizzati degli oggetti di gioco.
Messaggi / Feedback	Fornisce le indicazioni su ciò che sta succedendo nel programma.
Barra di stato	Mostra i suggerimenti, i riquadri e le istanze degli oggetti di gioco.
Anteprima degli oggetti	Questo pannello ti permette di visualizzare un'anteprima degli oggetti attualmente selezionati nella Visualizzazione dell'area, nei Contenuti del modulo o nella Tavolozza.

MODALITÀ DI VISUALIZZAZIONE DELL'AREA

Quando interagisci con la visualizzazione dell'area è per manipolare il terreno o le istanze degli oggetti del gioco. Verrà automaticamente attivata la modalità appropriata quando selezioni una tavolozza o clicchi due volte sull'istanza di un oggetto nella lista dei contenuti del modulo. Puoi anche alternare manualmente tra le modalità selezionando il comando appropriato nel menu Visualizza / Visualizza area o premendo il pulsante appropriato sulla barra degli strumenti.

MODULI

Tutti i moduli richiedono per lo meno un'area e una posizione di partenza valida prima di poter essere salvati ed eseguiti nel gioco.

Per creare un nuovo modulo, basta selezionare il comando File / Nuovo dal menu principale o premere il pulsante Crea un nuovo modulo sulla barra degli strumenti. Verrà così aperta



5. COSTRUIRE LE PROPRIE AVVENTURE

una Creazione guidata di un nuovo modulo, che è progettata per aiutarti a creare rapidamente tutto ciò che è necessario al gioco per eseguire il tuo modulo.

AREE

Le aree sono dove avvengono tutte le azioni nel tuo modulo. Esse sono costituite dai riquadri che sono raggruppati in temi (chiamati set di riquadri) come le foreste, i dungeon, o gli interni delle città; un'area può utilizzare soltanto i riquadri di un singolo set di riquadri. Le aree contengono anche tutti gli oggetti con cui potranno interagire i giocatori, come le creature, gli oggetti e gli oggetti posizionabili. Altri tipi di oggetti sono disponibili per aiutarti ad aggiungere un po' di spessore alla tua area.

Dopo aver usato la Creazione guidata di un nuovo modulo, ci sarà almeno un'area nel tuo modulo. Se desideri aggiungerne altre basta selezionare il comando Creazioni guidate / Creazione guidata dell'area dal menu principale.

Spostarsi - Controlli della visuale

Prima di tutto, devi selezionare un'area da modificare. Clicca due volte sull'area desiderata dal pannello dei Contenuti del modulo o seleziona il comando Apri dal menu contestuale. Verrà aperta l'area mostrata nella Visualizzazione dell'area.

Puoi spostare la visuale per cambiare l'angolo in cui stai visualizzando l'area usando i pulsanti sulla barra degli strumenti di controllo della visuale, disponibile selezionando Visualizza / Pannelli d'interfaccia / Comandi della visuale. Inoltre mentre tieni premuto il tasto Ctrl puoi usare il pulsante sinistro del mouse per spostare la visuale e il pulsante destro per ruotarla.

Strumenti

Per manipolare l'aspetto dei riquadri particolari dell'area e le loro proprietà, la Visualizzazione dell'area deve essere nella modalità Terreno. Selezionando la tavolozza Terreno a destra della finestra principale dell'applicazione si attiverà automaticamente la modalità Terreno nella Visualizzazione dell'area.

Pennelli del terreno

Il terreno è costituito dai tipi base dell'ambiente del gruppo di riquadri dell'area. Mentre dipingi con un pennello del terreno, i riquadri verranno selezionati casualmente per adattarsi alla zona circostante.

Pennelli delle caratteristiche

Le caratteristiche sono degli aspetti da riquadro singolo o multiplo che devono essere esplicitamente posizionati. Alcune caratteristiche possono creare automaticamente degli oggetti associati, come le porte. Per rimuovere una caratteristica, basta selezionare uno dei riquadri ed eliminarlo o utilizzare la gomma. Se la caratteristica aveva un oggetto associato, ti verrà richiesto se vuoi eliminarlo.



5. COSTRUIRE LE PROPRIE AVVENTURE

Gomma

La gomma rimuove rapidamente le caratteristiche e certi tipi di terreno.

Feedback

Durante i tuoi tentativi di dipingere un terreno e di applicare delle caratteristiche a un'area riceverai un feedback che indica se le modifiche funzionano o no con lo schema attuale dell'area. In generale, lo spazio da riempire cambierà colore se il riquadro non è valido prima del tuo tentativo di riempirlo o se l'operazione di riempimento sembra valida ma non riesce, comparirà una cornice attorno ai riquadri che stanno causando problemi.

Proprietà dell'area

La finestra delle proprietà dell'area per l'area attuale può essere aperta usando il comando Visualizza / Proprietà dell'area dal menu principale o selezionando l'area desiderata nel pannello dei Contenuti del modulo e selezionando il comando Proprietà dal menu contestuale. Nota che non è necessario aprire un'area prima di manipolare le sue proprietà.

Illuminazione

Tra le diverse proprietà disponibili per personalizzare l'area, hai il controllo sui colori ambientali, diffusi e della nebbia, sia del sole che della luna. Qualsiasi modifica all'illuminazione farai alle proprietà dell'illuminazione dell'area attuale sarà immediatamente visibile nella Visualizzazione dell'area.

Puoi completare l'illuminazione generale dell'area usando le luci specifiche dei riquadri. Vedi oltre.

Tempo atmosferico

Puoi applicare degli effetti atmosferici come il vento, la pioggia e i fulmini alle tue aree. Gli effetti atmosferici non vengono mostrati nella Visualizzazione dell'area.

Audio

Puoi impostare delle musiche e dei suoni specifici nell'area.

Proprietà del riquadro

Per accedere alle proprietà di un riquadro specifico, seleziona i comandi Proprietà dal menu contestuale del riquadro selezionato.

Animazioni

Alcuni riquadri contengono delle animazioni. Le animazioni del riquadro non vengono mostrate nella Visualizzazione dell'area.

Illuminazione

I riquadri hanno due luci principali e fino a due sorgenti luminose.

Collegare le aree

Le aree vengono collegate usando le porte, gli attivatori di transizioni d'area o gli attivatori standard per cui puoi scrivere uno script personalizzato.





5. COSTRUIRE LE PROPRIE AVVENTURE

OGGETTI

I giocatori interagiranno con gli oggetti che collocherai nelle aree. Gli oggetti si trovano sulle Tavolozze, che sono visibili soltanto quando viene visualizzata un'area, a destra della finestra principale dell'applicazione. Seleziona un oggetto dalla tavolozza e collocalo nell'area alla posizione desiderata. Per inserire più oggetti basta tenere premuto il tasto Maiusc. Se vuoi annullare un'operazione di inserimento dopo che hai selezionato qualcosa dalla tavolozza, basta premere il tasto Esc. La lista degli oggetti attualmente presenti nell'area, raggruppati per tipo, si trova nel pannello dei Contenuti del modulo a sinistra della finestra principale dell'applicazione.

Per interagire con gli oggetti collocati nell'area, la Visualizzazione dell'area deve essere in modalità Oggetto.

Selezione di Oggetti / Proprietà / Spostamenti

Per selezionare un oggetto, cliccaci sopra nella Visualizzazione dell'area. L'accesso alle proprietà dell'oggetto è disponibile dal comando Proprietà del menu contestuale dell'oggetto nella Visualizzazione dell'area. Puoi aggiungere un oggetto a quelli attualmente selezionati tenendo premuto il tasto Maiusc mentre lo selezioni. Per spostare un oggetto basta trascinarlo nella Visualizzazione dell'area. Un oggetto può essere ri-orientato tenendo premuto il tasto Maiusc mentre lo trascini usando il pulsante destro del mouse.

Tavolozza standard o tavolozza personalizzata

Ogni oggetto dispone di due tavolozze, quella standard e quella personalizzata. La tavolozza standard contiene gli oggetti che sono disponibili in tutti i moduli. La tavolozza personalizzata contiene gli oggetti fatti dal creatore del modulo, che sono disponibili soltanto per il modulo attuale.

Creature / Oggetti / Posizionabili

Questi sono gli oggetti che vedranno i personaggi e con cui interagiranno dopo che li avrai inseriti.

Transizioni d'area / Incontri / Attivatori

Questi sono gli oggetti che i personaggi non potranno vedere ma con cui interagiranno dopo che li avrai inseriti. Questi oggetti richiedono la creazione di un poligono nell'area per definire la regione in cui verranno applicati. Una volta che i vertici del poligono saranno stati collocati, fai doppio clic nella Visualizzazione dell'area per chiudere il poligono.

Mercanti / Suoni / Tappe

Questi sono gli oggetti che i giocatori non potranno vedere o con cui non potranno interagire dopo che li avrai inseriti. Usa il NWScript per interagire con questi oggetti nel momento dell'esecuzione.



5. COSTRUIRE LE PROPRIE AVVENTURE

CONVERSAZIONI

L'editor di conversazioni, accessibile dal menu Strumenti e dalle finestre di proprietà di certi oggetti di gioco, ti permette di guidare la trama della tua avventura. Tramite le conversazioni dei PNG potrai fornire ai tuoi personaggi dei compiti e delle ricompense per il loro completamento. Le conversazioni vengono rappresentate con un albero, in cui ogni nodo rappresenta una frase relativamente completata da un PNG o da un giocatore.

Testo

Questo è il testo che compare al giocatore durante il gioco. Dato che il testo deve essere inviato dal server a ognuno dei computer client, è meglio mantenere una bassa quantità di testo per ogni singolo nodo: c'è un limite di 1024 caratteri.

Interlocutore

L'interlocutore identifica l'oggetto che sta parlando in quel momento, che sia il Possessore (owner) della conversazione, un giocatore o qualche altro oggetto. Se stai modificando un file di conversazione dalla finestra di proprietà della creatura, l'editor delle conversazioni presume che la creatura sia il PNG Possessore.

Condizioni

Puoi restringere l'occorrenza di un nodo scrivendo uno script che venga valutato al momento dell'esecuzione prima che il nodo compaia al giocatore. Se lo script restituisce TRUE, il nodo comparirà, altrimenti il nodo non apparirà durante il gioco. Abbiamo incluso una Creazione guidata degli script per aiutarti a creare gli script delle condizioni più comuni, basati su criteri come la razza, la classe o i punteggi delle caratteristiche del giocatore.

Azioni

Puoi anche inserire in uno script le azioni che verranno compiute quando viene selezionato un nodo. Abbiamo incluso una Creazione guidata degli script per aiutarti a creare gli script delle azioni più comuni.

I nostri script generici

Gli script generici che sono collegati all'operato della maggior parte delle creature vengono influenzati dallo script OnSpawnIn (nw_c2_default9) e dal loro script Definito dall'utente (nw_c2_defaultd). Dai un'occhiata a questi script per vedere come puoi modificare il comportamento con un minimo sforzo.





5•COSTRUIRE LE PROPRIE AVVENTURE

CREAZIONE DEGLI SCRIPT

Non bisogna ignorare la potenza del NWScript nell'influenzare il comportamento del gioco. Gli script vengono creati usando l'editor degli script, accessibile dal menu Strumenti e dalla casella Eventi della finestra delle proprietà per gran parte degli oggetti del gioco. Gli script vengono assegnati a dei gestori specifici degli eventi e vengono eseguiti dal gioco quando si presentano questi eventi.

Non c'è bisogno che crei degli script per far succedere le cose nel gioco. Gli oggetti sulla Tavolozza standard sono già forniti di script per farli comportare nella maniera aspettata. Qualsiasi modifica fatta a questi script influenzerà soltanto il modulo attuale.

CONVENZIONI PER I NOMI

Per interferire il meno possibile con i dati esistenti di BioWare (aree, script, conversazioni ecc.), evita di chiamare i tuoi dati con i prefissi NW__ o M. I dati con il prefisso NW__ sono 'globali' e disponibili per tutti i moduli. I dati con il prefisso M sono disponibili soltanto per un modulo particolare (ad esempio i dati del Capitolo 1 cominciano con M1). Per essere sicuro che il tuo lavoro non interferisca con il materiale futuro di BioWare, evita anche che i nomi dei file comincino con una X.

SUGGERIMENTI E TRUCCHI

Ecco alcune delle cose più comuni che potresti voler fare:

Punti Esperienza: Neverwinter Nights fornisce circa il 10% dei punti esperienza suggeriti dalle regole di D&D dato che in un gioco di ruolo per computer il giocatore combatte con più creature di quanto non lo faccia nel gioco in versione cartacea. Tuttavia, sotto le Proprietà del modulo, puoi aggiustare questa percentuale (verso l'alto o verso il basso).
Morto e morente: due script degli eventi del modulo, OnPlayerDeath e OnPlayerDying possono essere sovrascritti per cambiare il modo in cui muore il giocatore. Guarda gli 'effetti' nello NWScript per alcune idee su ciò che puoi fare quando un personaggio è moribondo o morto.

Aree selvagge: per impostare delle aree per il Passo senza tracce e il Senso della natura bisogna impostare i flag dell'area come segue (Interno, Naturale e In superficie—questa è la nostra definizione di area selvaggia)

MAGGIORI INFORMAZIONI

Leggi la guida on-line del Gruppo Strumenti Aurora di Neverwinter Nights e il Manuale di Riferimento per maggiori informazioni.



5•COSTRUIRE LE PROPRIE AVVENTURE

IL DUNGEON MASTER

COMINCIARE IL GIOCO COME DUNGEON MASTER

Per cominciare il gioco in modalità Dungeon Master lancia l'eseguibile Dungeon Master. Noterai che le schermate di gioco saranno leggermente differenti. Cominciare il gioco, però, è come per il gioco normale. Il client del DM è composto da due componenti maggiori, il Creatore e il Gestore.

CREATORE

Il creatore ti permette di creare delle istanze di progetti registrati nel modulo attuale. Creature, Oggetti, Incontri, Tappe, Attivatori, Portali e Oggetti posizionabili possono essere creati in questo modo.

Attivare il creatore

Ci sono due modi per attivare il creatore

1. Premere il tasto 'B' sulla tastiera.
2. Premere il pulsante 'creatore' sulla barra del DM.

Creare un singolo oggetto

Per creare un singolo oggetto seleziona l'oggetto nel gestore e premi il pulsante Crea. Il cursore diventerà il cursore di bersaglio. A questo punto clicca sul terreno dove desideri creare l'oggetto.

Creare diversi oggetti assieme

Per creare un singolo oggetto seleziona l'oggetto nel gestore e premi il pulsante Crea. Il puntatore diventerà il puntatore di bersaglio. A questo punto tieni premuto il tasto Maiusc e clicca sul terreno dove desideri creare l'oggetto. Il puntatore resterà nella modalità di bersaglio e potrai continuare a creare altre istanze dell'oggetto.





5•COSTRUIRE LE PROPRIE AVVENTURE

GESTORE



Attivare il gestore

Ci sono due modi per attivare il gestore

1. Premere il tasto N sulla tastiera.
2. Premere il pulsante Gestore sulla barra del DM.

Selezione multipla

Puoi selezionare più di un oggetto allo stesso tempo nel gestore. Per far ciò, tieni premuto il tasto Maiusc mentre clicchi sulle creature.

Azioni del gestore

Vai a

L'azione Vai a sposterà l'avatar del Dungeon Master verso l'oggetto selezionato. Nel caso di un'area, l'avatar del Dungeon Master verrà spostato al centro dell'area.

Uccidi

L'azione Uccidi ucciderà le creature e distruggerà gli altri oggetti. Nel caso delle creature, verrà attivato l'evento OnDeath. Le creature invulnerabili non possono essere uccise.

Salta

L'azione Salta fa appunto saltare la creatura selezionata nel punto scelto. Dopo che è stato premuto il pulsante Salta, il gioco entrerà nella modalità bersaglio. A questo punto, clicca sul terreno dove vuoi che la creatura venga fatta saltare.

5•COSTRUIRE LE PROPRIE AVVENTURE

Cura (solo creature)

Cura la creatura selezionata al massimo dei suoi punti ferita.

Limbo

Sposta l'oggetto selezionato nell'area limbo. Mentre si trovano nel limbo, gli oggetti non godono di nessuna IA. Per rimuovere un oggetto dal limbo, usa l'azione Salta.

Esamina

Apri il pannello esamina per l'oggetto selezionato.

Assumi il controllo

Prende possesso dell'oggetto selezionato. Possedere una creatura è simile a possedere un famiglia nel gioco regolare. La funzionalità da DM viene rimossa per la durata del possesso. Per uscire dal possesso, clicca col pulsante destro sulla creatura posseduta e seleziona Libera creatura dal menu delle opzioni.

Assumi il controllo a pieno potere

Come sopra, ma viene mantenuta la funzionalità da DM.

Riposa (solo creature)

Ripristina tutti gli incantesimi e i punti ferita per la creatura selezionata.

Invulnerabile

Attiva il flag di trama nell'oggetto, rendendolo immune alla morte e ai danni.

Cerca per nome

Cerca un oggetto specifico secondo il nome. Se viene trovato, verrà aperta l'area in cui si trova l'oggetto selezionato.

Trova il successivo

Usando la ricerca attuale, trova l'istanza successiva di un oggetto particolare.

AZIONI DELLE PORTE (OPZIONI)

Serra

Scassina

AZIONI DELLE CREATURE (OPZIONI)

La maggior parte delle azioni sono identiche ai comandi del pannello Gestore: i seguenti non appaiono nel gestore:

Esamina

È come l'azione esamina del giocatore



5. COSTRUIRE LE PROPRIE AVVENTURE

Altre azioni

Dai / Prendi

Scegli l'azione che vuoi e quindi digita la quantità nel riquadro di dialogo. Le Azioni sono:

Dai oro e Prendi oro

Dai PE e Prendi PE

Dai livello e Prendi livello

Possiedi / Impersona

Possiedi

Possiedi ti permette di prendere il controllo della creatura esistente, incluse le capacità e i poteri. Puoi essere ucciso mentre stai possedendo un'altra creatura.

Impersona

Impersona ti permette di diventare il personaggio/mostro senza rinunciare ai tuoi poteri di DM. Sei invulnerabile mentre impersoni un altro personaggio/creatura.

AZIONI DEGLI ATTIVATORI (OPZIONI)

Invia evento d'ingresso

Invia evento d'uscita

AZIONI DI GRUPPO

Quando selezioni un gruppo, puoi compierci delle azioni e impartirgli dei comandi per compiere delle azioni di gruppo.

Selezionare un gruppo

Per selezionare un gruppo tieni premuto il tasto Ctrl mentre trascini il mouse. Un riquadro giallo evidenzierà la selezione. Quando rilascerai il pulsante del mouse, tutte le creature selezionate avranno dei cerchi viola attorno ai loro piedi.

Deselezionare un gruppo

Per deselezionare un gruppo, trascina il riquadro sul terreno vuoto, assicurandoti che non venga selezionato nessuno.

Assegnare un gruppo a un tasto veloce

Dopo aver selezionato un gruppo premi il tasto Ctrl assieme a un numero. Questo assegnerà il gruppo attuale a quel tasto. Per raselezionare il gruppo basta premere il numero che gli hai associato.

Compiere delle azioni di gruppo

Di norma le azioni verranno compiute soltanto dal DM.



5. COSTRUIRE LE PROPRIE AVVENTURE

Per farle fare al gruppo attualmente selezionato, tieni premuto il tasto Maiusc mentre impartisci il comando.

Azioni che puoi far compiere a un gruppo

Camminare - il gruppo selezionato camminerà se terrai premuto il tasto Maiusc e cliccherai sul terreno vuoto.

Attaccare - il gruppo selezionato attaccherà se terrai premuto il tasto Maiusc e cliccherai su di una creatura ostile o se terrai premuto Maiusc e selezionerai l'azione attacco dal menu delle opzioni della creatura bersaglio.

ELENCO GIOCATORI

Sotto al ritratto del Dungeon Master verranno elencati tutti i giocatori attualmente in gioco. Puoi compiere sul ritratto qualsiasi azione che normalmente faresti sulla creatura cliccandoci col pulsante destro per aprire il menu delle opzioni.

LINEA DI COMANDO

Per usare un'azione della linea di comando, puoi aprire la console usando il tasto . Puoi anche immettere i comandi della console nella finestra di chat precedendoli da un doppio cancelletto "##".

Assegnare una linea di comando alla barra veloce

Per assegnare un comando alla barra veloce, clicca col pulsante destro nella casella della barra veloce per aprire il menu delle opzioni. Seleziona l'opzione per assegnare la linea di comando. Immetti un'etichetta. Quindi immetti il comando preceduto da ##.

ModAge #	SetAg #	GetVarInt	GetVarModInt
ModAttackBase #	SetAttackBase #	GetVarFloat	GetVarModFloat
ModSave	SetSave	GetVarObject	GetVarModString
ModSTR #	SetSTR #	GetVarVector	GetVarModObject
ModDEX #	SetDEX #	SetVarInt	GetVarModVector
ModCON #	SetCON v	SetVarFloat	SetVarModInt
ModINT #	SetINT #	SetVarString	SetVarModFloat
ModWIS #	SetWIS #	SetVarObject	SetVarModString
ModCHA #	SetCHA #	SetVarVector	SetVarModObject
ModSaveFort	SetSpellResistance v		SetVarModVector
ModSaveReflex	GiveXP #		SetAppearance
ModSaveWill	GiveLevel #		
ModSpellResistance #	runscript NAME		





RIFERIMENTO RAPIDO DEI COMANDI DEL DM

B Apre il Creatore	SENZA GRUPPI SELEZIONATI:
N Apre il Gestore	CLICCA sulla creatura nel gioco
MAIUSC-CLIC nel gestore. Scelta multipla.	Raggruppa le creature attuali.
MAIUSC-CLIC sul terreno durante il creatore. Creazione multipla.	CTRL-NUMERO Annulla l'assegnazione di quel tasto.
MAIUSC-CLIC su di una creatura nel gioco.	CON UN GRUPPO SELEZIONATO:
Aggiunge al gruppo attuale.	CLICCA sulla creatura nel gioco.
CTRL-CLIC su di una creatura nel gioco.	Compie l'azione standard sulla creatura.
Aggiunge/rimuove dal gruppo attuale.	
CTRL-TRASCINA nel gioco. Seleziona il gruppo	CLICCA sul terreno. Sposta il gruppo (e l'avatar del DM) in quel punto.

APPENDICE A: 6 SCHEDE E TABELLE





6•APPENDICE A: SCHEDE E TABELLE

Punti abilità per classe

Classe	Punti abilità ottenuti al 1° livello*	Punti abilità ottenuti ai liv. successivi**
Barbaro	(4 · Modificatore Int) x4	4 · Modificatore Int
Bardo	(4 · Modificatore Int) x4	4 · Modificatore Int
Chierico	(2 · Modificatore Int) x4	2 · Modificatore Int
Druido	(4 · Modificatore Int) x4	4 · Modificatore Int
Guerriero	(2 · Modificatore Int) x4	2 · Modificatore Int
Ladro	(8 · Modificatore Int) x4	8 · Modificatore Int
Mago	(2 · Modificatore Int) x4	2 · Modificatore Int
Monaco	(4 · Modificatore Int) x4	4 · Modificatore Int
Paladino	(2 · Modificatore Int) x4	2 · Modificatore Int
Ranger	(4 · Modificatore Int) x4	4 · Modificatore Int
Stregone	(2 · Modificatore Int) x4	2 · Modificatore Int

*Gli umani aggiungono +4 a questo totale al 1° livello. ** Gli umani aggiungono +1 a ogni livello.

Lista delle armi

Armi Minuscole

Nome	Costo	Danni	Critico	Peso	Tipo
Kama	4 mo	1d6	x2	1	Tagliente
Pugnale	4 mo	1d4	19-20/x2	1	Tagliente
Shuriken	5 mo	1	x2	0	Perforante

6•APPENDICE A: SCHEDE E TABELLE

Armi Piccole

Nome	Costo	Danni	Critico	Peso	Tipo
Ascia	12 mo	1d6	x3	0	Tagliente
Ascia da lancio	40 mo	1d6	x2	4	Tagliente
Balestra, leggera	35 mo	1d8	19-20/x2	6	Perforante
Dardo	1	1d4	x2	0	Perforante
Falcetto	12 mo	1d6	x2	3	Tagliente
Fionda	2 mo	1d4	x2	0	Contundente
Lancia	2 mo	1d8	x3	3	Perforante
Martello, leggero	2 mo	1d4	x2	2	Contundente
Mazza	10 mo	1d8	x2	6	Perforante
Spada corta	20 mo	1d6	19-20/x2	3	Perforante

Armi Medie

Nome	Costo	Danni	Critico	Peso	Tipo
Arco corto	60 mo	1d6	x3	2	Perforante
Ascia da battaglia	20 mo	1d8	x3	7	Tagliente
Balestra, pesante	10 mo	1d10	19-20/x2	9	Perforante
Bastone ferrato	2 mo	1d6/1d6	x2	4	Contundente
Katana	80 mo	1d10	19-20/x2	10	Tagliente
Martello da guerra	24 mo	1d8	x3	8	Contundente
Mazzafrusto, leggero	16	1d8	x2	5	Contundente
Morning star	16 mo	1d6	x2	8	Contundente e Perforante
Randello	2 mo	1d6	x2	3	Contundente
Scimitarra	30 mo	1d6	18-20/x2	4	Tagliente
Spada lunga	30 mo	1d8	19-20/x2	4	Tagliente
Stocco	40 mo	1d6	18-20/x2	3	Perforante



6•APPENDICE A: SCHEDE E TABELLE

Armi Grandi

Nome	Costo	Danni	Critico	Peso	Tipo
Spada bastarda	70 mo	1d10	19-20/x2	10	Tagliente
Mazza doppia	80 mo	1d8/1d8	x2	20	Contundente
Spada a due lame	200 mo	1d8/1d8	19-20/x2	15	Tagliente
Ascia Doppia	60 mo	1d8/1d8	x3	25	Tagliente
Mazzafrusto, pesante	30	1d10	19-20/x2	20	Contundente
Ascia bipenne	40 mo	1d12	x3	20	Tagliente
Spadone	100 mo	2d6	19-20/x2	15	Tagliente
Alabarda	20 mo	1d10	x3	15	Perforante e Tagliente
Arco lungo	150 mo	1d8	x3	3	Perforante
Falce	36 mo	2d4	x4	12	Perforante e Tagliente

6•APPENDICE A: SCHEDE E TABELLE

Statistiche delle armature

Grado Armatura	Armatura Bonus	Armatura Examples	Max Des Bonus	Penalità di Arm alla Prova	Fallim. Incant. Arcani	Peso Appross.	Costo Appross	Classe
Grado 0	+0	Nessuna Armatura	-	-	-	-	-	Nessuna
Grado 1	+1	Imbottita	-8	0	5%	4.5 kg	5 mo	Leggera
Grado 2	+2	Cuoio	-6	0	10%	6.75 kg	10 mo	Leggera
Grado 3	+3	Cuoio borchiato						
Pelle	+4		-1		20%	11.25 kg	15 mo	Leggera
Grado 4	+4	Giacco di maglia						
Corazza a scaglie	+4		-2		20%	11.25 kg	100 mo	Media
Grado 5	+5	Cotta di maglia						
Corazza di Piastre	+2		-5		30%	18 kg	150 mo	Media
Grado 6	+6	Corazza a strisce						
Corazza di bande	0		-7		40%	20.25 kg	200 mo	Pesante
Grado 7	+7	Mezza armatura	0	-7	40%	22.5 kg	600 mo	Pesante
Grado 8	+8	Armatura completa	+1	-6	35%	50 kg	1.500 mo	Pesante



6•APPENDICE A: SCHEDE E TABELLE

Penalità per combattere con due armi

Circostanze	Mano Primaria	Mano Secondaria
Penalità normali	-6	-10
Arma secondaria è leggera (un'arma leggera è un'arma di una categoria più Piccola rispetto alla taglia della tua razza)	-4	-8
Talento Ambidestrisimo	-6	-6
Talento Combattere con due armi	-4	-8
Arma secondaria leggera e talento Ambidestrisimo	-4	-4
Arma secondaria leggera e talento Combattere con due armi	-2	-6
Talento Ambidestrisimo e talento Combattere con due armi	-4	-4
Arma secondaria leggera, talento Ambidestrisimo e talento Combattere con due armi	-2	-2

Valori di conoscenze

Modificatore di abilità Conoscenze	Valore dell'oggetto*
1	10
2	50
3	100
4	150
5	200
6	300
7	400
8	500
9	1000
10	2500

6•APPENDICE A: SCHEDE E TABELLE

Modificatore di abilità Conoscenze	Valore dell'oggetto*
11	3750
12	4800
13	6500
14	9500
15	13000
16	17000
17	20000
18	30000
19	40000
20	50000
21	60000
22	80000
23	100000
24	150000
25	200000
26	250000
27	300000
28	350000
29	400000
30	500000
31 o più	100.000 mo extra punto di valore oltre 30



6•APPENDICE A: SCHEDE E TABELLE

Abilità Utilizzare oggetti magici

Abilità Utilizzare Oggetti magici	Utilizzare oggetto Limitato dalla classe	Utilizzare oggetto Limitato dalla razza	Utilizzare oggetto Limitato dall'allineamento
1	1000 mo o meno	impossibile	impossibile
5	4800 mo o meno	1000 mo o meno	impossibile
10	20000 mo o meno	4800 mo o meno	1000 mo o meno
15	100000 mo o meno	20000 mo o meno	4800 mo o meno
20	100000 mo o meno	100000 mo o meno	20000 mo o meno
25	100000 mo o meno	100000 mo o meno	10000 mo o meno

6•APPENDICE A: SCHEDE E TABELLE

Tiri salvezza base e bonus d'attacco base per tutte le classi

Livello della classe	Salvezza inferiore/ superiore	Attacco base di guerriero, barbaro, paladino, ranger	Attacco base di cherico, druido, ladro, bardo	Attacco base di mago, stregone	Punti esperienza richiesti	Max oggetto singolo	Max valore oggetto
1	+0/+2	+1	+0	+0	0	1000	5000
2	+0/+3	+2	+1	+1	1.000	1500	7500
3	+1/+3	+3	+2	+1	3.000	2500	15000
4	+1/+4	+4	+3	+2	6.000	3500	30000
5	+1/+4	+5	+3	+2	10.000	5000	60000
6	+2/+5	+6/+1	+4	+3	15.000	6500	85000
7	+2/+5	+7/+2	+5	+3	21.000	9000	100000
8	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4	28.000	12000	150000
9	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4	36.000	15000	200000
10	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5	45.000	19500	300000
11	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5	55.000	25000	400000
12	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1	66.000	30000	500000
13	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1	78.000	35000	600000
14	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2	91.000	40000	700000
15	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2	105.000	50000	800000
16	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3	120.000	65000	900000
17	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3	136.000	75000	1000000
18	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4	153.000	90000	1100000
19	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4	171.000	110000	1200000
20	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5	190.000	130000	1300000



6•APPENDICE A: SCHEDE E TABELLE

Incantesimi al giorno e conosciuti del bardo

Incantesimi base al giorno*								Incantesimi conosciuti*							
Lvl	0	1	2	3	4	5	6	0	1	2	3	4	5	6	
1	2	–	–	–	–	–	–	4	–	–	–	–	–	–	
2	3	0	–	–	–	–	–	5	2	–	–	–	–	–	
3	3	1	–	–	–	–	–	6	3	–	–	–	–	–	
4	3	2	0	–	–	–	–	6	3	2	–	–	–	–	
5	3	3	1	–	–	–	–	6	4	3	–	–	–	–	
6	3	3	2	–	–	–	–	6	4	3	–	–	–	–	
7	3	3	2	0	–	–	–	6	4	4	2	–	–	–	
8	3	3	3	1	–	–	–	6	4	4	3	–	–	–	
9	3	3	3	2	–	–	–	6	4	4	3	–	–	–	
10	3	3	3	2	0	–	–	6	4	4	4	2	–	–	
11	3	3	3	3	1	–	–	6	4	4	4	3	–	–	
12	3	3	3	3	2	–	–	6	4	4	4	3	–	–	
13	3	3	3	3	2	0	–	6	4	4	4	4	2	–	
14	4	3	3	3	3	1	–	6	4	4	4	4	3	–	
15	4	4	3	3	3	2	–	6	4	4	4	4	3	–	
16	4	4	4	3	3	2	0	6	5	4	4	4	4	2	
17	4	4	4	4	3	3	1	6	5	5	4	4	4	3	
18	4	4	4	4	4	3	2	6	5	5	5	4	4	3	
19	4	4	4	4	4	4	3	6	5	5	5	5	4	4	
20	4	4	4	4	4	4	4	6	5	5	5	5	5	4	

6•APPENDICE A: SCHEDE E TABELLE

Incantesimi al giorno del chierico

Incantesimi base al giorno*										
Lvl	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	–	–	–	–	–	–	–	–
2	4	2	–	–	–	–	–	–	–	–
3	4	2	1	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	2	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	2	1	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	2	–	–	–	–	–	–
7	6	4	3	2	1	–	–	–	–	–
8	6	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9	6	4	4	3	2	1	–	–	–	–
10	6	4	4	3	3	2	–	–	–	–
11	6	5	4	4	3	2	1	–	–	–
12	6	5	4	4	3	3	2	–	–	–
13	6	5	5	4	4	3	2	1	–	–
14	6	5	5	4	4	3	3	2	–	–
15	6	5	5	5	4	4	3	2	1	–
16	6	5	5	5	4	4	3	3	2	–
17	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4



6•APPENDICE A: SCHEDE E TABELLE

Domini dei chierici

Dominio	Capacità speciali	1	2	3	4	5	6	7
Aria	Permette di scacciare gli elementali come non morti			Invocare il fulmine			Catena di fulmini	
Animale	Evocazione dei mostri migliorata		Grazia felina	Visione del vero		Autometamorfosi		
Morte	Avatar del piano negativo	Raggio di energia negativa			Allucinazione mortale	Debilizzazione		
Distruzione	Danneggia i costrutti usando scacciare			Nube maleodorante			Nebbia acida	
Terra	Permette di scacciare gli elementali come non morti				Pelle di pietra	Assorbitore energetico		
Male	Permette di scacciare gli esemi come non morti			Esplosione di energia negativa		Debilizzazione		
Fuoco	Permette di scacciare gli elementali come non morti				Muro di fuoco	Assorbitore energetico		
Bene	Permette di scacciare gli esemi come non morti				Pelle di pietra	Legame planare inferiore		
Guarigione	Tutti gli incantesimi di guarigione vengono potenziati		Cura fente gravi			Guarigione		
Conoscenza	Altri incantesimi di dominio	Identificare	Ultravisione	Chiaroeduenza / Chiaroveggenza	Visione del vero		Conoscenza delle leggende	
Magia	Altri incantesimi di dominio	Armatura magica	Freccia acida di Melf	Esplosione di energia negativa	Pelle di pietra	Tempesta di ghiaccio		
Vegetale	Permette di scacciare i parassiti come non morti		Pelle coriacea					Piaga strisciante
Protezione	Protezione divina				Solo more di indelebilità	Assorbitore energetico		
Forza	Forza divina			Potere divino		Pelle di pietra		
Sole	Scacciare non morti migliorato		Luce incandescente					Bagliore solare
Viaggio	Altri incantesimi di dominio	Intralciare	Ragnatela	Libertà di movimento	Lentezza	Velocità		
Inganno	Migliora le abilità tipiche dei ladri		Invisibilità	Sfera di invisibilità	Invisibilità migliorata			
Guerra	Padronanza in combattimento		Grazia felina			Tempesta di ghiaccio		Aura di vitalità
Acqua	Permette di scacciare gli elementali come non morti			Veleno				

6•APPENDICE A: SCHEDE E TABELLE

Incantesimi al giorno del druido

Incantesimi base al giorno*										
Lvl	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	5	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	3	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	6	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	6	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	6	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	6	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	6	5	4	4	3	2	1	—	—	—
12	6	5	4	4	3	3	2	—	—	—
13	6	5	5	4	4	3	2	1	—	—
14	6	5	5	4	4	3	3	2	—	—
15	6	5	5	5	4	4	3	2	1	—
16	6	5	5	5	4	4	3	3	2	—
17	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4



6•APPENDICE A: SCHEDE E TABELLE

Talenti bonus del guerriero

Talenti bonus del guerriero	
Ambidestrisimo	Colpo senz'armi migliorato
Colpo mirato	Buttare a terra
Incalzare	Mobilità
Deviare frecce	Tiro ravvicinato
Disarmare	Attacco poderoso
Schivare	Tiro rapido
Critico migliorato	Tramortire
Disarmare migliorato	Pugno stordente
Buttare a terra migliorato	Combattere con due armi
Parata migliorata	Arma preferita
Attacco poderoso migliorato	Arma focalizzata
Combattere con due armi migliorato	Specializzazione in un'arma*

Bonus d'attacco, alla CA e di velocità del monaco

Livello di classe	Bonus d'attacco senz'armi	Danni senz'armi*	Bonus alla CA**	Velocità di corsa
1	+0	1d6 / 1d4	+0	100%
2	+1	1d6 / 1d4	+0	100%
3	+2	1d6 / 1d4	+0	110%
4	+3	1d8 / 1d6	+0	110%
5	+3	1d8 / 1d6	+1	110%
6	+4/+1	1d8 / 1d6	+1	120%
7	+5/+2	1d8 / 1d6	+1	120%
8	+6/+3	1d10 / 1d8	+1	120%
9	+6/+3	1d10 / 1d8	+1	130%
10	+7/+4/+1	1d10 / 1d8	+2	130%
11	+8/+5/+2	1d10 / 1d8	+2	130%
12	+9/+6/+3	1d12 / 1d10	+2	140%
13	+9/+6/+3	1d12 / 1d10	+2	140%
14	+10/+7/+4/+1	1d12 / 1d10	+2	140%
15	+11/+8/+5/+2	1d12 / 1d10	+3	145%
16	+12/+9/+6/+3	1d20 / 2d6	+3	145%
17	+12/+9/+6/+3	1d20 / 2d6	+3	145%
18	+13/+10/+7/+4/+1	1d20 / 2d6	+3	150%
19	+14/+11/+8/+5/+2	1d20 / 2d6	+3	150%
20	+15/+12/+9/+6/+3	1d20 / 2d6	+4	150%



6•APPENDICE A: SCHEDE E TABELLE

Incantesimi al giorno del paladino e del ranger

Incantesimi base al giorno*				
Lvl	1	2	3	4
1	—	—	—	—
2	—	—	—	—
3	—	—	—	—
4	0	—	—	—
5	0	—	—	—
6	1	—	—	—
7	1	—	—	—
8	1	0	—	—
9	1	0	—	—
10	1	1	—	—
11	1	1	0	—
12	1	1	1	—
13	1	1	1	—
14	2	1	1	0
15	2	1	1	1
16	2	2	1	1
17	2	2	2	1
18	3	2	2	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

Talenti bonus del ladro

Colpo incapacitante
Opportunista
Padronanza dell'abilità
Mente sfuggente
Eludere migliorato
Tiro difensivo





6•APPENDICE A: SCHEDE E TABELLE

Incantesimi al giorno e conosciuti dello stregone

Incantesimi base al giorno*											Incantesimi conosciuti										
Lvl	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	
2	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—	
3	6	5	—	—	—	—	—	—	—	—	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	
4	6	6	3	—	—	—	—	—	—	—	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—	
5	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—	
6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—	
7	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—	
8	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—	
9	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—	
10	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—	
11	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—	
12	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—	
13	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—	
14	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—	
15	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—	
16	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—	
17	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—	
18	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1	
19	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2	
20	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3	

6•APPENDICE A: SCHEDE E TABELLE

Incantesimi al giorno del mago

Incantesimi base al giorno*									
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
4	4	4	4	3	3	2	1	—	—
4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
4	4	4	4	4	4	3	2	—	—
4	4	4	4	4	4	4	3	2	—
4	4	4	4	4	4	4	4	3	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Talenti bonus del mago

Talenti bonus del mago	
Incantesimi in combattimento	Incantesimi silenziosi
Incantesimi potenziati	Incantesimo focalizzato
Incantesimi prolungati	Incantesimo inarrestabile
Incantesimi massimizzati	Incantesimi immobili
Incantesimi rapidi	



6•APPENDICE A: SCHEDE E TABELLE

Tabella dell'allineamento

Asse Legge/Caos	100	Caotico buono	Neutrale buono	Legale buono
	70	Caotico neutrale	Neutrale neutrale	Legale neutrale
	30	Caotico malvagio	Neutrale malvagio	Legale malvagio
	0			
		0	30	70
				100
		Asse Bene/Male		

Taglia razziale

Razza	Taglia
Umano	Taglia media
Nano	Taglia media
Elfo	Taglia media
Gnomo	Piccola *
Mezzelfo	Taglia media
Mezzorco	Taglia media
Halfling	Piccola *

* Le creature piccole non possono impugnare armi grandi (e devono impugnare armi di taglia media a due mani)

6•APPENDICE A: SCHEDE E TABELLE

Tabella delle abilità

Abilità	Bhr	Brd	Chr	Drd	Grr	Mnc	Pal	Rgr	Ldr	Str	Mag	Senza addestramento	Caratteristica Chiave
Empatia Animale	x	x	x	*	x	x	x	*	x	x	x	No	Car
Concentrazione	-	*	*	*	*	*	*	*	-	*	*	Sì	Cos
Disattivare trappole	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	No	Int
Disciplina	*	*	-	-	*	-	-	-	-	-	-	Sì	For
Guarire	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	Sì	Sag
Nascondersi	-	*	-	-	-	*	-	*	*	-	-	Sì	Des
Ascoltare	*	*	-	-	-	*	-	*	*	-	-	Sì	Sag
Conoscenze	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	Sì	Int
Muoversi silenziosamente	-	*	-	-	-	*	-	*	*	-	-	Sì	Des
Scassinare serrature	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	No	Des
Parata	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-	-	Sì	Des
Intrattenere	x	*	x	x	x	x	x	x	x	x	x	Sì	Car
Persuadere	-	*	*	*	-	*	*	-	*	-	-	Sì	Car
Svuotare tasche	-	*	-	-	-	-	-	-	*	-	-	No	Des
Cercare	-	-	-	-	-	-	-	*	*	-	-	Sì	Int
Piazzare trappole	-	-	-	-	-	-	-	*	*	-	-	No	Des
Sapienza magica	-	*	*	*	-	-	-	-	-	*	*	No	Int
Osservare	-	-	-	-	-	-	-	*	*	-	-	Sì	Sag
Dileggiare	*	*	-	-	-	-	*	-	-	-	-	Sì	Car
Utilizzare oggetti magici	x	*	x	x	x	x	x	x	*	x	x	No	Car

* Abilità di classe

- Abilità di classe incrociata

x Non puoi acquisire questa abilità in quanto è esclusiva di un'altra classe.



6•APPENDICE A: SCHEDE E TABELLE

Talenti per tipo

Talenti per tipo	Talenti da combattimento attivi	Talenti difensivi	Talenti magici	Altri
Ambidestrisimo	Attacco poderoso	Competenza negli scudi	Incantesimi immobili	Abilità focalizzata
Arma focalizzata	Attacco poderoso migliorato	Competenza nelle armature (leggere)	Incantesimi in combattimento	Scacciare extra
Arma preferita	Buttare a terra	Competenza nelle armature (medie)	Incantesimi massimizzati	Sensi acuti
Colpo senz'armi migliorato	Buttare a terra migliorato	Competenza nelle armature (pesanti)	Incantesimi potenziati	
Combattere con due armi	Colpo mirato	Devviare frecce	Incantesimi prolungati	
Combattere con due armi migliorato	Disarmare	Mobilità	Incantesimi rapidi	
Competenza nelle armi: semplici, da guerra, esotiche	Disarmare migliorato	Riflessi fulminei	Incantesimi silenziosi	
Critico migliorato	Pugno stordente	Robustezza	Incantesimo focalizzato	
Incalzare	Tiro rapido	Schivare	Incantesimo inarrestabile	
Parata migliorata	Tramortire	Tempra possente		
Specializzazione in un'arma		Volontà di ferro		
Talenti da combattimento				
Tiro ravvicinato				

APPENDICE B: GLOSSARIO DEI TERMINI





7•APPENDICE B: GLOSSARIO DEI TERMINI

Abilità di classe: un'abilità in cui una classe particolare si specializza o che utilizza spesso.

Abilità esclusiva: un'abilità che può essere appresa solo da una classe specifica.

Abilità: rappresenta aree individuali di conoscenze pratiche.

Prova di abilità: una prova di abilità viene effettuata ogni volta che un personaggio cerca di usare una delle sue abilità. Il risultato della prova dipende dal grado della sua abilità e dalla CD dell'impresa.

Abiurazione: questi incantesimi proteggono l'incantatore dagli attacchi magici e fisici.

Allineamento: indica come reagisce il tuo personaggio ai concetti di bene, male, legge e caos.

Ammaliamento: questi incantesimi servono a ottenere controllo su un'altra creatura o a infondere in essa delle proprietà speciali.

Attacco di opportunità: un unico attacco extra in mischia, quando un nemico si rende vulnerabile.

Barra di scelta rapida: questa è la barra in fondo alla schermata. Permette al giocatore di accedere rapidamente a varie capacità.

CA: la Classe Armatura indica la capacità di un personaggio di evitare o deviare un attacco.

CD: Classe Difficoltà. Più alto è il numero, più difficile sarà per il personaggio superare la relativa prova di abilità.

Classe: la professione o la vocazione del personaggio.

Colpo critico: un attacco devastante che genera più danni del normale.

Abilità di classe incrociata: un'abilità che una certa classe probabilmente usa con meno frequenza.

Colto alla sprovvista: se un personaggio è preso di sorpresa o è impreparato per qualche altro motivo viene considerato colto alla sprovvista. Ciò comporta la perdita del suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura.

Conoscenze: questa è la capacità di un personaggio di identificare con precisione i vari oggetti magici.

Divinazione: gli incantesimi di Divinazione sono utili per ottenere informazioni.

DV: significa dadi vita, e indica l'ammontare di dadi tirati per ottenere il totale dei punti ferita.

7•APPENDICE B: GLOSSARIO DEI TERMINI

Evocazione: questi incantesimi richiamano delle creature fino all'incantatore, di solito in forma di alleati evocati.

Fazione: un gruppo specifico a cui i giocatori, i PNG e le creature appartengono. In genere influenza le reazioni dei suoi appartenenti di fronte alle varie situazioni.

GcG: Giocatore contro Giocatore.

Grado di abilità: indica la competenza del personaggio in un'abilità specifica. Più alto è il grado, migliori sono le probabilità che il personaggio riesca nella prova di abilità.

GS: Grado di Sfida, più alto è questo numero, più potente è il nemico.

Illusione: questi incantesimi vengono usati per alterare le percezioni e per generare illusioni.

Ingombrato: quando un giocatore trasporta più peso di quanto la sua forza non gli consenta, subisce una penalità alla sua velocità di movimento.

Ki: l'energia spirituale di un monaco.

Livello dell'incantatore: l'equivalente del livello di classe dell'incantatore.

Menu opzioni: questo è lo strumento principale per interagire col mondo di Neverwinter Nights. Cliccando col destro su un oggetto compare il menu delle opzioni relativo a quell'oggetto.

MO: Monete d'Oro. La valuta comune di Neverwinter Nights.

Modello: un insieme pregenerato di abilità pratiche e talenti per una classe di personaggio.

PE: punti esperienza.

PF: sta a indicare i punti ferita del personaggio. È l'ammontare dei danni che un giocatore può subire prima di morire.

Prova di Caratteristica: un semplice tiro di 1d20 sommato al modificatore appropriato.

Prove contrapposte: le prove contrapposte vengono effettuate contro il risultato di una prova di abilità di un altro personaggio.

Prove senza addestramento: alcune abilità consentono che venga effettuata una prova di abilità anche se il personaggio non possiede alcun grado in quella abilità.

Punti abilità: questi punti diventano disponibili alla creazione del personaggio e a ogni nuovo livello, e permettono al personaggio di alzare i gradi delle proprie abilità.

Punti oggetto totali: quanto equipaggiamento magico un personaggio può possedere in base al suo livello.



7•APPENDICE B: GLOSSARIO DEI TERMINI

Risucchio di energia: alcuni attacchi (specialmente quelli di alcuni non morti) infliggeranno al personaggio alcuni livelli negativi e potrebbero anche provocare una perdita di livello permanente.

Round: sei secondi in tempo di gioco.

Sinergia di abilità: alcune abilità funzionano molto bene assieme. Se si hanno 5 o più gradi in un'abilità, si ottiene un bonus di sinergia +2 quando se ne usa un'altra. Le abilità che conferiscono dei bonus di sinergia vengono indicate nella descrizione delle abilità.

Talento di metamagia: questi talenti consentono agli incantatori di cambiare alcuni aspetti degli incantesimi che lanciano, rendendoli più potenti, più duraturi e così via. Gli incantesimi alterati dalla metamagia devono essere lanciati a un livello più alto del normale.

Necromanzia: incantesimi che manipolano, creano o distruggono la vita.

Talento: un talento è una caratteristica speciale che conferisce al personaggio una nuova capacità o ne migliora una che il personaggio già possedeva.

Tiri salvezza: un tiro salvezza indica la resistenza di una creatura a tipi specifici di attacchi o effetti. Se il tiro è effettuato con successo, gli effetti negativi o i danni vengono ridotti.

Tiro salvezza sui Riflessi: più alto è questo valore, migliori sono le tue possibilità di schivare cose come la palla di fuoco di un mago o il soffio letale di un drago. Ai tuoi tiri salvezza sui Riflessi viene sommato il tuo modificatore di Destrezza.

Tiro salvezza sulla Tempria: questo valore indica la tua capacità di resistere a gravi condizioni fisiche, come veleno, paralisi e magia di morte istantanea. Al tiro salvezza sulla Tempria viene sommato il tuo modificatore di Costituzione.

Tiro salvezza sulla Volontà: questi tiri salvezza indicano la tua resistenza ai tentativi di influenza mentale e dominio, oltre che a molti altri effetti magici. Ai tuoi tiri salvezza sulla Volontà viene sommato il tuo modificatore di Saggezza.

Trasmutazione: questi incantesimi trasformano il soggetto, in modo sottile oppure più evidente.

Trucchetto: il livello più basso di incantesimo.

Turno: 10 round o 60 secondi nel tempo di gioco.

INDICE ANALITICO





A

Abilità - 73
 Abilità focalizzata - 94
 Acquisire livelli - 133
 Allineamento - 68
 Ambidestrisimo - 86
 Amichevole - 103
 Aprire serrature delle porte - 18
 Arma focalizzata - 96
 Arma preferita - 96
 Armature e scudi - 137
 Armi doppie - 138
 Armi, da guerra - 138
 Armi, esotiche - 139
 Armi, semplici - 139
 Ascoltare - 79
 Associati - 107
 Attacchi di opportunità - 106
 Attacco poderoso - 93
 Attacco poderoso migliorato - 90

B

Barbari - 49
 Bardi - 49
 Barra di scelta rapida - 17
 Buttare a terra - 91
 Buttare a terra migliorato - 90

C

Capacità del barbaro - 56
 Capacità del bardo - 57
 Capacità del chierico - 58
 Capacità del druido - 58
 Capacità del guerriero - 60
 Capacità del ladro - 66

Capacità del mago - 68
 Capacità del monaco - 60
 Capacità del paladino - 62
 Capacità del ranger - 64
 Capacità dello stregone - 68
 Capacità speciali di classe - 56
 Caricare partite - 27
 Carisma - 70
 Cercare - 82
 Chat rapida - 100
 Chierici - 50
 Chiudere porte a chiave - 18
 Classe - 49
 Colpi critici - 138
 Colpo mirato - 87
 Colto alla sprovvista - 106
 Combattere con due armi - 95, 138
 Combattere con due armi migliorato - 91
 Combattere senz'armi migliorato - 91
 Compagno animale - 58, 65
 Competenza nelle armature leggere - 87
 Competenza nelle armature medie - 86
 Competenza nelle armature pesanti - 86
 Competenza nelle armi da guerra - 97
 Competenza nelle armi esotiche - 96
 Competenza nelle armi semplici - 97
 Concentrazione - 77
 Configurare il gioco - 12
 Conoscenze - 79, 141
 Contenitori, usare - 22
 Conversazione - 149
 Costituzione - 69
 Creature, interagire con - 17
 Creazione del personaggio, basi - 13
 Creazione del personaggio - 44
 Critico Migliorato - 89

D

Danni - 110
 Danni dell'arma secondaria - 139
 Danni delle armi a due mani - 139
 Destrezza - 69
 Deviare frecce - 88
 Dileggiare - 84
 Disarmare - 88
 Disarmare migliorato - 90
 Disattivare trappole - 77
 Disciplina - 78
 Domini - 99
 Druidi - 51

E

Effetto assordato - 110
 Effetto di abilità modificata - 108
 Effetto di attacchi aumentati - 110
 Effetto di CA modificata - 110
 Effetto di Cecità - 110
 Effetto di Charme - 110
 Effetto di Confusione - 110
 Effetto di Danni - 110
 Effetto di Fermare il Tempo - 111
 Effetto di Immunità - 111
 Effetto di Immunità ai danni modificata - 111
 Effetto di Immunità alla magia - 111
 Effetto di Invisibilità - 112
 Effetto di Lentezza - 112
 Effetto di Livelli negativi - 112
 Effetto di Maledizione - 112
 Effetto di Morte - 113
 Effetto di Occultamento - 113
 Effetto di Oscurità - 113
 Effetto di Paralisi - 113

Effetto di PF temporanei - 113
 Effetto di Potenziamento di combattimento modificato - 113
 Effetto di Probabilità di mancare - 113
 Effetto di Punteggio di caratteristica modificato - 113
 Effetto di Resistenza agli incantesimi - 114
 Effetto di Resistenza ai danni - 114
 Effetto di Riduzione del danno - 114
 Effetto di Rigenerazione - 114
 Effetto di Santuario - 114
 Effetto di Silenzio - 115
 Effetto di Sonno - 115
 Effetto di Tiro salvezza modificato - 115
 Effetto di Veleno - 114
 Effetto di Velocità di movimento modificata - 115
 Effetto di Visione del vero - 116
 Effetto Dominato - 111
 Effetto Evocato - 111
 Effetto Frastornato - 111
 Effetto Intralciato - 112
 Effetto Malato - 111
 Effetto Prono - 113
 Effetto Scacciato - 114
 Effetto Spaventato - 115
 Effetto Stordito - 115
 Effetto Velocizzato - 116
 Elfo - 47
 Empatia Animale - 77

F

Famigli - 100
 Fazioni - 103
 Formare un gruppo - 31
 Forza - 69



G

Giocatore contro Giocatore - 31
Gnomo - 47
Guarire - 78
Guerrieri - 51

H

Halfling - 48

I

Il Gruppo Strumenti - 144
Il ritratto del personaggio - 15
Il tiro per colpire - 98
Impugnare oggetti - 22
Incalzare - 82
Incantesimi - 103
Incantesimi immobili - 94
Incantesimi in combattimento - 87
Incantesimi massimizzati - 92
Incantesimi potenziati - 88
Incantesimi prolungati - 89
Incantesimi rapidi - 93
Incantesimi, GUI - 23
Incantesimo focalizzato - 94
Incantesimo inarrestabile - 94
Installare - 12
Intelligenza - 69
Intrattenere - 81
Invulnerabile - 103

L

Ladri - 54

M

Maghi - 55
Mezzelfo - 47
Mezzorco - 48
Mobilità - 92
Modelli - 73
Monaci - 52
Morte - 113
Mostri dominati - 111
Mostri evocati - 111
Multigiocatore - 28
Muoversi silenziosamente - 80

Π

Nano - 46
Nascondersi - 78
Neutrale - 102

O

Occupato - 103
Oggetti vari - 140
Osservare - 84
Ostile - 102

P

Paladini - 52
Pannello dei negozi - 19
Pannello del barattare - 26
Pannello del diario - 25

Pannello della mappa - 24

Parata - 80
Parata migliorata - 90
Personaggi del server - 13
Personaggi locali - 13
Personaggi multiclasse - 135
Persuadere - 81
Piazzare trappole - 83
Porte, usare - 18
Pugno stordente - 95

R

Ranger - 53
Reazioni dei personaggi non giocanti (PNG) - 102
Regolazione della difficoltà - 27
Restrizioni dei multiclasse - 136
Riflessi fulminei - 92
Ritratto del personaggio - 16
Robustezza - 95

S

Saggezza - 69
Salvare le partite - 27
Sapienza magica - 83
Scacciare extra - 89
Scassinare serrature - 80
Scheda del personaggio - 19
Schivare - 88
Scudo - 94
Scuole di magia - 98
Selezionare il bersaglio - 104
Sensi acuti - 86
Specializzazione in un'arma - 97
Stregoni - 54
Svuotare tasche - 82

T

Tabella dei talenti - 21
Tabella delle abilità - 20
Taglia dell' arma - 138
Talent - 85
Tasti di scelta rapida - 19
Tempra possente - 89
Tiri salvezza - 105
Tiro rapido - 99
Tiro ravvicinato - 99

U

Umano - 46
Utilizzare contenitori - 23
Utilizzare oggetti magici - 84

V

Volontà di Ferro - 91



Indice delle tabelle

Tabella 1: Categorie di difficoltà dei mostri.....	40
Tabella 2: Gruppi dei nemici prescelti dei ranger.....	65
Tabella 3: Punteggi di caratteristica.....	69
Tabella 5: Comandi di chat rapida.....	101
Tabella 6: Penalità alla velocità di movimento.....	108
Tabella 7: Schema del Gruppo Strumenti.....	145
Tabella 8: Punti abilità per classe.....	158
Tabella 9: Lista delle armi.....	158
Tabella 10: Statistiche delle armature.....	161
Tabella 11: Penalità per combattere con due armi.....	162
Tabella 12: Valori di conoscenze.....	162
Tabella 13: Abilità Utilizzare oggetti magici.....	164
Tabella 14: Tiri salvezza base e bonus d'attacco base per tutte le classi.....	165
Tabella 15: Incantesimi al giorno e conosciuti del bardo.....	166
Tabella 16: Incantesimi al giorno del chierico.....	167
Tabella 17: Domini dei chierici.....	168
Tabella 18: Incantesimi al giorno del druido.....	169
Tabella 19: Talenti bonus del guerriero.....	170
Tabella 20: Bonus d'attacco, alla CA e di velocità del monaco.....	170
Tabella 21: Incantesimi al giorno del paladino e del ranger.....	171
Tabella 22: Talenti bonus del ladro.....	171
Tabella 23: Incantesimi al giorno e conosciuti dello stregone.....	172
Tabella 24: Incantesimi al giorno del mago.....	173
Tabella 25: Talenti bonus del mago.....	173
Tabella 26: Tabella dell'allineamento.....	174
Tabella 27: Taglia razziale.....	174
Tabella 28: Tabella delle abilità.....	175
Tabella 29: Talenti per tipo.....	176

9 RICONOSCIMENTI





INFOGRAMES TEAM

Localisation Support Group Manager

Sylviane Pivot-Chossat

Localisation Project Managers

Maud Favier
Sophie Blancheton
G rard Barnaud

Translation Project Manager

Heather Riddoch

Localisation Technical Consultant

Fabien Roset

Certification and Planning Support Group

Rebecka Pernered
Caroline Fauchille
J r me Di Tullio
Sophie Wibaux

VP Marketing Europe

Larry Sparks

Core-Game Marketing-Director

Franck Heissat

Marketing-Manager

Cyril Voiron

Product-Managers

S bastien Brasseur
Antoine Molant

PR-Manager

Adeline Tiengou

Design-Studio

Olivier Lachard
Rose-may Mathon

Marketing-Coordination

Jenny Clark
Marie-Emilie Requien
Nadja Manseur
Catherine Esteoule
Cecile Gillet

Production

Pauline Nam
Jake Tombs

Re-Publishing CORE L.A.

Rebecka Pernered
Raphaelle Jonnery

Software Functionality Testing Manager

Olivier Robin

Software Functionality Testing Coordinator

Carine Mawart
St phane Charrier

Software Functionality Testers

Karine Balichard
Nicolas Dani re
Mickael Delaissey
Laurent Romain

SYNTHESIS INTERNATIONAL SRL

Localization manager

Emanuele Scichilone

Translation

Twentyfive Edition srl

Testers

Andrea Patrone
Paolo Vozzi
Pasquale Stacchiotti
Rossella Mangione

NEVERWINTER NIGHTS   2002 Infogrames Entertainment, S.A. All Rights Reserved. Published by Infogrames Europe SA.   2002 BioWare Corp. BioWare Aurora Engine copyright 1997-2002 BioWare Corp. All Rights Reserved. BioWare, the BioWare Aurora Engine, and the BioWare Logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons logo, Dungeon Master, D&D, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc. and are used by Infogrames Entertainment, S.A. under license. All Rights Reserved. Windows and Windows 95/98/2000 are registered trademarks of Microsoft Corporation. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. ATARI is a registered trademark of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc.

**BIOWARE****Core Game Design**

Trent Oster	Marc Holmes
Scott Greig	Don Moar
Mark Brockington	Brent Knowles
James Ohlen	Rob Bartel
Tobyn Manthorpe	

Animation**LEAD ANIMATOR**

Enrique Deo Perez

GAME ANIMATION

Carman Cheung	Tony de Waal
Steve Gilmour	Chris Hale
Mark How	Rick Li
John Santos	Larry Stevens
Henrik Vasquez	

Art**ART DIRECTOR**

Marc Holmes

LEAD TECHNICAL ARTIST

Tobyn Manthorpe

PROTOTYPE ARTISTS

Marc Holmes	Casey Hudson
Lindsay Jorgensen	Tobyn Manthorpe
Trent Oster	Tony de Waal

EFFECTS ARTIST

Alex Scott

2D ARTISTS

Mike Grills	Marc Holmes
Sung Kim	Mike Leonard
Sean Smailes	Rob Sugama
Derek Watts	Jono Lee

3D ARTISTS

Nolan Cunningham	Lindsay Jorgensen
Arnel Labarda	Jono Lee Calvin
Lyle	Chris Mann
Tobyn Manthorpe	Alex Rodrique
Trent Oster	

PROMOTIONAL ART

Mike Sass	Todd	Grenier	Mike
Leonard	Sung	Kim	Marc Holmes

ADDITIONAL ART

Ryan Blanchard	Kelly Goodine
Matthew Goldman	Todd Grenier
Yunkyoung Kim	Sherridon Routley
Elben Schafers	Jason Spykerman
Cass Scott	

DIRECTOR OF ART (BIOWARE)

David Hibbeln

DIRECTOR OF PROMOTIONAL ART (BIOWARE)

Michael Sass

DIRECTOR OF CONCEPTUAL ART (BIOWARE)

John Gallagher

Audio**AUDIO PRODUCER**

Alan Miranda

SOUND DESIGN / INTEGRATION

David Chan/John Henke

MUSIC

Music composed and performed by
Jeremy Soule www.jeremysoule.com
Music production services provided by
Atristry Entertainment

SFX**SOUND EFFECTS DESIGN**

Frank Bry/Creative Sound Design
Paul Gorman / Duff Studios

Cinematics**DIRECTOR**

David Hibbeln

ART DIRECTOR

Sherridon Routley

LEAD CHARACTER MODELER

Christopher Mann

MODELS

Ryan Blanchard	Nolan Cunningham
Todd Grenier	Jono Lee
Sherridon Routley	Mike Spalding

LEAD ANIMATOR

Tony de Waal

ANIMATION

Carman Cheung	Chris Hale
Mark How	Rick Li
Enrique Deo Perez	John Santos
Larry Stevens	Henrik Vasquez
Ryan Blanchard	

LEAD EFFECTS ANIMATOR

Ryan Blanchard

ADDITIONAL EFFECTS

Tony de Waal	Christopher Mann
Sherridon Routley	

COMPOSITING

Sherridon Routley

ADDITIONAL ART

Todd Grenier	Mike Sass
--------------	-----------

Design**LEAD DESIGN**

Brent Knowles	James Ohlen
---------------	-------------

CORE DESIGN TEAM

Rob Bartel	Dave Gaider
Drew Karpshyn	Luke Kristjanson
Kevin Martens	Aidan Scanlan
Preston Watamaniuk	

SCRIPTING AND DATA ENTRY

Andrew 'Colonel Bob' Nobbs
John Winski

SYSTEM DESIGN

Preston Watamaniuk	Rob Bartel
--------------------	------------

ADDITIONAL DESIGN:

Mike Geist	Cori May
Bob McCabe	Dan Whiteside

MANUAL

Brent Knowles	Trent Oster
Preston Watamaniuk	Bob McCabe
Luke Kristjanson	Jim Bishop
Keith Soleski	

Production**PROJECT DIRECTOR / PRODUCER**

Trent Oster

ASSOCIATE PRODUCER

Alan Miranda

LINE PRODUCER

Keith Soleski

CO-EXECUTIVE PRODUCERS / JOINT CEO'S OF BIOWARE

Ray Muzyka	Greg Zeschuk
------------	--------------

**Programming****LEAD PROGRAMMER**

Scott Greig

LEAD TOOLS PROGRAMMER

Don Moar

LEAD RESEARCH SCIENTIST

Mark Brockington

ASSISTANT LEAD PROGRAMMER

Don Yakielashek

PROGRAMMING

Howard Chung	Mike Devine
Brenon Holmes	Noel Borstad
Paul Roffel	Sophia Smith
Rob Boyd	Ross Gardner
Dan Morris	Mark Darrah

GRAPHICS PROGRAMMING**Graphics Lead**

Jason Knipe

Graphics Programming

John Bible Peter Woytiuk

ORIGINAL GRAPHICS ENGINE**DESIGN**

Stan Melax

TOOLS PROGRAMMING

Pat Chan	Sydney Tang
Neil Flynn	Darren Wong
Chris Christou	Owen Borstad
Aaryn Flynn	Marc Audy

ADDITIONAL PROGRAMMING

Justin Smith	Charles
"Chuckles" Randall	
Rob Babiak	David Falkner
Ryan Hoyle	

Public Relations

Brad Grier Teresa Cotesta Tom Ohle

Web Team / Live Team**LIVE TEAM****Assistant Producer**

Derek French

Community Manager

Jay Watamaniuk

Client Care Specialist

Dave McGruther

Programmers

Craig Welburn Andrew Gardner

WEB TEAM**Web Developers**

Robin Mayne
Duleepa "Dups" Wijayawardhana

Web Art

Todd Grenier
Quality Assurance

QUALITY ASSURANCE LEAD

Nathan Frederick

QUALITY ASSURANCE

Bob McCabe	Chris Priestly
Derrick Collins	Jonathan Epp
Karl Schreiner	Kevin Booth
Scott Horner	Scott Langevin
Stanley Woo	

Special Thanks**BIOWARE HELP**

Jim Bishop for text editing	Raymond
Prach for data entry	

ADMINISTRATION

Richard Iwaniuk	Mark Kluchky
Theresa Baxter	Agnes Kokot Goldman
Jo-Marie Langkow	Juliette Irish

SYSTEM ADMINISTRATION

Chris Zeschuk	Craig Miller
Nils Kuhnert	Julian Karst
Brett Tollefson	Dave Hamel

Infogrames**Production****STUDIO SENIOR VP**

Jean-Philippe Agati

VICE PRESIDENT OF PRODUCT DEVELOPMENT

Steve Ackrich

PRODUCER

Todd Hartwig

Marketing**VICE PRESIDENT OF BRAND MARKETING**

Steve Allison

DIRECTOR OF MARKETING

Jean Raymond

BRAND MANAGER

Mike Webster

SPECIAL THANKS:

Laddie Ervin

Public Relations**PR MANAGER**

Matt Frary

PR SPECIALIST

Wiebke Vallentin

DOCUMENTATION**Director of Editorial and Documentation Services**

Liz Mackney

Publications Manager

W.D. Robinson

Manual Design and Layout

Bruce Harlick

MARKETING SERVICES**Senior Art Director**

David Gaines

Director of Creative Services

Steve Martin

Engineering Services**Senior Manager Engineering Services**

Luis Rivas

Engineering Specialist

Ken Edwards

COMPATIBILITY**Compatibility Lab Supervisor**

Dave "Blonde" Strang

Compatibility Leads

Geoffrey Smith

Jason Cordero

Compatibility Analysts

Chris McQuinn

Burke McQuinn

Enoch Orntstead

Randy Buchholz

QUALITY ASSURANCE**Director of QA**

Michael Craighead

Certification Lead

Kevin Jamieson

Lead Tester

Mike Romatelli

Testers

Gregory Amato.	John An.	Tom Andrade.
Scott Bigwood.	Matthew Bragg.	Mark
Brand.	Tim Burpee.	Tony Calabresi.
Brett Casta.	Sagi Cezana.	Sarah Cherlin.
Donald T. Clay.	Marshall Clevesy.	Jason
"Ironman" Cordero.	William Deets.	
Wilfredo Dimas.	Mason Dixon.	Kenneth
Donato.	Paul Duke.	Jason Fitzgerald.



9. RICONOSCIMENTI

Mark Florentino, Joe Fried, Lee Frohman, Robb Gagne, Daniel Garcia, Bobby Gilkerson, Karen Gledhill, Don Gorday III, D'Artagnan Greene, Shawn He, Richard Higbee, Helen Hinchcliffe, Joe Howard, Mark Huggins, Roy Husson, Miguel Jauregui, Erik Jeffrey, Jen Kaczor, Mike Krapovicky, Nick Lazzara, Andrew Lemat, Jeff Loney, Arthur Long, Becky Madore, Michael Maggard, Erik Maramaldi, Clif McClure, Christopher McPhail, Lenny Montone, Mike Murphy, Matt Pantaleoni, Tad Pantaleoni, Brett Penkul, Jason Pope, Chris Reimer, Cherylyn "Bunnies" Rocha, Ron Rodriguez, Tanya Royer, Brian Scott, Tobias Seltsam, P. Tserin Sodbinow, Jared Sorensen, Dave "Red" Strang, Josh Strom, Kingsley C. Sur, Paul Swedis, Brian Swedis, Joe Taylor, Jeffery Tolleson, Ted "The Undead" Tomasko, Fraida Toribio, Fernando Valderrama, Carl Vogel, Mike Walkingstick, Alden Wong.

LICENSING

DIRECTOR, NEW BUSINESS DEVELOPMENT

Tim Campbell

ONLINE MARKETING AND COMMUNICATION EXECUTIVE PRODUCER

Jon Nelson

SENIOR PRODUCER

Kyle Peschel

PRODUCER

Jean-Christophe Bornaghi

SENIOR WEB DESIGNER

Micah Jackson

SENIOR WEB PROGRAMMER

Gerald Burns

Black Isle/Interplay (Original publisher)

Reg Arnedo Lisa Bucek

VO

VOICE OVER PRODUCER

Bill Black, Big Fat Kitty LLC

VOICE OVER DIRECTOR

Doug Stone

Dopig Stone Enterprises, Inc.

VOICE OVER AUDIO ENGINEER

Al Johnson

ADDITIONAL DIRECTION

Charles de Vries

SFX

SOUND EFFECTS DESIGN

Frank Bey / Creative Sound Design

Paul Gorman / Duff Studios

INFOGRAMES EUROPE

VP European Marketing

Larry Sparks

Core games

Marketing Director

Franck Heissat

Marketing Manager

Cyril Voiron

Product Marketing Manager

Sébastien Brasseur

Antoine Molant

PR manager

Adeline Tiengou

Design Studio

Olivier Lachard

Rose-may Mathon

Marketing Coordination

Jenny Clark

Marie-Emilie Requier

Nadja Manseur

Catherine Esteoule

Cecile Gillet

Manufacturing

Pauline Nam

Jake Tombs

Localization Support Group

LSG Manager

Sylvianne Pivot-Chossat

Localisation Project Manager

Maud Favier

Sophie Blancheton

Gérard Barnaud

Translation Project Manager

Heather Riddoch

Localisation Technical Consultant

Fabien Roset

Software Functionality Testing

Carine Mawart

Pre-mastering Technician

Stéphane Enteric

Republishing manager

Rebecka Pernered

Raphaëlle Jonnery

Certification & Planning Support Group (CPSG)

Rebecka Pernered

Caroline Fauchille

Jerome Di Tullio

Sophie Wibaux

NEVERWINTER NIGHTS © 2002 Infogrames Entertainment, S.A. All Rights Reserved. Published by Infogrames Europe S.A. © 2002 BioWare Corp. BioWare Aurora Engine copyright 1997-2002 BioWare Corp. All Rights Reserved. BioWare, the BioWare Aurora Engine, and the BioWare Logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons logo, Dungeon Master, D&D, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc. and are used by Infogrames Entertainment, S.A. under license. All Rights Reserved. Windows and Windows 95/98/2000 are registered trademarks of Microsoft Corporation. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. ATARI is a registered trademark of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc.



194



195



ΠΟΤΕ

ΠΟΤΕ



Infogrames Games Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email
• Österreich	-	-	http://www.de.infogrames.com
• Belgie	-	-	http://www.playstationcommunity.be
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 <small>(0,34 €/min) (24h/24)</small> 3615 Infogrames <small>(0,34 €/min)</small> Technique: 0825 15 80 80 <small>(0,1550€/min Du lundi au samedi de 10h-18h non stop)</small> Infogrames France / Euro Interactive	Service Consommateur 84 rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 <small>(€ 1,24 pro Minute) Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)</small>	Spielerische: 0190 771 883	http://www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01		info@gr.infogrames.com
• Italia	--		info@it.infogrames.com http://www.infogrames.it
• Nederland	-	-	http://www.playstationcommunity.nl
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Portugal	351 21 460 85 83/89 50 de 2ª a 6ª, entre as 10:00 e as 17:00	351 21 460 85 88	apoiocliente@pt.infogrames.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@es.infogrames.com
• Sverige	08-6053611 13:00 till 15:00 helgfri måndag till fredag		support@segaklubben.pp.se
• Schweiz/Suisse	Technische: 0900 105 172 <small>(2.50 CHF/Min). Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)</small>	Spielerische: 0900 105 173	http://www.de.infogrames.com
• UK	Hints & Cheats: 09067 53 50 10* <small>*24 hours a day / 75p/min</small>	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	helpline@uk.infogrames.com



II. ICONE DEGLI INCANTESIMI

ABIURAZIONE

Aura contro l'allineamento



Aura sacra



Aura sacrilega



Congedo



Contrastare elementi



Assorbitore energetico



Libertà di movimento



Dissolvere superiore



Dissolvi magie



Dissolvere inferiore



Pelle di pietra



Disgiunzione di Mordenkainen



Cerchio magico contro l'allineamento



Cerchio magico contro il male



Cerchio magico contro il bene



Globo minore di invulnerabilità



Globo di Invulnerabilità



Protezione dall'energia negativa



Resistere agli elementi



Resistenza



Resistenza agli incantesimi



Manto incantato inferiore



Manto incantato



Manto incantato superiore



Protezione dall'allineamento



Protezione dagli elementi



Protezione dal male



Protezione dal bene



Rimuovi maledizione



Rimuovi paura



Santuario



Infrangi incantesimo inferiore



Infrangi incantesimo superiore



Vuoto mentale inferiore



Vuoto mentale



DIVINAZIONE

Chiaroudienza/Chiaroveggenza



Regressione mentale



Scopri trappole



Identificare



Conoscenza delle leggende



Parola del potere uccidere



Parola del potere stordire



Premonizione



Rimuovi cecità/sordità



Vedere invisibilità



Visione del vero



EVOCAZIONE

Cura ferite leggere



Cura ferite minori



Cura ferite moderate



Cura ferite gravi



Cura ferite critiche



Guarigione



Ristorare inferiore



Ristorare



Resurrezione



Cerchio di guarigione



Guarigione di massa



Rimuovi malattia



Rimuovi paralisi



Nube maleodorante



Nebbia acida



Legame planare inferiore



Legame planare



Legame planare superiore



Armatura magica



Freccia acida di Melf



Neutralizza veleno



Pregheira



Rianimare morti



Raggio di gelo



Rigenerazione





II. ICONE DEGLI INCANTESIMI

Sciame elementale



Tentacoli neri di Evard



Freccia infuocata



Nube mortale



Portale



Unto



Evoca creatura I



Evoca creatura II



Evoca creatura III



Evoca creatura IV



Evoca creatura V



Evoca creatura VI



Evoca creatura VII



Evoca creatura VIII



Evoca creatura IX



Ragnatela



Tempesta di vendetta



Piaga strisciante



ILLUSIONE

Spruzzo Colorato



Volto Etereo



Volto Fantasma



Omba di una evocazione superiore



Invisibilità migliorata



Invisibilità



Sfera di invisibilità



Cecità e sordità di massa



Allucinazione mortale



Ombre



Ombra di una evocazione



Scudo d'ombra



Silenzio



Fatale



AMMALIAMENTO

Aiuto



Benedizione



Cecità/Sordità



II. ICONE DEGLI INCANTESIMI

Charme sui mostri



Charme



Charme su persone o animali



Confusione



Frastornare



Dominare animali



Dominare mostri



Dominare persone



Blocca animali



Blocca mostri



Blocca persone



Charme di massa



Dominazione di massa



Velocità di massa



Nebbia mentale



Protezione dagli incantesimi



Sonno



Grido di guerra



Devastazione



INVOCAZIONE

Barriera di lame



Invocare il fulmine



Catena di fulmini



Cono di freddo



Oscurità



Palla di fuoco ritardata



Potere divino



Scudo elementale



Tempesta di fuoco



Palla di fuoco



Frusta infuocata



Colpo infuocato



Martello degli dei



Tempesta di ghiaccio



Implosione



Nube incendiaria



Epurare invisibilità



Luce





II. ICONE DEGLI INCANTESIMI

Fulmine
Dardo incantato
Sciame di meteore
Spruzzo prismatico
Luce incandescente
Suono dirompente
Bagliore solare
Muro di fuoco
Parola della fede
NECROMANZIA
Animare morti
Cerchio di devastazione
Purezza
Contagio
Controllare non morti
Creare non morti superiori
Creare non morti
Interdizione alla morte
Esplosione di energia negativa



Raggio di energia negativa
Veleno
Raggio di indebolimento
Cerchio di morte
Distruzione
Risucchio di energia
Debilizzazione
Paura
Dito della morte
Tocco del ghoul
Ristorare superiore
Ferire
Orrido avvizzimento
Spaventare
Distuggere viventi
Tocco del vampiro
Lamento della banshee



II. ICONE DEGLI INCANTESIMI

TRANSMUTAZIONE

Aura di Vitalità
Risveglio
Pelle coriacea
Scagliare maledizione
Forza straordinaria
Mani brucianti
Grazia felina
Ultravisione
Splendore dell'aquila
Vigore
Intralcicare
Astuzia della volpe
Forza straordinaria superiore
Grazia felina superiore
Splendore dell'aquila superiore
Vigore superiore
Astuzia della volpe superiore
Saggezza del gufo superiore



Pelle di pietra superiore
Velocità
Scassinare
Veste Magica
Spada di Mordenkainen
Fermare il tempo
Equilibrio della natura
Saggezza del gufo
Autometamorfofi
Trasformazione
Lentezza
Sfera del caos
Trasformazione di Tenser
Virtù

