

FORGOTTEN REALMS

A BALDUR'S GATE™ ENGINE ADVENTURE

ICEWIND

D.A.C.E.



BIOWARE CORP.

Dungeons & Dragons®

Interplay

AVVISI PER LA SALUTE

- Evita di giocare quando sei affaticato. Riposati dopo ogni ora di gioco.
- Siediti a distanza sufficiente dallo schermo.
- Gioca in ambienti ben illuminati.
- Diminuisci la luminosità dello schermo per ridurre il contrasto.
- Utilizza uno schermo piccolo.

SOMMARIO

INTRODUZIONE	4	COMBATTIMENTO	43
BALDUR'S GATE E ICEWIND DALE.....	4	LANCIARE INCANTESIMI	45
COME USARE QUESTO MANUALE.....	4	MORALE.....	46
IL DIZIONARIO	5	EFFETTI DEL COMBATTIMENTO	
COME EFFETTUARE L'INSTALLAZIONE		E GUARIGIONE.....	46
E INIZIARE A GIOCARE	5	ESPERIENZA E PROGRESSIONE DI LIVELLO ...	48
PER INIZIARE.....	6	ATTRIBUTI.....	48
CREAZIONE DEL PERSONAGGIO.....	7	MAGIA E SISTEMA DEGLI INCANTESIMI	57
L'INTERFACCIA	10	INCANTESIMI DI ICEWIND DALE.....	58
PULSANTI DEL MOUSE.....	10	INCANTESIMI DA STREGONE.....	58
L'INTERFACCIA PRINCIPALE.....	11	INCANTESIMI DA SACERDOTE	84
ALTRE FUNZIONI E TASTI CHIAVE	27	EQUIPAGGIARSI.....	102
INFORMAZIONI VARIE.....	27	ARMARSI.....	104
MULTI-GIOCATORE.....	28	TABELLA	109
GIOCARE UNA SESSIONE IN		INDICE ANALITICO	121
MULTI-GIOCATORE.....	32		
LA SPINA DORSALE DEL MONDO	33		
FAERUN E IL NORD	33		
IL MONDO	33		
IL CALENDARIO DEL NORD	33		
LA SPINA DORSALE DEL MONDO	35		
EASTHAVEN	36		
COS'È ACCADUTO PRIMA.....	41		

INTRODUZIONE

Molti racconti riguardanti il sud, le città, le carovane, le meraviglie di Baldur's Gate e le terre circostanti hanno raggiunto le mie orecchie. Questi racconti non sono più sorprendenti come al tempo del mio viaggio al nord, quando giunsi alle Dieci Cittadine. Le imprese degli uomini sembrano insignificanti qui, in un luogo nel quale tutto viene offuscato dall'ombra della Spina Dorsale del Mondo.

Esistono molte storie che riguardano la Spina Dorsale del Mondo, detta anche Dorso del Mondo. In alcuni momenti mi sembra quasi che queste montagne non siano semplicemente una catena montuosa: è sufficiente guardarle per sentire la maestosità della loro presenza. Sin dal momento in cui venni ferito in battaglia mentre ero al servizio di Tempus ho avuto tempo per riflettere sulle virtù e su cosa ci sia di nobile nella vita. In effetti, l'unica cosa che mi rimase da fare quando mi fermai stabilmente a Easthaven era scrivere. Quindi, all'interno di questo volume sono presentati i miei scritti riguardanti Easthaven, Kuldahar, e le terre circostanti. Uno dei capi locali, Hrothgar, mi ha fatto dono di alcuni dei suoi racconti e dei suoi consigli, e ho utilizzato alcune delle sue citazioni per riempire le pagine di questo volume. Non tutte le pagine, perché se dovessi trascrivere tutto ciò che mi ha raccontato, le sue divagazioni riempirebbero un altro volume. Tuttavia, c'è la saggezza del campo di battaglia in lui, e le sue parole suonano vere.

Tenete in considerazione questo volume; imparate le sue vie sulla battaglia e sugli incantesimi, sulle tattiche e sul movimento. Ciò che leggete qui può evitarvi la soglia della morte. La strada per la vittoria è conoscere la vostra forza... e usarla come un martello contro i vostri nemici. Se ne siete degni, allora possa il fianco di Veiros essere dalla vostra parte in battaglia.

- Everard, Spada Fidata, Ordine della Lama Spezzata
Easthaven, Eleint, 1281 CV, l'Anno dell' Anima Fredda

BALDUR'S GATE E ICEWIND DALE

Quando Baldur's Gate uscì sul mercato nel 1998, venne accolto con un formidabile consenso da parte della critica. Molti giocatori di ruolo si divertirono ad avventurarsi nel mondo di Forgotten Realms, e ora i Black Isle Studios sono tornati con un altro titolo collocato nella medesima ambientazione, una nuova esperienza di gioco di ruolo per computer che sarà possibile intraprendere da soli o con i vostri amici. Icewind Dale è una saga che mette il destino dei Reami Perduti nelle mani del vostro gruppo: innumerevoli vite dipendono da voi, e sarà soltanto attraverso il vostro sangue e la vostra perseveranza che i Reami Perduti potranno essere salvati.

Icewind Dale utilizza il motore grafico Bioware's Infinity, e molte delle meccaniche descritte in questo manuale saranno familiari a coloro che hanno giocato Baldur's Gate e a Tales of the Sword Coast. Se volete rinfrescare la vostra conoscenza dell'interfaccia, scatenatevi liberi di sfogliare il manuale e leggere ciò che preferite. Le differenze più rilevanti riguardano la sezione degli incantesimi, l'ambientazione del mondo, e il piccolo elenco di oggetti arcani alla fine del manuale..

COME USARE QUESTO MANUALE

Questo manuale è concepito per essere una guida di consultazione per Icewind Dale, e non si tratta di un testo che deve essere necessariamente letto dall'inizio alla fine. Esaminatelo quando vi serve, o quando siete confusi riguardo un certo aspetto del gioco. ("Cos'è il THAC0? Qualcuno lo sa?") Alla fine del libro sono state inserite molte tabelle e un indice in modo da permettervi di trovare immediatamente le informazioni che vi servono, ed è stata inclusa una scheda di consultazione rapida della scatola del gioco. Questo manuale è diviso in due parti. La prima è il "Dizionario," che fornisce le informazioni necessarie per la creazione del personaggio, sull'interfaccia, e sulla gestione di partite multi-giocatore. Contiene le informazioni essenziali del gioco e spiega tutto il necessario per cominciare. La seconda parte, "La Spina Dorsale del Mondo", e fornisce le informazioni sulla zona della Valle del Vento Gelido (Icewind Dale), il mondo dei Reami Perduti (Forgotten Realms), nonché le definizioni di alcune regole di Advanced Dungeons & Dragons, che possono essere nuove per alcuni giocatori. Quindi senza perdere altro tempo, avvolgetevi nel vostro mantello e preparatevi per il vostro viaggio verso il nord...

IL DIZIONARIO

COME EFFETTUARE L'INSTALLAZIONE E INIZIARE A GIOCARE

Per installare Icewind Dale, prima di tutto inserite il CD-ROM denominato Disco 1 di Icewind Dale nel vostro lettore CD-ROM e seguite le istruzioni sullo schermo. Se l'Avvio Automatico non è abilitato, premete sull'icona che rappresenta il vostro lettore CD-ROM sotto "Risorse del Computer" sul desktop. Questo farà apparire una lista di file sul Disco 1 di Icewind Dale. Trovate il file AUTORUN.EXE e cliccate due volte il tasto del mouse per avviare il programma d'installazione.

Premete il pulsante "Installa" per cominciare l'installazione.

Dopo l'installazione del gioco, saranno disponibili altre opzioni dal menu iniziale:

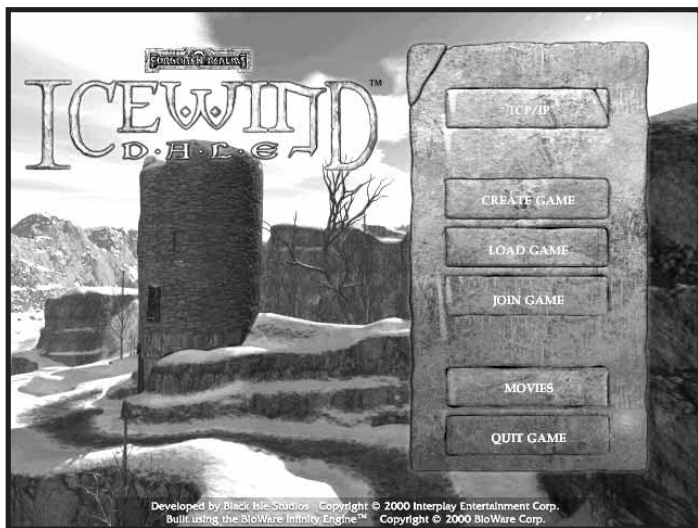
Gioca. Dopo aver terminato l'installazione, cliccate sul tasto Gioca per iniziare a giocare. Dopo aver visto il logo e i filmati introduttivi, scegliete "Nuova Partita" per andare direttamente nella Creazione del Personaggio e iniziare la vostra avventura nella Spina Dorsale del Mondo!

Per iniziare a giocare nuovamente le volte successive, scegliete il programma Icewind Dale dal gruppo di programmi Black Isle Studios dal vostro Menu di Avvio.

Esamina il Leggimi. Il file Leggimi contiene le informazioni e i cambiamenti dell'ultimo minuto che non potevano essere stampati in questo manuale. È sempre opportuno leggere questo file nel caso si abbiano problemi con questo prodotto.

Rimuovi. Quando siete pronti, l'opzione Rimuovi toglierà Icewind Dale dal vostro computer, tranne le partite salvate. Esci. Chiuderà la finestra iniziale.

PER INIZIARE



Potete giocare ad Icewind Dale da soli (creando il vostro gruppo) o in multi-giocatore (andando in avventura con uno o più dei vostri amici, ognuno dei quali controllerà uno o più personaggi). Le seguenti indicazioni riguardanti la creazione e l'interfaccia del personaggio sono valide per entrambi i tipi di gioco, ma i modi di iniziare una partita a giocatore singolo e una partita multi-giocatore sono differenti.

Partita a Giocatore Singolo: Quando iniziate il gioco, vi viene mostrata la schermata del Menu Principale. Se volete iniziare una partita a giocatore singolo, controllate che la Modalità di Gioco in cima alla schermata sia posizionata su "Giocatore Singolo" (dovrebbe esserlo di base), quindi scegliete "Nuova Partita", e sarete trasportati alla Schermata di Composizione del Gruppo.

Qui vi verranno mostrati sei riquadri vuoti per i personaggi, ognuno dei quali avrà un pulsante "Crea Personaggio". Ognuno di questi riquadri vi permette di creare un nuovo personaggio cliccando sul pulsante. Per creare un nuovo personaggio, seguite i passi descritti nella "Generazione del Personaggio", qui sotto.

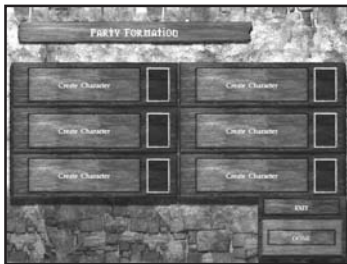
Una volta creato il personaggio, il riquadro vuoto verrà rimpiazzato dal nome del personaggio. Potete rimuovere un personaggio premendo sul nome del personaggio, quindi sul pulsante "Cancella" del sottomenu che appare. Questo libererà il riquadro per un altro personaggio.

Se volete uscire da questa schermata selezionate "Esci".

Premete "Fatto" una volta creati tutti i personaggi, quindi la partita ad Icewind Dale avrà inizio.

Per informazioni aggiuntive della Schermata di Composizione del Gruppo, consultate pagina 24.

Multi-Giocatore: Per i dettagli riguardanti l'inizio di una partita in multi-giocatore, consultate la sezione Multi-Giocatore a pagina 28.



CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Il primo compito in Icewind Dale è quello di creare il gruppo. Quando iniziate il gioco, vi viene mostrata la seguente schermata della creazione del personaggio. Seguite i passi descritti di seguito; in qualunque punto del procedimento potete premere "Annulla", e vi sarà chiesto se volete tornare al menu principale del gioco. Se alcune delle scelte effettuate non vi convincono e volete 'rifare', è sufficiente premere la freccia "alto" nella parte inferiore sinistra della schermata.



SESSO

Scegliete il sesso del personaggio, maschio o femmina. Ciò non ha alcun effetto tranne che per la selezione dei ritratti e dell'immagine del personaggio nel gioco. Una volta scelto il sesso, premete sul pulsante "Fatto" nella parte inferiore destra della schermata. (Dovrete selezionare "Fatto" dopo ognuna delle scelte qui sotto riportate).

SELEZIONE DEL RITRATTO

Scegliete il ritratto del personaggio. È anche possibile importare un disegno personalizzato per il vostro personaggio invece di usare uno di quelli forniti. Per informazioni sul metodo di personalizzazione del ritratto del vostro personaggio, i suoni, la biografia e il comportamento, consultate le Informazioni sul Personaggio a pagina 21.

RAZZA

Scegliete la razza del vostro personaggio: umano, elfo, mezzelfo, nano, gnomo o halfling. I punti di forza e di debolezza di ognuno verranno definiti nel riquadro di testo sotto la scelta. La razza può influire su alcune scelte di dialogo nel gioco, così come lo può fare la classe del personaggio, quindi scegliete attentamente. Se volete avere ulteriori dettagli su ogni razza, consultate la sezione "Razze", a pagina 48.

CLASSE

Le classi e le combinazioni di classi disponibili alla razza che avete scelto saranno evidenziate. Scegliete dalla lista la classe che preferite. Il riquadro di testo sotto quello di selezione contiene la descrizione di ogni classe.

Personaggi multi-classe sono disponibili solo ai non-umani e condividono le caratteristiche e le restrizioni di entrambe le classi. I personaggi umani possono scegliere di diventare biclasse più avanti nel gioco.

I personaggi biclasse iniziano la loro vita di avventuriero in una classe, quindi successivamente passano ad una classe differente. Quando il personaggio sceglie di cambiare classe, le abilità della vecchia classe non sono utilizzabili finché il personaggio non supera il livello della sua vecchia classe con il livello di quella nuova. A questo punto, le abilità di entrambe le classi saranno utilizzabili al livello attuale. Il personaggio non potrà mai più avanzare ulteriormente nella vecchia classe. Solo gli umani possono essere dei personaggi biclasse. Se volete avere ulteriori dettagli su ogni classe, consultate la sezione "Classi", a pagina 49.

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Sei caratteristiche definiscono il vostro personaggio: Forza (FOR), Destrezza (DES), Costituzione (COS), Intelligenza (INT), Saggezza (SAG) e Carisma (CAR). Esse sono elencate su questa schermata con i valori che il computer ha determinato casualmente per il vostro personaggio (i valori sono calcolati come se fossero stati lanciati tre dadi da 6 facce per ogni caratteristica, poi successivamente modificati in base alla razza del personaggio). Tutti i requisiti minimi verranno automaticamente selezionati in quelle caratteristiche del personaggio che erano troppo basse (cioè se il personaggio aveva bisogno di un 17 nel Carisma per essere un paladino, e il computer aveva generato un 12, allora il personaggio riceverà comunque un 17). Potete sottrarre dei punti da una caratteristica per aggiungerli ad un'altra; non è però possibile abbassare una caratteristica al di sotto dei requisiti minimi richiesti dalla razza o dalla classe. Il riquadro di testo nella parte inferiore della schermata descrive ogni caratteristica. Ripetete il tiro delle vostre caratteristiche tutte le volte che volete finché non ottenete una combinazione che gradite.

ALLINEAMENTO

L'allineamento definisce il modo di agire del vostro personaggio, in maniera conforme alle leggi oppure in modo caotico, con intenzioni buone o malvagie. A seconda della classe scelta, potrebbe non essere possibile selezionare alcuni allineamenti (i paladini devono essere Legali Buoni, per esempio, e i ladri non possono essere Legali, e così via). Ogni allineamento ha una didascalia che lo descrive in dettaglio. Leggeteli attentamente prima di scegliere.

Coloro che voltano le spalle alla loro stessa natura fanno del male a loro stessi oltre che agli altri. Se un ranger o un paladino non seguono il loro allineamento, allora perderanno le abilità speciali della loro classe.

- Everard

CAPACITÀ

Ogni personaggio nel corso della propria vita ha imparato ad utilizzare un'arma. Le armi per cui potete avere una preferenza sono elencate in questa schermata, ognuna descritta in un riquadro di testo nella parte inferiore della schermata. La classe normalmente limita le armi che è possibile utilizzare e l'abilità nelle armi che sono state scelte (gli stregoni, per esempio, non hanno un grande repertorio di armi perché sono rimasti per la maggior parte della loro vita sui libri). Fintanto che la sua classe gli permette l'utilizzo, un personaggio può impugnare anche un'arma nella quale non possiede la capacità, ma subirà una penalità a tutti i tiri con quest'arma. Mentre molte classi permettono di spendere un punto in ogni arma, guerrieri, paladini, e ranger possono spenderne più di uno. Ogni punto oltre il primo conferisce un bonus al tiro per colpire, al tiro per i danni, e al numero di attacchi per round.

Da notare, però, che solo i guerrieri possono assegnare più di 2 punti ad una singola capacità. I ranger, i paladini e i guerrieri multiclasse sono limitati a 2 punti. I guerrieri biclasse possono aggiungere punti oltre a 2 solo se sono attualmente nella classe di guerriero.

ABILITÀ DA LADRO

Se il personaggio è un ladro (o un personaggio multiclasse con abilità da ladro), esso possiede abilità da ladro: Svuotare Tasche, Scassinare Serrature, Scoprire Trappole e Furtività. Ognuna è descritta nel riquadro di testo all'interno della schermata. Il personaggio comincia con 30 punti da distribuire fra le abilità da ladro, e guadagna 20 punti da distribuire ad ogni livello dopo il primo. Ricordate che la Destrezza e la razza modificheranno il livello iniziale delle abilità da ladro.

INCANTESIMI

Se il personaggio è uno stregone, un chierico o un druido (oppure uno stregone, un chierico o un druido multiclasse), è possibile scegliere un gruppo di incantesimi di primo livello con i quali iniziare il gioco. Consultate la Sezione degli Incantesimi a pagina 57 se volete avere maggiori dettagli sugli incantesimi che intendete scegliere.

NEMICO RAZZIALE

I ranger hanno un "nemico odiato", un tipo di umanoide o di creatura che hanno giurato di combattere ogni volta che se ne presenta l'opportunità. Quando attaccano questa creatura guadagnano un bonus speciale. I ranger possono scegliere fra le seguenti creature: non morti cadaverici (ghoul, zombi e wight), giganti, goblin, uomini-lucertola, orchetti, salamandre (fuoco e gelo), non morti scheletrici (scheletri, lich), non morti spettrali (fantasmi, ombre, wraith, spettri), ragni, umber hulk e yuan-ti.

ASPETTO

Scegliete i colori che appariranno sull'immagine del personaggio. Il colore dei capelli e della pelle rimarranno fissi una volta selezionati, mentre i colori dei vestiti possono essere cambiati nella schermata dell'inventario durante il gioco.

BIOGRAFIA

Questo pulsante vi permette di scrivere la biografia personale del vostro personaggio. Potete scegliere di lasciarla in bianco. Si può avere accesso alla biografia durante il gioco dal pulsante "Personalizza" nella schermata delle Informazioni sul Personaggio.

NOME

Infine, date un nome al vostro personaggio. Potete premere nel riquadro oppure iniziare subito ad inserire il vostro nome. Quando avete finito, premete "INVIO", oppure premete "Fatto".

DEFINIRE IL PERSONAGGIO

Se siete soddisfatti del personaggio, premete il pulsante "Accetta" nella parte inferiore destra della schermata. Altrimenti, premete la freccia "alto" e ritornate alle vostre scelte effettuando quelle che preferite.

IMPORTA

Questo pulsante vi permette di importare i personaggi che avete già creato in una partita multi-giocatore o a giocatore singolo.

ORO INIZIALE

Ogni personaggio inizia con un certo gruzzolo, anche se il valore varia a seconda della classe. I valori di monete d'oro sono:

Classe	Oro Iniziale
Combattente	50 mo - 200 mo
Stregone	20 mo - 50 mo
Vagabondo	20 mo - 120 mo
Sacerdote	30 mo - 180 mo

I personaggi multiclasse utilizzano la classe che offre loro il maggior quantitativo d'oro (quindi, un mago/ladro inizia con 20mo-120mo).

L'INTERFACCIA

Questa sezione descrive tutte le funzioni delle finestre, dei pulsanti e dei menu nell'interfaccia di Icewind Dale. Anche se molte delle caratteristiche diventano evidenti durante il gioco, è comunque conveniente dare un'occhiata a questa sezione per individuare quelle finzze dell'interfaccia che facilitano in qualche modo l'esplorazione della Spina Dorsale del Mondo.

PULSANTI DEL MOUSE

PULSANTE SINISTRO

Premere il Pulsante Sinistro ("Cliccare-SX") del mouse è l'equivalente di un pulsante "azione". Può eseguire le seguenti funzioni:

- Selezionare un personaggio o un ritratto (se un personaggio o un gruppo era stato selezionato prima, questo personaggio o questo gruppo perderanno la selezione e il nuovo personaggio verrà selezionato).
- Se si tiene premuto il tasto SHIFT mentre si clicca-sx sui vari personaggi nel campo o nei ritratti, vengono selezionati più personaggi.
- Se si tiene premuto il tasto CONTROL mentre si clicca-sx su personaggi non selezionati, i personaggi saranno aggiunti alla selezione attuale.
- Premere due volte su di un ritratto centra la visuale su quel personaggio.
- Premere pulsanti. Seleziona l'azione per il personaggio: sorvegliare, parlare, attaccare (cliccare sull'arma), ecc...
- Lanciare incantesimi e usare oggetti una volta che sono stati selezionati.
- Sul terreno, far camminare i personaggi selezionati verso le locazioni desiderate (nota: clicca-dx per un movimento in formazione).
- Cliccare-sx e trascinare sul terreno o sui ritratti. Seleziona più personaggi (crea un riquadro di selezione trascinabile).
- Raccogliere oggetti con il personaggio correntemente selezionato. Se è stato selezionato più di un personaggio, quello più in cima (il "leader") cammina fino all'oggetto e lo raccoglie.
- Cliccare-sx e trascinare un ritratto cambia il suo ordine di gruppo. Lo inserisce nello spazio fra i personaggi sopra i quali è stato spostato.
- Sull'orologio mette e toglie la pausa dal gioco.

PULSANTE DESTRO

Premere il Pulsante Destro ("Cliccare-DX") del mouse ha una varietà di funzioni, normalmente legate ad informazioni, alla cancellazione di azioni, e al controllo della formazione. Può eseguire le seguenti funzioni:

- Su di un ritratto fa comparire la Schermata dell'Inventario del personaggio.
- Su di un oggetto o su di un incantesimo nell'inventario o sulla pagina di un incantesimo fa comparire la schermata delle proprietà caratteristiche dell'oggetto o dell'incantesimo.
- Annulla l'azione corrente, sia che si tratti di un attacco che del lancio di un incantesimo.
- Su di un mostro o su di un personaggio non giocante (PNG) o premendo su di un personaggio selezionato, fa scattare gli effetti sonori selezionati per il personaggio o per il mostro.
- Sul terreno. Il personaggio selezionato cammina fino a quel punto mantenendo la formazione (Cliccare-dx e tenere premuto, poi trascinare, fa ruotare la formazione se è stato selezionato più di un personaggio).
- Sul riquadro di un'Arma Rapida, un Incantesimo Rapido, un Oggetto Rapido, e sulle Formazioni del Gruppo permette la configurazione del riquadro stesso. Cliccare-dx, farà apparire l'opzione corrente per quel riquadro rapido. Potete selezionarne una per il riquadro semplicemente Cliccando-sx su di essa.

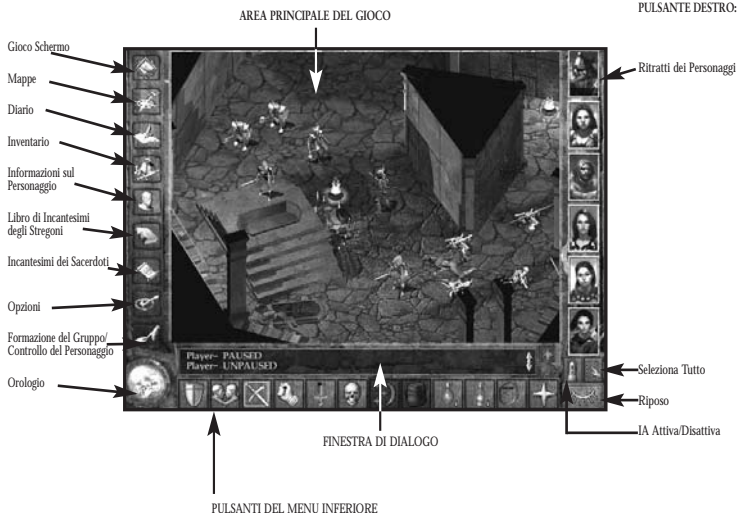
MOVIMENTI DEL MOUSE

L'area principale del gioco può spostarsi in alto, in basso, a sinistra o a destra semplicemente muovendo il mouse sul bordo dello schermo, sia in modalità a finestra o a schermo intero. Questo può essere effettuato anche utilizzando i tasti delle frecce sul tastierino numerico.

L'INTERFACCIA PRINCIPALE

MENU DEL PULSANTE SINISTRO:

MENU DEL PULSANTE DESTRO:



PULSANTI DEL MENU INFERIORE

(sono presenti 12 pulsanti dei personaggi; sarà mostrato un gruppo di 9 pulsanti se viene selezionato un singolo personaggio)

AREA PRINCIPALE DEL GIOCO

Osserverete questa schermata per la maggior parte del tempo in cui giocherete ad Icewind Dale. In questa schermata i tasti del mouse e gli altri pulsanti compiranno le seguenti azioni:

- Cliccare-sx seleziona un personaggio; inoltre, una combinazione clicca-sx e Shift o clicca-sx e Ctrl seleziona o seleziona/rimuove più personaggi; inoltre, premere il tasto del mouse e trascinare il puntatore nell'area principale del gioco fa apparire un riquadro all'interno del quale tutti i personaggi vengono selezionati (questo può essere utilizzato con il tasto Shift per aggiungerli ai personaggi selezionati, o con il Ctrl, per rimuovere i personaggi).
- Cliccare-sx fornisce dei comandi (vedi i pulsanti, qui sotto) al personaggio selezionato.
- Cliccare-dx annulla un'azione e permette la rotazione e il movimento della formazione quando viene selezionato un gruppo. (Cliccare-dx e tenerlo premuto per ruotare una formazione).
- Si noti che il cursore cambia quando viene mosso sopra oggetti, personaggi o PNG in modo da indicare l'azione di base. L'azione di base può essere modificata cliccando-sx sui pulsanti nella parte inferiore della schermata.

Puntatori di Azione

I puntatori di azione appaiono quando si possono effettuare certe azioni. Se viene selezionato un certo puntatore allora lo si può cambiare premendo su di un pulsante d'azione differente, premendo "ESC", o cliccando-sx in un'area nella quale il puntatore non ha effetto (quindi su un'area priva di oggetti oppure sul bordo dell'interfaccia). Il lancio di incantesimi viene interrotto cliccando-dx, o completato cliccando-sx su di una creatura o su di un'area (dipende dal tipo d'incantesimo).



Selezionare: Potete selezionare il personaggio.



Muovere: Potete muovere il personaggio verso questo punto, se è possibile raggiungerlo (può esserci una porta o un altro ostacolo lungo il percorso).



Locazione: Irraggiungibile: Non è possibile raggiungere questo punto.



Viaggiare: Movendosi qui, si esce dalla mappa.



Porte: Apre o chiude l'oggetto illuminato.



Entrare: Il personaggio si muove attraverso l'entrata o l'ingresso.



Scale: Il personaggio sale/scende le scale.



Raccogliere: un Oggetto: Il personaggio raccoglie un oggetto.



Attaccare: Il personaggio attacca una creatura bersaglio sulla quale si tiene premuto il tasto del mouse.



Scassinare: Il personaggio usa l'abilità da ladro per aprire un oggetto chiuso a chiave.



Disattivare una Trappola: Il ladro può tentare di disattivare questa trappola dall'area illuminata.



Svuotare Tasche: Il ladro può tentare di rubare dal personaggio selezionato.



Incantesimo: Il personaggio lancia un incantesimo.



Informazione: Potete cliccare con il tasto sinistro su quest'area per avere delle informazioni a riguardo.



Ruotare la Formazione: Potete ruotare la formazione del gruppo.



Cambiare l'Ordine: Potete cambiare fra di loro le posizioni di due personaggi.



Usare Oggetto: Potete usare l'oggetto illuminato (leva, pulsante ecc.)

La **Nebbia della Battaglia:** Molte azioni non possono essere effettuate nelle aree in cui non è possibile vedere. Ogni personaggio può vedere fino ad una certa distanza, e qualunque cosa ci sia oltre viene chiamata la "nebbia della battaglia" (quindi, l'area è 'oscurata' o ombreggiata di grigio). Questo significa che i personaggi non possono vedere dietro ad un edificio finché non girano l'angolo, e che non possono vedere attraverso le pareti.

PULSANTI DEL MENU INFERIORE

A differenza dei menu del pulsante sinistro e destro del mouse, i pulsanti del menu inferiore non sono statici. Cambiano a seconda del personaggio correntemente selezionato e a seconda del numero di personaggi selezionati. I pulsanti del menu inferiore si dividono nel seguente modo:

2 Pulsanti di Azione (tasti di scelta rapida F1-F2)

I due pulsanti più a sinistra effettuano le seguenti azioni:



Sorveglianza/Proteggi: Protegge un'area o un altro personaggio. Se viene selezionato questo metodo, poi viene cliccato-sx sul territorio scelto e infine il puntatore viene trascinato, appare un cerchio; questo rappresenta l'area che verrà sorvegliata. Il personaggio si muoverà liberamente all'interno di quest'area non l'abbandonerà. Risponderà agli attacchi ma non lascerà l'area sorvegliata/protetta finché non verrà mosso da qualche altra parte o non gli verrà ordinato di sorvegliare/proteggere un'altra area. Se si seleziona un personaggio da proteggere, questo viene seguito e qualunque creatura lo attacchi viene attaccata a sua volta. Se viene selezionata la modalità Sorveglianza/Proteggi ma non viene cliccato-sx e trascinato il puntatore, il personaggio rimarrà fermo e non si muoverà, però risponderà agli attacchi.



Dialogo: Questo seleziona il puntatore del dialogo, che farà iniziare un dialogo se si clicca-sx su di una creatura amichevole o neutrale.

5 Pulsanti dei Personaggi (F3-F7)

I cinque pulsanti intermedi cambiano a seconda della classe:

Classe	Tasto F3	Tasto F4	Tasto F5	Tasto F6	Tasto F7
Guerriero	Arma Rapida 1	Arma Rapida 2	Arma Rapida 3	Arma Rapida 4	
Paladino	Arma Rapida 1	Arma Rapida 2	Arma Rapida 3	Scacciare Non Morti	Lanciare Incantesimo
Ranger	Arma Rapida 1	Arma Rapida 2	Arma Rapida 3	Furtività	Lanciare Incantesimo
Mago	Arma Rapida 1	Incantesimo Rapido	Incantesimo Rapido	Incantesimo Rapido	Lanciare Incantesimo
Chierico	Arma Rapida 1	Scacciare Non Morti	Incantesimo Rapido	Incantesimo Rapido	Lanciare Incantesimo
Druido	Arma Rapida 1	Arma Rapida 2	Incantesimo Rapido	Incantesimo Rapido	Lanciare Incantesimo
Bardo	Arma Rapida 1	Canzone del Bardo	Abilità da Ladro	Incantesimo Rapido	Lanciare Incantesimo
Ladro	Arma Rapida 1	Arma Rapida 2	Scoprire Trappole	Abilità da Ladro	Furtività
Guerriero/Ladro	Arma Rapida 1	Arma Rapida 2	Scoprire Trappole	Abilità da Ladro	Furtività
Guerriero/Chierico	Arma Rapida 1	Arma Rapida 2	Scacciare Non Morti	Incantesimo Rapido	Lanciare Incantesimo
Guerriero/Mago	Arma Rapida 1	Arma Rapida 2	Incantesimo Rapido	Incantesimo Rapido	Lanciare Incantesimo
Mago/Ladro	Arma Rapida 1	Scoprire Trappole	Abilità da Ladro	Furtività	Lanciare Incantesimo
Chierico/Mago	Arma Rapida 1	Scacciare Non Morti	Incantesimo Rapido	Incantesimo Rapido	Lanciare Incantesimo
Chierico/Ladro	Arma Rapida 1	Scoprire Trappole	Abilità da Ladro	Furtività	Lanciare Incantesimo
Guerriero/Druido	Arma Rapida 1	Arma Rapida 2	Incantesimo Rapido	Incantesimo Rapido	Lanciare Incantesimo
Chierico/Ranger	Arma Rapida 1	Scacciare Non Morti	Furtività	Incantesimo Rapido	Lanciare Incantesimo
Guerriero/Mago/Chierico	Arma Rapida 1	Arma Rapida 2	Scacciare Non Morti	Incantesimo Rapido	Lanciare Incantesimo
Guerriero/Mago/Ladro	Arma Rapida 1	Scoprire Trappole	Abilità da Ladro	Furtività	Lanciare Incantesimo



Arma Rapida: Questi riquadri corrispondono ai riquadri di arma rapida nella pagina dell'inventario. Mettendo un'arma in uno di questi spazi (cliccare-dx per scegliere l'arma attuale) essa apparirà nel corrispondente riquadro.



Scoprire Trappole: Questa è una modalità che possono scegliere i ladri. Essi continueranno a cercare trappole finché è attiva. Se viene selezionata per il personaggio un'azione che non sia di movimento, la modalità termina.



Abilità da Ladro: Includono Svotare Tasche, Scassinare Serrature e Rimuovere Trappole, a seconda dal bersaglio scelto.



Furtività: I ladri che eseguono con successo questa modalità diventano pressoché invisibili. Il prossimo attacco del ladro, se effettuato con successo, è un colpo alle spalle e provocherà danni raddoppiati, triplicati, o quadruplicati, a seconda del livello. Muoversi in una zona illuminata o effettuare un attacco provoca il fallimento della manovra.



Scacciare Non Morti: Questa è una modalità che possono scegliere i chierici (il chierico continua a scacciare non morti finché non viene selezionata un'azione che non sia di movimento). I chierici in questa modalità cercheranno di "scacciare" le creature non morte (se ha successo il non morto fugge via per un periodo di tempo, oppure viene distrutto se il chierico è abbastanza potente). I chierici malvagi che usano questa abilità possono prendere il controllo di alcune creature non morte.



Lanciare Incantesimo: Utilizzabile dai sacerdoti e dagli stregoni. Fa comparire la lista degli incantesimi memorizzati dal sacerdote o dallo stregone e permette di lanciare un incantesimo da questa lista.



Incantesimo Rapido: Vengono configurati cliccando-dx sul riquadro dell'Incantesimo Rapido. Questa azione fa comparire la lista degli incantesimi correntemente memorizzati. Una volta configurato, questo incantesimo si utilizza premendo l'appropriato pulsante o cliccando-sx su questo riquadro.



Canzone del Bardo: E' utilizzabile dai bardi: Il bardo inizierà a suonare una canzone, che continuerà finché non viene selezionata un'azione che non sia di movimento. Finché la canzone continua, il morale e la fortuna del gruppo vengono aumentati. (La fortuna abbassa il tiro per colpire e i danni provocati dai nemici).

4 Pulsanti degli Oggetti (F8-11)



Usare Oggetto: Cliccando-sx, permette di utilizzare qualsiasi oggetto idoneo a uno scopo e che sia in possesso del personaggio.



Oggetto Rapido (x3): Potete preparare qualsiasi oggetto nell'inventario personale per un utilizzo rapido cliccando-dx su di uno qualsiasi di questi tre riquadri e selezionando tra gli oggetti tenuti personalmente, in modo da configurare questo riquadro (come per Usare Oggetto). È analogo all'utilizzo degli incantesimi rapidi. Se un oggetto è consumato o lasciato cadere o scambiato, dev'essere tolto dal riquadro di oggetto rapido. Se l'utilizzo di un oggetto produce un incantesimo che debba essere lanciato su un personaggio, su un mostro o su un terreno, il cursore cambierà in modo appropriato e si dovrà cliccare-sx sul bersaglio per utilizzare l'oggetto.

Le armi con poteri magici possono essere configurati nei riquadri di oggetti rapidi, ma non nei riquadri delle armi rapide (soltanto le armi che portano attacchi fisici vanno messe nei riquadri delle armi rapide).



Pulsanti di Abilità Speciali (F12): Alcune classi, come i paladini e i druidi, hanno abilità speciali. Se si preme questo pulsante compaiono le abilità speciali del personaggio:



Cura Malattie: I paladini hanno l'abilità di curare le malattie una volta al giorno. È un'abilità identica all'incantesimo di 3° livello dei chierici, Cura Malattie.



Imposizione delle Mani: I paladini possono curare magicamente un bersaglio di loro scelta. "Imposizione delle Mani" cura 2 punti-ferita per livello una volta al giorno.



Trasformazione: È disponibile per i druidi di alto livello (7° livello). Permette loro di trasformarsi in un orso bianco, un lupo dei ghiacci, o uno scarabeo scavatore.

PULSANTI DEL MENU INFERIORE RIGUARDANTI IL GRUPPO

Quando viene selezionato più di un personaggio, appare una nuova serie di pulsanti lungo la parte inferiore della schermata:

Sorveglianza/Proteggi, Dialogo e Attacca sono analoghi ai pulsanti relativi alla selezione di un singolo personaggio.



Fermare: Ferma tutte le azioni correnti del gruppo.



Pulsanti di Formazione Rapida: le Formazioni vengono costituite nello stesso ordine in cui sono messi i riquadri dei personaggi, dall'alto verso il basso (il personaggio più in alto è il 1° nella formazione, e così via man mano che si scende nella lista). Se vengono selezionati meno di sei personaggi, si metteranno in ordine fino al numero di personaggi selezionati, riempiendo in ordine progressivo i riquadri della formazione finché non sono finiti. Il movimento in formazione è effettuato cliccando-dx e tenendo premuto il tasto (per effettuare la rotazione della formazione), oppure cliccando-sx, entrambi solamente quando è selezionato un gruppo.

Le formazioni rapide funzionano allo stesso modo degli incantesimi rapidi o degli oggetti rapidi. Permettono di effettuare un combattimento tattico in tempo reale. Mettete il mago in mezzo al gruppo, o portate avanti i guerrieri velocemente utilizzando le formazioni. I riquadri di formazione rapida vengono configurati premendo-D che farà apparire tutte le formazioni disponibili; cliccare-sx seleziona una formazione di quel riquadro. Successivamente cliccando-sx su questo pulsante, si seleziona la formazione corrente del gruppo. Il movimento in formazione è effettuato cliccando-sx sul terreno del gioco, oppure cliccando-dx e tenendolo premuto, per ruotare la formazione.

PULSANTI DEL MENU DESTRO

Sulla parte destra del menu ci sono i seguenti pulsanti:



Selezionare Tutto: Seleziona o rimuove tutti e sei i personaggi.



IA Attiva/Disattiva: Attiva o disattiva l'IA del personaggio (o del gruppo di personaggi). I personaggi con l'IA disattiva non reagiranno agli stimoli dell'ambiente a meno che non siano controllati manualmente, non si muoveranno e non faranno nulla a meno che non sia dettata dalla sezione immodificabile del testo che descrive le loro azioni (cioè le azioni che i giocatori non possono cambiare, quelle che rappresentano il carattere del personaggio).



Riposo: Selezionando il pulsante Riposo nella schermata del mondo, l'intero gruppo dormirà finché tutti non saranno al pieno della salute. Quando selezionate il pulsante Riposo in una qualsiasi altra schermata, verranno mostrate tre opzioni: Riposo normale (8 ore), Riposo fino alla guarigione (riposo finché tutti non sono al pieno della salute) e Annulla. Quando selezionate Riposo o Riposo fino alla guarigione e confermate la scelta, il tempo passerà nel gioco, e i personaggi guariranno e recupereranno i loro incantesimi. Ricordatevi che il riposo è normalmente permesso solo nelle taverne, nelle aree all'aperto (purché tutti i mostri nelle vicinanze o nella mappa siano stati eliminati), o con il permesso dei residenti locali. È possibile che il gruppo venga attaccato durante il riposo se in quell'area compaiono dei mostri erranti.



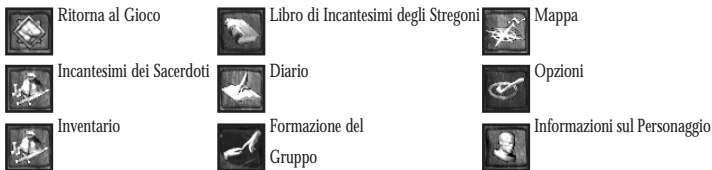
Ritratti dei Personaggi: I ritratti dei personaggi selezionano i personaggi relativi se si clicca-sx sopra; se si clicca-dx, appare la pagina dell'inventario del personaggio specifico.

Condizione del Ritratto del Personaggio: I colori dei ritratti dei personaggi indicano se questi sono attaccati o se stanno subendo dei danni a causa di un veleno (rosso lampeggiante), o se sono morti (grigio scuro). Le ferite dei personaggi sono rappresentate da una barra rossa sul ritratto del personaggio (quindi la parte di ritratto che ha il normale colore indica la parte di punti-ferita che rimangono al personaggio). Muovendo il cursore sul ritratto di un personaggio farà apparire il totale di punti-ferita e il nome del personaggio. In più, è sufficiente premere il tasto a scelta rapida "." per fare comparire la salute attuale e la salute massima del gruppo. La salute attuale/salute massima compare sui ritratti dei personaggi nel gioco. I ritratti dei personaggi mostreranno anche i simboli della condizione attuale (se il personaggio è Charmato, Bloccato ecc...) e il simbolo dell'aumento di livello se uno dei personaggi ha guadagnato sufficiente esperienza per passare al livello successivo.

Ordine dei Ritratti dei Personaggi: Per cambiare l'ordine dei personaggi del gruppo, occorre trascinare e rilasciare i ritratti dei personaggi. Per esempio, per scambiare l'ordine di "Personaggio1" e "Personaggio2" cliccate-sx sul Personaggio1, tenete premuto il pulsante, quindi muovete sul Personaggio2. Rilasciate il pulsante del mouse in modo che Personaggio1 e Personaggio2 vengano scambiati di posto.

PULSANTI DEL MENU SINISTRO

I pulsanti sul lato sinistro dell'interfaccia consentono un accesso diretto alle varie schermate d'interfaccia nel gioco. I pulsanti sono i seguenti:



Ognuno di questi pulsanti porta direttamente alla schermata d'interfaccia per il personaggio selezionato. Se è selezionato l'intero gruppo, apparirà la schermata appropriata per il leader del gruppo.

Orologio



Quest'immagine rappresenta il tempo che trascorre nel gioco. Cliccando-sx su questo pulsante ha lo stesso effetto di premere la barra spaziatrice: metterà o toglierà la pausa dal gioco.

DESCRIZIONI BREVI

"Descrizioni Brevi" sono le finestre con alcune informazioni che appaiono quando rilasciate il puntatore del mouse su un oggetto del gioco per un periodo di tempo (inclusendo pulsanti, personaggi, oggetti e così via). Il tempo che occorre alle brevi informazioni per apparire viene regolato nelle opzioni; per far apparire le Descrizioni Brevi istantaneamente, premi il tasto "Tab".

FINESTRA DI DIALOGO

Durante una partita ad Icewind Dale si avrà l'occasione di dialogare con un certo numero di persone. Per iniziare un dialogo, occorre semplicemente cliccare-sx sul pulsante dell'azione del dialogo, poi selezionare la persona con la quale intendete parlare. Non potete parlare con nessuno che abbia un cerchio rosso attorno (il cerchio rosso indica ostilità).

Il dialogo si sviluppa solo tra i personaggi selezionati; non è possibile cambiare il personaggio che sta parlando finché non si esce dal dialogo e lo si inizia con un nuovo personaggio selezionato. Se sono selezionati più personaggi, il personaggio più in alto fra quelli selezionati (fra i ritratti nel lato destro della schermata) è quello che inizia il dialogo.

Ci sono tre dimensioni per la finestra di dialogo: piccola, media e grande, le quali possono essere modificate con i pulsanti laterali.

Le dimensioni piccola e media possono essere aumentate alla dimensione grande durante il gioco cliccando-sx sul piccolo pulsante "su" nella parte destra della finestra di dialogo. C'è una barra di scorrimento nel lato destro della finestra di dialogo che può essere utilizzata per far scorrere in alto o in basso il testo del dialogo.

Quando dialogate con qualcuno, vi verrà presentata una lista di frasi utilizzabili numerate e scritte in rosso. Potete cliccare-sx sulla frase compresa nella lista che intendete scegliere, oppure premere il numero della risposta. Ricordate che le vostre opzioni possono variare a seconda delle caratteristiche del vostro personaggio (Intelligenza, Carisma), della sua classe e della sua razza. Quando appare più testo di quanto possa essere letto in una volta, o quando il dialogo è messo in pausa per dare la possibilità di leggere il testo, potete cliccare-sx ovunque nella finestra di dialogo per vedere il testo aggiuntivo. Il testo che è già stato letto può essere rivisto utilizzando le frecce di scorrimento sulla destra (su o giù).

Durante il dialogo il ritratto del personaggio che sta parlando è illuminato e lampeggerà nell'area principale di gioco. Lampeggerà anche il PNG con il quale si sta parlando.

Ricordate che ci sono punti nel gioco nei quali anche un personaggio nascosto o invisibile verrà comunque visto e gli si potrà parlare in modo da far avanzare la storia.

NEGOZI, LOCANDE TAVERNE E TEMPLI

Tutti i negozi in Icewind Dale utilizzano un'interfaccia simile per l'acquisto e la vendita di merce, informazioni e servizi. Quando dialogate con il proprietario di un negozio, un riquadro rimpiazzerà la parte inferiore della schermata con i pulsanti dei vari servizi offerti. Questi servizi includono:



Affittare Camere: Le locande normalmente hanno quattro tipi di camere che il giocatore può usare per riposare durante la notte, e variano dalle stanze per i contadini alle camere per i nobili. Più è costosa la stanza, maggiore sarà la guarigione durante il riposo.



Acquisto e Vendita: Questa schermata è divisa nelle finestre Acquista e Vendi. Gli oggetti che offre il negozio sono mostrati nella finestra Acquista. Gli oggetti nell'inventario del personaggio sono elencati nella finestra Vendi. Per comprare un oggetto, cliccate-sx sopra di esso nella finestra Acquista. Il simbolo dell'oggetto verrà illuminato, ma quest'ultimo non sarà comprato finché non cliccate-sx su "Acquista" nella parte inferiore della finestra. Potete scegliere più oggetti e il totale per tutti quelli scelti verrà mostrato vicino al pulsante "Acquista". La finestra Vendi funziona allo stesso modo, anche se può capitare che il negoziante non voglia comprare gli oggetti nel vostro inventario (oggetti non voluti sono ombreggiati di grigio). Oggetti non utilizzabili dal personaggio sono ombreggiati di rosso.

Notate che i prezzi nei negozi possono variare a seconda del Carisma del personaggio che compra o che vende, e può dipendere anche dal numero di oggetti di un particolare tipo che il negozio già possiede. (Se l'Emporio di Pomab già dispone di cinquanta asce da battaglia goblin e voi gliene portate un'altra, probabilmente non guadagnerete molto dalla sua vendita).



Bevande e Pettegolezzi: Dagli osti e dai locandieri si possono comprare bevande e ascoltare i pettegolezzi locali. Gli articoli in vendita in una locanda variano da liquori costosi a birre economiche. Ordinando da bere, il proprietario può rivelare pettegolezzi sentiti ultimamente. Comunque, state attenti perché i vostri personaggi possono ubriacarsi se bevono troppo e l'oste non esiterà a cacciarli via.



Furto: I ladri possono tentare di rubare oggetti in un negozio. La schermata di Furto funziona allo stesso modo di quella di Acquisto e Vendita, tranne per il fatto che non c'è uno scambio di oro. Quando viene selezionato un oggetto da rubare, viene effettuata una prova sull'abilità da ladro. Se essa riesce, l'oggetto è aggiunto all'inventario del ladro; se fallisce, preparatevi all'arrivo improvviso delle guardie.



Donazione: Potete donare del denaro al tempio scegliendo questa opzione. Quando effettuate una donazione, potete sentire una notizia dal sacerdote, e la reputazione del gruppo può aumentare a seconda della quantità di oro donata.



Acquisto di Cure: I templi normalmente offrono dei servizi di cura a pagamento. Apparirà un menu che mostra i servizi offerti e i prezzi. Scegliete il servizio che volete ricevere e selezionate il personaggio che necessita di cure.



Identificazione: I negozi e i templi normalmente possono identificare un gran numero di oggetti, al costo di 100 monete d'oro l'uno. Se non potete selezionare l'oggetto dalla lista, allora il proprietario non può identificare l'oggetto.

CONTENITORI

E' possibile aprire alcuni oggetti e contenitori; essi sono contrassegnati da un'aura blu che appare quando li si indica con il cursore. Cliccando-sx si apre il contenitore, e appare un nuovo pannello in basso nello schermo. Sul lato sinistro sono elencati gli oggetti contenuti oppure quelli che sono a terra, sul lato destro invece sono indicati alcuni degli oggetti che appartengono al personaggio. Cliccando sugli oggetti a sinistra li si può spostare da terra o dal contenitore, e portarli tra quelli che appartengono al personaggio. Se lo spazio per gli oggetti del personaggio è esaurito, l'oggetto non viene trasferito. Il procedimento può anche essere invertito. E' possibile spostare gli oggetti che appartengono al personaggio e metterli a terra o dentro a un contenitore semplicemente cliccando-sx su di essi, mentre sono sul lato

destro del pannello. Va notato che quando viene aggiunto un oggetto nell'inventario del personaggio, esso si va a sommare automaticamente a quelli dello stesso tipo.

MAPPE

Mappa dell'Area

Alla Mappa del Mondo



Alla Mappa dell'Area



Cliccando-sx sul pulsante della mappa, appare la mappa dell'area in cui si trova il personaggio (o i personaggi) selezionati. Sono visibili le aree conosciute, mentre rimangono scure quelle che non sono state visitate. Alcuni puntini indicano la posizione attuale dei personaggi.

Mappa del Mondo

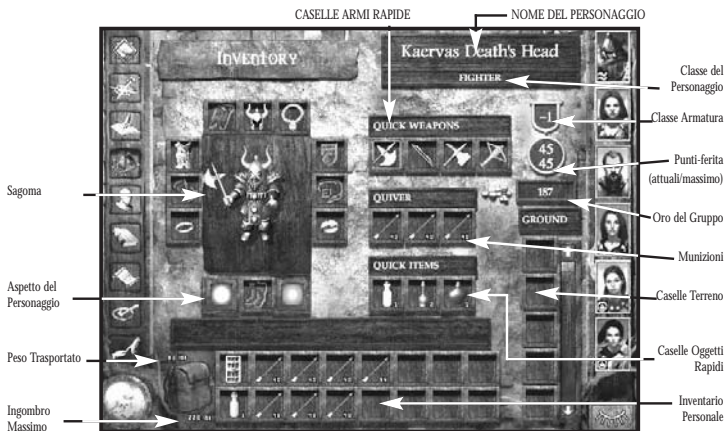
Cliccando sul pulsante Mondo della Mappa dell'Area, appare la Mappa del Mondo. La posizione dei personaggi viene indicata con un'icona nel punto esatto in cui si trovano. Di solito sulla mappa del mondo vengono mostrate solo le aree già visitate. Non è possibile spostarsi da un'area all'altra se non se ne conosce l'esistenza o se non si è giunti fino al bordo della mappa in cui ci si trova, dopo aver selezionato la mappa del mondo con l'icona "Viaggia". Per spostarsi in un'altra area, la si deve selezionare e occorre cliccarvi sopra. La Mappa del Mondo a volte viene aggiornata per via dei dialoghi e degli eventi all'interno del gioco, in modo tale da rendere accessibili aree nuove.

DIARIO

E' un diario delle vostre avventure. Prende nota automaticamente delle persone importanti, della trama, delle ricerche e delle missioni già portate a termine, in modo da potervi fare riferimento.

DESCRIZIONE DELLO SCHERMO DELL'INVENTARIO

E' possibile accedere alla pagina dell'inventario cliccando-sx sul pulsante Inventario sulla sinistra dello schermo, o cliccando-dx su un Ritratto del Personaggio. Gli oggetti che appartengono al personaggio vengono mostrati in rosso o in blu. Quelli rossi non sono utilizzabili dai personaggi che li possiedono. Quelli blu sono magici, ma non sono ancora stati identificati. Gli oggetti contornati di blu sono magici, ma sono già stati identificati.



Il centro dello schermo è occupato dalla “Sagoma” del personaggio. Sul fondo dello schermo vengono mostrati l’inventario degli oggetti del personaggio e l’ingombro. E’ possibile spostare gli oggetti per farli indossare alla Sagoma, oppure spostarli sui ritratti degli altri personaggi per darli a questi ultimi.

Gli oggetti cumulabili possono essere divisi cliccando-sx sull’oggetto. Quelli non cumulati possono essere uniti spostandoli e mettendoli l’uno sull’altro.

Gli oggetti nelle caselle “Terreno” vengono lasciati cadere ai piedi del personaggio e possono essere raccolti dall’area di gioco.

Sempre in questa pagina, viene mostrato anche l’oro del gruppo.

Ingombro

Ogni personaggio può trasportare solo una certa quantità di peso, in funzione della Forza. Se porta più peso si muove più lentamente, o magari non si sposta proprio, a seconda di quanto è sovraccarico. Nell’Inventario del Personaggio viene mostrato anche il peso complessivo degli oggetti trasportati.

Inventario della Sagoma: Oggetti Utilizzati

Ci sono 16 zone diverse per gli oggetti in uso: elmo, corazza, bracciali, mantello, amuleto, anello sinistro, anello destro, guanti, stivali, fino a 4 armi (mano destra, tra cui scegliere quelle per gli attacchi rapidi), faretra (fino a 3 tipi di munizioni) e scudo (mano sinistra).

Caselle Armi Rapide

Le armi messe in queste caselle determinano gli attacchi rapidi che si possono fare (le caselle sono simili a una bandoliera di armi disponibili; nel caso di uno stregone, ci potrebbe essere un pugnale, un guerriero potrebbe avere un’arma contundente da usare contro i non morti, un arco per gli attacchi a distanza e un’arma da taglio per il combattimento in mischia). Quando si aggiunge un’arma nelle apposite caselle dell’inventario, si genera automaticamente un attacco rapido nel pulsante attacco rapido del personaggio, sul fondo della schermata principale.

Si può usare solo un arco o una balestra per volta. Anche se ci sono sia quadrelli che frecce nella faretra, vengono indicati tra le armi rapide solo quelli che si possono usare con l'arma rapida selezionata al momento nello schermo principale.

Si può usare uno scudo solo se non si hanno nelle caselle per le armi delle armi a due mani. Se c'è un'arma a due mani, non si può usare lo scudo e appare un messaggio che avverte di questo nella riga per i messaggi dell'inventario: "Impossibile usare l'oggetto (arma a due mani in uso)". Viene visualizzato un messaggio simile anche se si usa lo scudo e il giocatore tenta di inserire un'arma a 2 mani in una delle 4 caselle per le armi: "Impossibile usare l'oggetto (scudo in uso)."

Caselle Oggetti Rapidi

Rappresentano gli oggetti qualsiasi che vengono tenuti pronti (ad esempio, le pozioni). Si possono utilizzare rapidamente durante il combattimento (in modo simile alle "Armi Rapide"). La miglior scelta per queste caselle sono le pozioni di guarigione.

Inventario del Personaggio

Rappresenta lo "zaino". Può contenere solo 16 oggetti o gruppi di oggetti diversi, a prescindere dall'ingombro.

Pagina delle Proprietà degli Oggetti

Se si clicca-dx su un oggetto, appare la pagina relativa alle sue proprietà. Mostra l'icona dell'oggetto, la descrizione e un disegno. I personaggi con un alto punteggio di "Conoscenza" possono identificare automaticamente alcuni oggetti magici. Se l'oggetto non è stato identificato, c'è un pulsante che permette di provare a farlo magicamente, usando una pergamena o un incantesimo. Da questa pagina è possibile bere le pozioni. Se l'oggetto è una pergamena, gli stregoni possono tentare di "Scrivere Magie" e aggiungere l'incantesimo contenuto nella pergamena al loro libro degli incantesimi. Alcuni oggetti magici possono avere anche "Abilità" speciali utilizzabili da questa pagina, inclusa la possibilità di configurare i poteri magici dell'oggetto stesso.

Aspetto del Personaggio

Cliccando sui riquadri colorati si possono scegliere i colori da usare per gli abiti del personaggio. Li si può cambiare in ogni momento.

Riposo

Cliccando-sx su questo pulsante permette di far riposare i personaggi. Alcune zone sono più adatte di altre, perciò è importante scegliere bene il luogo ove accamparsi. Di solito si può riposare nelle locande, negli spazi aperti (se sono stati uccisi tutti i mostri nelle vicinanze o sulla mappa), o presso una persona qualsiasi, col suo permesso.

INFORMAZIONI SUL PERSONAGGIO

Le informazioni sul personaggio mostrano tutti i valori vitali e le abilità del personaggio selezionato.



Biclasse

Questa pagina è accessibile solo ai personaggi umani; dopo il secondo livello è possibile convertire un personaggio in biclasse. Quando si seleziona “biclasse” si apre una nuova pagina d'interfaccia in cui è possibile scegliere la nuova classe del personaggio. I paladini e i bardi non possono diventare biclasse. Il personaggio deve avere i requisiti minimi per far parte della nuova classe in tutte le aree, incluse le caratteristiche e l'allineamento. Il personaggio deve avere almeno 15 in tutte le caratteristiche primarie della sua prima classe e 17 in quelle della seconda.

La pagina biclasse è simile a quella di generazione del personaggio: trasformare un personaggio in biclasse è quasi come iniziare un personaggio nuovo. Come nuovo personaggio biclasse, il personaggio inizia con le sole abilità del primo livello e le restrizioni della nuova classe, anche se mantiene il totale dei punti-ferita dalla sua classe precedente.

Dopo che un personaggio è divenuto biclasse, può utilizzare solo le abilità della sua nuova classe finché non arriva ad un livello superiore a quello della sua classe originale, al che può liberamente utilizzare le abilità di entrambe. Non è possibile nessun ulteriore avanzamento di livello nella prima classe, solo la nuova classe potrà crescere.

Livello

Questo pulsante rimane ombreggiato fino a quando il personaggio non ottiene abbastanza punti-esperienza per poter crescere di livello. Quando il giocatore clicca su questo pulsante si apre una pagina riguardante il livello. Tutti i cambiamenti che avvengono sul personaggio vengono sottolineati. Per il ladro e per il bardo, il giocatore deve distribuire i nuovi punti nelle abilità da ladro. Se si ottiene anche un nuovo punto di capacità, il giocatore deve scegliere una capacità nelle armi.

Informazioni

Questa pagina permette di verificare come stanno giocando i membri del gruppo, e comprende statistiche come il “numero di uccisioni” e “l'arma preferita”.

Personalizza

Questa pagina permette di cambiare l'aspetto, la voce, la biografia, i colori dei vestiti o gli scripts (il codice del computer che controlla i comportamenti e le reazioni alle situazioni).

Personalizza Ritratto: Le misure dei ritratti sono 36x58 pixel per quelli piccoli (solo colori 8 bit) e 110x170 pixel per quelli grandi. Vanno posizionati nella directory Portraits (nella directory di installazione del gioco) e va aggiunta una S alla fine del nome del ritratto piccolo e una L alla fine del nome del ritratto grande. I nomi devono essere lunghi da 1 a 7 lettere.

Ad esempio:

XXXXXXXXS.bmp per un ritratto piccolo (36x58, 8 bit)

XXXXXXXXL.bmp per un ritratto grande (110x170, 24 bit)

Per la modalità multi-giocatore, ciascun giocatore deve avere una copia dei ritratti, altrimenti vedranno solo un'icona vuota al posto dei ritratti personalizzati degli altri giocatori.

Personalizza Suono: Se si vogliono personalizzare i suoni del proprio personaggio, ecco una lista di file WAV necessari per farlo. Nel contenitore “Sounds” della directory in cui è installato Icewind Dale, è necessario creare una sottodirectory in cui mettere la personalità del nuovo personaggio. Il nuovo contenitore può avere un nome di massimo 32 caratteri e verrà mostrato nel gioco come una delle opzioni vocali possibili.

Di seguito è disponibile una lista di tutti i suoni vocali necessari in quella sottodirectory. Bisogna sostituire le xxxxx con un nome che non venga usato in altre sottodirectory. Ad esempio, mysnd01, mysnd02, ecc, dove mysnd è un'abbreviazione di "my sound". Se il nome è corretto, cioè non è utilizzato altrove, i suoni vocali saranno disponibili e funzionanti.

Tutti i file di suono devono essere file a 22 kHz, 16 bit, mono WAV.

xxxxx01.wav:	Fallimento del Morale 1	xxxxx02.wav:	Fallimento del Morale 2
xxxxx03.wav:	Grido di Battaglia 1	xxxxx04.wav:	Grido di Battaglia 2
xxxxx05.wav:	Grido di Battaglia 3	xxxxx06.wav:	Grido di Battaglia 4
xxxxx07.wav:	Grido di Battaglia 5	xxxxx08.wav:	Diventare il Leader 1
xxxxx09.wav:	Diventare il Leader 2	xxxxx10.wav:	Stanco 1
xxxxx11.wav:	Stanco 2	xxxxx12.wav:	Annoiato 1
xxxxx13.wav:	Annoiato 2	xxxxx14.wav:	Ferito 1
xxxxx15.wav:	Ferito 2	xxxxx16.wav:	Selezionato Comune 1
xxxxx17.wav:	Selezionato Comune 2	xxxxx18.wav:	Selezionato Comune 3
xxxxx19.wav:	Selezionato Comune 4	xxxxx20.wav:	Selezionato Comune 5
xxxxx21.wav:	Selezionato Comune 6	xxxxx22.wav:	Selezionato Comune 7
xxxxx23.wav:	Selezionato Azione 1	xxxxx24.wav:	Selezionato Azione 2
xxxxx25.wav:	Selezionato Azione 3	xxxxx26.wav:	Selezionato Azione 4
xxxxx27.wav:	Selezionato Azione 5	xxxxx28.wav:	Selezionato Azione 6
xxxxx29.wav:	Selezionato Azione 7	xxxxx30.wav:	Selezionato Raro 1
xxxxx31.wav:	Selezionato Raro 2	xxxxx32.wav:	Selezionato Raro 3
xxxxx33.wav:	Selezionato Raro 4	xxxxx34.wav:	Colpito 1
xxxxx35.wav:	Colpito 2	xxxxx36.wav:	Colpito 3
xxxxx37.wav:	Morente 1	xxxxx38.wav:	Morente 2
xxxxx39.wav:	Reazione alla morte di un membro del gruppo 1	xxxxx40.wav:	Reazione alla morte di un membro del gruppo 2

Personalizza Biografia: E' possibile personalizzare la biografia del proprio personaggio con la funzione personalizza. E' sufficiente cliccare sul testo e modificarlo. E' anche possibile importare il file e condividerlo con altri. Sul file Leggimi si possono trovare maggiori dettagli.

IA scripts: Per informazioni sulla creazione di una IA personalizzata è possibile leggere lo ScriptCompiler.doc nella directory ScriptCompiler sul CD 1. E' possibile leggere questo file sia con Microsoft Word che con WordPad.

Esporta

Questa funzione permette di salvare il file relativo al personaggio nel proprio computer per utilizzarlo in altre sessioni di gioco di Icewind Dale. Viene salvato lo stato attuale del personaggio compresi i punti-ferita, il livello, la classe, l'inventario ecc.

File di Testo in Output

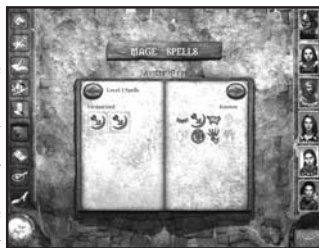
Cliccando su questo pulsante è possibile produrre le statistiche del personaggio in un file di testo. Il nome del file sarà lo stesso del personaggio, e il file andrà nella directory in cui vengono effettuati i salvataggi di gioco, o, se non è mai stato salvato prima (perché il gioco è appena iniziato, ad esempio), andrà nel contenitore "Default" sotto alle sessioni salvate.

PAGINE DEGLI INCANTESIMI DI STREGONE E SACERDOTI

In queste pagine è possibile scegliere gli incantesimi da stregone e da sacerdote.

Gli incantesimi conosciuti dai vostri sacerdoti o stregoni si trovano sulla destra. Se si clicca-dx sull'icona di un incantesimo appare una pagina con la descrizione dell'incantesimo stesso. Per memorizzare un incantesimo, si può cliccare-sx. L'incantesimo appare sulla sinistra nell'area "memorizzati", ma rimane ombreggiato (e inutilizzabile) finché il personaggio non ha la possibilità di riposare. (Il pulsante Riposa viene spiegato a pagina 16). Gli incantesimi possono essere lanciati solo quando sono stati memorizzati.

Gli incantesimi memorizzati di uno stregone o di un sacerdote vengono mostrati sulla sinistra. Ogni volta che il personaggio dorme, memorizza gli incantesimi che si trovano in quest'area, facendo sì che essi possano essere lanciati. Se l'area degli incantesimi memorizzati è piena e si vuole memorizzare un incantesimo differente, è sufficiente cliccare-sx sinistro sull'incantesimo, ed esso scomparirà.



SCHEMATA DI COMPOSIZIONE DEL GRUPPO



Questa pagina permette di cambiare la configurazione del vostro gruppo (viene anche detta pagina di Controllo del Personaggio nella modalità in multi-giocatore, vedi pag. 28 per ulteriori dettagli su come funziona questa pagina in modalità multi-giocatore). In questa pagina è possibile cancellare i personaggi, importarne di nuovi, o, nelle sessioni in multi-giocatore, cambiare i permessi di ciascun personaggio. Ciascun personaggio creato viene identificato dal nome. Cliccando sul nome (o su uno spazio vuoto) si apre un sottomenu che permette di cancellarlo (se nello spazio è già presente un personaggio) o di crearne uno nuovo (se lo spazio è vuoto). Se si cancella un personaggio, verrà perso per sempre.

Per importare un nuovo personaggio, bisogna selezionare "Crea" e utilizzare la pagina di generazione del personaggio. Se si sceglie di importare un personaggio ad Icewind Dale, il personaggio inizierà dal primo livello.

SCHERMO DELLE OPZIONI

Salva, Carica e Fine:

Questi pulsanti permettono rispettivamente di salvare le sessioni di gioco sul vostro disco fisso, chiudere la sessione in corso e caricare una sessione precedentemente salvata, e tornare al menu principale.

Grafica:

- Luminosità/Contrasto: bilancia la luminosità e il contrasto dello schermo.
- Profondità del Colore: permette di passare lo schermo da colori a 16, a 24 e a 32 bit. Le altre opzioni grafiche dovrebbero essere usate solo se Icewind Dale non è ben visibile sul vostro sistema. Potete fare riferimento al file Leggimi per trovare le informazioni su come correggere qualunque errore grafico.
- Animazioni Statiche: Questa opzione disattiva le animazioni di sfondo nel gioco. Una volta disattivate queste, le prestazioni del gioco saranno migliori.
- Trasparenze: Questa opzione permette di attivare e disattivare le trasparenze. Alcuni fantasmi e ombre sono trasparenti, ma selezionando questa opzione diventano solidi. Gli effetti degli incantesimi non sono trasparenti, ma l'attivazione della funzione può aiutare le prestazioni dei sistemi più lenti.
- Ombre Trasparenti: Questa opzione attiva le ombre trasparenti sotto i personaggi. Per migliorare le prestazioni del sistema si consiglia di disabilitare questa opzione.

Suono:

Questo menu permette di bilanciare i volumi di diversi suoni del gioco in maniera indipendente.

- Seleziona Suono: Questa opzione permette di attivare o disattivare alcuni specifici effetti sonori e imposta la frequenza con cui i vostri personaggi rispondono verbalmente ai vostri ordini.
- Audio Ambientale: Questa opzione utilizza la tecnologia Creative® Environmental Audio™ per migliorare il realismo del vostro audio ambientale. Dovete avere una scheda sonora con tecnologia EAX™ per attivare questa opzione. (Ad esempio una SBLive).

Gioco:

- **Velocità Descrizioni Brevi:** Imposta la velocità con cui appare una descrizione breve. La sinistra della linea rappresenta il tempo minore. Si può sempre far apparire istantaneamente questa descrizione premendo il pulsante "Tab".
- **Velocità di Scorrimento del Mouse:** Può impostare la velocità di scorrimento della mappa del mondo quando il mouse si trova al limite dello schermo.
- **Velocità di Scorrimento della Tastiera:** Può impostare la velocità di scorrimento della mappa del mondo quando vengono usate le frecce della tastiera numerica.
- **Difficoltà:** Serve ad impostare la difficoltà del gioco. C'è una penalità in punti-esperienza per la riduzione della difficoltà del gioco al di sotto della neutralità. Non c'è un bonus per chi gioca con la modalità più difficile.
- **Sempre Visibile:** Questo pulsante permette ai vostri personaggi di essere sempre visibili attraverso ostacoli che normalmente li oscurerebbero.
- **Infravisione di Gruppo:** Questa opzione abilita l'infravisione se un personaggio del gruppo selezionato la possiede.
- **Condizioni Atmosferiche:** Disabilitando questa funzione si eliminano tutti gli effetti delle condizioni atmosferiche. In questo modo si migliorano le prestazioni dei sistemi lenti.
- **Massimi PF/Livello:** Questo pulsante abilita o disabilita il tiro casuale dei punti-ferita quando si passa di livello. Se è abilitato, il personaggio riceve i punti-ferita massimi quando passa di livello. Se non lo è, i punti-ferita vengono determinati casualmente al passaggio di livello.
- **Sanguinamento:** Questo pulsante permette di abilitare o disabilitare i sanguinamenti "eccessivi" e le animazioni delle morti nel gioco.
- **Feedback:** Questa opzione permette di modificare la frequenza con cui appaiono i tracciatori nel gioco, e abilita o disabilita i vari messaggi che appaiono durante il gioco. E' possibile chiedere al gioco di mostrare i tiri per colpire nelle impostazioni di Feedback (per i dettagli sul tiro per colpire, vedi la sezione Combattimento a pag. 43). Quando li mostra, vengono resi visibili i "tiri di dado" di ciascun attacco nella finestra di dialogo, nel seguente formato:

$$X + Y = Z$$

X = base per colpire

Y = qualunque modificatore al tiro per colpire

Z = totale del tiro per colpire

Y rappresenta il totale dei bonus/penalità non relativi al personaggio. Tra essi sono inclusi gli effetti degli incantesimi, l'affaticamento e altri elementi simili. I bonus e le penalità della Forza, della Destrezza e delle armi magiche vengono applicati direttamente al THAC0 del personaggio.

Pausa Automatica: Permette di impostare diverse condizioni in cui il gioco va automaticamente in pausa.

ALTRE FUNZIONI E TASTI CHIAVE

E' possibile collegare molte delle azioni in Icewind Dale a dei tasti chiave (vedi la scheda di consultazione e lo schermo delle opzioni).

Salvataggio Veloce: E' possibile salvare velocemente il gioco premendo il tasto "q". Il Salvataggio Veloce va a ricoprire sempre lo stesso spazio di salvataggio, che ha lo stesso nome.

Caricamento Veloce: Solo nella modalità di giocatore singolo è possibile caricare velocemente l'ultima sessione di gioco salvata premendo Ctrl-L.

Supporto Miglioramento IA Trova-Percorso: Se non siete soddisfatti della capacità dei personaggi di Icewind Dale di trovare il migliore percorso, c'è uno strumento per i nodi della ricerca della strada nelle opzioni di Configurazione. Per aumentare o diminuire la IA si può variare il numero di nodi (oltre 4.000). La variazione può andare da 2.000 a 32.000. Aumentando il numero al di sopra di 4.000 si aumentano il numero di nodi nella ricerca della strada a spese della velocità dei comandi di movimento (ovvero, i vostri personaggi reagiranno in modo leggermente più lento perché stanno "pensando" un po' più a lungo su come arrivare dove volete mandarli).

Vedi Salute del Gruppo: Esiste un comando veloce di default che permette di vedere l'attuale/massimo stato di salute del gruppo premendo il tasto ".". L'attuale/massimo stato di salute appare sui ritratti dei personaggi durante il gioco.

INFORMAZIONI VARIE

Affaticamento: Un personaggio può agire al massimo dell'efficienza per 24 ore di tempo di gioco (2 ore di tempo reale). Per ogni 4 ore che trascorrono oltre questo tempo, i personaggi ricevono una penalità cumulativa di -1 a tutti i tiri fino a quando non riposano.

Intossicazione: Le bevande influenzano le capacità dei personaggi. Un personaggio normale può bere fino a 5 bicchieri di alcolici prima di subire gli effetti dell'intossicazione, anche se questa quantità può variare a seconda della Costituzione del personaggio. I personaggi intossicati ottengono un bonus al Morale, ma anche una penalità su quasi tutto il resto, compresi gli attacchi, il danno, e la velocità di attacco. Più è alto il livello di intossicazione, più alti i bonus e le penalità. Gli effetti dell'intossicazione diminuiscono col tempo, perciò se il picco di morale non ne vale la pena, basta dormirci su.

Infravisione: Alcuni mostri e personaggi possiedono l'infravisione. Questa permette a un personaggio di vedere meglio nel buio percependo il calore emesso dalle cose.

Effetti dell'Armatura: Se avete un personaggio biclasse o multiclasse e una delle vostre classi ha delle restrizioni nei confronti delle armature (ladri, maghi e così via), il vostro menu delle opzioni potrà cambiare se indossate un'armatura che una delle vostre classi non permette. Diversi pulsanti possono venire ombreggiati nel pannello in basso a seconda di cosa indossa il vostro personaggio (i ladri non possono utilizzare le loro abilità da ladro quando indossano una corazzina di piastre, e i maghi non possono lanciare incantesimi). Anche se uno stregone multiclasse o biclasse indossa un'armatura, comunque, può memorizzare gli incantesimi, ma non può lanciarli finché non toglie l'armatura

MULTI-GIOCATORE

Il gioco di Icewind Dale in modalità multi-giocatore è identico al gioco in modalità giocatore singolo, almeno in termini di contenuti di gioco. Le differenze principali tra il gioco in modalità singolo e in multi-giocatore si riferiscono ai giocatori stessi: nella modalità giocatore singolo è lui a creare tutti e sei i personaggi. In una partita in modalità multi-giocatore possono partecipare all'avventura da uno a sei giocatori che controllano i personaggi in cooperazione tra loro.

Ecco alcune definizioni. Il leader è il giocatore che controlla quali altri giocatori possano partecipare, che tipo di personaggi possano essere inseriti e quali capacità abbiano effettivamente i giocatori (in termini di gioco, vedi i Permessi, più avanti). Il leader può controllare uno o più personaggi e può assegnare personaggi agli altri giocatori. Il server è il computer (generalmente, ma non per forza, quello del leader) che coordina i vari stati di gioco dei computer client di ciascun giocatore. Il giocatore è colui che controlla uno o più personaggi. Un personaggio è un alter ego, simile al personaggio del gioco in modalità singola, che viene controllato da un giocatore in una sessione in modalità multi-giocatore.

COME INIZIARE

Per iniziare una sessione di gioco in modalità multi-giocatore per prima cosa bisogna selezionare una delle modalità di gioco multi-giocatore. Per fare ciò, bisogna variare la Modalità di Gioco sul menu principale da "Giocatore Singolo" a una delle modalità multiple. Per farlo, è sufficiente cliccare sul pulsante Modalità di Gioco, che farà apparire una Schermata di Protocollo che elenca i tipi di connessione multi-giocatore disponibili.



PROTOCOLLO

I pulsanti selezionabili sulla pagina di protocollo sono diversi.

Giocatore Singolo: Questo riporta la modalità di gioco a giocatore singolo.

IPX: Scegliendo questa opzione, appare una lista di sessioni IPX quando si seleziona "Entrare nella Partita" nel Menu Principale (vedi "Entrare nella Partita", spiegato più avanti).

TCP/IP: Quando si seleziona questa opzione e si torna al Menu Principale per inserirsi ad una sessione (vedi "Entrare nella Partita", spiegato più avanti), appare una pagina di connessione in cui si può inserire l'indirizzo dell'host a cui si desidera connettersi. Una volta fatto ciò, si viene connessi a questa sessione, se è disponibile. Sulle reti locali, TCP/IP ha un elemento di auto-riconoscimento che fa automaticamente partire la sessione.

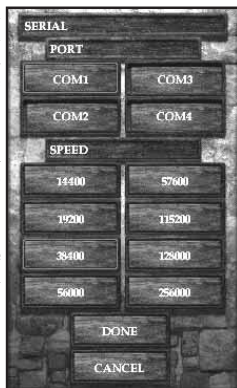
Modem: Se si sceglie una connessione via modem, bisogna cliccare sul pulsante Proprietà nella parte bassa dello schermo prima di ospitare o di unirsi ad una sessione di gioco. Cliccando sul pulsante Proprietà si apre un menu in cui si può scegliere la porta COM del cavo del null modem che si usa, così come la velocità di connessione del proprio modem. Quando si torna al Menu Principale per partecipare ad una sessione in corso (vedi "Entrare nella Partita", spiegato più avanti), si può inserire il numero che si vuole comporre; una volta composto il numero, si attiva la connessione a quella sessione di gioco.



Seriale (null modem): Se si sceglie una connessione seriale, bisogna cliccare sul pulsante Proprietà nella parte bassa dello schermo prima di ospitare o unirsi ad una sessione di gioco. Cliccando sul pulsante Proprietà appare un menu su cui si può selezionare la porta COM del cavo del null modem che si usa, come pure la velocità di connessione della porta.

Proprietà: Per alcune delle opzioni di cui sopra, la semplice selezione del tipo di gioco rappresenta solo il primo passo. Una volta selezionato il tipo di connessione desiderata, bisogna cliccare sul pulsante Proprietà per configurare la connessione.

Quando si sceglie il tipo di connessione desiderata, bisogna cliccare su "Fatto" nella parte bassa dello schermo, ritornando così al menu principale. Da lì è possibile scegliere di ospitare una sessione di gioco o di entrare nella partita già in corso.



ENTRARE NELLA PARTITA

Una volta selezionato il tipo di connessione in multi-giocatore desiderata, bisogna tornare al Menu Principale. Da qui, si può creare una sessione in multi-giocatore del tutto nuova cliccando sul pulsante "Nuova Partita", o partecipare ad una partita che un altro giocatore sta ospitando cliccando sul pulsante "Entrare nella Partita". Sia che si crei la sessione o che vi si partecipi, la pagina successiva che appare è lo Schermo di Controllo del Personaggio, descritta di seguito.

NUOVA PARTITA

Se si sceglie di creare una nuova partita a cui altri giocatori possano partecipare, appare una finestra nella quale è possibile inserire il nome della sessione, il nome del giocatore, la password (opzionale), e i pulsanti per creare una nuova partita o un personaggio pre-generato. Se si sceglie di creare una nuova partita, bisogna riempire gli spazi per il nome della sessione e il nome del giocatore.

Il pulsante "Personaggio Pre-generato" permette di creare velocemente un personaggio generico da importare prima che inizi la sessione in multi-giocatore, per giocatori che vogliono entrare subito nel vivo dell'azione. Quando si preimposta un personaggio si arriva allo Schermo di Controllo del Personaggio e si può creare velocemente un personaggio (vedi Creazione del Personaggio, sopra).

Dopo aver creato la propria partita, si passa allo Schermo di Controllo del Personaggio.

Quando dei personaggi si uniscono alla propria sessione (in qualunque momento della sequenza spiegata in seguito, o anche durante il gioco) il leader viene avvertito. Il leader può smettere di ascoltare le richieste di partecipazione (è possibile farlo nella finestra dei Permessi dei Giocatori, descritta in seguito).



CONTINUARE UNA PARTITA

Se si è l'host e si vuole continuare il gioco in modalità multi-giocatore di cui si sono eseguiti dei salvataggi, è sufficiente selezionare il tipo di connessione multi-giocatore che si desidera, ritornare al Menu Principale e selezionare "Carica Partita". I giocatori che non ospitano un gioco possono solo parteciparvi quando viene caricato.

CONTROLLO DEL PERSONAGGIO



Nello schermo di controllo del personaggio è possibile assegnare ai giocatori il controllo degli spazi-personaggio e creare i personaggi che giocheranno durante la sessione. Da questa pagina il leader controlla inoltre i Permessi e le altre opzioni del gioco.

Il giocatore che ha il computer che funge da server diventa inizialmente il leader del gruppo. Come leader, può assegnare gli spazi-personaggio ai giocatori della sessione cliccando su **S** sugli spazi dedicati ai nomi dei giocatori, dopodiché appare un pannello con i nomi di tutti i giocatori attualmente appartenenti alla partita. Il controllo di uno spazio può essere assegnato ad ogni giocatore.

Nello schermo di controllo del personaggio, i personaggi possono essere caricati in uno spazio dal giocatore che li controlla, cliccando sul pulsante **C**rea Personaggio.

I Personaggi in Sessioni Multi-giocatore

I personaggi in modalità multi-giocatore possono essere creati velocemente o possono essere importati nel gioco usando il pulsante **I**mporta. Il personaggio viene creato esattamente con le stesse schermate della modalità singola (vedi pagina 7), ed è soggetto alle restrizioni impostate dal leader della partita, nel sottomenu dei Permessi dei Giocatori (vedi sotto).

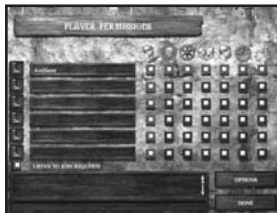
Una volta che un personaggio è stato creato, può essere cancellato cliccando sul nome del giocatore, aprendo così una finestra che permette al giocatore di cancellare il personaggio (prima che un nuovo personaggio possa essere creato deve essere cancellato il personaggio attivo).

Quando il giocatore è soddisfatto del personaggio che ha importato o creato, occorre cliccare sull'icona dell'albero di Icewind Dale alla sinistra dello spazio del personaggio per **S**elezionare il personaggio ed evitare variazioni. Se un giocatore desidera cambiare un personaggio, questo deve essere **D**eselezionato cliccando di nuovo sull'icona dell'albero per rendere il personaggio modificabile. Premere il pulsante **S**eleziona equivale a dire agli altri giocatori che si è pronti a partire. Tutti i personaggi devono aver selezionato i propri personaggi perché il gioco possa iniziare. Quando tutti i personaggi sono stati selezionati, l'host clicca su **F**atto, e il gioco inizia.

Non si possono importare personaggi da Icewind Dale a Baldur's Gate e viceversa.

PERMESSI DEI GIOCATORI

Benché sia il leader che gli altri giocatori della sessione possano vedere i permessi nella pagina Permessi, solo i giocatori che hanno il privilegio di essere leader possono modificarli. Il leader può assegnare questi permessi ai giocatori che vuole. I permessi rappresentano ciò che i giocatori possono fare nel gioco. I permessi includono:



Modificare i personaggi.



Spendere i soldi del gruppo/Acquistare oggetti.



Iniziare uno spostamento di area.



Iniziare un dialogo.



Vedere le caratteristiche di un altro personaggio



Mette in pausa il gioco.



Modificare i permessi/togliere giocatori dal gioco (permesso del leader)

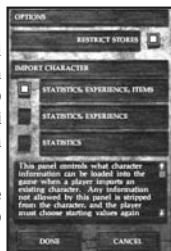


Questo pulsante "espulsione" è alla sinistra di ciascuno spazio-personaggio, e premerlo ha l'effetto di rimuovere ("espellere") un giocatore dal gruppo.

Opzioni di Importazione

Nella pagina dei Permessi il leader può stabilire le opzioni per importare i personaggi cliccando sul pulsante "Opzioni di Importazione". In questo modo si apre una finestra con tre impostazioni: Solo statistiche, Statistiche e PE (punti esperienza e livelli), o Statistiche, PE e Oggetti. Scegliendo una di queste impostazioni il leader limita i tipi di personaggi che possono essere portati in una sessione di gioco in multi-giocatore dalla modalità giocatore singolo o da altre sessioni in multi-giocatore.

In cima alla pagina c'è anche un tasto per le "Restrizioni ai Negozi". Con questo pulsante si può scegliere di permettere ad un personaggio di entrare in un negozio solo se sono presenti gli altri membri del gruppo e non ci sono creature ostili nelle vicinanze.



Ascoltare le Richieste di Partecipazione

Anche sulla pagina dei Permessi del Giocatore c'è un pulsante, "Ascoltare le Richieste di Partecipazione", che permette al leader di ascoltare le richieste di partecipazione alla sessione o di annullarle se ci sono sufficienti giocatori. Ad esempio, il leader può volere solo una o due persone nel gioco, perciò avere delle altre persone che chiedono di partecipare può diventare fastidioso.

INIZIARE IL GIOCO IN MULTI-GIOCATORE

Quando tutti i giocatori hanno cliccato-sx sull'icona di Icewind Dale alla sinistra dei loro spazi-personaggio, si attiva il pulsante "Fatto" sul computer del leader. Il gioco parte quando il leader clicca su "Fatto".

CAMBIARE LE OPZIONI E I PERMESSI



Lo Schermo di Controllo del Personaggio e quello di Permessi dei Giocatori sono disponibili nel menu di sinistra nella modalità multi-giocatore. Funzionano esattamente come spiegato sopra.

GIOCARE UNA SESSIONE IN MULTI-GIOCATORE

DIALOGARE

I giocatori possono dialogare tra loro. C'è una finestra di dialogo: per scrivere un commento è necessario cliccare-sx sull'apposito spazio e digitare un commento. Per indirizzare un commento ad una persona specifica (e solo a quella) bisogna digitare il nome del giocatore seguito da due punti (":"), quindi quel commento verrà letto solo da quel giocatore.

DIALOGARE CON I PNG

Quando un altro giocatore inizia a dialogare con un PNG in una sessione multi-giocatore, la finestra conforma le proprie dimensioni al testo che arriva. Quando un altro giocatore finisce di dialogare, la finestra ritorna com'era prima, a meno che non vi si stesse digitando un messaggio, nel qual caso rimane grande o media (a seconda di dove è presente la riga).

Nelle sessioni in multi-giocatore tutti i giocatori devono vedere tutto il dialogo. Ciò serve a far sì che nessun giocatore si perda parti essenziali del gioco. Inoltre, serve ad evitare avvenimenti spiacevoli, come nel caso del giocatore 1 che uccide il mercante mentre il giocatore 2 sta barattando qualcosa con lui. Durante il dialogo tutti i giocatori sono in pausa.

SALVARE E CARICARE

Il leader può salvare le sessioni di gioco in ogni momento, proprio come nella modalità giocatore singolo. Per caricare un gioco, il leader deve uscire e ricaricare il gioco.

ULTERIORI INFORMAZIONI SUL MULTI-GIOCATORE

Quando si gioca in multi-giocatore, è bene ricordarsi le seguenti cose:

1. **Asincronia:** Icewind Dale è un gioco asincrono. Se si gioca con qualcun altro il cui sistema è molto vicino, è possibile vedere cose differenti accadere su ciascun sistema. E' bene ricordare che mentre le cose accadono in modo più o meno differente, il risultato delle azioni è sempre lo stesso.
2. **Area Esplorabile:** Quando si gioca in multi-giocatore, si può esplorare un'area alla volta: i personaggi nel gioco possono muoversi soltanto nella stessa area di territorio. Mentre possono entrare in strutture e aree sotterranee individualmente, non possono viaggiare verso altre aree di territorio fino a che tutti i personaggi non sono sul confine dell'area e pronti a muoversi.
3. **Tempo di Caricamento:** Il tempo di caricamento per ogni livello è leggermente più alto quando si gioca in multi-giocatore, perché devono essere caricati insieme gli interni e gli esterni di ogni livello per ciascuna area. (nella modalità giocatore singolo ciò non è necessario, perciò il caricamento è più veloce). Inoltre, nel gioco in multi-giocatore si è obbligati ad aspettare il sistema che carica l'area più lentamente.
4. **Denaro del Gruppo:** Proprio come nella modalità a giocatore singolo, tutto il denaro viene diviso tra i membri del gruppo.
5. **Esperienza Suddivisa:** Come nella modalità a giocatore singolo, tutti i personaggi ricevono la stessa quantità di punti esperienza.
6. **Il Leader è il Capo:** Il leader decide tutto ciò che i giocatori possono fare nel gioco, anche buttarli fuori e riassegnare i loro personaggi ad altri giocatori. Fate in modo che il leader giochi il tipo di sessione multi-giocatore che volete giocare. Se volete un gioco sporco, partecipatevi o createlo; se volete un gioco pulito, senza interferenze da parte di chi gioca sporco, modifica i personaggi, o non vuole giocare in squadra, allora dovete cercare quel tipo di giocatori.

LA SPINA DORSALE DEL MONDO

FAERUN E IL NORD

Il Nord rappresenta solo una piccola parte di Faerun, e ciò dovrebbe essere sufficiente a darvi un'idea di quanto sia esteso il mondo di Toril. La maggior parte di ciò che state per leggere è stato tratto dalle mie letture del volume scritto da più autori, intitolato "Le Terre Selvagge". Si tratta di un testo illuminante, ben scritto, e vi troverete molte informazioni utili nei vostri viaggi; se non prima, almeno dopo.

Il Nord è un'enorme foresta che attira avventurieri e colonizzatori, oltre a coloro che hanno scelto una vita senza avventure, come me. Le foreste sono piene di cavernose macerie di fortezze naniche, rovine di antiche culture, e un solido flusso di colonizzatori ed esploratori che cercano di domare la frontiera, o che cercano un luogo lontano dalle tasse, dalle leggi e dalla guardia cittadina che regnano sulle civiltà meridionali.

Ovunque un viaggiatore si rechi nel Faerun, il Nord assume un nome diverso, il Barbaro o Barbarico Nord, le Terre Barbariche, la Frontiera, il Nord, la Frontiera Selvaggia, e le Terre Selvagge. Con qualunque nome lo si chiami, è un luogo su cui la natura comanda, prima e unica. È una terra aspra fatta di picchi appuntiti e coperti di neve e di grandi distese di foreste alpine.

Easthaven è solo uno dei molti minuscoli, gelidi villaggi che vi si aggrappano per sopravvivere. Resistono, ma è una dura vita, e l'unica guerra che giunge a Easthaven è la battaglia contro gli elementi.

- Everard

IL MONDO

Icewind Dale è ambientato nel mondo di AD&D Forgotten Realms. Più in particolare, ha luogo nelle distese settentrionali di Faerun, un continente tra i più vasti del mondo di Abeir-Toril, più comunemente chiamato Toril. Il nome è arcaico, significa "culla della vita," e viene usato di rado nel linguaggio quotidiano.

Abeir-Toril è un pianeta simile alla Terra, dominato da un grande continente nel suo emisfero nord, insieme a un certo numero di altre vaste terre sparse per la sua superficie. Questo continente settentrionale si chiama Faerun ad ovest, Kara-Tur ad est e Zakhara a sud. L'obiettivo principale di questo libretto è quello di parlare della parte settentrionale di questa enorme estensione di terra, in particolare della regione di Faerun che fiancheggia le montagne della Spina Dorsale del Mondo.

(Per ulteriori informazioni su Forgotten Realms, visitate il sito <http://www.wizards.com/ForgottenRealms>. Qui troverete i racconti di Elminster, le canzoni di Mintiper, e le conoscenze che vi terranno al caldo durante le lunghe notti di un inverno del nord).

IL CALENDARIO DEL NORD

È importante comprendere il calendario di Forgotten Realms, anche solo per conoscere il significato delle date nei salvataggi delle vostre sessioni. Il giorno è descritto dall'uso di un orologio di 24 ore, perché il giorno del mondo di Toril è lungo 24 ore. Per semplicità sono usate le convenzioni AM (tempo prima di mezzogiorno) e PM (tempo dopo mezzogiorno)..

Nome	Descrizione Colloquiale	Mese Gregoriano
Hammer	Profondinverno	(Gennaio)
Alturiak	L'Artiglio d'Inverno o Gli Artigli del Freddo	(Febbraio)
Ches	dei Tramonti	(Marzo)
Tarsakh	delle Tempeste	(Aprile)
Mirtul	Lo Scioglimento	(Maggio)
Kythorn	Il Tempo dei Fiori	(Giugno)
Flamerule	Marea d'Estate	(Luglio)
Elesias	Sole Alto	(Agosto)
Eleint	La Dissolvenza	(Settembre)
Marpenoth	Foglie Cadute	(Ottobre)
Uktar	La Decomposizione	(Novembre)
Nightal	L'Abbassamento	(Dicembre)

Un anno nel Nord è composto da 360 giorni: 12 mesi di esattamente 30 giorni ciascuno. In ciascun mese vi sono tre settimane di dieci giorni, ma qui ci riferiamo ai giorni per come sono distribuiti nel mese (ovvero da 1 a 30, invece che riferirsi ai giorni specifici della settimana). I mesi sono riassunti nella tabella relativa. Il nome di ciascun mese è seguito da una descrizione colloquiale di quel mese (più il mese che grossomodo corrisponde al calendario Gregoriano tra parentesi).

Gli anni sono calcolati in numeri, usando il sistema noto come Calendario delle Valli (CV). Questo sistema prende inizio dall'anno in cui la Corte Elfica permise per la prima volta agli umani di stabilirsi nelle regioni più aperte tra le foreste.

Per gli amanti di *Forgotten Realms*, *Icewind Dale* è effettivamente un passo indietro nel tempo per *Forgotten Realms*. Il gioco ha luogo in Eleint, 1281 CV, Anno dell'Anima Fredda. (Sedici anni prima dell'arrivo di Drizzt sulla superficie, come ricordato nella Trilogia delle Lande di R. A. Salvatore). I vostri personaggi faranno letteralmente la storia avventurandosi nel gioco, e le loro azioni potrebbero avere effetti nelle decadi e nei secoli a venire.

UNITA' DI GIOCO

Un round di gioco a *Icewind Dale* dura sette secondi di tempo reale. Il round di AD&D dura sessanta secondi, perciò il tempo a *Icewind Dale* è compreso di approssimativamente dieci volte in confronto alle regole standard di AD&D. Un turno dura dieci round, ovvero settanta secondi. Questo termine viene applicato in alcune delle descrizioni degli incantesimi alle pagine 58-101. Un giorno di gioco (che rappresenta 24 ore nel gioco, dall'alba al tramonto e di nuovo all'alba) dura solo due ore di tempo reale, ancora una volta con una riduzione di tempo di dieci volte nel gioco. Ogni volta che un gruppo riposa passano otto ore (l'equivalente di circa 45 minuti di tempo di gioco)

LA SPINA DORSALE DEL MONDO



Cosa c'è da dire del Nord? Ho guardato gli scritti "completi" di Everard su Easthaven con un certo scetticismo. Non sono un letterato, ma sembra che cercare di mettere su carta il Nord sia come cercare di bere il Mare delle Spade. Eppure, se si limitano le parole all'utile, il tentativo diventa più fattibile. Se poi mi evita di spiegare ad un altro carovaniere quali sono i pericoli del nord, è tutto tempo in più che passerò a godermi in bocciale alla Culla d'Inverno.

La maggior parte dei viaggiatori ha poco da dire, a parte parlar male del freddo e del gelo, ma ho vissuto qui per quasi dieci anni, e c'è molto da sapere sul Nord. Parlerò innanzitutto degli insediamenti, perché la capacità di sapere e ricordare la locazione di ogni tetto con un focolare è tipica di qualunque visitatore del Nord.

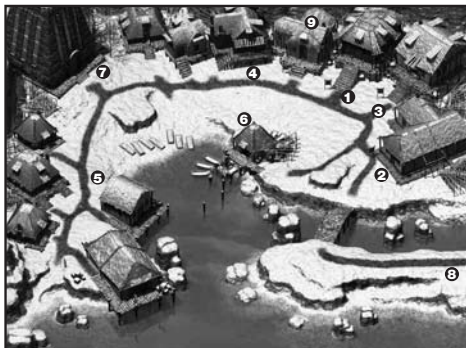
L'area del "Passo Kuldahar" che attraversa la Spina Dorsale del Mondo tocca tre luoghi: Easthaven, la Valle di Kuldahar e la città di Kuldahar. Rimanete su questa strada mentre viaggiate per la regione: allontanarvi dalla strada vi porterà pericoli, sia dalle nevi invernali che dalle belve che vi si nascondono.

Per ora, ascoltate, leggete e ricordate: il male che vive nelle ombre della Spina Dorsale del Mondo non è neanche lontanamente misericordioso quanto me.

- Hrothgar

EASTHAVEN

1. Taverna della Culla d'Inverno
2. Locanda della Tormenta
3. Emporio di Pomab
4. Casa di Hrothgar
5. Casa di Apsel
6. Casa del Vecchio Jed
7. Tempio di Tempus
8. Strada per Kuldahar
9. Gaspar il Mercante di Pesce



Se amate le grandi città, ci sarà poco a Easthaven di vostro gradimento. La gente lavora sodo, è brava gente, e la risorsa principale di denaro della regione è la pesca della trota testafalange, ma se siete venuti con una carovana, saprete che la testafalange non si trova in nessun altro luogo dei Reami, ed è questo che ha guidato la maggior parte degli uomini di Easthaven in queste distese.

Per quanto riguarda il vostro comportamento, vi do solo un avvertimento: non mostrate l'acciaio in città, altrimenti il vostro viaggio giungerà al termine più velocemente di quanto vi immaginate. Il freddo del Nord ha reso la gente di Easthaven più dura di quanto un uomo del sud possa pensare.

Per i viaggiatori che cercano un boccale o due per scacciare il freddo della strada, la Taverna della Culla d'Inverno sarà di vostro gradimento. Il locale è gestito da una donna gentile di nome Grisella, e mentre la sua riserva potrebbe non essere la migliore che abbiate mai assaggiato, sarà la migliore che troverete così a nord.

Se cercate un posto dove dormire, andate alla Locanda della Tormenta, specialmente se la vostra carovana ha un mago nei propri ranghi e il viaggio ha esaurito i suoi incantesimi: egli potrà rinfrescare la mente per il viaggio a venire.

Se avete bisogno di scorte, andate all'Emporio di Pomab. Pomab è un Calishita, ma non cercate di sottolinearlo davanti a lui; tenete a freno la lingua e troverete tutto ciò di cui avete bisogno per vestirvi adeguatamente alla traversata del passo. Se avete poca pazienza, però, potete semplicemente aspettare di rifornirvi a Kuldahar. Si dice che Gerth di Kuldahar sia una brava persona, nonché più disponibile di Pomab. Eppure, Kuldahar è a un centinaio di chilometri da Easthaven, perciò potreste non essere in grado di aspettare.

Ci sono alcune altre persone in città che potrebbero destare il vostro interesse. Siete sempre i benvenuti da me, ovviamente; casa mia è nella parte più a nord della città, e le notizie dal sud sono sempre gradite. Se volete vedere qualche bel pezzo artistico, visitate Apsel il Lavaossa: potreste comprare alcuni pezzi che renderanno bene giù al sud. Se avete bisogno di una barca o di un consiglio sulla pesca, andate a trovare il Vecchio Jed, ma fareste meglio ad andarci nel pomeriggio, quando ha avuto modo di dormire sul vino della sera prima, ma non di trovare il rifornimento per la sera a venire.

Se volete rendere grazie o chiedere un auspicio, andate al Tempio di Tempus nella parte nord-ovest della città. Everard è il prete-guerriero del tempio, anche se potreste trovarlo di cattivo umore. Per quanto sia un bene che non abbia troppo di cui preoccuparsi nelle sue preghiere qui nelle distese, lontano dalla guerra e dai conflitti, la cosa lo affligge e sembra desiderare la battaglia insieme a un'altra possibilità di dar prova di se stesso. Easthaven però difficilmente offre altro, ed è così che io la preferisco.

- Hrothgar

PASSO KULDAHAR

Il passo in sé rappresenta probabilmente la parte più difficile del viaggio, perché lo si può superare solo a piedi o con carovane di animali da soma. I banditi o i predoni sono rari, e forse il pericolo più grande è quello di rimanere intrappolati nella neve. Se vi trovate bloccati nel passo, accampatevi o andate in cerca di una delle fattorie che si trovano nel Passo. C'è il mulino di Joaquin, di sua moglie e di suo figlio, Jernys, poi c'è la grande torre di guardia che sovrasta il passo, e la fattoria di Ghoson. Tutti loro sono persone amichevoli, che ospitano volentieri un



viaggiatore per la notte, cercate solo di essere estremamente cortesi con loro e generosi col denaro se vi offrono rifugio e un posto alla loro tavola. I nomi degli ospiti scortesi viaggiano velocemente tra i locali, perciò tenetelo a mente.

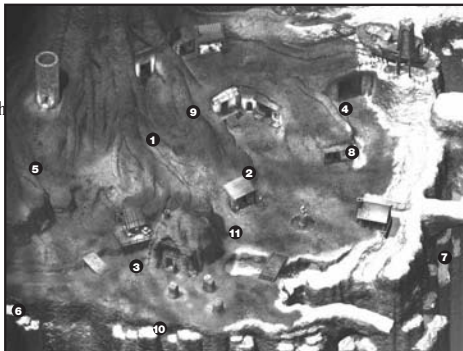
Non allontanatevi troppo dalla strada maestra e comunque mai da soli. Anche se non dovrete preoccuparvi dei banditi, ci sono un sacco di creature selvagge come gli orsi, e perfino degli scarabei giganti, che hanno fatto la tana nelle rocce del Passo.

E' meglio che vi riposiate a Easthaven e iniziate la scalata del passo di prima mattina. È a meno di una giornata di viaggio fino alla grande quercia di Kuldahar, e la luce del sole accelererà il vostro viaggio. La notte non fa che mettervi in pericolo.

- Hrothgar

VALLE DI KULDAHAR

1. L'Ombra della Sera
2. La Cantina della Radice
3. Negozio di Equipaggiamento di Gerth
4. Aeronave
5. Torre di Orrick il Grigio
6. Strada per il Passo
7. Strada per la Valle delle Ombre
8. Tempio di Ilmater
9. Fucina di Conlan
10. Casa di Arundel
11. Urnst il Vasaiò



Se non siete mai stati a Kuldahar, e pochi vi sono stati, preparatevi ad avere una delle più grandi visioni che il Nord abbia da offrire.

Kuldahar è una delle meraviglie che giacciono all'ombra del Dorso del Mondo. L'intera città si sviluppa intorno ad una grande quercia da cui si spande calore, un caldo sufficiente a sciogliere la neve intorno ad essa e a creare un clima più simile ai gusti di un uomo del sud. Le sue radici danno rifugio a numerosi edifici, compresi l'Ombra della Sera, tenuta da un simpatico tizio di nome Eidan, la Cantina della Radice, tenuta da Whitcomb e dalla sua squadra di cameriere (salutate Amelia per me se doveste andare là per un boccale). Se siete a corto di cibo o di altre cose qui a Kuldahar,

andate al Negozio di Equipaggiamento di Gerth. E' uno storico, in un certo senso, e se avete gingilli, documenti o libri, vi pagherà bene per essi. Lui ed Everard si scambiano informazioni di tanto in tanto, dalle ultime novità fino alle reliquie magiche che potrebbero essere perdute da qualche parte nella regione (vedi gli Oggetti Arcani a pagina 107 alla fine di questo manuale).

- Hrothgar

Si dice che ci sia uno strano oggetto, un' "aeronave", all'ombra dell'albero, e che sia la residenza di uno strano gnomo alchimista di nome Fiddlebender che vende pozioni e antidoti, ma non so molto altro. Se i miei obblighi mi permettessero di viaggiare di più, andrei volentieri a vederla con i miei occhi. Benché Easthaven non abbia alcun praticante di arti magiche, si dice che ci sia un mago di una certa fama a Kuldahar, Orrick il Grigio. So poco di quell'uomo, dal momento che si fa i fatti suoi, ma possiede una torre nella città, e si dice che tratti oggetti magici.

- Everard

VALLE DELLE OMBRE

La Valle delle Ombre si trova a poche ore a nord-est di Kuldahar. La Valle è un grande canalone di cripte e tombe, alcune delle quali vecchie di secoli. Le ombre si aggrappano agli strapiombi del canalone, anche nel più luminoso dei giorni, e alcune camminano, portando con sé il loro carico di odio e fame.

Attenti a questo luogo.

Si dice che sia il luogo dell'ultimo riposo del generale del nord, Kresselack il Lupo Nero, ma nessuno storico ha mai provato il desiderio di entrare nella valle per



verificare le leggende. Si dice che le mani di Kresselack fossero di sangue, che le impronte dei suoi passi fossero come quelle di un lupo nella neve, e che i suoi soldati colpissero come frecce nei cuori delle città e dei paesi della Spina Dorsale del Mondo. Dovunque si pronunciasse il suo nome, era per una maledizione, e il giorno in cui spirò fu un grande sollievo per la gente che osava vivere nella Spina Dorsale del Mondo. Si dice che il vento ululò il giorno in cui la spada di Kresselack gli cadde dalle mani e il suo cadavere fu posto all'interno della Valle. Non viene nulla di buono a un uomo vivo che metta piede nella Valle, ed è meglio non disturbare le ombre che vi aleggiano. Lasciate che il male si nutra delle sue vane ricompense.

- Everard

L'avvertimento di Everard è giusto; ascoltatelo, e vivrete più a lungo. I morti camminano nella Valle, e dal momento che non hanno ancora lasciato le loro cripte, non date loro una ragione per farlo. Se ignorate quest'avvertimento, ne risponderete alle spade di Easthaven e Kuldahar.

- Hrothgar

BESTIARIO DEL NORD

E' stato detto che il Nord è il paradiso dei cacciatori, ma bisogna prima essere un cacciatore, altrimenti saranno le belve a divertirsi nella caccia.

Pregate di non incontrare mai qualcuna di queste bestie. Se tuttavia vi capitasse, spero che queste mie parole vi aiutino ad uscire dall'incontro con addosso la vostra pellaccia.

Vi sono alcune belve degne di nota che sono state viste nel Passo Kuldahar e sul Dorso del Mondo:



Orsi

Gli orsi tendono ad evitare gli umani, a meno che questi non entrino nel loro territorio o si ritrovino a sanguinare lì vicino mentre sono affamati. Gli orsi del Nord, animali grandi e forti, tendono ad essere terribili esemplari con artigli che possono abbattere un albero quando vengono provocati, perciò tenetelo a mente prima di salire su un albero per evitarli.



Scarabei

Stranamente un certo numero di scarabei vive al Nord. Dai piccoli scarabei del fuoco ai più grandi e pericolosi scarabei giganti e scarabei bombardieri, queste creature fanno la tana in profondità nelle taverne o nelle cantine. Un branco di scarabei del fuoco invase la cantina della casa di Apsel lo scorso inverno, e da allora la gente di Easthaven ha iniziato a tenerli d'occhio. La presenza della grande quercia di Kuldahar e il suo calore potrebbero in qualche modo attirarli nella regione. Le loro dure corazze li rendono difficili da colpire, e possono in genere assorbire diversi colpi di spada o di bastone prima di morire.



Vermeiena

C'è stato un solo avvistamento di questa creatura, vicino a Kuldahar, ai confini della Valle delle Ombre. Stava pasteggiando con una guardia carovaniera che si era allontanata per liberarsi del "peso del viaggiatore." La creatura è stata allontanata con le frecce, ma da allora a Kuldahar hanno controllato attentamente la strada per la Valle delle Ombre.

Il vermeiena si ciba di carogne e tende a nascondersi nelle caverne profonde, nelle buche per i rifiuti e nei cimiteri, nutrendosi soprattutto di resti di cadaveri e spazzatura, anche se ha attaccato obiettivi viventi se il suo cibo o il suo territorio era minacciato. E' una brutta creatura, come un'enorme verme verde con la testa di piovra. Everard ritiene che i vermeiena siano il risultato degli esperimenti di un mago, e non c'è ragione di non credergli. Puzzano come l'inferno, ed è l'odore che spesso avverte della loro presenza mentre si avvicinano.

La cosa più brutta di questi vermi giganteschi è che hanno tentacoli che possono paralizzare un uomo col semplice tocco, il che permette loro di cibarsi di lui mentre è immobile.



Ghoul

I ghoul sono dei non morti-umani che si sono trasformati e ora si nutrono della carne dei cadaveri. Se dice che ce ne sia un numero enorme nella Valle delle Ombre. Sono creature folli, ma cacciano come lupi e possiedono l'acutezza di un cacciatore quando inseguono la loro preda. Camminano curvi, e le loro mani si sono trasformate in lunghi artigli. Se artigliano qualcuno, hanno la possibilità di paralizzarlo come un vermeiena, perciò se siete abbastanza sfortunati da incontrarne uno, scappate o cercate di ucciderlo tenendovi a una certa distanza.



Goblin

I goblin sono i più cattivi elementi delle razze goblinoidi; piccoli umanoidi che infestano il Dorso del Mondo in gran numero, riproducendosi come conigli, uccidendosi l'un l'altro, quindi iniziando il ciclo daccapo. Benché arrivino raramente a depredare fino a Kuldahar e Easthaven, si dice che ce ne siano migliaia nelle montagne del Dorso del Mondo. I goblin del nord generalmente usano rozzi archi e asce e sono condotti da "capitani", goblin più forti che sono riusciti a opprimere gli altri fino a farsi seguire. Fate attenzione, se ne vedete uno, non rendete nota la vostra presenza: controllate sempre che non ve ne siano altri nelle vicinanze. Viaggiano quasi sempre in branchi.



Orchi

Gli orchi sono grossi, brutti e avidi umanoidi che vivono di imboscate, razzie e furti. Alti quanto un uomo e mezzo, gli orchi sono dei delinquenti facili all'ira, che spesso servono come mercenari nei ranghi delle tribù di orchetti. Fortunatamente, sono stupidi come sassi, e spesso sono troppo pigri o stupidi per inseguire una persona in fuga. Se combattete con uno di loro, tenete a mente che gli orchi sono forti e duri come tre o quattro uomini normali: un solo colpo di una delle loro mazze in genere basta ad uccidere un uomo all'istante.

Un orco è stato visto al Passo Kuldahar due anni fa, ma le guardie della torre sono stati in grado di mandarlo via con le frecce. Il Passo è di solito troppo lontano perché loro vi giungano, dato che fanno le tane nel Dorso del Mondo.



Ragni spadaccini

I ragni vivono sia sopra che sotto il terreno. Hanno otto gambe, otto occhi e molti sono velenosi, ma i ragni spadaccini sono praticamente la fanteria pesante del regno dei ragni. Hanno mandibole enormi che sembrano spade larghe e che tagliano gli uomini a metà con un solo colpo. Anche se non ne ho mai visti a Easthaven, ci sono segnalazioni di piccoli gruppi di essi a Kuldahar durante i mesi estivi.



Troll

Ritenetevi fortunati se non avete mai incontrato un troll. Sono creature enormi e allungate, con capelli neri e ispidi e brucianti occhi rossi; possiedono grande forza e velocità, e una fame vorace di ogni tipo di carne che riescono a trovare. Se siete intrappolati in uno scontro con essi, usate fuoco e acido contro di loro. I troll rigenerano velocemente le proprie ferite, e solo il fuoco e l'acido infliggono danni di tipo definitivo. Le ferite provocate da altre armi guariscono quasi con la stessa velocità con cui sono state apportate, riducendo la loro efficacia.



Lupi

Il lupo è una creatura attiva e acuta, e quelli della specie settentrionale si sono fatti più di una volta un pasto a base di cacciatore distratto. In questi ultimi mesi c'è stato un aumento nel numero di lupi nella regione; non solo Ghoson si è lamentato in passato del furto delle sue galline, ma ce n'è stato uno che si aggirava intorno a Easthaven che sembra essere stato attirato dall'odore della trota testafalange nella casa di Aspel il Lavaossa. Avevo intenzione di riunire un gruppo di cacciatori per andare a cercarlo, ma sto aspettando che il tempo si calmi prima di mettere insieme una spedizione.

- Hrothgar

Questo è solo un piccolo esempio delle creature che abitano il Dorso del Mondo. Benché queste siano più comuni della maggior parte delle altre, il Dorso del Mondo ogni tanto ne partorisce altre, e ne attira perfino alcune alla sua ombra.

Trovo difficile mettere quest'ultima parte per iscritto, perché non so se sia vera o meno, ma gli auspici degli ultimi tempi sono stati oscuri, molto più oscuri di qualunque cosa io abbia mai incontrato da quando sono venuto qui. Non so cosa precedano questi presagi, ma i viaggiatori faranno bene a stare attenti.

Viaggiate nella luce, e fate in modo di essere bene armati.

- Everard

COS'È ACCADUTO PRIMA

INTRODUZIONE ALLE REGOLE DI AD&D

C'è molto da dire sul mondo come pure sulle leggi che governano il mondo.

I miei giorni di gloria sono dietro di me, ma c'è stato un tempo in cui non conoscevo le vie del combattimento e delle armi; se qualcuno dice di essersene veramente impadronito, ha tanto buon senso quanto l'idiota del villaggio. In questa sezione si trovano le definizioni di alcune delle meccaniche del mondo in cui vi trovate. Se qualcosa vi sfugge durante le vostre avventure, fate riferimento all'indice o a uno dei passaggi in questa sezione: ciò farà luce sulle vostre domande. Le informazioni che seguono possono intimidirvi da principio, ma non fatevi scoraggiare. Perseverate, e che la vostra spada vi guidi anche quando la vostra mente è annebbiata.

- Hrothgar, Easthaven

Il Gioco di Advanced Dungeons & Dragons®

Advanced Dungeons & Dragons è un gioco di ruolo che permette ai giocatori di esplorare mondi fantasy e ricchi di avventure; uno dei mondi di AD&D è Forgotten Realms, il mondo in cui ha luogo Icewind Dale. Questa sezione descrive alcune delle principali caratteristiche delle regole e il modo in cui sono state interpretate per venire incontro al gioco per computer.

Non dovete conoscere le regole di AD&D per giocare ad Icewind Dale (il computer se ne occupa al vostro posto), ma può essere utile. Di conseguenza, qui vengono riassunte le regole di AD&D, e in alcuni punti viene spiegato come sono state riviste per funzionare ad Icewind Dale.

Se volete saperne di più sul gioco Advanced Dungeons & Dragons, visitate il nostro sito web:

<http://www.wizards.com/dnd>.

Come Icewind Dale utilizza le regole di AD&D: discussione sulla modifica in tempo reale delle regole di AD&D basate sui turni

Icewind Dale utilizza lo stesso sistema di misura per gli incantesimi e le armi di Advanced Dungeons & Dragons. Invece di un turno basato sul gruppo, però, in cui prima un lato poi l'altro svolgono tutte le azioni, in Icewind Dale tutti agiscono sempre in modalità tempo reale, ma in un round ad iniziativa personale.

Il round ad iniziativa personale dura sette secondi, e ciò rappresenta una riduzione di circa dieci volte il tempo del round nelle regole di AD&D (che dura 60 secondi). Ciò è stato reso insieme al fattore-movimento e alla riduzione in termini di tempo globale di gioco.

La cosa più importante è che potete mettere in pausa l'azione (o toglierla) in qualunque momento. E' sufficiente premere la barra spaziatrice o cliccare col tasto sinistro sul cerchio rotante di teschi in basso a sinistra sullo schermo. Quando siete in pausa potete assegnare qualunque azione a qualunque personaggio, e quindi riprendere il gioco togliendo la pausa. Questa pausa permette agli appassionati del gioco a turni di giocare effettivamente in questo modo.

Nota: E' possibile impostare il gioco in modo che vada automaticamente in pausa quando accadono certi eventi, in modo che non ve li perdiate. Vedi lo Schermo delle Opzioni a pagina 25.

AZIONI DEI PERSONAGGI

Potete eseguire una serie di azioni basilari a Icewind Dale. Potete vagabondare per il territorio, parlare con i cittadini, e, se volete, ucciderli. Le azioni basilari che potete eseguire sono descritte di seguito, insieme agli effetti che possono modificare le azioni.

MOVIMENTO

C'è un fattore-movimento costante per i personaggi giocanti di Icewind Dale: approssimativamente sono 18 metri in termini di gioco AD&D. I vostri personaggi possono muoversi più velocemente se lanciate un incantesimo di Velocità su di loro. Alcuni mostri possono muoversi più velocemente o più lentamente dei vostri personaggi, perciò riflettete prima di scappare da uno scontro: potreste non andare molto lontano. Potete selezionare i personaggi in gruppo e muoverli facilmente secondo varie formazioni (questo viene spiegato nel manuale nelle descrizioni dell'interfaccia. Vedi pagine 10-17 nel Dizionario).

DIALOGO

La regola generale è questa: anche se siete un personaggio malvagio, è meglio parlare a qualcuno che non sia immediatamente ostile verso di voi piuttosto che mettere mano alle armi e attaccarlo per primi. Può perfino impedirvi di proseguire nel gioco (specialmente se uccidete persone a Easthaven o a Kuldahar). Non tutto ciò che incontrate, umano o no, è lì per uccidere il vostro personaggio. L'aiuto spesso assume le forme più sorprendenti. Perciò fermarsi a parlare con le persone o le creature spesso paga... ciò che hanno da dirvi potrebbe salvarvi la vita.

COMBATTERE

Ci sono momenti in cui non si vuole parlare o scappare da una creatura, e caso vuole che anche lei sia della stessa opinione. Prima o poi, il vostro o i vostri personaggi dovranno combattere. Il vero trucco sta nel sapere quando combattere e quando parlare o scappare.

EFFETTI DELL'AFFATICAMENTO

I vostri personaggi devono riposare ogni tanto, sia per memorizzare gli incantesimi che per recuperare le forze. Se i vostri personaggi iniziano a lamentarsi per la stanchezza, è meglio trovare il posto più vicino dove riposare. Andate nelle pagine degli incantesimi di tutti i sacerdoti e stregoni e controllate che gli incantesimi memorizzati siano appropriati alle avventure del giorno seguente.

COMBATTIMENTO

Icewind Dale segue strettamente il sistema di regole di combattimento di AD&D. La differenza principale è posta negli adattamenti al tempo reale.

QUALCOSA DI PIÙ DI UN PICCHIADURO

Per quanto i combattimenti siano importanti nel gioco, esso non è fatto solo di questi; è solo un modo dei personaggi di trattare certe situazioni. Oltre a spiegare le meccaniche di base del colpire e del mancare un bersaglio, questa sezione contiene regole per scacciare non morti, sistemi speciali per attaccare e difendere, veleni, gesta eroiche e altro ancora.

ROUND AD INIZIATIVA PERSONALE, FATTORE-VELOCITÀ E TEMPO DI LANCIO

Per permettere il combattimento e il movimento in tempo reale, ciascun personaggio e mostro rientra in un round indipendente ad iniziativa personale, lungo sette secondi. In questo round vengono utilizzate tutte le regole del gioco di AD&D, incluso il fattore-velocità delle armi e il tempo di lancio degli incantesimi. Per i personaggi di livello più alto che possono attaccare più di una volta per round con una certa arma, il fattore-velocità dell'arma determina in quale momento esatto nel round avverrà il secondo attacco.

Il fattore-velocità varia da 1 a 10 (che stanno per 1/10 di round e per 10/10 di round per i personaggi che possono attaccare una volta per round con una certa arma). Più basso è il fattore-velocità dell'arma, prima attaccherete nel round.

I tempi di lancio per i sacerdoti e gli stregoni sono simili ai fattori-velocità delle armi. I tempi di lancio vanno da 1 a 10, e rappresentano la velocità con cui uno stregone o un sacerdote riescono a completare un incantesimo (più basso è il valore, più veloce il lancio, proprio come per i fattori-velocità). Ancora, più è basso il tempo di lancio, prima l'incantesimo verrà lanciato nel round.

L'iniziativa è determinata da una combinazione di abilità, situazione e fortuna. In Icewind Dale l'iniziativa viene utilizzata come variazione casuale della velocità dei personaggi nel far partire i loro attacchi o i loro incantesimi. Essa modifica di un poco il fattore-velocità di un incantesimo o di un'arma.

La Classe Armatura (CA) rappresenta il fattore protettivo dell'armatura. Il fatto di indossarne una riduce la possibilità di essere colpiti e di subire danni. L'armatura non assorbe il danno, tuttavia: si limita ad evitarlo. Un guerriero in corazza di piastre completa può essere un bersaglio lento, ma è molto più difficile penetrare la sua armatura per causare danno rispetto ad un mago e alle sue semplici vesti. La Classe Armatura viene misurata su una scala da 10 (perizoma) a meno di zero (corazza di piastre magica). Più è basso il numero, migliore è l'armatura (una classe armatura inferiore a -10 capita solo quando si indossa un'armatura dalla magia davvero molto potente). Anche gli scudi possono migliorare la CA di un personaggio. Le caratteristiche e gli incantesimi possono influenzare anch'essi la Classe Armatura di un personaggio. Una Destrezza molto alta dà dei bonus alla Classe Armatura, ad esempio.

THACO è l'acronimo di "To Hit Armor Class 0", ovvero "per colpire una Classe Armatura 0". È il numero che un personaggio, un PNG o un mostro devono ottenere (o superare) per attaccare un bersaglio con Classe Armatura 0 in base al tiro di dado. Più questo valore è basso, meglio il vostro personaggio riesce a colpire le creature. Il THACO varia a seconda della classe e del livello del personaggio. In genere, più il vostro livello è alto e più vi avvicinate o appartenete alla classe dei combattenti, migliore è il vostro THACO.

IL TIRO PER COLPIRE

Al centro del sistema di combattimento c'è il Tiro per Colpire, il tiro di dado, cioè, che determina se un attacco fisico (con armi da lancio o da mischia, ma non con gli incantesimi) ha successo. Il valore di cui un giocatore ha bisogno per portare un attacco viene determinato dal computer prendendo il THACO di un personaggio e modificandolo a seconda della Classe Armatura del bersaglio. A Icewind Dale il tiro per colpire viene eseguito dietro le quinte: se al vostro personaggio riesce nell'attacco, colpisce il bersaglio, altrimenti lo manca.

Quando viene portato un attacco, la Classe Armatura dell'avversario che viene attaccato viene sottratta dal THACO dell'attaccante. Il numero che risulta rappresenta ciò che l'attaccante deve "tirare col dado" per colpire l'avversario. Questo "tiro di dado" si effettua con un d20, cioè un dado a venti facce, che fornisce un numero tra 1 e 20. Se l'attaccante tira il numero necessario o un numero superiore ad esso, l'attacco è stato portato con successo e sono stati inflitti dei danni. Se l'attacco fallisce significa che chi attaccava ha mancato completamente il bersaglio o non è stato in grado di penetrare l'armatura dell'avversario. Ad esempio, Hrothgar (un guerriero) ha un THACO pari a 13. Sta attaccando un hobgoblin con CA 5. La CA dell'hobgoblin viene sottratta dal THACO, dando come risultato il valore con cui può colpire, cioè 8. Se Hrothgar ottiene un 8 o un numero maggiore col tiro di dado, colpisce l'hobgoblin e lo ferisce.

E' importante notare che in un combattimento ravvicinato, non tutti gli attacchi sono portati per colpire. Un personaggio di Icewind Dale potrebbe effettuare un colpo "estetico" durante il round, al di là dell'effettivo tentativo di apportare un danno all'avversario. Questo colpo rappresenta le finte e le parate che possono trovare spazio in un combattimento reale.

NUMERO DI ATTACCHI PER ROUND

Quando alcune classi di personaggi crescono in termini di livelli (soprattutto i guerrieri) o scelgono di specializzarsi nell'uso di una data arma, ottengono degli attacchi addizionali per round. Ricordate, comunque, che un personaggio può avere al massimo cinque attacchi per round, anche se gli è stato lanciato addosso un incantesimo di Velocità, se è specializzato o se utilizza un'arma magica che gli dà degli attacchi bonus.

COLPI E FALLIMENTI CRITICI

Se un personaggio ottiene un 20 "naturale" sul tiro per colpire (ovvero, se col tiro si ottiene 20 prima che vengano applicati dei modificatori), si ha un colpo critico, e il danno per quell'attacco viene raddoppiato. Un tiro di un 1 "naturale" viene considerato un fallimento critico in senso opposto e impone una penalità di tempo perché il personaggio possa recuperare. Indipendentemente dalla Classe Armatura, un 20 "naturale" colpisce sempre, mentre un 1 "naturale" manca sempre il bersaglio.

Badate: un elmo proteggerà i membri del vostro gruppo dai critici.

- Hrothgar

ALTRE PARTICOLARITÀ SUL COMBATTIMENTO

In combattimento vi sono diversi fattori che possono modificare il valore di cui un personaggio ha bisogno per portare a segno un colpo. Queste variabili si riflettono nei modificatori al tiro per colpire.

Modificatori per la Forza: La Forza di un personaggio può modificare il tiro per colpire, variando sia la probabilità di colpire che il danno provocato. Questo modificatore si applica sempre agli attacchi in combattimento ravvicinato e con le armi da tiro lanciate a mano (un coltello o un'ascia). Più è alto il valore della vostra Forza, più è facile colpire qualcuno e arrecare dei danni.

Oggetti Magici: Le proprietà di un'arma magica possono modificare il combattimento. Gli oggetti che danno un bonus al tiro per colpire o alla Classe Armatura vengono identificati da un segno +. Ad esempio, una spada +1 aumenta di 1 punto la probabilità che un personaggio colpisca, inoltre infligge un punto di danno in più se l'attacco va a segno. Una corazza di maglia +1 migliora la Classe Armatura del personaggio di un punto in più rispetto alla normale corazza di maglia non magica (ovvero, dovete sottrarre 1 dalla CA del personaggio, variandola da CA 5 a CA 4, ad esempio). Gli oggetti maledetti hanno un modificatore negativo (una penalità), che apporta una sottrazione di quel valore dal tiro per colpire o una somma di quel valore alla Classe Armatura. Non c'è limite al numero di modificatori che possono essere apportati ad un singolo tiro di dado, né vi è alcun limite al valore positivo o negativo (il totale di tutti i modificatori) che può essere applicato a un tiro di dado.

MODIFICATORI ALLA DESTREZZA PER LE ARMI DA LANCIO

La Destrezza influisce sulla capacità dei personaggi di attaccare con un'arma da lancio. Come per i modificatori per la Forza, una Destrezza più alta accresce la probabilità di colpire con un'arma da lancio, mentre una Destrezza più bassa ne diminuisce la probabilità. Diversamente dalla Forza, la Destrezza non influenza il danno inflitto da un'arma da lancio.

ARMI DA LANCIO IN COMBATTIMENTO: FATTORE-FUOCO

Gli archi, le balestre e molte altre armi da lancio hanno differenti fattori-fuoco (FF): essi rappresentano il numero di proiettili che possono lanciare in un singolo round. Le frecce possono essere caricate e lanciate al ritmo di due per round; alcune armi (come le balestre pesanti) necessitano di un tempo maggiore per essere caricate e possono "sparare" solo una volta per round, mentre in un round si possono tirare diversi dardi. Qualunque sia il FF, ai fini della determinazione dell'iniziativa i tiri di proiettili multipli vengono trattati nello stesso modo degli attacchi multipli. Il FF di ciascuna arma da lancio viene elencato nella Tabella delle Armi a pagina 117.

LANCIARE INCANTESIMI

Gli stregoni e i sacerdoti usano le stesse regole per lanciare gli incantesimi. Il personaggio deve aver memorizzato l'incantesimo, se non l'ha fatto, non lo può lanciare. Deve essere in grado di parlare (cioè non deve essere sotto l'effetto di un incantesimo di Silenzio) e deve avere entrambe le braccia libere (non deve essere paralizzato o Bloccato, ad esempio). Se l'incantesimo è centrato su una persona, un luogo o un oggetto, il personaggio deve poter vedere il bersaglio. Non è sufficiente lanciare una Palla di Fuoco a 45 metri di distanza nel buio: il personaggio deve essere in grado di vedere il punto dell'esplosione e la distanza intermedia. Una volta iniziato il lancio di un incantesimo il personaggio deve rimanere immobile. (Se non volete che il vostro personaggio lanci un incantesimo che avete scelto, ma di cui non avete deciso l'obiettivo, potete cliccare col tasto destro sull'incantesimo, ed esso non verrà cancellato dalla memoria). Se fate muovere un personaggio dopo che è iniziato il lancio di un incantesimo, quest'ultimo potrebbe essere perduto.

PERDITA DI UN INCANTESIMO

Se il personaggio che sta lanciando un incantesimo viene colpito da un'arma o sbaglia ad effettuare un tiro-salvezza prima di averlo completato, la concentrazione del personaggio viene interrotta. L'incantesimo si disperde in uno scintillio di inutile energia e si cancella dalla memoria del personaggio finché non viene memorizzato nuovamente. In pratica, si consiglia ai personaggi che lanciano incantesimi di non entrare nel vivo della battaglia.

Un gruppo di guerrieri che pensano di trovarsi di fronte ad uno stregone o ad un sacerdote farebbero meglio a equipaggiarsi con pugnali o altre armi rapide. Queste armi non fanno gli stessi danni di una mazza pesante, ma la loro velocità permette di interrompere l'incantesimo dell'avversario, impedendogli così di scatenare il suo arsenale magico.

- Hrothgar

TIRI-SALVEZZA

I Tiri-Salvezza rappresentano la misura della resistenza di un personaggio a particolari tipi di attacchi: veleno, magia e attacchi che colpiscono la mente o il corpo del personaggio. I tiri-salvezza migliorano con la crescita di livelli del personaggio. Quando un tiro-salvezza riesce, si riducono i danni subiti oppure vengono evitati del tutto gli effetti di un incantesimo o di un attacco. Alcuni incantesimi (ad esempio quelli di Protezione) migliorano molto i tiri-salvezza contro diversi tipi di attacco.

Tiro-salvezza contro Paralisi, Veleno e Morte: Si utilizza quando un personaggio ha subito un attacco paralizzante (indipendentemente da cosa lo ha provocato) o velenoso (di qualunque potenza), o contro alcuni tipi di incantesimi e oggetti magici che altrimenti ucciderebbero il personaggio all'istante (come elencato nelle loro descrizioni).

Tiro-Salvezza contro Verga, Bastone o Bacchetta: Come dice il nome stesso, viene utilizzato quando un personaggio viene colpito dai poteri di una verga, di un bastone o di una bacchetta, quando non viene chiamato in causa un altro tiro-salvezza più attinente.

Tiro-Salvezza contro Pietrificazione o Metamorfosi: Viene utilizzato ogni volta che un personaggio viene tramutato in pietra (pietrificazione) o colpito da una metamorfosi provocata da un mostro, da un incantesimo o da un oggetto magico (che non sia una bacchetta).

Tiro-Salvezza contro Soffio: Viene utilizzato dai personaggi che si trovano faccia a faccia con il soffio di una creatura, in particolare di un drago.

Tiro-Salvezza contro Incantesimi: Viene utilizzato ogni volta che un personaggio cerca di resistere agli effetti di un attacco magico, sia da parte di uno stregone, di un sacerdote, o da parte di un oggetto magico.

MODIFICHE AI TIRI-SALVEZZA

I tiri-salvezza vengono modificati da alcuni oggetti magici, da certe regole e da situazioni speciali.

- Gli oggetti magici come i mantelli e gli anelli di protezione forniscono dei bonus ai tiri-salvezza dei personaggi.
- Le armature magiche forniscono un bonus solo quando il tiro-salvezza viene fatto contro un attacco fisico, sia normale che magico.
- Alcuni incantesimi e oggetti magici hanno degli effetti, sia positivi che negativi, sui tiri-salvezza dei personaggi. Alcuni incantesimi obbligano la vittima a salvarsi con una data penalità, il che rende abbastanza pericoloso anche l'incantesimo più innocuo. (Le informazioni relative si trovano nelle descrizioni degli incantesimi, più avanti.)

MORALE

Ogni creatura ha un livello base di Morale. Ciascuna reagisce in maniera diversa quando si perde d'animo, e spesso ha un livello di resistenza differente, o sceglie differenti tipi di attacchi a seconda di qual è il livello di morale in quello specifico momento (il morale in combattimento ravvicinato è alto, mentre negli attacchi a distanza è più basso, ad esempio). Ciascuna creatura ha un tempo di recupero che indica il periodo necessario perché il suo morale ritorni alla normalità. Se qualcuno fallisce il controllo del morale, inizia lentamente a ritirarsi dal combattimento. Il morale viene influenzato negativamente da vari fattori, come essere attaccati da una magia molto potente, vedere qualche compagno che viene ucciso o che sviene, perdere molti punti-ferita o trovarsi davanti un nemico molto forte. I goblin tendono ad essere piuttosto codardi e a fuggire quando vedono uno dei loro che cade o prende qualche danno, ma un gruppo di troll potrebbe non perdersi mai d'animo, anche se colpito da una palla di fuoco.

EFFETTI DEL COMBATTIMENTO E GUARIGIONE

Un personaggio può subire danni, ferite e anche la morte quando viene colpito da un avversario. Un danno può provenire anche dal veleno, dal fuoco, dall'acido e da una caduta, e, nel mondo reale, può essere provocato da qualunque cosa, anche non particolarmente pericolosa. Ciascun personaggio ha un totale di punti-ferita attuale e uno massimo; ogni volta che viene colpito, subisce dei danni che vanno sottratti al totale dei punti-ferita attuali. Quando arrivano a zero, il personaggio muore. Se uno dei vostri personaggi subisce un danno massiccio (ad esempio, viene fatto a pezzetti), può tornare in vita solo attraverso un incantesimo di Resurrezione.

GUARIGIONE E PUNTI-FERITA

I punti-ferita perduti si possono recuperare con la guarigione, in maniera naturale o con l'aiuto della magia. L'unico limite ai danni che un personaggio può recuperare con la guarigione è dato dal massimo dei punti-ferita che il personaggio stesso possiede. (Nota: alcuni incantesimi di Necromanzia possono aumentare i punti-ferita massimi, ma solo per un periodo di tempo limitato).

Guarigione Naturale

I personaggi guariscono naturalmente ad un ritmo di diversi punti-ferita per periodo (otto ore) di riposo. Se un personaggio riposa in una stanza confortevole di una locanda, potrà recuperare dei punti-ferita. Migliore (e più confortevole) è la stanza, più punti si riescono a recuperare, ma anche il costo della stanza aumenta in proporzione. Dormire all'aperto permette di memorizzare di nuovo gli incantesimi, ma non di recuperare molti punti-ferita. Si può riposare solo quando non ci sono nemici in vista. Se ce ne sono, il gruppo si deve spostare o farseli amici (con Charme, parlando ecc.) prima di poter riposare. Alcune creature possono attaccare il vostro gruppo mentre riposa; se ciò accade, i personaggi non guariscono né memorizzano gli incantesimi.

Ad Icewind Dale, di norma è permesso riposare solo nelle locande, nelle zone all'aperto (una volta che tutti i mostri vicino al campo sono stati uccisi) o ospitati da un abitante del luogo.

Guarigione Magica

Alcuni incantesimi, pozioni e oggetti magici permettono di accelerare il processo di guarigione, chiudendo istantaneamente le ferite e riportando in forze i membri del gruppo in pochi secondi. La guarigione magica è particolarmente utile nel pieno di un combattimento o in preparazione di un incontro pericoloso.

Rianimare i Morti

Gli incantesimi curativi non hanno alcun effetto sui personaggi morti. Essi possono riportati alla vita solo attraverso un oggetto o un incantesimo di Rianimare Morti (questo non funziona con i personaggi elfi a causa della loro fisiologia) o con Resurrezione. I personaggi uccisi attraverso un incantesimo di Disintegrazione, Incantesimo della Morte o Dito della Morte non possono essere riportati in vita con alcun mezzo.

PARALISI/BLOCCO

Un personaggio o una creatura colpito da paralisi diventa totalmente immobile per la durata dell'effetto dell'incantesimo. La vittima può respirare, pensare, vedere e sentire, ma non è in grado di parlare o muoversi in alcun modo.

INTERMITTENZA

Quando un personaggio diventa intermittente, diventa temporaneamente dissociato nello spazio. Benché possa muoversi e attaccare normalmente, subisce una piccola quantità di danni mentre passa il tempo finché l'intermittenza non termina, al che recupera la sua normale forma fisica.

VELENO

Un personaggio o una creatura che vengono attaccati con un'arma avvelenata o da una creatura velenosa devono effettuare un tiro-salvezza contro veleno. A seconda del tipo di veleno, questo tiro-salvezza potrà negare completamente gli effetti del veleno o renderli meno gravi. Molti veleni uccidono nel giro di qualche ora, perciò è sempre bene trovare velocemente un qualche tipo di cura.

MALATTIA

Alcune creature nel gioco trasmettono malattie con il tocco o con il morso. Se un personaggio si ammala, subisce dei danni in maniera continuativa finché non viene curato con l'incantesimo dei sacerdoti Cura Malattie o con un qualche tipo di cura che contrasti specificatamente la malattia.

ESPERIENZA E PROGRESSIONE DI LIVELLO

Ogni volta che i personaggi vanno in avventura imparano qualcosa. Possono imparare qualcosa in più sui loro limiti fisici, o incontrare una creatura che non hanno mai visto prima, oppure possono provare un incantesimo che non hanno mai tentato, o ancora possono scoprire una nuova stranezza della natura. Questi miglioramenti si misurano con l'ottenimento di punti-esperienza (PE). I punti-esperienza rappresentano una serie di fattori: una maggior fiducia in se stessi, l'esercizio fisico e l'allenamento in situazioni reali. Quando un personaggio ottiene abbastanza punti-esperienza da passare al livello successivo, significa che è diventato più forte e più potente.

PREMI-ESPERIENZA AL GRUPPO - OBIETTIVI

I punti-esperienza si guadagnano attraverso le attività dei personaggi, che generalmente riguardano gli obiettivi delle loro avventure. Tutti i personaggi di un'avventura ricevono punti-esperienza per aver vinto sui nemici o per aver superato gli ostacoli, e il totale viene diviso equamente tra i personaggi del gruppo.

PUNTI-ESPERIENZA PER I PERSONAGGI MULTICLASSE E BICLASSE AD ICEWIND DALE

I personaggi multiclasse appartengono a più di una classe. Avanzano di livello in due o tre classi contemporaneamente per il resto della loro vita e possono utilizzare le capacità di ciascuna delle classi in qualunque momento. Per questo motivo, i punti-esperienza vengono divisi tra tutte le loro classi, e i personaggi avanzano di livello seguendo le tabelle dei punti-esperienza di ciascuna classe. Perciò un personaggio multiclasse può impiegare il doppio del tempo ad avanzare di livello rispetto ad un personaggio appartenente ad una sola classe.

I personaggi biclasse scelgono di cambiare carriera ad un certo punto della loro vita, dopodiché smettono di aumentare di livello nella loro classe originaria e iniziano ad avanzare di livello in quella nuova. Non si può, tuttavia, usare alcuna abilità della vecchia classe finché non si è raggiunto un livello in più nella nuova classe rispetto a quello della vecchia classe. Da questo punto in poi, si può scegliere liberamente tra le abilità di ciascuna classe. Le abilità a disposizione dei personaggi multiclasse e biclasse sono evidenziate dai pulsanti in basso nella schermata di interfaccia principale, quando si selezionano i personaggi.

Esiste un rovescio della medaglia per i personaggi multiclasse e biclasse. Se indossano un'armatura o utilizzano un'arma che non è permessa da una delle loro classi, le loro abilità date da quella classe vengono disabilitate (ombreggiate) fino a che non si tolgono l'armatura o smettono di utilizzare l'arma in questione.

PUNTI-ESPERIENZA MASSIMI

Icewind Dale ha un limite al totale di punti-esperienza che si possono guadagnare. Ciascun personaggio può arrivare ad averne al massimo 1.801.000. In fondo al manuale sono disponibili le tabelle dei punti-esperienza con i dettagli sul livello massimo per ciascuna classe.

ATTRIBUTI

Ciascun personaggio dei Reami ha caratteristiche che lo rendono unico. Le differenze più marcate si trovano riguardo alla Razza, alla Classe e alle Caratteristiche.

RAZZA

La parola "razza" definisce le specie a cui i personaggi possono appartenere: umani, elfi, nani, gnomi, mezzelfi o halfling. La razza può limitare la scelta della classe di un personaggio.

Umani: Sono la razza predominante in Faerun, e governano gli imperi e i regni più importanti dei Reami Perduti. Gli umani possono scegliere qualunque classe desiderino, oppure possono diventare biclasse, se vogliono.

Nani: I nani sono bassi e robusti umanoidi con guance rubizze e occhi e capelli scuri. Benché ci siano delle eccezioni, tendono ad essere un popolo austero e taciturno. Hanno una resistenza naturale alla magia e al veleno e possiedono l'infravisione, che permette loro di vedere gli oggetti caldi al buio. I nani hanno un bonus alla Costituzione e una penalità al Carisma.

Elfi: Gli elfi sono più bassi e più esili degli umani e hanno lineamenti delicati. Vengono generalmente considerati esseri frivoli e distaccati. Hanno una resistenza naturale alle magie di Charme e di Sonno, possiedono l'infravisione e sanno usare molto bene l'arco e la spada lunga. Gli elfi hanno un bonus alla Destrezza e una penalità alla Costituzione.

Gnomi: Simili ai nani, gli gnomi sono visibilmente più piccoli dei loro distanti cugini. (Gli gnomi, come essi affermano con orgoglio, sono anche meno grassi dei nani). La maggior parte di essi ha la pelle bronzea, i capelli bianchi e dei nasi piuttosto grossi. Hanno una resistenza naturale alla magia e possono vedere nel buio con l'infravisione. Hanno dei bonus all'Intelligenza e delle penalità alla Saggezza.

Halfling: Gli halfling sono un popolo basso e generalmente rotondeggiante, un po' come degli umani in miniatura. Le loro facce sono tonde e larghe, e spesso sono piuttosto floride. I loro capelli sono in genere ricci, e sul dorso dei piedi hanno un fitto pelame. Sono molto resistenti ai veleni e alla magia, sono naturalmente portati per l'uso delle fionde come armi e hanno una limitata capacità di vedere nel buio. Hanno un bonus alla Destrezza e una penalità alla Forza.

Mezzelfi: I mezzelfi sono un misto di sangue umano ed elfico. Hanno tratti aggraziati, dal momento che uniscono il meglio di entrambe le razze. I mezzelfi hanno la curiosità, l'inventiva e l'ambizione degli umani e i sensi acuti, l'amore per la natura e i gusti artistici tipici del loro sangue elfico. I mezzelfi hanno una limitata resistenza agli incantesimi di Charme e Sonno e possono vedere nel buio con l'infravisione.

CARATTERISTICHE

Le caratteristiche sono i sei tratti naturali che forniscono la definizione basilare di un personaggio. Nella Tabella 1 a pag. 109-111 si trovano i bonus e le penalità delle caratteristiche.

Forza: Rappresenta i muscoli di un personaggio, la sua resistenza e la sua robustezza. È la caratteristica primaria dei guerrieri.

Costituzione: Rappresenta la forma fisica, la salute e la resistenza alla fatica, alle ferite e alle malattie.

Destrezza: Rappresenta la coordinazione occhio-mano di un personaggio, la sua agilità, i riflessi e l'equilibrio. È la caratteristica primaria dei ladri.

Intelligenza: Rappresenta la memoria di un personaggio, la sua capacità di ragionare e di imparare. È la caratteristica primaria degli stregoni.

Saggezza: Rappresenta il buon senso e la capacità di giudizio. È il requisito primario dei sacerdoti.

Carisma: Rappresenta la capacità di persuasione di un personaggio, il suo magnetismo personale e la capacità di comando. Questa abilità è importante per i druidi, i bardi e i paladini.

CLASSE

La classe di un personaggio consiste all'incirca nella sua professione, o nella carriera da lui scelta. Le classi si dividono in quattro gruppi principali: combattente, stregone, sacerdote e vagabondo. All'interno di ogni gruppo vi sono varie classi omogenee per tipo. I personaggi multiclasse possono appartenere solo a razze non umane, mentre gli umani possono scegliere di divenire biclasse durante il gioco.

COMBATTENTI

Guerriero: Può essere un campione, uno spadaccino, un soldato. La sua vita e la sua morte sono legate all'abilità nel maneggiare le armi e alla capacità tattica. I guerrieri sono in prima linea in ogni battaglia, e duellano all'ultimo sangue con i mostri e con le persone malvagie. Per sopravvivere a questi terribili scontri, un buon guerriero deve essere forte e di costituzione robusta.

Abilità Speciali: Specializzazione Avanzata nell'Arma

Restrizioni: Nessuna.

Ranger: Il ranger può essere un cacciatore o un guardaboschi, ed è comunque abile nell'uso delle armi e nella lavorazione del legno, oltre a saper riconoscere e seguire perfettamente le tracce. Spesso protegge e guida i viaggiatori che si sono persi nelle foreste, e veglia sugli onesti abitanti dei villaggi. Per essere un ranger si devono possedere forza e saggezza almeno nella media.

Abilità Speciali: Specializzazione nell'Arma, Usare due armi, Nemico Razziale, Furtività, e Charmare persone o mammiferi. All'ottavo livello, i ranger acquisiscono l'abilità di lanciare incantesimi propri dei sacerdoti.

Restrizioni: Possono diventare ranger solamente gli umani o i mezzelfi, e devono essere di allineamento Buono.

Paladino: Un paladino è un guerriero puro e coraggioso, uno specchio di virtù. Come il guerriero, è abituato alla battaglia, e tuttavia vive per i suoi ideali di giustizia, onestà, carità e cavalleria. Si sforza di essere un esempio vivente di queste virtù, in modo tale che gli altri possano imparare da lui, e beneficiare di quello che fa.

Abilità Speciali: Specializzazione nell'Arma, Imposizione delle Mani, Scacciare non morti, bonus di +2 a tutti i tiri-salvezza, Protezione dal Male e Individuazione del Male. Al nono livello, i paladini acquisiscono la capacità di lanciare incantesimi propri dei sacerdoti.

Restrizioni: Possono diventare paladini solamente gli umani, e devono essere di allineamento Legale Buono.

SACERDOTI

Chierico: Il chierico è un generico sacerdote (di qualunque divinità) che si cura delle necessità spirituali della comunità. È sia un protettore che un guaritore. Tuttavia, non è dedito solo alla difesa: quando il male è alle porte, il chierico è ben preparato a scovarlo e distruggerlo ovunque si trovi.

Abilità Speciali: Scacciare non morti, Lanciare incantesimi

Restrizioni: Non può utilizzare armi da punta o con lame.

Druido: Il druido è fedele alla causa della natura e della neutralità; è perfettamente a proprio agio nei luoghi selvaggi. Usa i suoi poteri speciali per proteggere la natura e per mantenere l'equilibrio nel mondo.

Abilità Speciali: Mutare Forma, Lanciare Incantesimi

Restrizioni: Solo umani e mezzelfi possono essere druidi. Possono indossare solo corazze di cuoio e buckler; possono usare come armi solo clave, dardi, lance, pugnali, fionde e bastoni rinforzati.

VAGABONDI

Ladro: Il ladro è un furbante abilissimo nel raggiungere i propri scopi, nel bene e nel male. È intelligente, agile e silenzioso. Deve solo scegliere se usare le proprie doti per truffare gli innocenti che incontra, i ricchi mercanti, oppure i mostri o gli oppressori. Icewind Dale prevede quattro abilità tipiche dei ladri. Al primo livello un ladro riceve 30 punti da dividere nelle quattro abilità. Per ogni livello successivo ottiene 20 nuovi punti. Vedi la Tabella 2 a pagina 112 per quanto riguarda le modifiche razziali alle abilità da ladro, e per quelle dovute a un alto punteggio di Destrezza.

Abilità Speciali: Furtività (e Colpire Alle Spalle), Svuotare Tasche, Scassinare Serrature, Scoprire/Rimuovere Trappole.

Restrizioni: I ladri non possono essere di allineamento Legale Buono; non possono indossare armature se non corazze di cuoio o corazze di cuoio rinforzato; non possono usare scudi, ad eccezione dei buckler, e possono essere armati solo di clave, pugnali, dardi, balestre, archi corti, fionde, spade lunghe, spade corte e bastoni rinforzati.

Bardo: Anche il bardo è un vagabondo, ma di tipo differente dal ladro. I suoi punti di forza sono le buone maniere e la forte personalità. Un bardo è anche un musicista di talento, e una miniera ambulante di pettegolezzi, leggende e conoscenza. Impara un po' di tutto riguardo a quello che incontra nei suoi viaggi: è abile in ogni cosa, ma perfetto in nessuna. Anche se molti bardi sono dei furfanti, le loro storie e le loro canzoni sono le benvenute quasi ovunque.

Abilità Speciali: Svuotare Tasche, Canzone del Bardo, Lanciare Incantesimi, Alto valore di Conoscenza
Restrizioni: Solo umani e mezzelfi possono essere bardi; allineamento almeno parzialmente Neutrale; non può usare lo scudo o armature più pesanti di una corazza di maglia.

STREGONI

Mago: Lo stregone è abilissimo nel plasmare le energie magiche e rilasciarle poi sotto forma di incantesimi. Per farlo, studia strane lingue e scienze oscure, e dedica molto del suo tempo alla ricerca in campo magico. Uno stregone che voglia sopravvivere deve fare affidamento sul proprio ingegno e sulle conoscenze. È difficile incontrare uno stregone in cerca di avventura, senza che sia accompagnato da un gruppo di guerrieri e uomini d'arme. Esistendo numerosi tipi (o scuole) di magia, esistono anche tipi diversi di stregone. I maghi generici studiano ogni tipo di magia, e imparano una grande quantità di incantesimi. Questa varietà li rende molto adatti ad andare in avventura.

Abilità Speciali: Lanciare Incantesimi.

Restrizioni: I maghi non possono portare armature, e possono usare solo pugnali, bastoni, dardi e fionde.

Stregoni Specialisti: I maghi che si specializzano in una scuola specifica possono memorizzare un incantesimo aggiuntivo di ogni livello (appena possono usare incantesimi del livello appropriato). Non possono imparare incantesimi delle scuole opposte alla loro (con l'eccezione degli incantesimi di Divinazione fino al quarto livello, che possono essere usati da qualunque mago specialista), e non possono essere personaggi multiclasse (anche se gli gnomi possono essere Guerrieri/Illusionisti). I maghi specialisti umani possono essere biclasse, se lo desiderano. Vedere la Tabella 4 a pagina 114 per le scuole opposte.

Alteratore: Si specializza in incantesimi che alterano lo stato fisico della realtà.

Divinatore: Si specializza in magia di individuazione e divinazione.

Evocatore: Si specializza nella creazione di esseri e oggetti che lo aiutino.

Illusionista: Si specializza nel creare illusioni per confondere e portare fuori strada.

Incantatore: Si specializza nel manipolare le menti altrui.

Invocatore: Si specializza in magia della scuola di Invocazione/Apparizione.

Necromante: Si specializza in magie relative ai morti.

Scongiatore: Si specializza in magia protettiva.

PERSONAGGI MULTICLASSE (NON UMANI)

Guerriero/Ladro: Ha le abilità di un ladro e di un guerriero, ma non può usare la abilità da ladro se indossa armature più pesanti di una corazza di cuoio rinforzato.

Guerriero/Chierico: Ha le abilità di un guerriero e di un chierico, ma può usare solo le armi permesse ai chierici.

Guerriero/Druido: Ha le abilità di un guerriero e di un druido, ma può usare solo le armi permesse ai druidi.

Guerriero/Mago: Combina le abilità di un mago e di un guerriero, ma non può lanciare incantesimi quando indossa un'armatura. Gli gnomi possono essere solo guerrieri/illusionisti. Gli gnomi sono anche l'unica razza che può avere un mago specialista multiclasse.

Guerriero/Mago/Chierico: Ha le abilità di un guerriero, un mago e un chierico, però non può lanciare incantesimi se indossa un'armatura, e può usare solo le armi permesse ai chierici. Quando indossa una corazza può comunque lanciare gli incantesimi proprio dei chierici.

Guerriero/Mago/Ladro: Combina le abilità di un guerriero, un mago e un ladro, ma non può usare la abilità da ladro se indossa una armatura più pesante di una corazza di cuoio rinforzata, e non può comunque lanciare incantesimi se indossa qualunque tipo di armatura.

Mago/Chierico: Possiede le abilità di un mago e di un chierico, ma può usare solo le armi permesse ai chierici e non può lanciare incantesimi da mago se indossa un'armatura.

Mago/Ladro: Ha le abilità di un mago e di un ladro, ma non può lanciare incantesimi da mago mentre indossa un'armatura.

Chierico/Ranger: Ha le abilità di un chierico e di un ranger, ma può usare solo le armi permesse ai chierici.

Ladro/Chierico: Ha le abilità di un ladro e di un chierico, ma può usare solo le armi permesse ai chierici. Inoltre, non può usare le abilità innate dei ladri mentre indossa armature più pesanti di una corazza di cuoio rinforzato.

ALLINEAMENTO

L'allineamento riflette l'atteggiamento del personaggio nei confronti della società e dell'universo. Esistono nove allineamenti diversi, come descritto qui di seguito:

Legale Buono: I personaggi di questo allineamento ritengono che una società ordinata e forte, con una legge morale, renda al vita migliore quasi a chiunque. Quando le persone rispettano la legge e si aiutano a vicenda, tutta la società prospera. Perciò, i personaggi legali buoni si adoperano per quelle cose che portano il maggior beneficio possibile alla maggioranza delle persone, e che causano i mali minori. I personaggi legali buoni mantengono la parola data.

Neutrale Buono: Credono nell'importanza dell'equilibrio tra le forze, ma ritengono anche che la lotta tra la legge e il caos non debba ridurre la necessità di fare del bene. Poiché l'universo è enorme, e contiene numerosissime creature, tutte tese verso un proprio obiettivo, una ricerca determinata del bene non può falsare l'equilibrio; anzi, potrebbe mantenerlo. Se ricercare il bene significa sostenere una società organizzata, allora questo è quello che deve essere fatto. Se il bene deriva invece dallo stravolgimento dell'ordine sociale esistente, allora è giusto stravolgerlo. La struttura della società non ha un valore intrinseco.

Caotico Buono: I personaggi caotici buoni sono individualisti, ma con una certa dose di bontà. Credono nei benefici derivanti dalla bontà e dalla giustizia, ma si disinteressano delle leggi e delle regole. Le loro azioni sono guidate dal loro punto di vista che, per quanto buono, potrebbe non essere sempre in linea con quello del resto della società.

Legale Neutrale: L'ordine e l'organizzazione sono di fondamentale importanza. Credono nei governi forti e ben strutturati, a prescindere dal fatto che questi siano una tirannide o una democrazia benevola. È giusto creare le leggi, e una volta fatto si deve obbedire loro. I benefici derivanti dall'organizzazione e dall'inquadramento sono tali da trascendere i problemi morali che sollevano. Un giuramento è strettamente legante, a prescindere dalle conseguenze. Un magistrato completamente imparziale, o un soldato che non mette mai in dubbio gli ordini ricevuti: questi sono ottimi esempi di comportamento legale neutrale.

Neutrale (Puro): Credono nell'equilibrio completo e si rifiutano di vedere le cose come buone o cattive. I neutrali puri evitano di schierarsi con le forze del bene o del male, della legge o del caos. E' loro compito fare in modo che tutte queste fazioni rimangano in un clima di contesa equilibrata. I personaggi neutrali puri a volte si trovano forzati ad alleanze molto strane. Presi all'eccesso, si schierano col perdente, solo per cambiare fazione quando questo diviene vincente. Un druido neutrale puro potrebbe unirsi al governo locale per sconfiggere una tribù di goblin, e poi passare dall'altro lato quando i goblin stanno per essere distrutti.

Caotico Neutrale: Nulla è necessario, nemmeno le proprie azioni. Guidati da questa idea, i personaggi caotici neutrali tendono a seguire qualsiasi istinto colpisca la loro fantasia in un dato momento. Ai fini di una decisione, il bene e il male sono irrilevanti. E' difficile trovarsi bene con un tipo di persona del genere. Sono capaci di giocare tranquillamente e quasi per nessun motivo apparente tutto quello che hanno, scommettendo su un singolo tiro di dado.

Legale Malvagio: Questi personaggi ritengono che la struttura sociale e l'ordine costituito elevino coloro i quali meritano di governare. Preferiscono una gerarchia ben definita nei rapporti tra superiore e servitore. Se qualcuno soffre perché la legge favorisce i personaggi legali malvagi, non va bene. Essi obbediscono alla legge, al di là delle punizioni o della sete di potere. Poiché onorano ogni patto o giuramento fatto, stanno molto attenti a dare la propria parola. Se la danno, non la mantengono solo se trovano il modo di farlo coerentemente con la legge.

Neutrale Malvagio: Si interessano più che altro a se stessi e alla propria carriera. Se esiste un modo rapido e semplice di trarre vantaggio da qualcosa, sia questo legale, di dubbia moralità o chiaramente illegale, lo sfruttano. Anche se non seguono la filosofia dell'"ognuno per sé" tipica dei personaggi caotici malvagi, non esitano a tradire amici e compagni se ne possono trarre guadagno. Solitamente basano le proprie alleanze sul denaro e sul potere, e questo li rende molto corrottabili.

Caotico Malvagio: L'unica motivazione è il piacere personale. I forti hanno il diritto di prendere ciò che vogliono, e i deboli devono essere sfruttati. Quando i personaggi caotici malvagi uniscono le loro forze, non sono spinti dal desiderio di cooperare, ma da quello di opporsi a nemici più potenti. Un gruppo del genere può rimanere coeso solo se ha un leader forte, in grado di sottomettere le persone a lui inferiori e ridurle ad obbedienza. Poiché la leadership si basa sul potere, un capo può essere sostituito al primo segno di debolezza da chiunque possa sottrargli la posizione di potere.

DADI-VITA

Col crescere dei livelli, i punti-ferita crescono a seconda dei dadi-vita. Ogni classe ha dadi-vita diversi, che rappresentano la capacità di evitare danni in battaglia. Per esempio, i guerrieri hanno dei d10, e cioè guadagnano 1-10 punti-ferita ad ogni livello. Un mago, invece, essendo poco abile nel combattere, guadagna solo 1-4 punti-ferita per livello. Il numero di dadi-vita relativo a ciascuna classe si trova a pagina 113-114.

CAPACITÀ NELLE ARMI

Rappresentano il grado di conoscenza e di abilità acquisita da un personaggio relativamente a una specifica arma. Nel momento in cui viene creato il personaggio deve immediatamente scegliere quali (poche) armi conosce, e comunque deve farlo prima della prima avventura. Può scegliere solo tra le armi permesse alla sua classe, e col crescere dell'esperienza potrà spendere punti aggiuntivi per imparare a usarne di nuove. Il numero di punti da spendere nelle armi varia a seconda della classe: i guerrieri ne acquisiscono di nuovi molto in fretta, i maghi molto lentamente. Un personaggio che spende un punto di capacità nelle armi su una particolare arma, la sa usare. Di conseguenza, può usarla per attaccare senza subire penalità al tiro per colpire. Se il personaggio usa un'arma che non gli è familiare, allora ha penalità sia al tiro per colpire che ai danni inflitti.

Capacità

Si suddividono in questo modo:

Spadone	Spada bastarda, Spada a due mani
Spada grande	Spada lunga, Spada larga, Scimitarra
Spada piccola	Spada corta
Pugnale	Pugnale (e Pugnale da lancio)
Ascia	Ascia, Ascia a due mani, Accetta
Alabarda	Alabarda
Lancia	Lancia
Mazza	Mazza, Morning star
Mazzafrusto	Mazzafrusto
Martello	Martello, Martello a due mani
Clava	Clava
Bastone rinforzato	Bastone
Balestra	Balestra
Arco	Arco
Armi da lancio	Fionda, Dardi

ABILITÀ SPECIALI

Curare Malattie

I paladini possono curare le malattie una volta al giorno. L'effetto è identico a quello dell'incantesimo di terzo livello dei sacerdoti, Cura Malattie.

Individuare Porte Segrete

Ogni personaggio può in ogni momento scoprire porte segrete. La probabilità di farlo è la seguente:

Mago: 5%	Guerriero: 10%
Ladro: 15%	Chierico: 10%

A seconda della razza, si possono avere dei bonus:

Elfo: 20%	Halfling: 5%
Nano: 10%	

Quando un ladro cerca attivamente porte segrete, ha il 100% di probabilità di trovarle.

Mutamento di forma dei Druidi

A livelli alti i druidi possono mutarsi in tre animali diversi, una volta al giorno per ciascuno di essi. Possono scegliere tra un orso bianco, un lupo dei ghiacci o uno scarabeo scavatore. A seconda del druido, l'animale avrà più punti-ferita, si muoverà più rapidamente, oppure sferrerà attacchi letali con il morso e gli artigli, che si mostreranno un arma perfetta durante i combattimenti.

Usare Due Armi

I ranger hanno un attacco bonus ad ogni round se stanno usando una spada grande o piccola. Devono avere una sola mano armata, ed essere privi di scudo.

Scoprire Trappole

Quando i ladri scelgono di "scoprire trappole", passano il tempo a guardarsi intorno cercandole. Ad ogni modo, i ladri hanno una certa probabilità di trovare trappole in ogni momento, e si basa sulla loro abilità, perciò è più facile trovarne quando ci si muove lentamente. Se invece il ladro fa anche altre cose, non può trovare trappole fino a quando non ha finito, ed è necessario selezionare di nuovo "scoprire trappole". Le trappole hanno bordi rossi. Una volta trovate, il ladro può cercare di rimuoverle usando la relativa capacità.

Identificare gli Oggetti

Quando si clicca-dx su un oggetto, viene fatto un paragone tra il punteggio di Conoscenza del personaggio e il valore di conoscenza dell'oggetto in questione. Se il punteggio relativo al personaggio è abbastanza alto, è possibile identificare l'oggetto e vedere a cosa serve. Se nessun personaggio riesce a identificare l'oggetto, invece, è sempre possibile lanciare l'incantesimo Identificazione o portare la cosa in un negozio o in un tempo perché lo identifichino loro... ovviamente, in cambio di denaro.

Immunità alle Malattie

I paladini sono immuni agli effetti delle malattie.

Infravisione

L'infravisione permette di vedere meglio nel buio, affidandosi al calore generato dai corpi. Tutte le creature a sangue caldo appaiono come sagome rosse, al buio e di notte. Non è possibile, tuttavia, vedere non morti e creature a sangue freddo, né usando l'abilità, né l'incantesimo Infravisione. Gli elfi, i mezzelfi, gli gnomi, gli halfling e i nani hanno questa abilità sempre attiva quando è notte o è buio.

Imposizione delle Mani

Un paladino può curare e curarsi con l'imposizione delle mani. In questo modo può guarire fino a 2 punti-ferita per livello di esperienza raggiunto. L'abilità è utilizzabile solo una volta al giorno.

Conoscenza

Ogni personaggio ha un valore di conoscenza. Ogni oggetto ha un valore di conoscenza. Se il punteggio relativo al personaggio è uguale o maggiore di quello dell'oggetto, allora il personaggio può identificare l'oggetto. Col crescere dei livelli, cresce anche il punteggio di conoscenza. L'aumento è elencato nella tabella che segue:

Bardo: +10 conoscenza per livello.

Ladro: +3 conoscenza per livello.

Mago: +3 conoscenza per livello.

Altre classi: +1 conoscenza per livello.

I personaggi ricevono bonus e penalità a seconda dell'Intelligenza e della Saggezza. Il modificatore non è cumulabile con i livelli, ma ogni bonus di abilità può essere usato anche separatamente. Si tratta di un bonus che si usa al momento della creazione del personaggio. Vedi le tabelle a pag. 109 per quanto riguarda i bonus e i modificatori. (Per es., un personaggio con Saggezza 18 (+10) e Intelligenza 15 (+5) ha un bonus di +15 alla Conoscenza).

Resistenza alla Magia

Permette a una creatura di ignorare gli effetti degli incantesimi e dei poteri simili a essi. Se la creatura non riesce a evitare l'incantesimo usando la resistenza alla magia, può comunque effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi per rimanere immune. La Resistenza alla Magia non influisce sugli incantesimi di cura o su quelli che portano benefici al bersaglio.

Protezione dal Male

I paladini hanno l'abilità innata di tenere lontane le creature del male. Possono attivarla tramite il pulsante Abilità Speciali; l'effetto è identico all'incantesimo di primo livello degli stregoni Protezione dal Male.

Nemico Razziale

I ranger tendono a concentrare i loro sforzi contro un tipo specifico di creatura malvagia. Quando la incontrano, hanno un bonus di + 4 al tiro per colpire. D'altra parte, hanno anche una penalità di - 4 alle reazioni quando incontrano questo tipo di creature, se mai decidono di parlare loro. Il nemico razziale viene scelto al momento della creazione del personaggio, e può essere una delle creature seguenti: non morti cadaverici (ghoul, zombie e wight), giganti, goblin, uomini-lucertola, orchetti, salamandre (fuoco e gelo), non morti scheletrici (scheletri, lich), non morti spettrali (fantasmi, ombre, wraith, spettri), ragni, umber hulk e yuan-ti.

Specializzazione

I guerrieri, i paladini e i ranger possono allenarsi e migliorare la loro abilità con le armi, fino a portarla a livelli inaccessibili alle altre classi. Per farlo assegnano più punti capacità a una singola arma. Non ci si può specializzare nelle armi da lancio oltre il livello di Maestro.

Gli effetti sono i seguenti:

Livello di conoscenza dell'arma	Punti spesi	Bonus al tiro per colpire	Bonus ai danni	Attacchi per round
Capace	1	0	0	1
Specializzato ¹	2	+1	+2	3/2
Maestro	3	+3	+3	3/2 ²
Gran Maestro	4	+3	+4	3/2
Maestro Supremo	5	+3	+5	2

¹ *Notare che i paladini e i ranger non possono andare oltre la qualifica di "specializzato".*

² *Notare che archi e balestre non hanno attacchi multipli addizionali a i round, anche se guadagnano i bonus al colpire e a danni.*

Il numero di attacchi si applica solo alle armi da mischia. Oltre agli attacchi multipli in tabella, al 7° livello si guadagna comunque 1/2 attacco aggiuntivo.

Lanciare Incantesimi

Vedere Magia e Sistema di Incantesimi, da pagina 57 in poi.

Furtività (Nascondersi nelle Ombre/Muoversi Silenziosamente) e Colpire alle Spalle

I ladri e i ranger hanno anche una modalità "furtività" in cui divengono effettivamente invisibili per un certo periodo. È sufficiente selezionare il pulsante "furtività". La possibilità di nascondersi dipende anche dalle zone d'ombra nell'area (più è buio, più è facile nascondersi). I ladri hanno anche un bonus aggiuntivo: una volta invisibili, l'attacco successivo viene considerato come un attacco alle spalle x2, x3 o x4 al danno, a seconda del livello del ladro. Movendosi si può essere visti. Una volta portato l'attacco si considera terminata la modalità "furtività", fino a quando non viene selezionata di nuovo. Prima di poterla selezionare nuovamente il ladro deve essere uscito dalla linea di vista diretta del suo nemico.

Ci sono momenti nel gioco in cui può essere visto anche un personaggio invisibile o nascosto, per poter avanzare nello svolgimento della trama. Quando questo accade, solitamente il PNG "scopre" il PG e inizia a parlargli, oppure accade qualcosa.

Anche se i ranger possono indossare molte più armature dei ladri, più la corazza è pesante, maggiori sono le penalità all'uso della "furtività". È difficile nascondersi bene quando si indossa una corazza di piastre.

Abilità da Ladro (Svuotare Tasche, Scassinare Serrature, Rimuovere Trappole)

I ladri possono provare a borseggiare qualcuno (prendendo un oggetto a caso tra quelli della povera vittima), possono tentare di scassinare serrature e anche rimuovere trappole. Per farlo è necessario usare il pulsante relativo e cicare sul bersaglio.

Scacciare non morti

Un'abilità importante dei chierici e dei paladini, e che probabilmente salva loro spesso la vita, è quella di scacciare non morti (i druidi non possono farlo). Attraverso il chierico o il paladino, la divinità manifesta parte del suo potere, e terrorizza i non morti, oppure pone fine alla loro esistenza. Tuttavia, poiché il potere deve essere incanalato attraverso un mortale, non sempre il tentativo ha successo. Questa abilità consiste in una vera e propria azione del personaggio: mentre scaccia i non morti, non può fare nient'altro. I chierici e i paladini buoni scacciano i non morti spaventandoli o (più raramente) annientandoli. I chierici malvagi a volte possono controllare i non morti, e ordinare loro di agire nel modo che preferiscono. L'abilità migliora con la crescita dei livelli.

MAGIA E SISTEMA DEGLI INCANTESIMI

Gli incantesimi sono organizzati in gruppi (stregoni o sacerdoti) e livelli. All'interno del livello, sono in ordine alfabetico. Tutti i tempi si intendono in termini di gioco (9 ore equivalgono a 9 ore nel gioco). Ogni descrizione contiene le informazioni che seguono:

Scuola: Tra parentesi dopo il nome dell'incantesimo c'è il nome della scuola/scuole di magia a cui esso appartiene. Nel caso degli incantesimi per stregoni, questo definisce anche quali incantesimi possono essere imparati dai maghi specialisti, a seconda della scuola prescelta. Nel caso dei sacerdoti, la scuola serve solo come riferimento, per vedere a quale tra le tante si considera appartenere l'incantesimo.

Raggio d'azione: La distanza dal personaggio, in metri, a cui può giungere l'effetto magico. Lo "0" indica che l'incantesimo ha effetto solo su chi lo lancia, in modo tale che ne modifica le caratteristiche o emana dal soggetto stesso. "Tocco" significa che si può usare l'incantesimo su altri soggetti se li si può fisicamente toccare (questo solitamente implica un tiro per colpire andato a segno). Gli incantesimi di cura non hanno necessità di tiro per colpire.

Durata: Quanto a lungo permangono le energie magiche. Gli incantesimi a durata istantanea si esauriscono nel momento in cui vengono lanciati, anche se il loro effetto può essere permanente e magari non modificabile con metodi convenzionali. Gli incantesimi a durata permanente permangono fino a quando l'effetto non viene negato in qualche modo, di solito con un Dissolvi Magie. Alcuni incantesimi hanno durata variabile.

Tempo di lancio: Rappresenta una frazione dell'iniziativa personale dello stregone o del sacerdote nel round in cui questo intona le litanie e esegue i gesti necessari a lanciare l'incantesimo. Questo tempo è esattamente equivalente al fattore-velocità di un'arma. Il tempo di lancio varia a seconda del tiro di iniziativa ottenuto ogni volta che si lancia l'incantesimo.

Area d'effetto: Identifica cosa viene colpito dall'incantesimo, sia esso un'area o un gruppo di creature. Alcuni incantesimi (come Benedizione) colpiscono i nemici o gli amici di chi li lancia. In questi casi, l'area si riferisce alla percezione che si ha dei soggetti nel momento in cui viene lanciato l'incantesimo.

È comunque possibile correre fuori dall'area di un incantesimo mentre questo ha effetto (per esempio, si può correre fuori dal raggio di azione di una palla di fuoco mentre sta esplodendo).

Tiro-salvezza: Indica se il bersaglio può effettuare un tiro-salvezza, e gli effetti che ne derivano se questo riesce. "Negli effetti" significa che l'incantesimo non ha effetto; "1/2" significa che il danno subito viene dimezzato; "Nessuno" indica che non è permesso il tiro-salvezza.

Descrizione dell'incantesimo: Il testo descrive in modo completo il funzionamento dell'incantesimo.

Evocare: In Icewind Dale si ha la possibilità di evocare creature reali o illusorie in aiuto del gruppo (Evocare Animali, Evocare Mostri, Mostri d'Ombra, e così via). Per quanto questi incantesimi siano molto utili, c'è un limite al numero complessivo di creature che si possono evocare: solitamente, uno o due incantesimi di evocazione richiamano il numero massimo di creature per quello scontro, perciò non tentate di evocare intere armate che combattano al vostro posto.

INCANTESIMI DI ICEWIND DALE

INCANTESIMI DA STREGONE, LIVELLO UNO

Armatura (Evocazione)

Raggio di azione: Lo stregone

Durata: 9 ore

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: Lo stregone

Tiro-salvezza: Nessuno



Con questo incantesimo lo stregone crea un campo di energia che svolge la stessa funzione di una corazza a scaglie (CA 6). È cumulabile con la Destrezza e, in caso di guerrieri/maghi, con il bonus per lo scudo. L'incantesimo Corazza non ostacola i movimenti, non è ingombrante, non sovraccarica di peso e non impedisce neanche di lanciare incantesimi. Rimane attivo fino al termine della sua durata o finché non viene dissolto.

Mani brucianti (Alterazione)

Raggio di azione: Lo stregone

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: Lo stregone

Tiro-salvezza: 1/2



Quando lo stregone lancia questo incantesimo, dalla punta delle sue dita esce un getto di fiamme incandescenti. L'incantesimo Mani Brucianti lancia getti di fiamme lunghi 1,50 m su un'area di circa 120 gradi di fronte allo stregone. Tutte le creature vicine alle fiamme subiscono 1d3 danni, oltre a 2 danni per ogni livello dello stregone, fino a un massimo di 1d3 + 20 danni da fuoco. Coloro che effettuano con successo il tiro-salvezza subiscono solamente la metà dei danni.

Charme (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 1 turno

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: 1 persona

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Questo incantesimo influenza la persona contro cui è scagliato. Il termine persona include ogni bipede umano, semiumano o umanoide di dimensioni pari o inferiori a quelle di un uomo, come folletti, driadi, nani, elfi, gnoll, gnomi, goblin, mezzelfi, halfling, mezzorchetti, hobgoblin, umani, coboldi, uomini-lucertola, nixie, orchetti, pixie, spiritelli, trogloditi e altri. E' possibile quindi charmare un guerriero di 10° livello, ma non un orco. La persona ha diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi per evitarne l'effetto.

Se il destinatario dell'incantesimo non supera il tiro-salvezza, percepirà lo stregone come un amico fidato e un alleato da ascoltare e proteggere: eseguirà immediatamente gli ordini impartiti dallo stregone.

Se lo stregone danneggia o tenta di danneggiare la persona charmata con qualche azione deliberata o se viene lanciato con successo un incantesimo Dissolvi Magie sulla persona charmata, l'incantesimo Charmare viene infranto.

Se una persona è colpita da due o più effetti di Charmare, il più recente ha la precedenza. Si noti che la persona conserva intatto il ricordo di quanto avvenuto mentre era charmata.

Una creatura charmata non può lasciare l'area in cui è stata sottoposta allo Charmare.

Tocco Gelido (Necromanzia)

Raggio di azione: Tocco

Durata: 3 round + 1 round per livello

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: Lo stregone

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Quando lo stregone completa questo incantesimo, la sua mano viene circondata da una luce blu. Questa energia attacca la forza vitale di tutte le creature viventi sulle quali lo stregone ha effettuato con successo un attacco ravvicinato. Le creature toccate devono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi oppure subire 1d8 danni e ricevere una penalità al THACO di -2 per un'ora. Se viene colpita una creatura non morta, essa viene colpita dal panico per 1-4 + 1 turni per livello dello stregone. I non morti non subiscono penalità agli attacchi.

Sfera Cromatica (Apparizione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: Speciale

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Questo incantesimo fa apparire nella mano dello stregone una sfera del diametro di 10 cm. Quando viene lanciata, la sfera si dirige direttamente sul bersaglio. L'effetto provocato dalla sfera varia a seconda del livello dello stregone. Una sfera di 1° livello infligge 1-4 danni e acceca il bersaglio per un round. Una sfera di 2° livello infligge 1-6 danni e infligge dolore fisico alla vittima. Una sfera di 3° livello infligge 1-8 danni e brucia la vittima. Una sfera di 4° livello infligge 1-10 danni e acceca il bersaglio per 4 turni. Una sfera di 5°-6° livello infligge 1-12 danni e stordisce il bersaglio per 3 round. Una sfera di 7°-9° livello infligge 2-16 danni e paralizza la vittima per 13 round. Una sfera di 10°-11° livello trasforma la vittima in pietra, se questa fallisce il tiro-salvezza, e la rallenta per 5 round se lo effettua con successo. Una sfera di 12° livello infligge la morte della vittima in caso di fallimento del tiro-salvezza, o la paralisi se viene effettuato con successo. A meno che non sia specificato diversamente nella descrizione, un tiro-salvezza effettuato con successo annulla i danni e gli altri effetti dell'incantesimo.

Spruzzo Colorato (Alterazione)

Raggio di azione: Lo stregone

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: Cuneo di 1,5 m x 6 m x 6 m

Tiro-salvezza: Speciale



Lanciando questo incantesimo, lo stregone lancia dalla mano uno spruzzo a forma di ventaglio di vari colori. Vengono colpite da una a sei creature presenti nell'area in ordine di distanza crescente dallo stregone. Tutti i bersagli di livello superiore allo stregone o con più di 6 dadi-vita (o superiori al 5° livello) hanno diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi. Gli effetti dell'incantesimo dipendono dal livello dello stregone. Le creature con dadi-vita/livelli pari o inferiori a quelli dello stregone perdono i sensi per 2-8 turni, quelli con uno o due dadi-vita/livelli in più dello stregone sono accecati per 1-4 turni, qualsiasi altra creatura rimane stordita per 1 turno.

Amicizia (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Lo stregone

Durata: 1d4 round + 1 round per livello

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: Lo stregone

Tiro-salvezza: Speciale



L'incantesimo Amicizia conferisce temporaneamente allo stregone 5 punti di Carisma. Le creature che vedono lo stregone rimangono molto affascinate e si sforzano di essergli amiche e di aiutarlo a seconda della situazione. Ligi burocrati potrebbero decidere di collaborare, burbere guardie di dare informazioni, orchetti sul piede di guerra di risparmiare la vita allo stregone facendolo magari solo prigioniero.

Unto (Evocazione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone

Durata: 1 turno

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: Raggio di 1,5 m

Tiro-salvezza: Speciale



Questo incantesimo copre una superficie con uno strato di grasso scivoloso. Tutte le creature che entrano o vengono intrappolate nell'area al momento del lancio dell'incantesimo, devono superare un tiro-salvezza contro incantesimi se non vogliono scivolare, cadere o essere immobilizzate. Coloro che riusciranno a salvarsi, potranno raggiungere la superficie non unta più vicina entro la fine del round. Coloro che resteranno nell'area, avranno a disposizione un tiro-salvezza per round, fino a quando non escono dall'area.

Identificare (Divinazione)

Raggio di azione: Tocco

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: Speciale

Area d'effetto: 1 oggetto

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo permette di identificare le proprietà magiche di un oggetto presente nell'inventario dello stregone. Andate alla pagina della storia di un oggetto non identificato e premete il pulsante di identificazione. La probabilità di identificare l'oggetto è del 100%. L'incantesimo consente di identificare il nome dell'oggetto, la sua funzione e se è maledetto.

Infravisione (Divinazione)

Raggio di azione: Tocco

Durata: 8 ore

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Il beneficiario di questo incantesimo acquista la capacità di vedere con l'infravisione, proprio come un elfo o un nano.

Risucchio Minore di Larloch (Necromanzia)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Con questo incantesimo lo stregone risucchia la forza vitale da un bersaglio e la aggiunge alla propria. La creatura bersaglio subisce 1-4 danni mentre lo stregone acquista 1-4 punti-ferita. Se lo stregone supera il massimo dei punti-ferita totali con questo incantesimo, dopo un turno li perderà.

Dardo Incantato (Apparizione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Utilizzando l'incantesimo Dardo Incantato, uno degli incantesimi più famosi di 1° livello, lo stregone crea fino a cinque proiettili di energia magica che scaturiscono dalla punta delle dita dello stregone e si dirigono direttamente sul bersaglio, che deve essere una creatura di qualsiasi tipo. Ciascun dardo infligge 1d4+1 danni. Per ogni due livelli aggiuntivi di esperienza, lo stregone ottiene un dardo aggiuntivo: ne ha due al 3° livello, tre al 5°, quattro al 7° fino a un totale di cinque dardi al 9° livello.

Protezione dal Male (Scongiurazione)

Raggio di azione: Tocco

Durata: 2 round per livello

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: Creatura toccata

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo crea una barriera intorno al beneficiario a una distanza di 30 cm. La barriera si sposta con il beneficiario e ha fondamentalmente due effetti: primo, tutti gli attacchi effettuati da una creatura malvagia o sotto un incantesimo malvagio contro la creatura protetta subiscono una penalità di -2 per ogni tiro di attacco; secondo, tutti i tiri-salvezza relativi a questi attacchi possono essere effettuati dalla creatura protetta con un bonus di +2.

Protezione dalla Pietrificazione (Scongiurazione)

Raggio di azione: Tocco

Durata: 3 round per livello

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: Bersaglio

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo garantisce al beneficiario l'immunità a tutti gli attacchi di pietrificazione. Comprende lo sguardo di basilisco e medusa, le pergamene maledette di pietrificazione ecc.

Scudo (Apparizione)

Raggio di azione: Lo stregone

Durata: 5 round per livello

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: Lo stregone

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo crea una barriera invisibile di fronte allo stregone. L'incantesimo fornisce Classe Armatura 4 contro tutte le armi, Classe Armatura 2 contro le armi da lancio, e rende immuni ai Dardi Incantati.

Scarica Elettrica (Alterazione)

Raggio di azione: Tocco

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Quando lo stregone tocca una creatura mentre questo incantesimo è attivo, una scarica elettrica provocherà 1-8 danni + 1 danno per livello dello stregone alla creatura. Lo stregone dispone di una sola scarica e dopo che l'avversario è stato toccato le energie dell'incantesimo si esauriscono. Se lo stregone non riesce a colpire, l'incantesimo si esaurisce.

Sonno (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: 27 m

Durata: 5 round per livello

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Questo incantesimo provoca la caduta in uno stato comatoso di 2-8 dadi-vita per livello di creature (a parte i non morti e altre creature che non sono soggette agli effetti dell'incantesimo). Per essere influenzate dall'incantesimo, le creature devono trovarsi a 9 m l'una dall'altra. I mostri con 4+3 dadi-vita (4 dadi-vita più 3 punti-ferita) o più, non vengono influenzati. Il centro dell'area d'effetto viene determinato dallo stregone. E' possibile attaccare avversari colpiti dal sonno magico e ottenere bonus consistenti, sebbene ciò provocherà il loro risveglio al primo colpo.

INCANTESIMI DA STREGONE, LIVELLO DUE

Fiamme Scorticatrici di Agannazar (Apparizione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: Getto di 60 cm per 18 m

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo ha l'effetto di fare scaturire dalla punta delle dita dello stregone alcuni getti di fiamme diretti verso un bersaglio scelto da lui. Il bersaglio, insieme a tutto ciò che la fiamma incontrerà lungo il tragitto, verrà colpito infliggendo 3-18 danni. Contro questo incantesimo non è permesso alcun tiro-salvezza. Tuttavia, coloro che vengono colpiti lungo il tragitto della fiamma subiscono 2-16 danni, ma possono effettuare un tiro-salvezza per dimezzare i danni.

Accecare (Illusione/Visione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 8 ore

Tempo di lancio: 2 Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Questo incantesimo acceca la creatura bersaglio. E' concesso un tiro-salvezza contro incantesimi; se riesce l'incantesimo non ha effetto. Le creature accecate subiscono una penalità di -4 al tiro per colpire e alla propria Classe Armatura.

Sfocatura (Illusione/Visione)

Raggio di azione: Lo stregone Durata: 3 round + 1 round per livello

Tempo di lancio: 2 Area d'effetto: Lo stregone

Tiro-salvezza: Nessuno



Con questo incantesimo lo stregone rende sfocati i contorni della sua figura, che cominciano a spostarsi e a tremolare. Questa distorsione infligge una penalità di -3 alle armi a distanza e agli attacchi ravvicinati dei nemici, inoltre lo stregone ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri-salvezza.

Bastone d'Energia (Apparizione)

Raggio di azione: Lo stregone Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 2 Area d'effetto: Lo stregone

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo crea un bastone di energia magica nelle mani dello stregone. Viene considerato un'arma magica che infligge 1-6 danni per colpo e che può colpire le creature immuni alle armi normali. Resta comunque un bastone, pertanto se lo stregone non ha la capacità nell'uso dei bastoni usa l'arma magica con le penalità appropriate. Il bastone inoltre ha il potere di risucchiare 1-2 punti-ferita al bersaglio al primo colpo andato a segno. Questi punti-ferita vengono aggiunti al totale dello stregone, ma possono solo curare le sue ferite e non aumenteranno il totale dei suoi punti-ferita al di sopra del valore massimo.

Individuazione del Male (Divinazione)

Raggio di azione: Area corrente Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 1 round Area d'effetto: Area corrente

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo è simile a quello di 1° livello dei sacerdoti. Le creature malvagie che si trovano nel raggio di azione dell'incantesimo diventano per breve tempo di colore rosso.

Individuazione dell'Invisibilità (Divinazione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 5 round per livello

Tempo di lancio: 2 Area d'effetto: Campo visivo dello stregone

Tiro-salvezza: Nessuno



Con questo incantesimo lo stregone è in grado di dissolvere qualsiasi invisibilità e di rivelare altre creature nascoste all'interno dell'area d'effetto (ad esempio, ladri nascosti nelle ombre). Nota: se una creatura invisibile entra nell'area d'effetto dopo che l'incantesimo è stato lanciato, essa rimarrà invisibile.

Tocco del Ghoul (Necromanzia)

Raggio di azione: Lo stregone

Durata: 6 round

Tempo di lancio: 2

Area d'effetto: Lo stregone

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Quando lo stregone lancia questo incantesimo, la sua mano viene circondata da una luce verde. Se lo stregone riesce a colpire in un combattimento ravvicinato una creatura, quest'ultima deve superare un tiro-salvezza contro incantesimi per non rimanere paralizzato per 6 round.

Orrore (Necromanzia)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone

Durata: 1 turno

Tempo di lancio: 2

Area d'effetto: Raggio di 4,5 m

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Tutti i nemici all'interno dell'area d'effetto devono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi per non fuggire terrorizzati. Alcune creature, come i non morti, sono immuni a questo incantesimo.

Invisibilità (Illusione/Visione)

Raggio di azione: Tocco

Durata: Speciale

Tempo di lancio: 2

Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo permette alla creatura toccata di scomparire alla vista normale e anche all'infravisione. Gli oggetti lasciati cadere o appoggiati dalla creatura diventano visibili, mentre gli oggetti raccolti scompaiono se riposti tra gli abiti o nelle borse indosso alla creatura. L'incantesimo rimane attivo fino a quando non viene spezzato o dissolto magicamente, finché lo stregone non decide di terminarlo, fino a quando non decide di parlare o attaccare una creatura, oppure finché non sono trascorse 4 ore. La creatura invisibile può aprire porte, mangiare, parlare, salire le scale ecc., ma se attacca o lancia un incantesimo torna subito visibile (Comunque l'invisibilità le permette di attaccare per prima).

Scassinare (Alterazione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone

Durata: Speciale

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: Porta o forziere chiuso

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo apre le serrature, le porte chiuse o bloccate con chiavistello magico. Apre le porte segrete, casse, scrigni chiusi o dotati di trappole. Non alza cancelli a sbarre o ostacoli simili.

Individuazione dell'Allineamento (Divinazione)

Raggio di azione: 9 m

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



L'incantesimo Individuazione dell'Allineamento consente allo stregone di leggere chiaramente l'aura di una creatura. Se la creatura supera un tiro-salvezza contro incantesimi, lo stregone non scoprirà niente su quella creatura in seguito al lancio. Quando un personaggio viene colpito dall'incantesimo, diventa di colore rosso se è Malvagio, blu se è Buono e bianco se è Neutrale.

Fortuna (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 3 round
Tempo di lancio: 2 Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno



Il destinatario di questo incantesimo avrà una “fortuna sfacciata” in tutte le cose che farà nei prossimi 3 round. In questo periodo riceverà un bonus di +1 su tiri-salvezza, tiri per colpire, abilità da ladro, ecc.

Freccia Acida di Melf (Evocazione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: Speciale
Tempo di lancio: 2 Area d'effetto: 1 bersaglio
Tiro-salvezza: Speciale



Con questo incantesimo lo stregone crea una freccia magica che punta direttamente sul bersaglio. La freccia non ha bonus al danno o all'attacco, ma infligge 2d4 danni da acido. (Non ci sono danni per gli spruzzi). Per ogni tre livelli raggiunti dallo stregone, l'acido dura per un altro round, a meno che non sia in un certo modo neutralizzato, infliggendo altri 2d4 danni ogni round. Quindi dal 3° al 5° livello l'acido dura due round, dal 6° all'8° livello l'acido dura tre round ecc.

Immagini Illusorie (Illusione/Visione)

Raggio di azione: 0 Durata: 3 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 1 Area d'effetto: Raggio di 1,8 m
Tiro-salvezza: Nessuno



Quando un incantesimo Immagini Illusorie viene lanciato, lo stregone crea da due a otto doppioni di se stesso che appaiono intorno a lui. Queste immagini fanno esattamente le stesse cose che fa lo stregone. Dato che l'incantesimo provoca un offuscamento e una leggera distorsione delle immagini, gli avversari non riescono a distinguere le copie dal vero stregone. L'immagine scompare se viene colpita in combattimento ravvicinato o con armi da lancio, con la magia o altro, ma le altre immagini restano intatte fino a quando non vengono colpite. Le immagini sembrano spostarsi di round in round, il nemico deve quindi prima colpire ciascuna immagine per poter poi colpire lo stregone.

Resistenza alla Paura (Scongiurazione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 2 Area d'effetto: Raggio di 7,5 m
Tiro-salvezza: Speciale



Questo incantesimo instilla coraggio nel ricevente, alzando il suo morale ai massimi livelli. Il morale del ricevente tornerà gradualmente al suo livello normale fino al termine della durata dell'incantesimo. Se il ricevente è influenzato da paura magica, questo incantesimo viene negato.

Tempesta di Palle di Neve di Snilloc (Apparizione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 2 Area d'effetto: Raggio di 7,5 m

Tiro-salvezza: 1/2



Questo incantesimo scatena una tempesta di palle di neve che si origina in un punto entro il raggio d'azione. Le palle di neve colpiranno ogni cosa all'interno dell'area d'effetto, provocando 1-3 danni per livello dello stregone, fino a un massimo di 8-24 danni all'8° livello. Contro creature del fuoco infligge 1-6 danni per livello.

Nube Maleodorante (Apparizione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 1 turno

Tempo di lancio: 2 Area d'effetto: Raggio di 9 m

Tiro-salvezza: Speciale



Con questo incantesimo lo stregone crea una fluttuante massa di vapori nauseabondi a una distanza massima di 27 m dal punto in cui si trova. Ogni creatura che capiti all'interno della nube deve superare un tiro-salvezza contro veleno. In caso di fallimento la vittima cade incosciente per il prossimo turno. Chi esegue con successo il tiro-salvezza rimane illeso, sebbene coloro che rimangono all'interno della nube debbano ripetere il tiro ad ogni round.

Forza (Alterazione)

Raggio di azione: Tocco Durata: 1 ora per livello

Tempo di lancio: 1 turno Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo ha l'effetto di incrementare la Forza del personaggio di 1-6 punti, fino ad un massimo di 19. Se il personaggio ha già forza 19 o superiore l'incantesimo non avrà alcun effetto.

Vocalizzare (Alterazione)

Raggio di azione: Tocco Durata: 1 turno

Tempo di lancio: 2 Area d'effetto: 1 stregone/sacerdote

Tiro-salvezza: Nessuno



Il bersaglio di questo incantesimo può lanciare incantesimi senza la componente verbale e quindi senza produrre alcun rumore, sempre che l'incantesimo venga lanciato entro la durata dell'incantesimo Vocalizzare. Questo incantesimo non ha effetto sugli altri suoni o rumori: rimuove semplicemente la componente vocale di un incantesimo. Questo incantesimo è un buon antidoto all'incantesimo Silenzio.

Ragnatela (Apparizione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 15 round

Tempo di lancio: 2

Area d'effetto: Raggio di 4,5 m

Tiro-salvezza: Speciale



L'incantesimo Ragnatela crea una massa a più strati di fili robusti e appiccicosi, simili a quelli delle ragnatele, ma molto più grandi e resistenti. Le creature presenti nell'area quando l'incantesimo viene lanciato devono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi ad ogni round. Se il tiro fallisce, la creatura rimane paralizzata per un round. Se il tiro riesce, la creatura può muoversi normalmente.

INCANTESIMI DA STREGONE, LIVELLO TRE

Charme Distruttivo (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 2 turni

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Questo incantesimo è molto simile all'incantesimo Charme. La creatura colpita cade in uno stato di berserk, e non vuole che nessuno faccia del male al suo padrone (lo stregone). Quindi la creatura combatterà contro i nemici dello stregone anche se sono i suoi ex-alleati. L'incantesimo ha gli stessi limiti di Charme. Ha effetto su umani bipedi, semiumani o umanoidi di dimensioni umane o inferiori, come nani, elfi, gnoll, gnomi, goblin, mezzelfi, halfling, mezzorchetti, hobgoblin, umani, uomini-lucertola, orchetti, trogloditi e altri. Si può dunque charmare un guerriero di 10° livello, ma non un orco.

Dissolvi Magie (Scongiurazione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 6

Area d'effetto: Raggio di 4,5 m

Tiro-salvezza: Nessuno



L'incantesimo Dissolvi Magie rimuove gli effetti magici su qualunque cosa si trovi nell'area d'effetto. Questo include anche gli effetti delle pozioni, degli incantesimi e degli oggetti magici. Ma non ha effetto sugli oggetti magici.

Palla di Fuoco (Apparizione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: Raggio di 6 m

Tiro-salvezza: 1/2



La Palla di Fuoco è una delle ragioni per cui i maghi guadagnano rispetto in un gruppo di avventurieri. Per lanciarla lo stregone deve puntare il dito e dire a quale distanza e altezza intende far scoppiare la palla. Dal dito scaturisce un lampo, che andrà a creare la Palla di Fuoco se non incontra ostacoli sul suo percorso (nel qual caso esploderà prima). Il danno è proporzionale al livello dello stregone che lancia l'incantesimo: 1-6 danni per livello dello stregone (fino ad un massimo di 10-60). A ogni bersaglio colpito è permesso un tiro-salvezza contro incantesimi per cercare di schivare l'impatto con la Palla di Fuoco. Se il tiro-salvezza riesce i danni vengono dimezzati.

Freccia Infuocata (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 1 round
Tempo di lancio: 3 Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo consente allo stregone di scagliare delle pericolose saette contro gli avversari all'interno del raggio di azione. Ogni saetta infligge 1d6 danni da perforazione, oltre a 4d6 danni da fuoco. Viene inflitto solo la metà del danno da fuoco se la creatura colpita supera un tiro-salvezza contro incantesimi. Lo stregone riceve una saetta ogni cinque livelli di esperienza oltre il 5° (due saette al 10° livello, tre al 15° ecc.).

Corazza Fantasma (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Tocco Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 1 Area d'effetto: 1 Creatura
Tiro-salvezza: Nessuno



Con questo incantesimo lo stregone crea un campo di energia che svolge la stessa funzione di una corazza di piastre (CA 3). E' cumulabile con la Destrezza e, in caso di guerrieri/maghi, con il bonus derivante dallo scudo. L'incantesimo Corazza Fantasma non ostacola i movimenti, non è ingombrante, non sovraccarica di peso e non impedisce neanche di lanciare incantesimi. Rimane attivo fino al termine della sua durata o finché non viene dissolto.

Velocità (Alterazione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 3 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 3 Area d'effetto: Raggio di 6 m
Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo consente di raddoppiare la frequenza degli attacchi e la velocità di movimento di tutte le creature amiche presenti nell'area. (La velocità di lancio e gli effetti degli incantesimi non sono velocizzati). Questo incantesimo annulla gli effetti dell'incantesimo Lentezza. Questo incantesimo non è cumulativo con altri incantesimi simili.

Bloccapersona (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 3 Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Questo incantesimo ha l'effetto di immobilizzare 1-4 creature umani, semiumani o umanoidi immobilizzandole sul posto per cinque o più round. L'incantesimo Bloccapersona può colpire ogni bipede umano, semiumano o umanoide di dimensioni pari o inferiori a quelle di un uomo, come nani, elfi, gnoll, gnomi, goblin, mezzelfi, halfling, mezzorchetti, hobgoblin, umani, coboldi, uomini-lucertola, orchetti, trogloditi ecc. Un guerriero di 10° livello può quindi essere bloccato, mentre non è possibile bloccare un orco. L'effetto parte dalla creatura più vicina allo stregone. Il tiro-salvezza contro incantesimi è permesso, il buon esito comporta l'annullamento degli effetti. Le creature non morte non possono essere bloccate. Le creature bloccate non possono muovere o parlare, ma rimangono consapevoli di quanto accade attorno a loro e possono usare le abilità che non richiedono movimenti o parole. Rimanere bloccati non previene il peggioramento delle condizioni della vittima a causa di veleni, ferite o malattie.

Lancia di Ghiaccio (Apparizione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 3 Area d'effetto: 1 Lancia
Tiro-salvezza: Speciale



Questo incantesimo scaglia una lancia magica di ghiaccio contro un bersaglio scelto dallo stregone. Colpisce automaticamente infliggendo 5-30 danni e costringendo la vittima ad un tiro-salvezza contro incantesimi per evitare di essere stordito per 1-4 round.

Fulmine (Apparizione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 3 Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: 1/2



Lanciando questo incantesimo, lo stregone libera una forte scarica di energia elettrica che provoca 1-6 danni per livello dello stregone (fino ad un massimo di 10-60 danni) su ognuna delle creature che si trovano all'interno dell'area d'effetto. Un tiro-salvezza contro incantesimi consente di dimezzare le ferite (arrotondato per difetto). Quando il Fulmine incontra un muro può rimbalzare fino a raggiungere la sua completa estensione colpendo anche più volte lo stesso bersaglio, o un qualunque membro del gruppo.

Evocare Mostri I (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: 36 m Durata: 2 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 4 Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno



Nel round in cui lancia questo incantesimo, lo stregone evoca 2-8 mostri deboli. Questi appaiono all'interno del raggio di azione e attaccano gli avversari dello stregone per tutta la durata dell'incantesimo oppure fino a quando i mostri non vengono sconfitti.

Anti-Individuazione (Scongiurazione)

Raggio di azione: Tocco Durata: 7 turni per livello
Tempo di lancio: 3 Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno



Lanciando questo incantesimo, lo stregone rende la creatura o l'oggetto toccato non individuabile dagli incantesimi di divinazione, come Chiaraudiencia, Chiaroveggenza, Localizzare un Oggetto, ESP e altri incantesimi di individuazione. Previene anche gli effetti degli incantesimi che rivelano un oggetto invisibile o nascosto (come Individuazione dell'Invisibilità o Epurare Invisibilità).

Protezione dai Proiettili Normali (Scongiurazione)

Raggio di azione: Tocco

Durata: 1 turno per livello

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Con questo incantesimo lo stregone conferisce la totale invulnerabilità nei confronti di qualsiasi proiettile scagliato o lanciato, come frecce, asce, dardi, giavellotti, sassi e lance. Però, questo incantesimo non fornisce alcuna protezione dagli attacchi magici come Palla di Fuoco, Fulmine o Dardo Incantato.

Trappola del Teschio (Necromanzia)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone

Durata: Fino all'esplosione

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: Raggio di 9 m

Tiro-salvezza: Nessuno



Quando viene lanciato questo incantesimo un teschio viene lanciato dallo stregone nell'area scelta. Quando una creatura si avvicina a meno di 1,5 metri dal teschio, quest'ultimo esplose danneggiando chiunque si trovi in un raggio di 9 metri. Questa esplosione infligge 1-6 danni per livello dello stregone. L'attivazione di questo incantesimo deve essere eseguita lontano dal gruppo, a meno che non avvenga accidentalmente.

Lentezza (Alterazione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone

Durata: 3 round + 1 round per livello

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: Raggio di 6 m

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Questo incantesimo ha l'effetto di fare muovere e attaccare le creature colpite a velocità dimezzata. Annulla gli incantesimi di Velocità o analoghi ma per il resto non ha effetto sulle creature magicamente accelerate o rallentate. Le creature rallentate subiscono una penalità di +4 sulla CA e di -4 al tiro per colpire. Il tiro-salvezza contro questo incantesimo si effettua con una penalità di -4.

Tocco del Vampiro (Necromanzia)

Raggio di azione: Tocco

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: Creatura bersaglio

Tiro-salvezza: Nessuno



Quando lo stregone tocca un avversario con un tiro per colpire effettuato con successo, questi perde 1-6 punti-ferita ogni due livelli dello stregone, fino ad un massimo di 6-36 per uno stregone di 12° livello. I punti-ferita persi devono essere aggiunti a quelli dello stregone. I punti-ferita che superano il suo totale ordinario sono da considerarsi temporanei. I punti-ferita temporanei durano 5 turni.

INCANTESIMI DA STREGONE, LIVELLO QUATTRO

Sangue Bruciante di Belryn (Necromanzia)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 2 round

Tempo di lancio: 4

Area d'effetto: 1 Creatura

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Questo incantesimo trasforma il sangue della vittima in fiamma, causando 3-12 danni per round. Il bersaglio può effettuare ogni round un tiro-salvezza contro incantesimi con una penalità di -3; se ha successo, l'incantesimo è annullato. Questo incantesimo non ha effetto contro i non morti e le creature extraplanari che non hanno sangue (come gli elementali). Se la vittima è resistente al fuoco, tale resistenza abbasserà o annullerà il danno causato dall'incantesimo.

Confusione (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 2 round + 1 round per livello

Tempo di lancio: 4

Area d'effetto: Raggio di 9 m

Tiro-salvezza: Speciale



Questo incantesimo confonde le idee a 1-4 creature +1 creatura ogni 2 livelli dello stregone, presenti all'interno dell'area d'effetto. Se le creature falliscono il loro tiro-salvezza contro incantesimi (con una penalità di -2), si allontaneranno, resteranno confuse o attaccheranno un'altra creatura a caso.

Porta Dimensionale (Alterazione)

Raggio di azione: 0

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: Lo stregone

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo trasporta lo stregone in un luogo all'interno del suo campo visivo. Quando l'incantesimo viene lanciato, davanti allo stregone si apre una porta dimensionale nella quale entrerà immediatamente.

Emozione: Coraggio (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 5 turni

Tempo di lancio: 4

Area d'effetto: Raggio di 3 m

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Questo incantesimo crea una forte emozione di coraggio all'interno dell'area d'effetto. Tutte le creature colpite guadagnano un bonus di +1 al tiro per colpire, +3 ai danni e 5 punti-ferita temporanei (che possono portare il totale dei punti-ferita oltre il massimo). Questo incantesimo annulla tutti gli effetti di paura presenti nell'area d'effetto quando è stato lanciato.

Emozione: Paura (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 5 round

Tempo di lancio: 4 Area d'effetto: Raggio di 3 m

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Questo incantesimo crea una forte emozione di paura all'interno dell'area d'effetto. Tutte le creature colpite fuggiranno per 5 round.

Emozione: Speranza (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 5 turni

Tempo di lancio: 4 Area d'effetto: Raggio di 3 m

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Questo incantesimo crea una forte emozione di speranza all'interno dell'area d'effetto. Tutte le creature colpite vedono aumentare il proprio morale e ottengono un bonus di +2 ai loro tiri per colpire, ai danni e ai tiri-salvezza.

Emozione: Disperazione (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 1 turno

Tempo di lancio: 4 Area d'effetto: Raggio di 3 m

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Questo incantesimo crea una forte emozione di disperazione all'interno dell'area d'effetto. Tutte le creature colpite dall'incantesimo si fermeranno e non faranno nulla per tutta la durata dell'incantesimo.

Penalità Maggiore (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 2 round per livello

Tempo di lancio: 4 Area d'effetto: Fino ad un cubo con spigolo di 18 m

Tiro-salvezza: Nessuno



L'incantesimo permette allo stregone di influenzare in modo sfavorevole tutti i tiri-salvezza dei suoi nemici. L'effetto si applica a tutte le creature ostili presenti all'interno dell'area d'effetto. Gli avversari influenzati da questo incantesimo subiscono una penalità di -2 a tutti i loro tiri-salvezza.

Tempesta di Ghiaccio (Apparizione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 4 Area d'effetto: Raggio di 6 m

Tiro-salvezza: Nessuno



Quando l'incantesimo viene lanciato, frammenti di ghiaccio colpiscono tutti i bersagli che si trovano all'interno dell'area d'effetto, infliggendo 3-30 danni da freddo.

Invisibilità Potenziata (Illusione/Visione)

Raggio di azione: Tocco

Durata: 3 round + 1 round per livello

Tempo di lancio: 4

Area d'effetto: Creatura toccata

Tiro-salvezza : Nessuno



E' analogo all'incantesimo Invisibilità, ma chi lo riceve può effettuare attacchi ravvicinati o a distanza e anche lanciare incantesimi restando invisibile. A volte, però, rimangono impronte o riflessi che possono rivelarne la presenza agli osservatori più attenti. Queste tracce sono individuabili solo se espressamente ricercate (dopo che il personaggio invisibile ha reso nota la propria presenza). Gli attacchi contro la creatura invisibile hanno una penalità di -4 al tiro per colpire, mentre i suoi tiri-salvezza hanno un bonus di +4.

Globo Minore d'Invulnerabilità (Scongiurazione)

Raggio di azione: Lo stregone

Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 4

Area d'effetto: Lo stregone

Tiro-salvezza: Nessuno



L'incantesimo crea attorno allo stregone una sfera magica immobile, debolmente illuminata, che impedisce la penetrazione degli incantesimi di 1°, 2° o 3° livello (quindi l'area d'effetto di questi incantesimi non include l'area del globo), compresi gli effetti di oggetti magici e le abilità innate. E' invece possibile lanciare qualsiasi incantesimo dalla sfera verso l'esterno, senza rovinare il globo. Il globo può essere annullato con un incantesimo Dissolvi Magie.

Evocare Mostri II (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: 36 m

Durata: 3 round + 1 round per livello

Tempo di lancio: 4

Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Nessuno



Nel round in cui lancia questo incantesimo, lo stregone evoca 1-6 mostri di moderata forza. Questi appaiono all'interno del raggio di azione e attaccano gli avversari dello stregone per tutta la durata dell'incantesimo oppure fino a quando i mostri non vengono sconfitti.

Sfera Elastica di Otiluke (Alterazione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone

Durata: 7 round

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Questo incantesimo crea una sfera di forza che avvolge la creatura, se questa fallisce un tiro-salvezza contro incantesimi. Il bersaglio rimane dentro questa sfera fino al termine dell'incantesimo. La sfera non può essere danneggiata, a meno che non si utilizzi l'incantesimo Dissolvi Magie, che provoca la sua distruzione. Pertanto la creatura catturata all'interno del globo è completamente al sicuro da ogni attacco, ma allo stesso tempo è impossibilitata ad influenzare il mondo esterno.

Scaccia Maledizione (Scongiurazione)

Raggio di azione: Tocco

Durata: Permanente

Tempo di lancio: 4

Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Speciale



Lo stregone che lancia questo incantesimo può eliminare una maledizione, sia che essa si trovi su un oggetto o una persona, sia che assuma la forma di una presenza malvagia o indesiderata. La magia non ha alcun effetto su scudi, armi o armature maledetti, benché permetta, ad esempio, ad un personaggio che indossa una corazza maledetta di togliersela. Alcune maledizioni speciali non sono eliminabili con questo incantesimo, oppure possono essere contrastate solo da uno stregone di alto livello.

Mostri d'Ombra (Illusione/Visione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone

Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 4

Area d'effetto: Cubo con spigolo di 6 m

Tiro-salvezza: Speciale



Lo stregone attinge materia dal Semipiano delle Ombre per dare forma a illusioni quasi reali di uno o più mostri. I mostri hanno un numero di dadi-vita compreso tra 1 e il livello dello stregone e sono evocati uno ad uno casualmente, finché il totale dei loro dadi-vita è pari al livello dello stregone. (Per esempio, uno stregone di 15° livello potrebbe evocare una creatura da 10 dadi-vita il primo round, poi una con un numero di dadi-vita compreso tra 1 e 5 il secondo round e così via). Ogni mostro ha solo il 20% dei punti-ferita che avrebbe normalmente, anche se il danno che provoca è quello normale.

Corazza Invisibile (Necromanzia)

Raggio di azione: Tocco

Durata: 3 turni

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: 1 Creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo è molto simile a quello di 3° livello Corazza Fantasma in quanto crea una barriera incorporea attorno al corpo del beneficiario per tutta la durata dell'incantesimo. In effetti, la magia attinge alla forza vitale del beneficiario per creare la barriera. La corazza stessa è priva di peso e non ostacola il movimento o la capacità di lanciare incantesimi.

L'effetto della corazza invisibile non si somma a quello di altre armature, comunque i bonus della Destrezza si applicano ancora, come pure quelli dovuti ad anelli magici e allo scudo. La CA (Classe Armatura) del beneficiario sarà pari a 1, come se indossasse un'armatura completa. Inoltre, grazie alla natura magica della corazza, il beneficiario ha un bonus di +3 ai tiri-salvezza contro attacchi magici.

C'è però un pericolo: quando l'incantesimo termina, una parte di forza vitale utilizzata per dar vita alla corazza è temporaneamente persa, infliggendo 2d4 danni al beneficiario.

Pelle di Pietra (Apparizione)

Raggio di azione: Lo stregone

Durata: Speciale

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: Lo stregone

Tiro-salvezza: Nessuno



Probabilmente uno dei migliori incantesimi difensivi esistenti, Pelle di Pietra rende lo stregone virtualmente invulnerabile contro qualsiasi attacco con arma da taglio, da punta o contundente. Gli attacchi magici, invece, continueranno ad infliggere il normale numero di danni. I successivi 1-4 attacchi (+1 attacco ogni 2 livelli dello stregone) che colpiscono lo stregone non avranno alcun effetto. Lanciare questo incantesimo più volte sullo stregone non ha effetti cumulativi.

INCANTESIMI DA STREGONE, LIVELLO CINQUE

Animare Morti (Necromanzia)

Raggio di azione: 9 m

Durata: 8 ore

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo crea 1-2 non morti che giungono per servire lo stregone fino al termine della durata dell'incantesimo o finché non vengono distrutti. Un servitore non morto apparirà sempre e c'è una probabilità del 5% per livello dello stregone che ne giunga un secondo. I non morti possono seguire lo stregone, stazionare in un'area e attaccare qualsiasi creatura (o anche un tipo specifico di creatura), entrare in un'area ecc. I non morti rimangono finché non vengono distrutti in combattimento, trascorrono 8 ore o non vengono scacciati; questa magia non può essere dissolta.

Caos (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone

Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 5

Area d'effetto: Raggio di 6 m

Tiro-salvezza: Speciale



Gli effetti di questo incantesimo sono identici a quelli dell'incantesimo di 4° livello Confusione. Le vittime vagheranno come se disorientate, talvolta allontanandosi, talvolta attaccando in modo casuale amici e nemici. Se la vittima è di 4° livello o inferiore, non ha diritto ad un tiro-salvezza. Invece se è di 5° livello o superiore può effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi con una penalità di -4. L'effetto dura fino al termine dell'incantesimo o finché non viene dissolto.

Nube Assassina (Apparizione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone

Durata: 1 turno

Tempo di lancio: 5

Area d'effetto: Raggio di 4,5 m

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo crea una spaventosa nube di vapori verdi-giallastri, talmente tossica da uccidere tutte le creature con meno di 4 + 1 dadi-vita, costringendo quelle da 4 + 1 a 6 dadi-vita a superare un tiro-salvezza contro veleno con una penalità di -4 per non essere distrutte. Trattenere il fiato non ha alcun effetto sulla letalità dell'incantesimo. Coloro che sono di livello superiore al 6° (o con più di 6 dadi-vita) devono uscire immediatamente dalla nube o subire 1d10 danni da veleno per round finché si trovano all'interno dell'area d'effetto.

Cono di Freddo (Apparizione)

Raggio di azione: Lo stregone

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 5

Area d'effetto: Lungo 10,5 m, diametro 6 m

Tiro-salvezza: 1/2



Con questo incantesimo lo stregone genera un'area di estremo gelo a forma di cono, che infligge 2-5 danni da freddo per livello dello stregone. Il cono è lungo 10,5 m e ha un diametro di 6 m.

Evocare Elementale della Terra (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone

Durata: 1 turno per livello

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo permette allo stregone di evocare un elementale dal Piano Elementale della Terra e di sottometterlo al suo volere. Questo elementale combatterà per lo stregone fino al termine dell'incantesimo o fino alla sua distruzione.

Evocare Elementale del Fuoco (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone

Durata: 1 turno per livello

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo permette allo stregone di evocare un elementale dal Piano Elementale del Fuoco e di sottometterlo al suo volere. Questo elementale combatterà per lo stregone fino al termine dell'incantesimo o fino alla sua distruzione.

Evocare Elementale dell'Acqua (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone

Durata: 1 turno per livello

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo permette a chi lo lancia di evocare un elementale dal Piano Elementale dell'Acqua e di soggiogarlo alla propria volontà. Questo elementale combatterà al fianco di chi lo ha evocato fino al termine dell'incantesimo o finché non viene distrutto.

Mostri d'Ombra Potenziati (Illusione/Visione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone

Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 5

Area d'effetto: Un cubo con spigolo di 6 m

Tiro-Salvezza: 1/2



E' simile all'incantesimo di 4° livello Mostri d'Ombra, ma vengono creati mostri che hanno il 40% dei normali punti-ferita.

Dominio (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 12 ore
Tempo di lancio: 5 Area d'effetto: 1 Creatura
Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Questo incantesimo permette allo stregone di controllare le azioni di una creatura fino al termine della sua durata. Il controllo è mantenuto tramite un legame telepatico tra lo stregone e la vittima. Diversamente dall'incantesimo di 4° livello dei sacerdoti Dominio Mentale, la vittima non ha modo di sottrarsi ai comandi dello stregone, persino se costretto a compiere azioni contrarie alla propria natura. Ovviamente un Dissolvi Magie libera la vittima. Il bersaglio ha diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi con una penalità di -2 per evitare gli effetti.

Regressione Mentale (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: Permanente
Tempo di lancio: 5 Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nega gli effetti



La vittima di questo incantesimo regredisce al livello intellettuale di un bambino idiota. La vittima rimane in questo stato finché l'effetto non viene cancellato con un Dissolvi Magie. La vittima può effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi con una penalità di -2 per evitare l'effetto. L'incantesimo dei sacerdoti Guarigione rimuoverà la regressione mentale da un personaggio che ne è afflitto.

Bloccamostri (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 5 Area d'effetto: Raggio di 6 m
Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Questo incantesimo blocca 1-4 creature di qualsiasi tipo (esclusi i non morti) presenti entro il raggio d'azione a meno che non riesca il tiro salvezza contro incantesimi. Il centro dell'incantesimo è scelto dallo stregone e ogni creatura che dista 1,5 m dal bersaglio è affetta da questo incantesimo. Fino a quando sono paralizzate le creature non possono difendersi dagli attacchi.

Evocare Mostri III (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: 36 m Durata: 4 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 5 Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno



Nel round in cui lancia questo incantesimo, lo stregone evoca 1-4 mostri di buona forza. Questi appaiono all'interno del raggio di azione e attaccano gli avversari dello stregone per tutta la durata dell'incantesimo oppure fino a quando i mostri non vengono sconfitti.

Sudario di Fuoco (Apparizione)

Raggio di azione: 9 m

Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 5

Area d'effetto: 1 Creatura

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Questo incantesimo avvolge di fiamme una creatura, se questa fallisce un tiro-salvezza contro incantesimi. La creatura colpita subirà 2-12 danni da fuoco ogni round (anche se ha diritto ad un nuovo tiro-salvezza ogni round per evitare altri danni). Finché l'incantesimo ha effetto, lingue di fiamme si sprigionano dalla creatura in fiamme, infliggendo 1-4 danni a chi si trova entro 3 metri dal bersaglio. Questo incantesimo è particolarmente utile per disperdere gruppi di troll o di salamandre dei ghiacci.

Evocare Ombre (Evocazione/Attrazione, Necromanzia)

Raggio di azione: 9 m

Durata: 1 round + 1 round per livello

Tempo di lancio: 5

Area d'effetto: Cubo con spigolo 3 m

Tiro-salvezza: Nessuno



Lo stregone evoca un'ombra ogni tre suoi livelli. I mostri sono ai suoi ordini e possono attaccare i suoi nemici. Rimangono fino a quando vengono uccisi o fino al termine dell'incantesimo.

INCANTESIMI DA STREGONE, LIVELLO SEI

Barriera Anti-Magia (Scongiurazione)

Raggio di azione: Lo stregone

Durata: 1 turno per livello

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: Lo stregone

Tiro-salvezza: Nessuno



Con questo incantesimo lo stregone si circonda di una barriera invisibile che si muove insieme a lui. Tale barriera rende lo stregone immune a qualunque attacco magico, ma gli impedisce di lanciare incantesimi all'esterno.

Catena di Fulmini (Apparizione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 5

Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: 1/2



Questo incantesimo crea una scarica elettrica diretta contro un bersaglio; a differenza dell'incantesimo Fulmine, però, una volta che la scarica ha colpito il primo bersaglio, il fulmine rimbalza sulla creatura più vicina che non sia ancora stata colpita (amica o nemica), perdendo una piccola quantità di energia ad ogni colpo fino ad esaurirsi. Il fulmine infligge inizialmente 1-6 danni da elettricità per livello dello stregone, fino ad un massimo di 12-72 danni. Ogni 'salto' riduce il danno di 1-6. Ogni creatura può effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi per dimezzare i danni.

Nebbia Mortale (Alterazione, Apparizione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 15 round

Tempo di lancio: 6

Area d'effetto: Raggio di 6 m di Nebbia

Tiro-salvezza: Nessuno



Con questo incantesimo viene creata un'area di fitta nebbia acida. La nebbia infligge a tutte le creature che ne vengono a contatto (vive o non morte che siano) 1 danno da acido nel 1° round, 2 danni nel 2° round, 4 nel 3° e 8 nel 4° e successivi round. Ogni creatura nell'area d'effetto che fallisce il tiro-salvezza si muove a velocità dimezzata finché non ne esce.

Incantesimo della Morte (Necromanzia)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 6

Area d'effetto: Raggio di 9 m

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo priva istantaneamente e irrevocabilmente le creature nell'area d'effetto della loro energia vitale. Più le creature sono deboli, maggiore è il numero che ne viene influenzato. Per esempio, questo incantesimo potrebbe uccidere 4-80 goblin, 2-40 uomini-lucertola, 2-8 orchi o 1-4 troll. Esso non ha effetto sui non morti. I personaggi uccisi da un Incantesimo della Morte non possono essere resuscitati: svaniscono per sempre.

Disintegrazione (Alterazione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 6

Area d'effetto: 1 Creatura

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



L'incantesimo fa... sparire una creatura. Quando viene lanciato, un esile raggio verde parte dallo stregone diretto verso il bersaglio, che verrà disintegrato se non effettua con successo un tiro-salvezza contro incantesimi. Questo incantesimo funziona anche sulle creature non morte. I personaggi disintegrati non possono essere resuscitati: scompariranno per sempre.

Carne in Pietra (Apparizione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: Permanente

Tempo di lancio: 6

Area d'effetto: 1 Creatura

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Questo incantesimo provoca la pietrificazione di una creatura vivente con tutto quello che ha addosso. La vittima ha diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi per evitarla. Se una statua creata con questa magia subisce attacchi di qualsiasi genere essa si spezza in minuscoli frammenti, rendendo impossibile per la creatura la trasformazione inversa. La forma invertita di questo incantesimo può essere lanciata sulla vittima per riportarla in vita, ma questo è l'unico modo.

Globo d'Invulnerabilità (Scongiorazione)

Raggio di azione: Lo stregone

Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: Lo stregone

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo crea attorno allo stregone una sfera immobile, debolmente illuminata, che impedisce la penetrazione di qualsiasi incantesimo dei primi 4 livelli.

Cacciatore Invisibile (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: 9 m

Durata: 2 ore

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo richiama un cacciatore invisibile che risiede nel Piano Elementale dell'Aria. Questa creatura obbedisce allo stregone ed esegue tutti i suoi ordini e rimane fino al termine dell'incantesimo o finché non viene ucciso.

Tocco del Lich (Necromanzia)

Raggio di azione: Tocco

Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 6

Area d'effetto: Lo stregone

Tiro-salvezza: Speciale



Questo incantesimo conferisce i poteri e le immunità dei lich. Lo stregone diviene immune alla paralisi e alla paura per tutta la durata dell'incantesimo, e le sue mani irradiano una luminosità verdognola sovranaturale che infligge 1-10 danni al bersaglio, paralizzandolo se fallisce un tiro-salvezza contro paralisi. Questo incantesimo non ha alcun effetto sui non morti.

Evocare Mostri IV (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: 36 m

Durata: 5 round + 1 round per livello

Tempo di lancio: 6

Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Nessuno



Simile agli incantesimi di 3°, 4° e 5° livello, ma evoca 1-3 mostri ancora più potenti e che rimangono più a lungo.

Sfera Congelante di Otiluke (Alterazione, Apparizione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone

Durata: Speciale

Tempo di lancio: 6

Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Dalla mano dello stregone esce un raggio di freddo che può arrivare fino alla fine del suo campo visivo. Il raggio infligge 3-6 danni da freddo per ogni livello dello stregone. E' permesso alla vittima un tiro-salvezza contro incantesimi; se riesce, il raggio manca il bersaglio e non si subiscono danni.

Parola del Potere: Silenzio (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone

Durata: 2 round

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: 1 Creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo permette allo stregone di pronunciare una parola del potere. Una volta pronunciata, essa impedisce a qualsiasi creatura entro il raggio d'azione di produrre suoni. Non sono consentiti tiri-salvezza.

Ombre (Illusione/Visione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 6

Area d'effetto: Cubo con spigolo di 6 m

Tiro-salvezza: Speciale



Si tratta di un incantesimo dello stesso genere di Mostri d'Ombra e Mostri d'Ombra Potenziati. Lo stregone attinge al Semipiano delle Ombre per creare simulacri di uno o più mostri. Le ombre sono più forti di quelle evocate con gli incantesimi Mostri d'Ombra e Mostri d'Ombra Potenziati e obbediranno allo stregone fino al termine dell'incantesimo o fino alla loro distruzione.

Pietra in Carne (Apparizione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: Permanente

Tempo di lancio: 6

Area d'effetto: 1 Creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo è la forma invertita di Carne in Pietra e riporta in vita una creatura che è stata pietrificata. Allo stesso modo tutto l'equipaggiamento della creatura torna normale. L'effetto è immediato e non è necessario effettuare tiri-salvezza o prove di shock corporeo.

Trasformazione di Tenser (Alterazione, Apparizione)

Raggio di azione: Lo stregone Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 6

Area d'effetto: Lo stregone

Tiro-salvezza: Nessuno



I maghi non sempre necessitano di essere maghi. La Trasformazione di Tenser rende lo stregone un feroce guerriero. I suoi punti-ferita raddoppiano e tutti i danni ricevuti devono prima essere sottratti ai punti-ferita guadagnati grazie all'incantesimo. La Classe Armatura dello stregone migliora di 4 punti rispetto a quella precedente. Tutti gli attacchi avvengono come se fossero effettuati da un guerriero di livello equivalente a quello dello stregone. Egli potrà attaccare due volte per round con un bonus di +2 ai danni per ogni attacco.

INCANTESIMI DA STREGONE, LIVELLO SETTE

Tempesta Acida (Apparizione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 7

Area d'effetto: Raggio di 6 m

Tiro-salvezza: 1/2



Questo incantesimo sprigiona una colata d'acido sull'area d'effetto che infligge 1-4 danni per ogni round fino al terzo, 1-6 danni per i successivi tre round e 1-8 danni per ogni round ulteriore. Uscire dall'area d'effetto non arresta gli effetti dell'acido: esso aderisce alla pelle e ogni creatura che si trova nell'area d'effetto al momento del lancio continua a subirne i danni fino al termine dell'incantesimo. Le creature possono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi per ogni round dopo che sono state colpite dalla nube; se hanno successo il danno per quel particolare round viene dimezzato.

Dito della Morte (Necromanzia)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: Permanente
Tempo di lancio: 5 Area d'effetto: 1 Creatura
Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Lo stregone pronuncia la formula dell'incantesimo puntando il dito indice contro la creatura da uccidere. Essa, a meno che non superi un tiro-salvezza contro incantesimi, morirà sul colpo. Anche se riesce a salvarsi subirà comunque 3-17 danni. Un personaggio ucciso da un Dito della Morte non può essere resuscitato: scomparirà per sempre.

Invisibilità di Massa (Illusione/Visione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: Speciale
Tempo di lancio: 7 Area d'effetto: 54 x 54 m
Tiro-salvezza: Nessuno



E' un'estensione dell'incantesimo Invisibilità, spesso utilizzato in battaglia. Può nascondere tutte le creature all'interno dell'area d'effetto. A differenza di Invisibilità Potenziata, l'effetto termina non appena una delle creature attacca.

Evocare Mostri V (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: 36 m Durata: 6 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 6 Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno



Simile all'incantesimo di 6° livello, ma evoca 1-3 mostri ancora più potenti e che rimangono più a lungo.

Spada di Mordenkainen (Apparizione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 7 Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo crea un campo di forza luminoso a forma di spada, che lo stregone può manovrare con la mente. La spada colpisce come se ad impugnarla fosse un guerriero di livello pari alla metà di quello dello stregone e, nonostante venga tenuta in mano, la spada può colpire qualsiasi creatura all'interno del campo visivo dello stregone. La spada non ha bonus per l'attacco, ma può colpire avversari che normalmente sono vulnerabili solo alle armi magiche +2 o migliori e infligge 5-30 punti-ferita per colpo.

Parola del Potere: Stordire (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: Speciale

Tempo di Lancio: 1 Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Simile a Parola del Potere: Silenzio e a Parola del Potere: Uccidere, Parola del Potere: Stordire è un'altra delle parole del potere. Quando lo stregone lancia questo incantesimo, la creatura da lui scelta rimane stordita (barcolla, non riesce a connettere e agire) per un periodo di tempo determinato dai suoi punti-ferita attuali. Creature con 1-30 punti-ferita rimangono stordite per 4-16 round, quelle con 31-60 punti-ferita per 2-8 round, quelle con 61-90 punti-ferita per 1-4 round e quelle con più di 90 punti-ferita sono immuni. Se una creatura è indebolita e ha meno punti-ferita del solito, si contano quelli che ha attualmente, così anche le creature più forti possono essere influenzate da questo incantesimo se sono ferite.

Raggio Prismatico (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Lo stregone Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 7 Area d'effetto: Raggio di 21 x 4,5 m

Tiro-salvezza: Speciale



Dalla mano dello stregone scaturiscono sette raggi di luce con i colori dell'arcobaleno, ciascuno con una diversa proprietà, che formano un raggio conico lungo 21 metri e largo 4,5 metri nella parte terminale. Ogni creatura con meno di 8 dadi-vita che viene colpita da uno dei raggi colorati rimane accecata per 2-8 round, a prescindere dagli altri effetti. Ogni creatura toccata dai raggi può subire un effetto casuale, a seconda del colore. I colori del raggio prismatico hanno i seguenti effetti: rosso (inflige 20 danni, dimezzabili con un tiro-salvezza contro incantesimi), arancione (40 danni, dimezzabili con un tiro-salvezza contro incantesimi), giallo (80 danni, dimezzabili con un tiro-salvezza contro incantesimi), verde (tiro-salvezza contro veleno o morte; chi si salva subisce comunque 20 danni da veleno), azzurro (tiro-salvezza contro pietrificazione oppure rimane pietrificato) o indaco (tiro-salvezza contro incantesimi oppure impazzisce).

INCANTESIMI DA STREGONE, LIVELLO OTTO

Nube Incendiaria (Alterazione, Attrazione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone Durata: 4 round + 1-6 round

Tempo di lancio: 2 Area d'effetto: Raggio di 3 m

Tiro-salvezza: 1/2



Questo incantesimo crea una nube di densi vapori in un raggio di 3 metri. Per i primi due round è completamente innocua, mentre all'inizio del terzo si incendia, infliggendo 1-2 danni per livello dello stregone. Nel quarto round provoca 1-4 danni per livello dello stregone. Nel quinto torna a infiggerne 1-2 per livello. Un tiro-salvezza contro incantesimi permette alle vittime di dimezzare i danni causati dagli effetti della nube.

Mente Libera (Scongiurazione)

Raggio di azione: Lo stregone Durata: 1 Giorno

Tempo di lancio: 1 Area d'effetto: Lo stregone

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo potente incantesimo protegge lo stregone da tutti gli oggetti e dagli incantesimi di controllo, indagine o lettura delle emozioni e del pensiero. Protegge dagli effetti di charme, comando, dominio, paura, regressione mentale ecc. nonché dalle sfere di cristallo e da altri metodi di divinazione.

Evocare Mostri VI (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: 36 m

Durata: 7 round + 1 round per livello

Tempo di lancio: 8

Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Nessuno



Simile all'incantesimo di 7° livello, ma evoca 1-3 mostri ancora più potenti e che rimangono più a lungo.

INCANTESIMI DA STREGONE, LIVELLO NOVE

Evocare Mostri VII (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Speciale

Durata: 7 round + 1 round per livello

Tempo di lancio: 9

Area d'effetto: Raggio di 72 m

Tiro-salvezza: Nessuno



E' l'incantesimo supremo di evocazione di mostri. E' simile all'incantesimo di 8° livello in quasi tutti gli aspetti, ma evoca 1-3 delle più forti creature di Abeir-Toril per combattere a favore dello stregone. La durata dell'incantesimo è superiore a quella di tutti gli altri incantesimi di evocazione di mostri.

Parola del Potere: Uccidere (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Campo visivo dello stregone

Durata: Permanente

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: Raggio di 3 m

Tiro-salvezza: Nessuno



Simile a Parola del Potere: Silenzio e Parola del Potere: Stordire, Parola del Potere: Uccidere è forse la più micidiale delle parole del potere. Uccide una creatura con 60 o meno punti-ferita, o più creature con 30 o meno punti-ferita, fino ad un massimo di 120 punti-ferita. Si contano i punti-ferita attuali delle creature, non i loro punti-ferita massimi, così anche le creature più forti possono essere influenzate da questo incantesimo se sono ferite.

INCANTESIMI DA SACERDOTE, LIVELLO UNO

Benedizione (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote

Durata: 6 round

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: Raggio di 7,5 m

Tiro-salvezza: Nessuno



Quando lancia questo incantesimo, il sacerdote conferisce un bonus di +1 al morale delle creature alleate, al loro tiro per colpire e a tutti i tiri-salvezza da loro effettuati contro gli effetti di paura. Il sacerdote determina a quale distanza (compresa entro 54 m) lancerà l'incantesimo. Nel momento in cui la magia è portata a termine, agisce su tutte le creature comprese in un'area di 7,5 m di raggio con centro nel punto indicato dal sacerdote. (Le creature che si allontanano dalla zona sono ancora soggette all'effetto, mentre quelle che vi entrano dopo che l'incantesimo è stato lanciato, non lo sono).

Parola di Comando: Morte (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 1 round

Tempo di lancio: 1 Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo permette al sacerdote di ordinare ad un'altra creatura di "morire" (dormire) per un round. Al termine del round la creatura si risveglia, illesa.

Cura Ferite Leggere (Necromanzia)

Raggio di azione: Tocco Durata: Permanente

Tempo di lancio: 5 Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Lanciando questo incantesimo il sacerdote guarisce 8 punti-ferita ad una creatura semplicemente toccandola. L'incantesimo non ha effetto sui non morti e sulle creature extraplanari.

Maledizione (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 6 round

Tempo di lancio: 1 round Area d'effetto: Cubo con spigolo di 15 m

Tiro-salvezza: Nessuno



Quando l'incantesimo Maledizione viene lanciato, il sacerdote abbassa il morale dei nemici e infligge una penalità di -1 ai loro tiri-salvezza e ai loro tiri per colpire. Esso colpisce al momento del lancio tutte le creature in un cubo di 15 metri di spigolo centrato nel punto prescelto dal sacerdote (quindi, le creature interessate che abbandonano l'area sono ancora soggette agli effetti dell'incantesimo; coloro che entrano nell'area in seguito non lo sono).

Individuazione del Male (Divinazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 1 turno

Tempo di lancio: 1 round Area d'effetto: Campo visivo del sacerdote

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo consente di scoprire le emissioni di malvagità di tutte le creature. Le creature malvagie che si trovano nel raggio di azione dell'incantesimo diventano in breve tempo di colore rosso.

Intralciare (Alterazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 1 turno

Tempo di lancio: 4 Area d'effetto: Raggio di 6 m

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Con questo incantesimo il sacerdote fa in modo che le piante all'interno dell'area d'effetto intralcino le creature presenti nella stessa area. L'erba, i cespugli e perfino gli alberi avvolgono le creature, piegandosi e intrecciandosi loro intorno e bloccandole saldamente per l'intera durata dell'incantesimo. Una creatura che supera un tiro-salvezza contro incantesimi evita di venire intralciata. Una creatura intrappolata può ancora attaccare ma non spostarsi.

Pietre Magiche (Incantamento)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: Speciale
Tempo di lancio: 4 Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno



Con questo incantesimo il sacerdote può temporaneamente incantare un sassolino. La pietra magica può essere lanciata o gettata contro un avversario. La pietra infligge 3-12 danni alla persona colpita. Le pietre sono considerate armi +1 per determinare se una creatura può essere colpita (per esempio ci sono creature che possono essere colpite solo da armi magiche), ma non dispongono di bonus per l'attacco o il danno.

Protezione dal Male (Scongiorazione)

Raggio di azione: Tocco Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 4 Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo crea una barriera intorno al beneficiario. La barriera si sposta con il beneficiario e ha fondamentalmente due effetti: primo, la creatura protetta riceve un bonus di +2 alla propria Classe Armatura e un bonus di +2 ai tiri-salvezza. Secondo, la creatura diviene immune agli incantesimi di charme o simili (Charme, Dominio ecc.)

Scaccia Paura (Scongiorazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 1 turno
Tempo di lancio: 1 Area d'effetto: Raggio di 9 m
Tiro Salvezza: Speciale



Il sacerdote infonde coraggio a una o più creature, alzandone il morale ai massimi livelli. Il morale dei beneficiari tornerà gradualmente alla normalità al termine dell'incantesimo. Se i beneficiari sono stati colpiti da paura magica, questa viene annullata.

Santuario (Scongiorazione)

Raggio di azione: Il sacerdote Durata: 2 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 4 Area d'effetto: Il sacerdote
Tiro-salvezza: Nessuno



Quando il sacerdote lancia questo incantesimo, gli avversari ignoreranno la sua esistenza, proprio come se fosse invisibile. Se si è protetti dall'incantesimo, non è possibile intraprendere un'azione offensiva diretta senza infrangerlo, ma è possibile utilizzare incantesimi che non siano di attacco o fare qualsiasi cosa che non violi il divieto di azione offensiva. Ciò consente a un sacerdote protetto, per esempio, di curare ferite o di benedirsi. Il sacerdote non può lanciare incantesimi su altre creature senza interrompere l'incantesimo.

Randello (Alterazione)

Raggio di azione: Il sacerdote Durata: 4 round + 1 round per livello
Tempo di lancio: 2 Area d'effetto: Il sacerdote
Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo consente al sacerdote di creare un randello magico con un bonus di +1 al tiro per colpire, in grado di infliggere 2-8 danni. Il randello appartiene alla capacità "bastoni".

INCANTESIMI DA SACERDOTE, LIVELLO DUE

Aiuto (Necromanzia, Evocazione)

Raggio di azione: Tocco

Durata: 4 round + 1 round per livello

Tempo di lancio: 5

Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



La creatura bersaglio di questo incantesimo guadagna i benefici di un incantesimo Benedizione (+1 al tiro per colpire e +1 ai tiri-salvezza) e 1-8 punti-ferita per la durata dell'incantesimo. Questo bonus può far eccedere temporaneamente il massimo dei punti-ferita del personaggio, ma questi punti-ferita sono i primi ad essere persi se egli subisce dei danni; non possono essere curati magicamente.

Pelle Coriacea (Alterazione)

Raggio di azione: Tocco

Durata: 4 round + 1 round per livello

Tempo di lancio: 5

Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Quando un sacerdote lancia l'incantesimo Pelle Coriacea su una creatura, la pelle di quest'ultima diviene dura come una cortecchia, migliorando la sua Classe Armatura di base a CA 6, più 1 per ogni quattro livelli del sacerdote: Classe Armatura 5 al 4° livello, Classe Armatura 4 all'8° livello e così via. I tiri-salvezza contro ogni forma di attacco, eccetto quelli magici, hanno un bonus di +1.

Litania (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote

Durata: 1 turno

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: Raggio di 9 m

Tiro-salvezza: Nessuno



Con l'incantesimo Litania, il sacerdote ottiene una benevolenza particolare per sé e per i suoi alleati e provoca danno ai nemici. Quando l'incantesimo è lanciato, tutti i tiri effettuati per colpire, per infliggere danni e i tiri-salvezza compiuti dagli alleati del sacerdote che si trovano nell'area d'effetto ottengono un bonus di +1, mentre quelli dei nemici subiscono una penalità di -1. Non è possibile sommare gli effetti di più litanie. Questo incantesimo richiede parecchia concentrazione e quindi il sacerdote non può lanciare altri incantesimi per la durata della litania; il suo movimento è inoltre dimezzato.

Charmare Persone o Mammiferi (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote

Durata: 1 turno

Tempo di lancio: 5

Area d'effetto: 1 persona o mammifero

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Gli effetti di questo incantesimo sono identici a quelli dell'incantesimo di 1° livello degli stregoni Charme.

Cura Ferite Medie (Necromanzia)

Livello: 2

Raggio di azione: Tocco

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 5

Area d'effetto: 1 Creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Versione più potente dell'incantesimo di 1° livello dei sacerdoti Cura Ferite Leggere, Cura Ferite Medie guarisce 11 danni a una creatura vivente.

Invocare la Potenza Divina (Invocazione)

Raggio di azione: Il sacerdote

Durata: 1 turno

Tempo di lancio: 2

Area d'effetto: Il sacerdote

Tiro-salvezza: Nessuno



Il sacerdote chiede al suo dio di dotarlo di poteri per un breve periodo. Con questo incantesimo la Forza, la Costituzione e la Destrezza del sacerdote aumentano di 1 punto per ogni 3 livelli. Un sacerdote di 3° livello vedrà le sue capacità aumentate di 1, mentre un sacerdote di 12° livello di 4.

Scoprire Trappole (Divinazione)

Raggio di azione: 9 m

Durata: 3 turni

Tempo di lancio: 5

Area d'effetto: Il sacerdote

Tiro-salvezza: Nessuno



Quando il sacerdote lancia questo incantesimo individua tutte le trappole (meccaniche o magiche) nascoste normalmente o con la magia.

Lama Fiammeggiante (Apparizione)

Raggio di azione: Il sacerdote

Durata: 4 round + 1 round per livello

Tempo di lancio: 4

Area d'effetto: Il sacerdote

Tiro-salvezza: Nessuno



Dalla mano del sacerdote scaturisce una fiamma rosso fuoco, che manovra come se fosse una scimitarra. Se questa lama colpisce in combattimento ravvicinato, la vittima subisce 1d4 + 4 danni, con un bonus di +2 (cioè 7-10 danni) se si tratta di un non morto o di una creatura particolarmente sensibile al fuoco. Quando la vittima è resistente al fuoco, invece, i danni diminuiscono di 2 punti (quindi 1d4 + 2). Le creature che vivono nel fuoco o che attaccano con il fuoco non subiscono alcuna ferita. Non si tratta di un'arma magica vera e propria, quindi non ferisce le creature che si possono colpire soltanto con armi magiche (eccetto i non morti). La Lama Fiammeggiante appartiene alla capacità "scimitarra".

Bacche della Salute (Alterazione, Evocazione)

Raggio di azione: Il sacerdote

Durata: 1 giorno per livello

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: 5 bacche

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo genera una manciata di bacche che il sacerdote può portare con sé. Queste bacche possono curare 5 punti-ferita se vengono mangiate. Le bacche durano un giorno per livello del sacerdote, così non possono essere trasportate a lungo.

Bloccapersona (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 2 round per livello

Tempo di lancio: 5 Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Gli effetti di questo incantesimo sono identici a quelli dell'incantesimo di 3° livello degli stregoni Bloccapersona.

Individuazione dell'Allineamento (Divinazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 1 turno

Tempo di lancio: 1 round Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



L'incantesimo Individuazione dell'Allineamento consente al sacerdote di leggere chiaramente l'aura di una creatura. Se la creatura supera un tiro-salvezza contro incantesimi, il sacerdote non scoprirà niente su quella creatura in seguito al lancio. Quando un personaggio viene colpito dall'incantesimo, diventa di colore rosso se è Malvagio, blu se è Buono e verde se è Neutrale.

Resistenza al Fuoco/al Freddo (Alterazione)

Raggio di azione: Tocco Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 5 Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Con questo incantesimo il sacerdote permette a una creatura di rendere il proprio corpo resistente al calore e al freddo. Essa guadagna la completa immunità alle situazioni non estreme (priva di indumenti in mezzo alla neve, mettere una mano nel fuoco). Il beneficiario guadagna una resistenza del 50% contro il calore e il freddo intenso (sia naturale che magico), come carboni ardenti, olio bollente, tempesta di fuoco, soffio di drago rosso, bacchetta del gelo o soffio del drago bianco.

Silenzio nel Raggio di 4,5 m (Alterazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 2 round per livello

Tempo di lancio: 5 Area d'effetto: Raggio di 4,5 m

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Con questo incantesimo, l'area colpita viene avvolta dal silenzio totale. Tutti i suoni sono interrotti: la conversazione è resa impossibile e non è possibile lanciare incantesimi. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro-salvezza; se questo fallisce deve rimanere in silenzio per l'intera durata dell'incantesimo. Si noti che, una volta lanciato, l'incantesimo non colpisce l'area in sé, ma solo le creature presenti all'interno dell'area al momento dell'incantesimo, che sono costrette a restare in silenzio.

Rallenta Veleno (Necromanzia)

Raggio di azione: Tocco Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 1 Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Quando questo incantesimo viene lanciato su una persona avvelenata, esso rallenta fortemente i danni causati dal veleno. Rallenta gran parte dei veleni, in modo da permettere una cura definitiva presso un tempio o da un sacerdote di alto livello.

Martello Spirituale (Invocazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 3 round + 1 round per livello

Tempo di lancio: 5 Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Nessuno



Il sacerdote, invocando la sua divinità, crea un campo di forza a forma di martello che può essere utilizzato per l'intera durata dell'incantesimo. Il martello colpisce come un'arma magica con bonus di +1 per ogni 6 livelli del sacerdote (o frazioni), fino ad un massimo di +3 per colpire e +3 per i danni (sacerdote di 13° livello). Il danno inflitto quando il martello colpisce è uguale a quello di un normale martello da guerra, 2-5.

INCANTESIMI DA SACERDOTE, LIVELLO TRE

Animare Morti (Necromanzia)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 8 ore

Tempo di lancio: 1 round Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Nessuno



L'incantesimo permette di evocare non morti tra quelli meno potenti, scheletri o zombi, generalmente dalle ossa o dai cadaveri di umani, semiumani o umanoidi. L'incantesimo anima questi resti e li fa obbedire agli ordini verbali del sacerdote. I non morti rimangono animati fino a quando non vengono distrutti in combattimento, scacciati; la magia non può essere dissolta. Il sacerdote anima uno scheletro o uno zombi per ogni suo livello.

Invocare il Fulmine (Alterazione)

Raggio di azione: Il sacerdote Durata: 1 turno per livello

Tempo di lancio: 1 round Area d'effetto: Campo visivo del sacerdote

Tiro-salvezza: 1/2



Quando lancia questo incantesimo, il sacerdote si deve trovare in un'area all'aperto. Il sacerdote è in grado di invocare un fulmine per turno. L'incantesimo ha una durata di un turno per livello del sacerdote. Ogni fulmine provoca 2-8 danni da elettricità, più 1-8 danni per ogni livello del sacerdote. Così al 4° livello il sacerdote evoca 6-48 fulmini (2-16 + 4-32). Il fulmine colpisce verticalmente uno qualsiasi dei nemici del sacerdote. Il sacerdote non sceglie la vittima dell'incantesimo, ma il fulmine non colpirà nessuno dei suoi alleati.

Cura Malattie (Scongiurazione)

Raggio di azione : Tocco Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 1 round Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo ha l'effetto di curare una creatura da qualsiasi malattia e di guarirgli 5 punti-ferita.

Dissolvi Magie (Scongurazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 6 Area d'effetto: Raggio di 9 m
Tiro-salvezza: Nessuno



L'incantesimo Dissolvi Magie rimuove gli effetti magici su qualunque cosa si trovi nell'area d'effetto. Questo include anche gli effetti delle pozioni, degli incantesimi e degli oggetti magici. Ma non ha effetto sugli oggetti magici.

Glifo di Guardia (Scongurazione, Apparizione)

Raggio di azione: Tocco Durata: Permanente finché non viene disattivato
Tempo di lancio: Speciale Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Speciale



Il glifo di guardia è una potente iscrizione tracciata per impedire il passaggio, l'ingresso o l'apertura alle creature ostili. E' possibile utilizzarla come guardia ad un ponticello o ad una porta, oppure come trappola posta su di uno scrigno o una scatola. Il glifo si attiva contro qualsiasi creatura che cerca di violare la zona protetta. Nel caso riesca un tiro-salvezza contro incantesimi si riesce a sfuggire dagli effetti del glifo, ma se si fallisce il glifo infligge 1-4 danni da elettricità per livello del sacerdote.

Blocca Animali (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 2 round per livello
Tempo di lancio: 5 Area d'effetto: Raggio di 6 m
Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Questo incantesimo consente di immobilizzare sul posto gli animali. Soltanto gli animali normali e giganti vengono colpiti dall'incantesimo. Mostri come le viverne, gli ankheg e i vermeiena non sono considerati animali. L'effetto è centrato sulla vittima scelta dal sacerdote e 1-4 animali vengono colpiti nel raggio di 6 m. Coloro che superano un tiro-salvezza contro incantesimi non sono affetti da questo incantesimo. La paralisi non impedisce che nei soggetti si verifichi un peggioramento delle condizioni dovute a ferite, malattie o veleno.

Epurare Invisibilità (Divinazione)

Raggio di azione: Area corrente Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 8 Area d'effetto: Area corrente
Tiro-salvezza: Nessuno



Ogni creatura invisibile presente all'interno dell'area d'effetto viene rivelata. Questo include le creature colpite da incantesimi come Santuario, Invisibilità Potenziata, Invisibilità ecc.

Fallimento della Magia (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 1 turno
Tempo di lancio: 5 Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Ogni creatura bersaglio di questo incantesimo vede seriamente compromessa la propria capacità di lanciare incantesimi. Quando tale creatura cerca di lanciare un incantesimo, ha l'80% di possibilità di fallirlo. E' permesso un tiro-salvezza contro incantesimi per evitare l'effetto; questo dovrà essere effettuato con una penalità di -2.

Preghiera (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Il sacerdote

Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 6

Area d'effetto: Raggio di 18 m

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo concede un beneficio al sacerdote e ai suoi alleati e maledice i suoi nemici. Tutti gli attacchi, i tiri per colpire e i tiri-salvezza degli alleati migliorano di +1, mentre quelli dei nemici sono penalizzati di -1. Qualunque creatura che si trovi nell'area d'effetto quando l'incantesimo viene lanciato continuerà a esserne affetta anche dopo averla lasciata, così se i guerrieri vogliono inseguire il goblin che sta scappando, gli effetti della preghiera li seguiranno.

Protezione dal Fuoco (Scongiorazione)

Raggio di azione: Tocco

Durata: 1 turno per livello

Tempo di lancio: 6

Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo conferisce la completa invulnerabilità al fuoco normale (torce falò, ecc.) e una significativa resistenza all'esposizione di quello magico (soffio del drago, Mani Brucianti, Palla di Fuoco ecc.) assorbendo l'80% dei danni.

Scaccia Maledizione (Scongiorazione)

Raggio di azione: Tocco

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 6

Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Speciale



Il sacerdote che lancia questo incantesimo può eliminare una maledizione, sia che essa si trovi su un oggetto o una persona, sia che assuma la forma di una presenza malvagia o indesiderata. La magia non ha alcun effetto su scudi, armi o armature maledetti, benché permetta, ad esempio, ad un personaggio che indossa una corazzina maledetta di togliersela. Alcune maledizioni speciali non sono eliminabili con questo incantesimo, oppure possono essere contrastate solo da un sacerdote di alto livello.

Rimuovi Paralisi (Scongiorazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 6

Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Utilizzando questo incantesimo il sacerdote può liberare una creatura dagli effetti di qualsiasi tipo di paralisi o da magie a essa correlate (quali un tocco del ghoul o un incantesimo di blocco).

Pensiero Fisso (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote

Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 5

Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



La vittima di questo incantesimo deve effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi o subirne gli effetti, che la porteranno a vagare a casaccio, ad attaccare la persona più vicina o a rimanere ferma in uno stato confusionale.

Forza del Singolo (Alterazione)

Raggio di azione: Il sacerdote

Durata: 7 round

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: Raggio di 7,5 m

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo dà all'intero gruppo una Forza di 18/76. Se un membro del gruppo possiede una forza superiore (sia per cause naturali o per effetti magici), la sua forza viene abbassata a 18/76. L'incantesimo dura per un turno, poi la Forza di ognuno ritorna alla normalità.

INCANTESIMI DA SACERDOTE, LIVELLO QUATTRO

Attirare Animali I (Evocazione, Attrazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote

Durata: 5 turni

Tempo di lancio: 7

Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Nessuno



Con questo incantesimo il sacerdote attira un massimo di otto animali che possiedono fino a 4 dadi-vita e appartengono alla specie nominata durante l'attrazione. Questo incantesimo funziona sia negli interni che negli esterni. Si presenteranno solo gli animali che si trovano nel raggio di azione del sacerdote al momento dell'incantesimo.

Manto della Paura (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Il sacerdote

Durata: 3 round

Tempo di lancio: 6

Area d'effetto: Il sacerdote

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Questo incantesimo circonda la creatura bersagliata con un'area di paura in un raggio di 90 cm. Tutte le creature che entrano nel raggio d'azione del manto devono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi o fuggire in preda al panico per 2-16 round. L'aura non influenza le creature non morte.

Cura Ferite Gravi (Necromanzia)

Raggio di azione: Tocco

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 7

Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo rappresenta una versione più potente dell'incantesimo Cura Ferite Leggere. Semplicemente toccando una creatura, il sacerdote le cura 17 punti-ferita. Questo incantesimo non può guarire le creature non morte o extraplanari.

Armonia Difensiva (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Il sacerdote

Durata: 6 round

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: Raggio di 3 m

Tiro-salvezza: Nessuno



Armonia Difensiva fornisce un bonus difensivo alle creature su cui ha effetto, conferendo una coordinazione incantata ai loro attacchi e difese. Questo permette ad un gruppo di creature di agire come una singola unità per una battaglia o un incontro. L'effetto è sempre centrato sul sacerdote, ma l'incantesimo agisce su tutti quelli che si trovano nel raggio di 3 metri. Le creature incantate possono muoversi fuori dal raggio d'azione una volta che l'incantesimo è stato lanciato e beneficiare comunque dell'armonia. Per tutta la durata dell'incantesimo ogni creatura incantata ottiene un bonus di +4 alla Classe Armatura. Questo bonus dura per 6 round o finché non viene dissolto.

Libertà d'Azione (Scongiorazione)

Raggio di azione: Tocco

Durata: 1 turno per livello

Tempo di lancio: 7

Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Grazie a questo incantesimo, il destinatario diventa immune a tutti gli incantesimi che limitano i movimenti (Ragnatela, Unto, Lentezza ecc.) e nega gli effetti di paralisi e degli incantesimi di blocco.

Insetti Giganti (Alterazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote

Durata: 8 ore

Tempo di lancio: 7

Area d'effetto: 1-6 insetti

Tiro-salvezza: Nessuno



Con questo incantesimo il sacerdote può evocare alcuni piccoli insetti e quindi ingrandirli fino a proporzioni giganti, trasformandoli in spaventosi alleati. La forza e il tipo di insetto cambia a seconda del livello del sacerdote; più alto è il livello del sacerdote, più forti sono gli insetti evocati.

Dominio Mentale (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote

Durata: 3 round per livello

Tempo di lancio: 4

Area d'effetto: 1 Creatura

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Quando lanciato contro una creatura, questa deve effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi con una penalità di -2 per evitare che il sacerdote penetri nella sua mente. Gli effetti di questo incantesimo sono simili a quelli dell'incantesimo degli stregoni Dominio, con alcune piccole differenze. Innanzitutto, l'incantesimo non permette al sacerdote di accedere ai pensieri, alle memorie e agli organi sensoriali della vittima. Il sacerdote è semplicemente in grado di comandare il bersaglio per fargli eseguire certi compiti per tutta la durata dell'incantesimo.

Neutralizzare Veleni (Necromanzia)

Raggio di azione: Tocco

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 1

Area d'effetto: 1 creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo, se lanciato su una creatura avvelenata, neutralizza immediatamente il veleno e ripristina 10 punti-ferita persi.

Creare Fuoco (Alterazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 1 round
Tempo di lancio: 7 Area d'effetto: Quadrato con lato di 3,6 m
Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo crea un enorme fuoco nel punto indicato dal sacerdote, in grado di infliggere 1-4 danni da fuoco +1 danno per ogni livello del sacerdote a tutte le creature presenti all'interno dell'area d'effetto.

Protezione dal Male nel Raggio di 3 m (Scongiurazione)

Raggio di azione: Tocco Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 7 Area d'effetto: Raggio di 3 m
Tiro-salvezza: Nessuno



Quando questo incantesimo viene lanciato, tutte le creature nel raggio di 3 m vengono colpite dagli effetti dell'incantesimo Protezione dal Male, conferendo loro un bonus di +2 alla Classe Armatura, +2 ai tiri-salvezza e l'immunità agli incantesimi di charme.

Protezione dal Fulmine (Scongiurazione)

Raggio di azione: Tocco Durata: 5 round per livello
Tempo di lancio: 7 Area d'effetto: Creatura toccata
Tiro-salvezza: Nessuno



Quando l'incantesimo viene lanciato, esso conferisce una completa invulnerabilità agli attacchi basati sull'elettricità, come soffio del drago o attacchi magici come fulmine, scarica elettrica ecc.. La protezione dura fino al termine dell'incantesimo o finché non viene dissolta.

Recitare (Scongiurazione, Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Il sacerdote Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 7 Area d'effetto: Raggio di 18 m
Tiro-salvezza: Nessuno



Recitando un brano o un versetto sacro, il sacerdote invoca la benedizione della propria divinità su di sé e sui suoi alleati, e semina confusione e debolezza sui propri nemici. Gli alleati del sacerdote ottengono un bonus di +2 ai loro tiri per colpire e ai loro tiri-salvezza, mentre i suoi nemici ricevono una penalità di -2 agli stessi tiri. Questo incantesimo non annulla l'incantesimo Preghiera; i due incantesimi possono essere utilizzati assieme e gli effetti sono cumulativi.

Scarica Elettrostatica (Alterazione)

Raggio di azione: Il sacerdote Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 1 round Area d'effetto: Campo visivo del sacerdote
Tiro-salvezza: 1/2



Questo incantesimo è simile a Invocare il Fulmine tranne per il fatto che può essere utilizzato anche in luoghi chiusi. Permette al sacerdote di generare una scarica elettrostatica su qualunque creatura si trovi all'interno dell'area d'effetto, infliggendo 2-16 danni da elettricità, più 1-8 danni addizionali per ogni livello d'esperienza del sacerdote. L'energia elettrostatica si può scaricare una volta per turno, per tutta la durata dell'incantesimo.

INCANTESIMI DA SACERDOTE, LIVELLO CINQUE

Attirare Animali II (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 5 turni

Tempo di lancio: 8 Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Nessuno



Con questo incantesimo il sacerdote attira fino a un massimo di sei animali con 8 dadi-vita o meno. Solamente gli animali normali o giganti possono venire attirati, gli animali fantastici o i mostri non possono essere evocati attraverso questo incantesimo (niente chimere, draghi, gorgone, mantichore ecc.). Questo incantesimo funziona sia negli interni che negli esterni.

Forza del Campione (Alterazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 1 turno

Tempo di lancio: 2 Area d'effetto: 1 Creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Quando questo incantesimo viene lanciato, il sacerdote attinge efficacemente alla forza della sua divinità e presta tale forza al beneficiario, creando in effetti un campione. Il beneficiario ottiene Forza 20-23 per 1 turno. Al termine del lancio dell'incantesimo, il sacerdote rimane indebolito e subisce delle penalità ai propri tiri successivi.

Lo svantaggio di tutto questo è che il sacerdote deve concentrarsi sulla connessione tra il bersaglio e la propria divinità per tutta la durata dell'incantesimo, perdendo l'abilità di lanciare incantesimi durante questo intervallo. L'effetto dura per 1 turno oppure finché non viene dissolto.

Ordini Caotici (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 1 turno per livello

Tempo di lancio: 3 Area d'effetto: 1 Creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Ordini Caotici rende una creatura immune ai comandi magici. Suggestione, Charme, Dominio, Comando, Sonno, Confusione sono tutti incantesimi che rientrano in questa categoria. L'effetto dura fino al termine dell'incantesimo o finché non viene dissolto.

Cura Ferite Critiche (Necromanzia)

Raggio di azione: Tocco Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 8 Area d'effetto: 1 Creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo è una versione potenziata di Cura Ferite Leggere. Il sacerdote cura 27 danni alla creatura ferita. L'incantesimo non ha effetto sui non morti o sulle creature extraplanari.

Colonna di Fuoco (Apparizione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 8 Area d'effetto: Raggio di 1,5 m
Tiro-salvezza: 1/2



Questo incantesimo provoca la discesa di una colonna infuocata nel punto scelto dal sacerdote. Il bersaglio può tentare un tiro-salvezza contro incantesimi. Se lo fallisce la creatura subisce 6-48 danni da fuoco altrimenti le ferite vengono dimezzate.

Piaga degli Insetti (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 15 round
Tempo di lancio: 1 round Area d'effetto: Raggio di 7,5 m
Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo crea una densa nube formata da insetti che volano, saltellano e strisciano. E' impossibile lanciare incantesimi all'interno della nube. Tutte le creature colte al suo interno subiscono 1 danno per round e le creature dotate di 2 dadi-vita o meno fuggiranno automaticamente alla massima velocità in una direzione casuale. Le creature con 5 dadi-vita o meno effettuano un controllo del morale: se falliscono, fuggiranno come le altre.

Rianimare Morti (Necromanzia)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: Istantanea
Tempo di lancio: 1 round Area d'effetto: 1 creatura
Tiro-salvezza: Speciale



Con l'incantesimo Rianimare Morti il sacerdote può riportare in vita uno dei suoi compagni. Non è però possibile rianimare un elfo o un cadavere non intatto (se il personaggio è morto in un'esplosione è impossibile rianimarlo). Una volta rianimato il personaggio avrà 1 solo punto-ferita, il resto dovrà recuperarlo con incantesimi o con il riposo. Rianimare Morti non funziona su personaggi morti a causa di Incantesimi della Morte, Dito della Morte o Disintegrazione.

Ira Divina (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Il sacerdote Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 8 Area d'effetto: Raggio di 9 m
Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo ispira una sorta di follia divina negli alleati del sacerdote, migliorando le loro doti nel combattimento. Tutti gli alleati del sacerdote all'interno dell'area d'effetto guadagnano un bonus di +1 ai loro tiri per colpire e ai tiri-salvezza, oltre ad un bonus di 1-8 punti-ferita per tutta la durata dell'incantesimo (tali punti-ferita possono portare il beneficiario oltre il suo massimo). Tutte le creature del medesimo allineamento guadagnano un attacco extra per round e un bonus di +2 ai loro tiri per colpire, per infliggere danni e ai tiri-salvezza.

Rocce Aguzze (Alterazione, Incantamento)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 12 round
Tempo di lancio: 6 Area d'effetto: Raggio di 4,5 m
Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo modifica le rocce e le fa diventare lunghi spuntoni acuminati che tendono a mimetizzarsi con l'ambiente circostante. Ogni creatura che entra nell'area d'effetto subisce 2-8 danni ogni round.

INCANTESIMI DA SACERDOTE, LIVELLO SEI

Attirare Animali III (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 5 turni
Tempo di lancio: 9 Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno



Versione potenziata degli incantesimi di 4° e 5° livello, con questo incantesimo il sacerdote attira fino a un massimo di quattro animali con 16 dadi-vita o meno. Solamente gli animali normali o giganti possono venire attirati, gli animali fantastici o i mostri non possono essere evocati attraverso questo incantesimo (niente chimere, draghi, gorgone, manticores ecc.). Questo incantesimo funziona sia negli interni che negli esterni.

Evocare Elementale del Fuoco (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 1 turno per livello
Tempo di lancio: 1 round Area d'effetto: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno



Lanciando questo incantesimo, il sacerdote apre uno speciale portale connesso al Piano Elementale del Fuoco, evocando un elementale del fuoco che appare nelle immediate vicinanze. Vi è una probabilità del 65% che venga evocato un elementale da 12 dadi-vita, il 20% che appaia un elementale da 16 dadi-vita, il 10% che la creatura abbia 20 dadi-vita e il 5% che abbia 24 dadi-vita. L'elementale seguirà gli ordini del sacerdote, e quest'ultimo non deve rimanere concentrato sul suo controllo, pertanto potrà eseguire altre azioni mentre l'elementale incenerisce i suoi nemici. L'elementale rimane finché non viene distrutto, mandato via con un Dissolvi Magie o fino al termine dell'incantesimo.

Scudo di Entropia (Scongiazione)

Raggio di azione: Il sacerdote Durata: 1 round per livello
Tempo di lancio: 9 Area d'effetto: Il sacerdote
Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo circonda il sacerdote con un vortice caotico di energia che blocca o deflette la maggior parte degli attacchi. Ciò ha l'effetto di migliorare di 6 punti la Classe Armatura del sacerdote e di fornirgli il 50% di resistenza alla maggior parte delle forme di attacco: elettricità, fuoco, freddo e così via. Inoltre esso conferisce un bonus di +2 a tutti i tiri-salvezza del sacerdote e lo rende immune a tutti gli attacchi mediante proiettili.

Semi di Fuoco (Evocazione)

Raggio di azione: Tocco

Durata: 1 turno per livello

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: 1/2



Questo incantesimo crea 4 semi di fuoco che appaiono nell'inventario del sacerdote. I semi continueranno ad esistere fino al termine della durata dell'incantesimo. Durante questo tempo, se vengono scagliati contro un nemico esploderanno infliggendo 2-16 danni a tutti coloro che si trovano nell'area d'effetto. Le creature colpite direttamente non hanno diritto ad alcun tiro-salvezza, mentre quelle nei dintorni potranno effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi per dimezzare i danni.

Guarigione (Necromanzia)

Raggio di azione: Tocco

Durata: Permanente

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: Creatura toccata

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo potente incantesimo consente di eliminare ogni malattia e ferita della creatura curata. Guarisce completamente ogni tipo di malanno o cecità e cura tutti i danni causati da ferite o lesioni. Annulla la Regressione Mentale e cura le patologie psichiche anche indotte mediante incantesimi. Ovviamente, non protegge da infortuni successivi.

Sfera Bruciante di Sol (Evocazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 6

Area d'effetto: 1 Creatura

Tiro-salvezza: Speciale



Questo incantesimo permette al sacerdote di scagliare un lampo brillante e ustionante contro un bersaglio. Quando questo colpisce, esplose in un lampo di luce che infligge al bersaglio 6-36 danni da fuoco e lo acceca per 1-6 round se esso fallisce un tiro-salvezza contro incantesimi. Se il tiro-salvezza ha successo il bersaglio subisce solo la metà dei danni e non viene accecato. Le creature non morte sono particolarmente vulnerabili a tale incantesimo: esse subiscono danni raddoppiati e restano accecate per il doppio del tempo rispetto alle altre creature, anche se superano con successo il tiro-salvezza.

INCANTESIMI DA SACERDOTE, LIVELLO SETTE

Confusione (Incantamento/Charme)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote

Durata: 1 round per livello

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: Raggio di 6 m

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Questo incantesimo confonde le idee a 1-4 creature +1 creatura ogni 2 livelli del sacerdote, presenti all'interno dell'area d'effetto. Se le creature falliscono il loro tiro-salvezza contro incantesimi (con una penalità di -2), si allontaneranno, resteranno confuse o attaccheranno un'altra creatura a caso. .

Evocare Elementale della Terra (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 1 turno per livello

Tempo di lancio: 1 round Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Nessuno



Lanciando questo incantesimo, il sacerdote apre uno speciale portale connesso al Piano Elementale della Terra, evocando un elementale della terra che appare nelle immediate vicinanze. Vi è una probabilità del 65% che venga evocato un elementale da 12 dadi-vita, il 20% che appaia un elementale da 16 dadi-vita, il 10% che la creatura abbia 20 dadi-vita e infine il 5% che abbia 24 dadi-vita. L'elementale seguirà gli ordini del sacerdote, e quest'ultimo non deve rimanere concentrato sul suo controllo, pertanto potrà eseguire altre azioni mentre l'elementale incenerisce i suoi nemici. L'elementale rimane finché non viene distrutto, mandato via con un Dissolvi Magie o fino al termine dell'incantesimo.

Piaga Strisciante (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: 0 Durata: 4 round per livello

Tempo di lancio: 1 round Area d'effetto: Speciale

Tiro-salvezza: Nessuno



Piaga Strisciante richiama una massa di insetti che occupa un'area quadrata con lato di 6 m e che si sposta a comando per attaccare i nemici del sacerdote. Lo sciame è composto da insetti, aracnidi velenosi e miriapodi, ognuno dei quali infligge un danno e poi muore. In generale, lo sciame uccide qualsiasi creatura soggetta ai normali attacchi prima di essere distrutto esso stesso.

Tempesta di Fuoco (Apparizione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote Durata: 1 round

Tempo di lancio: 1 round Area d'effetto: Raggio di 7,5 m

Tiro-salvezza: 1/2



Quando viene lanciato questo incantesimo, l'area d'effetto si riempie di fiamme crepitanti, che infliggono 2-16 danni +1 danno per livello del sacerdote alle creature presenti all'interno dell'area d'effetto. Le creature possono effettuare un tiro-salvezza per dimezzare i danni.

Inviolabilità Sacra della Mente (Scongiurazione)

Raggio di azione: Il Sacerdote Durata: 1 turno per livello

Tempo di lancio: 1 round Area d'effetto: Il Sacerdote

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo rende immune la mente del sacerdote da ogni possibile influenza esterna. Charme, Comando, Confusione, Dominio, Paura, Regressione Mentale, Blocco, Sonno e qualsiasi attacco psionico diretto al sacerdote è destinato al fallimento finché l'incantesimo è in funzione.

Resurrezione (Necromanzia)

Raggio di azione: Tocco

Durata: Istantanea

Tempo di lancio: 1 round

Area d'effetto: 1 Creatura

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo è uno dei più potenti incantesimi sacerdotali, in grado di restituire la vita ai deceduti. Può riportare in vita un personaggio con il massimo dei suoi punti-ferita; il personaggio defunto deve appartenere al gruppo affinché l'incantesimo abbia effetto. Resurrezione non ha effetto su chi è stato ucciso da Incantesimo della Morte, Dito della Morte o Disintegrazione. Diversamente da Rianimare Morti, Resurrezione funzionerà con gli elfi.

Raggio di Sole (Apparizione,Alterazione)

Raggio di azione: Campo visivo del sacerdote

Durata: 2-5 round

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: Raggio di 1,5 m

Tiro-salvezza: Nessuno



Questo incantesimo permette al sacerdote di creare una luce abbagliante in un raggio di 1,5 metri. Tutte le creature all'interno dell'area d'effetto devono superare un tiro-salvezza contro incantesimi o rimanere accecate per 1-3 round. I non morti e le creature fungoidi colpiti dal raggio di sole subiscono 8-48 danni (la metà se effettuano un tiro-salvezza contro incantesimi) e ogni creatura non morta o fungoide entro 6 metri dall'area d'effetto del raggio di sole subisce 3-18 danni (un tiro-salvezza contro incantesimi effettuato con successo previene il danno).

Simbolo di Disperazione (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Tocco

Durata: 3-12 turni

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: Raggio di 18 m

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Tutte le creature presenti entro 18 metri dal Simbolo di Disperazione quando viene lanciato devono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. Se falliscono, rimarranno immobili, sopraffatte da sconforto e arrendevolezza. Non agiranno in alcun modo per difendersi dagli attacchi.

Simbolo di Dolore (Evocazione/Attrazione)

Raggio di azione: Tocco

Durata: 2-20 turni

Tempo di lancio: 3

Area d'effetto: Raggio di 18 m

Tiro-salvezza: Nega gli effetti



Tutte le creature presenti entro 18 metri dal Simbolo di Dolore quando viene lanciato devono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi. Se falliscono, sono colte da dolori lancinanti, che comportano una penalità di -4 ai loro tiri per colpire, di -2 alla Destrezza e un peggioramento di 2 punti alla Classe Armatura.

EQUIPAGGIARSI

La Pagina dell'Inventario e il modo in cui fornirsi di oggetti sono trattati nella sezione dell'Inventario della guida al gioco. (vedi le Tabelle 8a-b a pagina 118 per l'elenco dei bonus alla Classe Armatura).

CORAZZE



Corazza Completa: L'armatura migliore (e più pesante) che un guerriero possa comprare, sia per aspetto che per protezione fornita. E' composta di piastre perfettamente interconnesse e angolate in modo da deflettere le frecce e i colpi, e tutta la corazza è adorna di incisioni e dettagli in bassorilievo.



Corazza di Piastre: Una combinazione di maglie e placche metalliche che coprono le zone vitali come il busto, l'addome e l'inguine. Il peso viene distribuito su tutto il corpo e la corazza viene tenuta insieme da fibbie e lacci.



Corazza a Strisce: Un tipo di armatura in cui vengono applicate strisce metalliche su una corazza di cuoio o di maglia. E' una corazza resistente e relativamente poco cara, se confrontata con quella di piastre.



Corazza di Maglia: È fatta di anelli metallici intrecciati fra loro. Viene sempre indossata su una tunica di tessuto o di cuoio imbottita, per evitare irritazioni e per assorbire parte dell'impatto dei colpi.



Corazza di Cuoio Rinforzato: È una corazza di cuoio (non indurito) rinforzata con borchie metalliche molto ravvicinate.



Corazza di Cuoio: È fatta di cuoio indurito nell'olio bollente e poi modellato in modo tale da ottenere il pettorale e gli spillacci. Il resto della corazza è costituito da materiali più morbidi e flessibili.

SCUDI



Scudo Grande: Detto anche kite o scudo torre, è uno scudo enorme di metallo o di legno alto circa dal mento ai piedi di chi lo porta. Deve essere assicurato in modo fermo all'avambraccio e tenuto con sicurezza con la mano costantemente.



Scudo Medio: Si usa come lo scudo piccolo. Solitamente è di metallo, ha un diametro di 90-120 cm, e può avere qualsiasi forma, da rotondo a quadrato, fino ad avere la forma di un paio di ali di drago aperte. Il tipico scudo medievale consiste in un triangolo con una punta verso il basso.



Scudo Piccolo: Solitamente è tondo e si porta all'avambraccio, tenendolo con la mano. Grazie al suo peso ridotto, consente a chi lo porta di avere in mano anche altri oggetti, che non siano armi.



Buckler: I buckler sono versioni leggermente più piccole degli scudi piccoli.

INDUMENTI E GIOIELLI



Amuleti: Sono gioielli (talvolta magici) appesi a una catenina intorno al collo. Si può portare un solo amuleto per volta.



Stivali: Di solito sono fatti a mano dai calzolai. I più comuni hanno una forma standard, mentre quelli di qualità sono studiati appositamente per l'individuo che li indosserà.



Bracciali: Ampie bande di metallo o di cuoio fissate con lacci o fibbie all'avambraccio del personaggio.



Mantelli: Possono essere di qualunque forma e tessuto. I modelli più comuni consistono in un pezzo di stoffa circolare con un buco al centro in cui far passare la testa, oppure in una pezza di tessuto drappeggiata intorno al collo, e tenuta ferma da una catenella, da una spilla o da fermagli.



Guanti metallici: Sono guanti corazzati. Possono essere di cuoio, di piastre metalliche, oppure di maglia. Si presume che ogni corazza sia dotata di un paio di guanti metallici di tipo appropriato. I guanti magici sono solitamente più belli, più leggeri e più comodi da indossare.



Cinture: Sono simili a quelle per gli abiti, ma non servono a tenere su i pantaloni, ma per appendervi borse, foderi e cose simili.



Elmi: Gli elmi, di metallo o cuoio rinforzato, coprono la maggior parte della testa, tranne il viso e il collo. Proteggono dai colpi critici.



Collane: Sono gioielli ornamentali, solitamente in argento, oro o altri metalli preziosi, adorni di gemme. Vengono portati al collo, e possono essere di qualunque lunghezza.



Anelli: Si portano al dito e spesso sono incantati. Se ne può portare uno solo per mano.

ARMARSI

Vedere le Tabelle 6 e 7 a pagina 117 per l'elenco del costo delle armi, dei tipi, delle restrizioni, dei danni, dei fattori-velocità e delle dimensioni. Quelle che seguono sono le descrizioni approssimative delle armi da mischia, da lancio e delle munizioni che potete trovare giocando ad Icewind Dale:



Frecce: Le frecce da tiro, come dice anche il nome, sono fatte per arrivare lontano. Sono più leggere e di solito vengono usate per la caccia. Molte sono di frassino o betulla e sono lunghe circa 75-100 cm.



Spada bastarda: Conosciuta anche come spada a una mano e mezza, la spada bastarda deriva il nome dal fatto che è una via di mezzo tra una spada a due mani e una spada lunga. È affilata su entrambi i lati della lama e ha un'impugnatura molto lunga. La lunghezza complessiva media di una spada bastarda varia tra i 120 e i 150 cm.



Ascia da battaglia: La versione più comune consiste in un manico molto solido lungo circa 120 cm con una lama a un solo filo, a forma trapezoidale, montata su una estremità.



Quadrello: Il proiettile di una balestra, a prescindere dalle dimensioni della stessa.



Spada larga: Una spada da guerra molto pesante, con lama a doppio filo. Anche se è un po' più lenta di una spada lunga, tende a infliggere un danno maggiore.



Proiettile: Una pallina di argilla indurita o di piombo, che funge da munizione per la fionda.



Clava: La maggior parte consistono in randelli solidi e pesanti, più stretti all'impugnatura e più larghi all'altra estremità. Chiunque può raccogliere un buon bastone e usarlo per difendersi, ed è per questo che sono molto usati.



Balestra: Un arco montato perpendicolarmente a una barra di legno o metallo. Lancia i quadrelli.



Pugnale: Solitamente ha una lama appuntita e a doppio filo, al contrario dei coltelli, che hanno un solo filo e sono un po' più corti.



Dardo: Un'arma da lancio molto piccola che viene scagliata invece che essere lanciata con un arco o qualcosa di simile.



Mazzafrusto: Un'impugnatura di legno indurito attaccata a una verga metallica o di legno con punte chiodate o con una palla metallica chiodata. Tra l'impugnatura e l'estremità finale di solito c'è una catena.



Alabarda: Una grossa lama di ascia montata su un'asta lunga circa 180 cm. La lama è bilanciata all'altra estremità da un uncino, e sormontata da una lunga punta. Combina le caratteristiche di una lancia e di un'ascia.



Arco lungo: Un arco alto quasi quanto l'arciere, solitamente 180 cm circa. Ha una gittata maggiore rispetto all'arco corto. Gli archi lunghi compositi sono costruiti con più di un tipo di materiale; questo li rende più flessibili e ne aumenta la gittata.



Spada lunga: Di solito viene chiamata spada a doppio filo, spada da guerra, o spada militare. In molti casi ha il filo su un lato solo della lama. Non ne esiste un modello standard, e varia in lunghezza dai 90 ai 120 cm. In quest'ultimo caso, la lama senza guardia e impugnatura è lunga almeno 1 metro. Molte spade lunghe hanno lame a doppio filo e terminano con una punta ben affilata. Nonostante questo, la spada lunga è un'arma da taglio, non da punta.



Mazza: La mazza discende dalla clava in via diretta, e consiste in un randello di legno con un'estremità in pietra o metallo. A volte questa estremità è flangiata, altre volte ha chiodi metallici.



Morning Star: Consiste in un'impugnatura di legno con una guaina metallica che ne forma la cima. Di solito è lunga circa 120 cm. Alcune hanno estremità ovali, tonde o cilindriche, con borchie appuntite.



Bastone rinforzato: Un lungo bastone di circa 180-270 cm. Quelli di qualità sono di quercia e hanno le estremità ricoperte in metallo. Si usa con due mani.



Scimitarra: Una spada lunga e ricurva a filo singolo, creata per la cavalleria. I druidi possono usarla, ed è utile nel caso si venga scelti come tredicesimo guerriero da un gruppo di vichinghi.



Arco corto: La prima forma di arco. E' lungo circa 150 cm. Con gli anni, si è tentato di aumentarne la gittata. L'arco è diventato più lungo e flessibile, senza aumentare di dimensioni. Quando invece è accaduto, si è giunti all'arco lungo. Gli archi corti compositi sono fatti di più tipi di materiali. Questo li rende più flessibili e ne aumenta la gittata.



Spada corta: Il primo tipo di spada in assoluto. Ha una lama a doppio filo lunga circa 60 cm. L'estremità è appuntita, per poter essere usata anche come arma da punta.



Fionda: La versione più semplice consta di un pezzo di cuoio o di tessuto con una tasca per inserire il proiettile. Si tiene l'arma con entrambe le mani e la si fa girare intorno alla testa. Quando si è raggiunta la velocità massima, si scaglia il proiettile rilasciando una delle estremità del cuoio o del tessuto.



Lancia: Una delle prime armi usate dall'uomo, che risale all'era primitiva. Le prime erano semplici bastoni con un'estremità appuntita. Quando l'uomo scoprì il metallo, le punte di lancia vennero fatte di ferro e acciaio.



Accetta: La lama dell'ascia ha una punta di metallo affilata, bilanciata da un uncino altrettanto appuntito. L'impugnatura è corta e parimenti appuntita, e la testa dell'ascia può avere borchie e spuntoni.



Pugnale da lancio: Simile a un pugnale, ma ben bilanciato per poter essere lanciato.



Spada a due mani: Deriva dalla spada lunga. La lama arriva ad almeno 180 cm e l'impugnatura è molto più grande. Per usarla sono assolutamente necessarie due mani.



Martello da guerra: Un bastone di legno o di metallo con una testa metallica. Questa di solito consiste in un cubo, un cilindro o un cuneo con una faccia piatta o leggermente arrotondata. Questo tipo di testa rende l'arma perfetta per essere vorticata e per distruggere ogni tipo di armatura.

OGGETTI MAGICI E TESORI

Il gruppo troverà moltissimo oro nel corso delle avventure, ma ci saranno anche molti altri tesori da cui non vorrete separarvi o che non vorrete vendere, soprattutto gli oggetti magici. Sono importantissimi. Con essi, i personaggi ottengono bonus in combattimento, lanciano incantesimi con una sola parola, resistono al più terribile degli incendi, e compiono gesti che altrimenti sarebbero impossibili. Tuttavia, non ogni oggetto magico è benefico. Alcuni sono maledetti, a causa di un incantamento errato o della deliberata malvagità di un mago malvagio o in cerca di vendetta.

Gli oggetti magici non identificati sono di colore blu; gli oggetti che non possono essere usati dal personaggio che li possiede sono rossi.

Armi magiche: Esiste una versione magica di quasi ogni tipo di arma normale. Le più comuni sono le spade e i pugnali. Solitamente un'arma magica conferisce un bonus di +1 o maggiore, aumentando la possibilità che il personaggio riesca a colpire o infligga dei danni. Che siano solo più veloci negli attacchi, o più affilate dell'acciaio normale, le armi magiche sono molto migliori anche di quelle di ottima fattura, ma non magiche. Rarissime armi hanno poteri ancora più grandi.

Quando si trova un'arma magica, solitamente non se ne conosce le proprietà. Le si deve apprendere attraverso l'uso di incantesimi e con un po' di ricerca. Gli incantesimi di identificazione e le conoscenze del personaggio possono fornire informazioni sulle proprietà dell'arma trovata.

Armature magiche: Sono il perfetto complemento alle armi magiche. Danno un bonus di +1 o maggiore alla Classe Armatura, perché sono più resistenti e di miglior fattura rispetto alle normali corazze. Inoltre, forniscono un certo grado di protezione aggiuntiva contro gli attacchi che non verrebbero fermati dalle armature normali. Una corazza di maglia +1, per esempio, migliora i tiri-salvezza contro attacchi magici di 1 punto. In alcuni rari casi, le armature possono avere anche poteri arcani. Anche se solitamente le armature di questo genere sono di ottima fattura e con bellissime incisioni, i personaggi possono scoprirne i poteri magici solo con gli stessi metodi usati per scoprire quelli delle armi magiche.



Oli e pozioni: Gli oli e le pozioni magiche si trovano facilmente, ma sono difficilmente identificabili. Sono contenuti in bottigliette, ampolle, fiasche o fiale e emanano una visibile aura magica. Può capitare che sia evidente la funzione di base di una pozione, ma se questa dona beneficio o meno lo si scopre solo dopo averla bevuta. I risultati sono vari: chi beve può scoprire di poter resistere a grandi caldi o al freddo più gelido, può vedere le sue ferite più gravi rimarginarsi, o affrontare impavido i più grandi pericoli. Ma potrebbe anche morire istantaneamente, per via di un potentissimo veleno.



Pergamene: Sono utilissime e richiestissime da chi lancia incantesimi. Leggendo l'incantamento scritto sulle pergamene, il sacerdote o lo stregone può lanciare istantaneamente l'incantesimo, senza necessità di memorizzarlo. Alcune pergamene possono essere usate da tutti i personaggi, e forniscono protezioni speciali ma temporanee contro vari pericoli: creature malvagie, licanthropi, creature extraplanari ecc. Altre pergamene sono maledette, e l'effetto ha inizio quando vengono usate. L'unico modo per sapere cosa contiene una pergamena è identificarne il contenuto. Gli stregoni possono usare le pergamene per maghi anche per scrivere nuovi incantesimi nel loro libro di magia. Questa opzione appare scritta nella pagina di informazione sull'oggetto.



Anelli: Gli anelli magici possono essere usati da molte classi e conferiscono un'enorme quantità di poteri diversi. Come ogni oggetto magico, alcuni possono danneggiare i personaggi. Gli anelli maledetti si possono togliere solo con l'aiuto degli incantesimi.



Bacchette, Verghe e Bastoni: Sono forse gli oggetti magici più potenti. Le bacchette solitamente vengono usate dagli stregoni, e permettono loro di lanciare potenti incantesimi con un solo gesto della mano. I bastoni possono essere usati sia dagli stregoni che dai sacerdoti. Possono essere molto potenti, tanto da far impallidire anche il potenziale di una bacchetta. Le verghe sono le più rare, e ne possiedono solo i più potenti stregoni e i grandi signori. Bacchette, bastoni e verghe non hanno un potere illimitato, però: ogni uso fa calare leggermente la magia che contengono, fino ad esaurirla.



Oggetti vari: È in questi oggetti che si cela la grande varietà insita negli oggetti magici. Ognuno possiede un qualche potere unico. Ci sono cinture che conferiscono forza straordinaria, cappelli che migliorano l'aspetto del personaggio, rari tomi che innalzano le caratteristiche, e molto altro ancora.

OGGETTI ARCANI

Sono solito catalogare alcuni dei rari oggetti magici che si dice siano stati visti nelle regioni di Kuldahar e Easthaven. Anche se molte armi adornano le pareti del Tempio di Tempus, ce ne sono altre di cui si conoscono solo le leggende. Dopo una fitta corrispondenza con un negoziante di Kuldahar, un uomo di nome Gerth, mi sono trovato a riordinare un'enorme lista di reliquie storiche che si dice siano disperse da qualche parte in questa zona.

Amuleto della Barriera

Vennero incantati da Celemon di Calimport nel 727 CV, e si dice che uno di questi sia stato portato tra le montagne del Dorso del Mondo da un elfo mago-guerriero di nome Pelan Rainwind, intorno all'840 CV. Si dice che l'amuleto renda chi lo porta immune a molti attacchi fisici e magici, ma non è ben chiaro come funzioni esattamente. Si dice anche che Celemon avesse una speciale formula per creare questi amuleti, ma che sia stata perduta per sempre quando un rivale geloso lo uccise e tentò di copiare la procedura. Non avendo lo stesso talento di Celemon (e non riuscendo a comprenderne la calligrafia), il rivale morì nel tentativo di creare gli amuleti, e distrusse anche tutto il laboratorio.

“Latore di Sofferenza”

Sto ancora cercando quest'arma, anche solo per testimoniare di persona il potenziale della magia degli orchetti, e per capire fino a che punto i servitori del dio Grummsh possono arrivare per compiacerlo. Ci sono varie descrizioni del Latore di Sofferenza: l'asta è di ferro meteorico, lavorato in forma di femore di elfo, e ricoperto di pelle di elfo conciata. Dopo essere stato consacrato dai sacerdoti degli orchetti, il Latore venne portato in battaglia dall'alto sacerdote della Legione delle Ossa, fino a quando egli cadde alla guida del suo popolo, in una battaglia contro le schiere elfiche, guidate dalla Mano dei Seldarine. Si dice che i poteri di questo mazzafrusto siano enormi, e che possa ridurre in briciole le ossa di un gigante e instillare paura in ogni creatura colpita.

La Lancia della Cenere Bianca

Una lancia da caccia, usata dai sacerdoti di Malar nelle loro Alte Battute di Caccia che preparano sanguinarie celebrazioni. La punta, di metallo nero, è uncinata, l'asta è stata intagliata in un unico pezzo di frassino. Si dice che quando il colpo va a segno, gli uncini germogliano, squarciando le carni del nemico e straziandone il corpo. La lancia venne perduta durante una caccia a Bosco Ammantato circa dodici anni fa, ma Gerth di Kuldahar sostiene che un capo carovana ha detto di aver visto una lancia identica nelle mani di alcuni umanoidi del nord. Non si sa come sia arrivata fino alle montagne del Dorso del Mondo.

“Vertebra”

Quest'arma infima quasi non vale l'acciaio di cui è fatta, ma deve essere ritrovata per il bene della chiesa e, se possibile, distrutta. Apparentemente deriva il suo nome dalla predilezione del proprietario nell'affondarla nelle schiene dei nemici, e la punta di questo lungo stiletto è stata incantata apposta per penetrare la protezione delle armature come se fossero abiti. Si dice che l'assassino Beledor di Calimport l'abbia usata contro dozzine di vittime, prima di venire avvelenato da un servitore corrotto, al servizio dei suoi nemici. Chi usa un'arma da codardo, merita una morte degna di un codardo.

Armatura del Cigno Nero

Una corazza affascinante, una vera opera d'arte creata da nani e elfi. Non solo si dice che protegga chi la indossa da molti tipi di attacchi, compresi il fuoco e il freddo, l'acido e l'elettricità, ma anche che conferisca grandi doti di comando. Pare che l'ultimo ad averla portata sia stato un generale elfico della Mano Mozzata, e che sia andata perduta quando gli orchetti saccheggiarono la regione decine di anni fa. Un recente comunicato di uno dei divinatori di Waterdeep, però, mi assicura che è stata ritrovata, ma che è nelle mani di un guerriero malvagio che vive nel Dorso del Mondo. Se ne avrà l'opportunità, dovrò tentare di ritrovarla e riprenderla.

- Everard, Prete-guerriero di Tempus.

TABELLA

TABELLA 1: PUNTEGGI DI CARATTERISTICA DEL PERSONAGGIO

TABELLA 1A: PUNTEGGI DI CARATTERISTICA DEL PERSONAGGIO

Valore	FORZA				DESTREZZA		COSTITUZIONE
	Modif. colpire	Modif. danno	Levata max.	Sfondare % Modif. Armi da lancio	Modif. reazione	Modif. CA	Modif. Pf
3	-3	-1	5	3	-3	+4	-2
4	-2	-1	15	4	-2	+3	-1
5	-2	-1	15	4	-1	+2	-1
6	-1	0	30	6	0	+1	-1
7	-1	0	30	6	0	0	0
8	0	0	50	8	0	0	0
9	0	0	50	8	0	0	0 0
10	0	0	70	10	0	0	0
11	0	0	70	10	0	0	0
12	0	0	90	12	0	0	0
13	0	0	90	12	0	0	0
14	0	0	120	14	0	0	0
15	0	0	120	14	0	-1	+1
16	0	+1	150	16	+1	-2	+2
17	+1	+1	170	18	+2	-3	+2(+3)
18	+1	+2	200	20	+2	-4	+2(+4)
18/01-50	+1	+3	220	25	-	-	-
18/51-75	+2	+3	250	30	-	-	-
18/76-90	+2	+4	280	35	-	-	-
18/91-99	+2	+5	320	40	-	-	-
18/00	+3	+6	400	45	-	-	-
19	+3	+7	500	50	+3	-4	+2(+5)
20	+3	+8	600	55	+3	-4	+2(+5)
21	+4	+9	700	60	+4	-5	+2(+6)
22	+4	+10	800	65	+4	-5	+2(+6)
23	+5	+11	1000	70	+4	-5	+2(+6)
24	+6	+12	1200	75	+5	-6	+2(+7)
25	+7	+14	1600	80	+5	-6	+2(+7)

Forza

Modificatore al colpire: Si aggiunge o si sottrae dal tiro per colpire durante il combattimento. Se il numero è positivo è più facile colpire il nemico.

Modificatore al danno: Si aggiunge o si sottrae al danno inflitto da un colpo andato a segno.

Levata massima: Il peso trasportabile dal personaggio senza che egli risulti ingombrato.

Sfondare %: La probabilità che il personaggio riesca a sfondare una porta chiusa a chiave o un baule.

Destrezza

Modificatore reazioni: Modifica il tiro per stabilire se il personaggio viene sorpreso. Maggiore è il modificatore positivo, meno facilmente il personaggio verrà sorpreso.

Modificatore armi da lancio: Si aggiunge o si sottrae dal tiro per colpire quando si usano armi da lancio. Un numero positivo indica che è più facile colpire il bersaglio.

Modificatore CA: Si aggiunge o si sottrae alla CA del personaggio. Poiché è preferibile una CA bassa, sono preferibili anche i modificatori bassi o negativi.

Costituzione

Modificatore pf: Si aggiunge al tiro per i punti-ferita che il personaggio esegue ogni volta che sale di livello, o all'inizio del gioco. I numeri tra parentesi si riferiscono solo ai combattenti.

TABELLA 1B: PUNTEGGI DI CARATTERISTICA DEL PERSONAGGIO

Valore	INTELLIGENZA				SAGGEZZA			CARISMA
	Livello dell'Incantesimo	% di imparare l'incantesimo	Max. incantesimi/ livello	Bonus Conoscenza	Incant. Bonus	Probabil. Fallim	Bonus Conoscenza	Modif. Reazione
3	-	-	-	-20	-	50	-20	-5
4	-	-	-	-20	-	45	-20	-4
5	-	-	-	-20	-	40	-20	-3
6	-	-	-	-20	-	35	-20	-2
7	-	-	-	-10	-	30	-10	-1
8	-	-	-	-10	-	25	-10	0
9	4°	35	6	-10	0	20	-10	0
10	5°	40	7	0	0	15	0	0
11	5°	45	7	0	0	10	0	0
12	6°	50	7	0	0	5	0	0
13	6°	55	9	0	1°	0	0	+1
14	7°	60	9	0	1°	0	0	+2
15	7°	65	11	+3	2°	0	+3	+3
16	8°	70	11	+5	2°	0	+5	+4
17	8°	75	14	+7	3°	0	+7	+4
18	9°	85	18	+10	4°	0	+10	+5
19	9°	95	tutti	+12	1°,4°	0	+12	+8
20	9°	96	tutti	+15	2°,4°	0	+15	+9
21	9°	97	tutti	+20	3°,5°	0	+20	+10
22	9°	98	tutti	+25	4°,5°	0	+25	+11
23	9°	99	tutti	+30	5°,5°	0	+30	+12
24	9°	100	tutti	+35	6°,6°	0	+35	+13
25	9°	100	tutti	+40	6°,7°	0	+40	+14

Intelligenza

Livello dell'incantesimo: Il livello massimo degli incantesimi che uno stregone con questa intelligenza può arrivare a comprendere e a utilizzare.

% di imparare l'incantesimo: La probabilità che uno stregone impari un incantesimo e lo aggiunga al suo libro di magia. Rappresenta anche la possibilità di lanciare con successo un incantesimo usando una pergamena. Per ogni livello di incantesimo più alto di quelli intelligibili dallo stregone, egli ha una penalità di -10%. Per esempio, uno stregone che può lanciare incantesimi di 3° livello ha una penalità di -20% se tenta di usare una pergamena con un incantesimo di 5° livello.

Max. Incantesimi/livello: Il numero massimo di incantesimi di uno stesso livello che lo stregone può avere nel suo libro di magia. Ad esempio, uno stregone di 3° livello con Intelligenza 16 può imparare al massimo 11 incantesimi di 1° livello e 11 incantesimi di 2° livello.

Bonus conoscenza: : Si somma al punteggio di Conoscenza del personaggio. Si cumula con i bonus dovuti ad alta Saggezza.

Saggezza

Modif. Difesa magia: Si applica ai tiri-salvezza contro incantesimi mentali.

Incantesimi bonus: Il numero di incantesimi aggiuntivi che un sacerdote riceve per via della Saggezza eccezionale. Si cumulano tra loro: un sacerdote con Saggezza 17 ha 2 incantesimi bonus di 1° livello, 2 di 2° e uno di 3°, che si aggiungono a quelli normalmente lanciabili. Questi incantesimi sono disponibili solo quando il personaggio è in grado di lanciare incantesimi del livello appropriato. I paladini e i ranger non guadagnano questi incantesimi aggiuntivi: il bonus è solo per i sacerdoti.

Probabilità di fallimento: La probabilità che l'incantesimo lanciato da un sacerdote o da un druido non riesca.

Bonus conoscenza: Si aggiunge al valore di conoscenza del personaggio. Si somma col bonus dovuto ad alta Intelligenza.

Carisma

Modificatore reazione: La penalità o il bonus del personaggio, che serve quando tratta con PNG o creature senzienti. Il computer genera per ogni incontro un valore di reazione compreso tra 8 e 12, e poi applica il modificatore. Il risultato indica la reazione della creatura al personaggio:

1-7:	Ostile
8-14:	Neutrale
15-20:	Amichevole

TABELLA 2: MODIFICATORI ALLE ABILITÀ DA LADRO

Razza	Destrezza	Svuotare Tasche (15)*	Scassinare Serrature (10)*	Scoprire Trappole(5)*	Furtività (10)* (Muov. silenz./ Nasc. nelle Ombre)
Nano		-	+10	+15	-
Elfo		+5	-5	-	+10
Gnomo		-	+5	-10	+5
Mezzelfo		+10	-	-	+5
Halfing		+5	+5	+5	+15
	9	-15	-10	-10	-20
	10	-10	-5	-10	-15
	11	-5	-	-5	-10
	12	-	-	-	-5
	13-15	-	-	-	-
	16	-	+5	-	-
	17	+5	+10	-	+5
	18	+10	+15	+5	+10
	19	+15	+20	+10	+15
	20	+20	+25	+15	+18
	21	+25	+30	+20	+20
	22	+30	+35	+25	+23
	23	+35	+40	+30	+25
	24	+40	+45	+35	+30
	25	+45	+50	+40	+35

• I numeri tra parentesi indicano l'abilità di base di un ladro di 1° livello prima di applicare i modificatori razziali e per la destrezza.

TABELLA 3: PUNTI-ESPERIENZA

3A. COMBATTENTI

Livello	Guerriero	Paladino/Ranger	Dadi-vita(1-10)*
1	0	0	1
2	2.000	2.250	2
3	4.000	4.500	3
4	8.000	9.000	4
5	16.000	18.000	5
6	32.000	36.000	6
7	64.000	75.000	7
8	125.000	150.000	8
9	250.000	300.000	9
10	500.000	600.000	9+3
11	750.000	900.000	9+6
12	1.000.000	1.200.000	9+9
13	1.250.000	1.500.000	9+12
14	1.500.000	1.800.000	9+13
15	1.750.000	-	9+14

* Per ogni livello successivo al 9°, i guerrieri, i ranger e i paladini guadagnano solo 3 pf per livello. Non si applicano più i bonus per un alto punteggio di Costituzione.

3B. VAGABONDI

Livello	Ladro/Bardo	Dadi-vita (1-6)*
1	0	1
2	1.250	2
3	2.500	3
4	5.000	4
5	10.000	5
6	20.000	6
7	40.000	7
8	70.000	8
9	110.000	9
10	160.000	10
11	220.000	10+2
12	440.000	10+4
13	660.000	10+6
14	880.000	10+8
15	1.100.000	10+10
16	1.320.000	10+12
17	1.540.000	10+14
18	1.760.000	10+16

* Per ogni livello oltre il 9°, i sacerdoti e i druidi guadagnano solo 2 pf a livello. Non si applicano più i bonus dovuti per un alto punteggio di Costituzione.

3C. SACERDOTI

3D. STREGONI

Livello	Chicrico	Druido	Dadi-vita (1-8)*
1	0	0	1
2	1.500	2.000	2
3	3.000	4.000	3
4	6.000	7.500	4
5	13.000	12.500	5
6	27.500	20.000	6
7	55.000	35.000	7
8	110.000	60.000	8
9	225.000	90.000	9
10	450.000	125.000	9+2
11	675.000	200.000	9+4
12	900.000	300.000	9+6
13	1.125.000	750.000	9+8
14	1.350.000	1.500.000	9+10
15	1.575.000	-	9+12
16	1.800.000	-	9+14

* Per ogni livello oltre il 9°, i sacerdoti e i druidi guadagnano solo 2 pf a livello. Non si applicano più i bonus dovuti per un alto punteggio di Costituzione.

Livello	Mago	Dadi-vita (1-4) [§]
1	0	1
2	2.500	2
3	5.000	3
4	10.000	4
5	20.000	5
6	40.000	6
7	60.000	7
8	90.000	8
9	135.000	9
10	250.000	10
11	375.000	10+1
12	750.000	10+2
13	1.125.000	10+3
14	1.500.000	10+4

• Per ogni livello oltre il 9°, gli stregoni guadagnano solo 1 pf per livello. Non si applicano più i bonus dovuti per un alto punteggio di Costituzione.

TABELLA 4: I COLORI DELLA MAGIA

Specialista	Scuola	Colore dell'effetto magico	Scuola Opposta*
Alteratore	Alterazione	Verde Scuro	Scongurazione, Necromanzia
Divinatore	Divinazione	Blu	Evocazione/Attrazione
Evocatore	Evocazione/Attrazione	Bianco-verde	Divinazione
Illusionista	Illusione	Viola	Necromanzia
Incantatore	Incantamento/Charme	Verde chiaro	Invocazione
Invocatore	Invocazione	Rosa	Incantamento/Charme e Evocazione/Attrazione
Necromante	Necromanzia	Giallo	Illusione
Sconguratore	Scongurazione	Arancione	Alterazione

* Per scuole opposte si intendono quelle scuole da cui i maghi specialisti non possono attingere incantesimi.

TABELLA 5: PROGRESSIONE DEGLI INCANTESIMI

5A: PALADINI

Livello	Livello di Lancio*	1	2	3	4	5	6	7
9	1	1	-	-	-	-	-	-
10	2	2	-	-	-	-	-	-
11	3	2	1	-	-	-	-	-
12	4	2	2	-	-	-	-	-
13	5	2	2	1	-	-	-	-
14	6	3	2	1	-	-	-	-

* Questo numero rappresenta il livello a cui si considera essere arrivato il Paladino, ai soli fini dell'incantesimo.

5B: RANGER

Livello	Livello di Lancio*	1	2	3	4	5	6	7
8	1	1	-	-	-	-	-	-
9	2	2	-	-	-	-	-	-
10	3	2	1	-	-	-	-	-
11	4	2	2	-	-	-	-	-
12	5	2	2	1	-	-	-	-
13	6	3	2	1	-	-	-	-
14	7	3	2	2	-	-	-	-

* Questo numero rappresenta il livello a cui si considera essere arrivato il Ranger, ai soli fini dell'incantesimo.

5C: STREGONE

Livello	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	3	2	2	-	-	-	-
11	4	4	4	3	3	-	-	-	-
12	4	4	4	4	4	1	-	-	-
13	5	5	5	4	4	2	-	-	-
14	5	5	5	4	4	2	1	-	-

Nota: Gli Stregoni Specialisti hanno un incantesimo aggiuntivo per livello, ma non possono imparare incantesimi dalle scuole opposte alla loro (vedi la descrizione degli incantesimi e la Tabella 4 relativa alle scuole opposte).

5D: SACERDOTE/DRUIDO

Livello	1	2	3	4	5	6°	7**
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-	-
8	3	3	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	4	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1	-
12	6	5	5	3	2	2	-
13	6	6	6	4	2	2	-
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1

Nota: I Sacerdoti con un alto punteggio di Saggiezza hanno incantesimi bonus ad ogni livello (vedi Tabella 1, Saggiezza).
 *Utilizzabile da Sacerdoti con Saggiezza 17 o maggiore.
 ** Utilizzabile da Sacerdoti con Saggiezza 18 o maggiore.

5E: BARDO

Livello	1	2	3	4	5	6
1	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-
5	3	1	-	-	-	-
6	3	2	-	-	-	-
7	3	2	1	-	-	-
8	3	3	1	-	-	-
9	3	3	2	-	-	-
10	3	3	2	1	-	-
11	3	3	3	1	-	-
12	3	3	3	2	-	-
13	3	3	3	2	1	-
14	3	3	3	3	1	-
15	3	3	3	3	2	-
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2

TABELLA 6: ARMI DA MISCHIA

Arma	1 o 2 mani	Tipo ¹	Fattore-velocità ³	Danno	Utilizzabile da ²
Alabarda	2	p ^t	9	1-10	G,R,P,B
Ascia da battaglia	1	t	7	1-8	G,R,P,B
Ascia da lancio	1	t	4	1-6	G,R,P,B
Bastone rinforzato	2	c	4	1-6	G,R,P,V,B,C,D
Clava	1	c	4	1-6	G,R,P,V,B,C,D
Dardo	1	p	2	1-3	G,R,P,M,V,B,D
Freccia	-	p	-	1-6	-
Lancia	2	p	6	1-6	G,R,P,B,D
Martello da guerra	1	c	4	1-4+1	G,R,P,B
Mazza	1	c	7	1-6+1	G,R,P,B,C
Mazzafrusto	1	c	7	1-6+1	G,R,P,B,C
Morning star	1	c	7	2-8	G,R,P,B,C
Proiettile per fionda	1	c	-	1-4+1	-
Pugnale/Pugn. da lancio	1	p	2	1-4	G,R,P,V,B,M,D
Quadrello	-	p	-	1-10	-
Scimitarra	1	t	5	1-8	G, R, P, D, V, B
Spada a due mani	2	t	10	1-10	G,R,P,B
Spada bastarda	1	t	8	2-8	G,R,P,B
Spada corta	1	p	3	1-6	G,R,P,V,B
Spada lunga	1	t	5	1-8	G,R,P,V,B

¹ t = Taglio, p = Punta, c = Contendente

² Guerriero, Ranger, Paladino, Chierico, Druido, Vagabondo, Bardo, Mago

³ Vedi Tabella 7 per informazioni sulle armi da lancio.

TABELLA 7: ARMI DA LANCIO

Arma	1 o 2 mani	FF ¹	Fattore-velocità	Bonus al colpire	Bonus al Danno	Utilizzabile da ²
Arco corto	2	2	6	-	-	G,R,P,V,B
Arco lungo	2	2	8	+1	-	G,R,P,B
Arco lungo composito	2	2	7	+1	+2	G,R,P
Ascia da lancio	1	1	4	-	-	G,R,P
Balestra leggera	2	1	7	-	-	G,R,P,B
Balestra pesante	2	1	10	-	+2	G,R,P,B
Dardi	1	3	2	-	-	G,R,P,V,B,M,D
Fionda	1	1	6	-	-	G,R,P,V,B,C,D,M
Pugnale/Pugnale da lancio	1	2	2	-	-	G,R,P,M,B,V

¹ FF significa Fattore-Fuoco. Indica il numero di volte che si può usare l'arma all'interno dello stesso round di combattimento.

² Guerriero, Ranger, Paladino, Chierico, Druido, Vagabondo, Bardo, Mago

TABELLA 8: ARMATURE

8A: TIPI DI ARMATURA

Armatura	Classe Armatura	Utilizzabile da
Buckler	(-1 al modificatore)*	G,R,P,V,B,C,D
Scudo piccolo	(-1 al modificatore)*	G,R,P,C
Scudo medio	(-1 al modificatore)*	G,R,P,C
Scudo grande	(-1 al modificatore)*	G,R,P,C
Corazza di cuoio	8	G,R,P,V,B,C,D
Corazza di cuoio borchiate	7	G,R,P,V,B,C,D
Corazza di maglia	5	G,R,P,B,C
Corazza a strisce	4	G,R,P,C
Corazza di piastre	3	G,R,P,C
Corazza completa	1	G,R,P,C

Alcuni scudi sono più pesanti di altri e offrono una protezione migliore. Ecco gli effetti degli scudi nel gioco:

Buckler: fornisce un -1 alla Classe Armatura, ma non protegge dalle armi da punta o da lancio.

Scudo piccolo: fornisce un -1 alla Classe Armatura, ma non protegge dalle armi da lancio.

Scudo medio: fornisce un -1 alla Classe Armatura.

Scudo grande: fornisce un -1 alla Classe Armatura e un -2 contro le armi da lancio.

8B: ARMATURE CONTRO TIPI DI ARMA

Armatura	Taglio	Punta	Contendente
Corazza di cuoio	0	+2	0
Corazza di cuoio borchiate	-2	-1	0
Corazza di maglia	-2	0	+2
Corazza a strisce	0	-1	-2
Corazza di piastre	-3	0	0
Corazza completa	-4	-3	0

RICONOSCIMENTI

PRODUZIONE

Direttore della Divisione
Feargus Urquhart
Produttore
Chris Parker
Produttore Associato
Darren Monahan
Direttore della Produzione
Benson
Direttore Aggiunto della Produzione
Doug Avery

PROGRAMMAZIONE

Programmatori
David Ray
Richard Finegan
Tom French
Jake Devore
Programmazione aggiuntiva di
Michael Bernstein
Darren Monahan
Jim Gardner
Tecnologia di compressione video e audio
Paul Edelstein

DISEGNI

Disegnatori
Aaron Brown
Pete Melhuizen
Dennis Presnell
Derek Johnson
Jason Manley
Kevin Llewellyn
Tim Donley
Eric Campanella
Aaron Meyers
Brian Menze
Stone Perales
Kelly Wine
John Dickenson
Mike McCarthy
Justin Sweet
Vance Kovacs
Disegni Aggiuntivi di
Mike Sherak

DESIGN

Designer
Steve Bokkes
J.E. Sawyer
John Deiley
Reg Arnedo
Matt Norton
Scott Warner
Chris Avellone

Designer Tecnici

Dave Hendee
Jason G. Suinn
Scott Everts
Primo Pulanco
Kihan Pak
Chris Avellone
Fred Hatch

AUDIO

Supervisione del suono
Charles Deenen
Craig Duman
Design del suono
Charles Deenen
Gene Semel
David Farmer
Paul Menichini
Ann Scibelli (EFX Post)
Brian Celano (SoundeluxShowworks)
Adam Levenson
Al Nelson
Musiche di
Jeremy Soule
Elaborazione del suono
Rick Jackson
Inciso da
Craig Duman
Frank Szick
Supervisione del doppiaggio
Chris Borders
Direttore e Responsabile dei Doppiatori
Julie Morgavi
Jamie Thomason
Voci
Jim Cummings (Arundel)
John Kassir (Belhifet)
Tara Strong (Child Yxunomei)
Gregg Berger (Everard)
Tony Jay (Kresselack)
Michael Bell (Larrel)
David Ogden Stiers (Narrator)
John Kassir (Poquelin)
Tara Strong (Yxunomei)
Voci Aggiuntive
Kath Soucie
Jeannie Elias
Russi Taylor
Tress MacNelle
Tara Strong
Patrick Fraley
Michael Bell
Tony Jay
S. Scott Bullock
John Kassir
Roger Bumpass

Elaborazione del suono

Stephen Miller
JP Walton
Direttore del suono
Charles Deenen
Responsabile del suono
Gloria Soto

FILMATI

Messaggio di ri-registrazione
Charles Deenen
Mixato alla Interplay Entertainment Inc.



Servizi video di

Dan Williams
Bill Stoudt
Dave Cravens

DISTRIBUZIONE

Direttore della Distribuzione Internazionale
Tom Decker
Responsabile della Distribuzione
Fred Hatch
Responsabile Prodotto Italia
Lorenzo Ferrari Ardolini
Halifax Spa
TRADUZIONE A CURA DI
25 Edition S.r.l.
Responsabile Localizzazione
Emanuele Rastelli
25 Edition S.r.l.
Supervisione Localizzazione
Massimo Bianchini
Traduttori
Luca Cattini
Andrea Barattini
Dante Renzi
Enrico Bedocchi
Claudia Resta
Chiara Montosi
Luca Tolomelli
Marco Mengoli
Roberto Petrillo
Mercedes Panzeca
Responsabile registrazione audio italiana:
Luca Artoni
Project Synthesis S.r.l.

CONTROLLO DI QUALITÀ

Direzione del Controllo di Qualità
Michael Motoda
Jeremy Barnes
Responsabili di Qualità
Greg "Moose" Baumeister
David Simon

Supervisor della Qualità del Progetto

Robert Giampa
Douglas Finch
Shanna Takayama
Saggiatori Capo di Qualità
Scot Humphreys
Kevin Osburn
Amy Presnell
Hector Espinoza
Saggiatori di Qualità
Eric Chung
Charles Salzman
Jeff Mitchell
Brian Mitsoda
Amy Avery
Seth Baker
Marc Droudian
Jeff Husges
Rick Avelos
Sean Johnson
Asher Luisi
Direttore di Compatibilità
Darrell Jones
Tecnici di Compatibilità
Derek Gibbs
Jack Parker
David Parkyn
Josh Walters

MARKETING

Direttore Marketing
Kevin Johnston
Direttore Capo delle Pubbliche Relazioni
Lisa Bucek
Direttore delle Pubbliche Relazioni
Heather McLaughlin
Web Master
Sean Patton
Ed Arandia
Sandi McCleary
J.E. "Bishop" Sawyer
Direttore dei Servizi Creativi
Kathy Helgason
Direttore di Produzione
Thom Dohner
Direttore Commerciale
Kathryne Wahl
Manuale
Chris Avellone
Design Manuale
e Organizzazione
Michael L. Quintos
A Creative Experience (Europa)

RINGRAZIAMENTI:

Il Team di Icewind Dale vuole ringraziare:
Bioware e i programmatori della Bioware Infinity Engine, Jim Gardner, Master John Wunder e lo staff IS, Dan Spitzley, Steve Lopes, Chris Hecker e gli amici del gruppo GLSetup (www.gsetup.com), e i ragazzi di Papa John's Tustin.

(J.E. Sawyer) Luis Antonio Uriate, i fratelli di Mu Chapter Phi Kappa Tau alla Lawrence University, Grammy, Birdface e Papà Testacalda, Presto e Vera, Michael Stuart Donnelly, Professor Edmund M. Kern, la Company of the Knight's Gambit, tutte le meravigliose ragazze dell'Harbor House Café, lo Stato del Wisconsin, e, ovviamente, la Red Queen. Labor me vocat. (Feargus U.) Grazie a Margo tutte le ore buche che ha trovato.

(Aaron M.) Vorrei ringraziare la piccola voce che mi guida, grazie.

(Derek J.) Grazie a mia madre e a mio padre per avermi fatto arrivare a quello che sono ora. Grazie a George per aver tenuto a bada mia madre. Ringrazio con grande gioia mio fratello Wayne e sua moglie Julie, l'altro mio fratello Tim e sua moglie Laura, e mando un grande ciao a Matthew, l'ultimo membro in ordine di arrivo all'interno del clan Johnson, in continua crescita. Nonostante i chilometri di distanza, vi penso sempre.

(Dennis P.) Ringrazio Tim Donley per avermi dato il via, e anche tutti gli altri artisti della BIS che hanno risposto alle mie domande e mi hanno dato consigli in questo periodo.

(Primo P.) Grazie alla mia famiglia, ai miei genitori e ai miei fratelli: sono i miei eroi!! Grazie a tutti i miei amici che mi hanno aiutato nel lavoro ogni volta che mi sentivo giù... sapete chi siete!]. Grazie a Mavalon, Weenis, e Blintz per le partite a Quake 3 più belle che siano mai state giocate qui alla Black Isle. E "Un Ringraziamento Molto Speciale" a Catherine!!

(David H.) Ringraziamenti speciali a Labatt Grumppypants! eheh. :P

(Jason M.) Voglio ringraziare mia madre, la mia famiglia e il mio mentore d'arte Jim Garrison.

(Reg A.) Phoenix di Solusek Ro

(David P.) Justypoo, Dra, Evilution, Rosa... è tutto quello che mi viene in mente ora.

(Chris A.) Mamma e Papà Avellone, Eileen Suh, Thuy Dang, Chris Wright, e il fatto che Torment sia finalmente decollato.

(Rob G.) Preston Sinclair e Jeffy Starczykde

CREDITI UK

Responsabile dello Sviluppo:	Matt Findley
Direttore alla produzione:	Diarmid Clarke
Funzionario Europeo della produzione:	Nana Penemo
Manger Europeo del Marketing:	Harvey Lee
Coordinatore internazionale Marketing:	Caroline Bruce-Brown
Responsabile PR:	Allison Grant
Manger PR:	Jon Brooke
Esecutivo PR:	Dominick Holmes
Manger Europeo Localizzazione:	Harald Simon
Manger QA:	Phil McDonnell
Team QA:	Alexander Stoukoi
	Carlos Gesto
	Drew Waldegrave
	Philip Matthews

Design & Layout:

A Creative Experience,
Londra

INDICE ANALITICO

A		D		I	
Abilità da ladro	14, 57, 112	Dadi-vita (DV)	53	IA	16, 23, 27
Abilità speciali	15, 54	Descrizioni brevi	17	Identificare	18, 17, 55, 60
Affaticamento	27, 42	Destrezza	45, 49, 110, 112	Illusionista	51, 114
Allineamento	8, 52	Dialogo	13, 32, 42	Importare	9, 31
Amuleto	103	Diario	17, 19	Imposizione delle mani	15, 55
Anello	103	Divinatore	51, 114	Incantatore	51, 114
Aprire	12	Donare	18	Incantesimi	9, 45, 57, 58, 84
Apseil il Lavaossa	36	Druido	50, 52, 114, 116	Incantesimi dei sacerdoti	24
Arco	54, 105, 117	Durata dell'incantesimo	57	Incantesimo rapido	15
Area d'effetto	58	E		Informazioni	5, 6, 13, 17, 22, 108
Arma rapida	14, 20	Easthaven	4, 33, 34, 36	Informazioni in linea	121
Armatura	102, 118	Elfo	49	Informazioni sul personaggio	21
Armi	20, 53, 104, 117	Elmetto	44, 103	Infravisione	27, 55, 61
Armi da lancio	45, 54, 117	Emporio di Pomab	35, 36	Ingombro	20
Armi da mischia	117	Equipaggiamento	102	Iniziativa	43
Asce	54, 104, 117	Esperienza	48, 113	Intelligenza	49, 111
Aspetto	9, 21	Esperienza, obiettivi	48	Interruzione dell'incantesimo	45
Attacco	12, 43	Esportare	23	Intossicazione	27
B		Everard	4, 8, 33, 38, 41, 108	Inventario	19, 20, 21, 102
Bacchetta	107	Evocatore	51, 114	Invocatore	51, 114
Baldur's Gate	4	F		K	
Bardo	51	Faerun	33	Kresselack	38, 39
Bastone	54, 105, 117	Fattore-fuoco	45, 117	Kuldahar	34, 36, 37
Bere	18	Fattore-Velocità	43, 117	L	
Biclasse	8, 22, 48	Fermarsi	14, 57, 112	Ladro	50, 52, 114
Bracciali	103	Finestra di dialogo	17	Lance	54, 106
C		Formazione del gruppo	6, 24	Lanciare incantesimi	15, 45
Calendario	33	Formazione rapida	16	Legale Buono	52
Calendario del Nord	33	Forza	49, 109	Legale Malvagio	53
Cantina della radice	37	G		Legale Neutrale	52
Canzone del bardo	15	Genere	7	Libro degli incantesimi da mago	17, 24
Caotico Buono	52	Ghoul	39	Livelli	48
Caotico Malvagio	53	Gioco	26	Livello successivo	22
Caotico Neutrale	53	Gnomi	49	Locanda della Tormenta	35, 36
Capacità	8, 53	Goblin	40	Locande	18
Carica partita	29	Grafica	25	Lupo	41
Caricamento rapido	27	Guanti metallici	112		
Carisma	49, 110, 111	Guarigione	20, 46		
Chierico	50, 52, 114	Guarire	45		
Cintura	103	Guerrigione	50, 52, 113		
Classe	8, 49	H			
Classe Armatura (CA)	43	Halfling	49		
Collana	103	Hrothgar	4, 35, 36, 37, 38, 38, 41, 44, 45		
Colpi e fallimenti critici	44				
Colpire alle spalle	14, 57				
Combattente	50				
Combattere	42				
Combattimento	43				
Comprare	18				
Conoscenza	55, 110, 111				
Contenitori	18				
Costituzione	49, 110				
Cursori	12				

M		P		Specializzazione	56
Mago	51, 52, 112	Paladino	50, 113, 115	Spina Dorsale del Mondo	33, 34
Mantello	103	Paralisi	47	Stanze	18
Mappa del Mondo	19	Parlare	42	Stivali	103
Mappa dell'Area	19	Passo Kuldahar	34, 37, 38	Stop	15
Mappe	19	Pausa	42	Stregone	51, 114
Mezzelfo	49	PE	48	Stregone specialista	51
Modificatore alle reazioni	111	Pergamene	107	Suono	22, 25
Mondo	33	Personalizzare	22	Svuota tasche	57
Monete d'oro (mo)	10	Personalizzare ritratti	22		
Morale	45	Personalizzare suoni	22	T	
Movimento	11, 42	Porte segrete	54	Taverna della Culla d'Inverno	35, 36
Multi-giocatore	28	Pozioni	107	Taverne	18
Multi-giocatore: Aggiungere	29	Proprietà dell'oggetto	21	Tempio di Tempus	35, 36
Multi-giocatore: Aree		Proteggere	13	Templi	18
esplorabili	32	Protezione dal Male	56, 61, 86	Tempo	34, 34, 41, 43
Multi-giocatore: Asincrono	32	Pulsanti degli oggetti	15	Tempo di lancio	43, 57
Multi-giocatore: Creare	29	Pulsanti dei personaggi	13	THACO	43, 44
Multi-giocatore: Dialogare	32	Pulsanti di gruppo	16	Tiri-salvezza	45,
Multi-giocatore: Entrare		Puntatori di azione	12	Tiro per colpire	43
nella partita	31	Punteggi di Abilità	8, 49, 110	Toril	33
Multi-giocatore: Importare	31	Punti-esperienza (PE)	48, 113	Trasmutatore	51, 114
Multi-giocatore: Oro del		Punti-esperienza massimi	48	Troll	40
gruppo	32	Punti-ferita (pf)	46, 113, 114	Trova-percorso	27
Multi-giocatore: Permessi	31			Turno	34, 41
Multi-giocatore:		R			
Personaggio Controllo	30	Raggio di azione	57	U	
Multi-giocatore: Protocollo	28	Ragni spadaccini	40	Umano	48
Multi-giocatore: Salvare	32	Ranger	50, 52, 113,	Usare oggetto	13, 15
Multi-giocatore:			115	Uscire	25
Tempo di caricamento	32	Razza	7, 48	Usare doppia arma	55
Multi-classe	8, 48, 51	Resistenza alla magia	56		
Munizioni	20, 21	Rianimare i morti	47	V	
Mutaforma	16, 54	Rimuovere trappole	57	Vagabondo	50, 113, 114
		Riposo	16, 21	Valle delle Ombre	38
N		Ritratti	16, 22	Veleno	47
Nano	49	Round	34, 41, 43, 44	Vendere	18
Nebbia della battaglia	13	Round d'iniziativa personale	43	Vermeiena	39
Necromante	51, 114	Rubare	18, 57, 112	Voci	18
Negozi	18	Ruotare la formazione	13		
Negozi di equipaggiamento		S			
di Gerth	37	Sacerdoti	50, 116, 117		
Nemico razziale	9, 56	Saggezza	49, 111		
Neutrale Buono	52	Sagoma	20		
Neutrale Malvagio	53	Salvare partita	25, 32		
Neutrale, Puro	53	Salvataggio rapido	27		
Nome	9	Scacciare non morti	14, 57		
Nord, II	33, 34	Scarabei	39		
Numero da colpire	44	Scassinare serrature	53		
		Scongiuratore	51, 114		
O		Scoprire trappole	14, 55, 88		
Oggetti magici	44, 106	Scripts	22, 23		
Oggetto rapido	15, 21	Scudo	102, 118		
Ombra della Sera	37	Scuole di magia	51, 57, 114		
Opzioni	25	Selezionare tutto	16		
Orco	40	Selezione	10, 11		
Oro del gruppo	20	Serrature	57, 112		
Oro iniziale	10	Spada piccole	54, 105, 117		
Orologio	17	Spadone	54		
Orso	39				

SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

Il servizio di assistenza tecnica di Halifax risponde al seguente numero: 02/4130345. Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 18. E' possibile accedere al servizio di assistenza anche tramite Internet scrivendo all'indirizzo: supporto@halifax.it

Per una maggiore efficienza, vi preghiamo di riportare, in entrambi i casi, i seguenti dati:

- negozio presso il quale è stato acquistato il software o la periferica
- tipologia dell'errore o del malfunzionamento riscontrato
- le caratteristiche dell'hardware utilizzato
- le versioni dei driver installati

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno essere forniti trucchi e/o soluzioni. A questo proposito è possibile consultare la sezione "soluzioni" al seguente indirizzo Internet: <http://www.halifax.it>

GARANZIA

Nello sfortunato caso di un errore o un malfunzionamento imputabile al CD, riconsegnate la scatola completa del gioco, insieme alla ricevuta d'acquisto, presso il luogo in cui avete acquistato il prodotto. Halifax e Interplay non si assumono alcuna responsabilità per danni incidentali o consequenziali.

AVVISO

Interplay si riserva il diritto di fare modifiche e/o miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale in qualunque momento e senza preavviso.

COPIA PROIBITA

Questo software e il manuale accluso sono proprietà di Interplay Productions Ltd. e tutti i diritti sono riservati; pertanto sono tutelati dalla vigente normativa sul diritto d'autore. Questo software non può essere copiato eccetto una singola copia esclusivamente di back-up. Non potete prestare, vendere, dare in affitto, prendere in affitto, dare, o trasferire in qualunque modo il software (o qualunque copia) se non sotto autorizzazione iscritta di Interplay Productions Ltd. Non potete modificare, adattare, tradurre, creare lavori derivati, decompilare, disassemblare, o derivare un codice sorgente da tutto o qualunque parte del software o da qualunque cosa in esso incorporata o permettere di farlo a una qualunque terza parte.

SITO WEB DI INTERPLAY

Benvenuto alla Interplay Web! Siamo una ditta che si dedica alla produzione di software d'intrattenimento innovativi e di alta qualità e, in quanto tale, ci impegniamo sempre per essere all'avanguardia. Questo sito Web è l'ultimo esempio degli sforzi compiuti per fornirti maggiori informazioni e opportunità. Siamo una ditta di giocatori fanatici e ci fa piacere l'idea di avere giocatori da ogni parte del mondo che si mettono in comunicazione cibernetica per ottenere informazioni sulle nostre ultime produzioni. Nessuna promozione, nessuna campagna pubblicitaria, ma solo grandi giochi. Per farlo funzionare, il nostro obiettivo è di mantenere il sito fresco e aggiornato e renderlo un posto dove puoi fornirci i tuoi giudizi sui nostri giochi. Allora utilizza le opzioni per i commenti su queste pagine e fatti sentire. Divertiti con il nostro sito Web, esplora tutte le diverse aree che possiamo offrirti e ricontattaci al più presto. Controlla il nostro sito nelle settimane e nei mesi a venire; introdurremo aree nuove ed emozionanti.

E ancora una volta, benvenuto!"

Brian Fargo

