

FORGOTTEN REALMS®

# NEVERWINTER NIGHTS™



OBSIDIAN  
entertainment

AT&T  
ARI

## Sommario

<b>Introduzione</b> .....	<b>4</b>
<b>Come usare il manuale</b> .....	<b>5</b>
<b>Per iniziare</b> .....	<b>6</b>
Il file Leggimi .....	6
Requisiti di sistema .....	6
Installazione .....	6
Configurazione .....	6
Nuova partita .....	6
Salvataggio e caricamento .....	6
<b>Novità di Neverwinter Nights 2</b> .....	<b>7</b>
<b>Concetti di Dungeons &amp; Dragons</b> .....	<b>7</b>
Dadi .....	8
Classe del personaggio .....	8
Punteggi di caratteristica .....	8
Punti ferita .....	9
Armature e Classe Armatura .....	9
Livelli .....	10
Abilità .....	10
Talenti .....	11
Avanzamento di livello .....	13
Allineamento .....	14
Basi del combattimento .....	14
Tiro per colpire .....	14
Danni .....	14
Colpi e minaccia di critico .....	14
Attacchi di opportunità .....	14
Tiri salvezza .....	15
Magia .....	15
<b>Basi di Neverwinter Nights 2</b> .....	<b>17</b>
Creazione del personaggio .....	17
Razza e sesso .....	17
Aspetto .....	17
Classe .....	17
Allineamento .....	17
Punteggi di caratteristica .....	17
Personalità .....	17
Ulteriore personalizzazione .....	31
Schermata di gioco .....	18
Muoversi nel mondo di gioco .....	20
Comandi della visuale .....	20
Guida all'interfaccia .....	20
Scheda del personaggio .....	20
Pannello inventario .....	21
Pannello incantesimi .....	21
Pannello di lancio rapido .....	21
Pannello diario .....	21
Menu ESC .....	22
Interazione con il mondo di gioco .....	22
Multigiocatore .....	23
Profilo del giocatore .....	23
Giocatore contro Giocatore .....	23
Personaggi locali e del server .....	23
Selezione del personaggio .....	24
Importare un personaggio .....	24
Formare un gruppo .....	24
Comunicare .....	24
Hosting di un server di gioco .....	24
Creare un mondo di gioco .....	24
<b>Manuale del giocatore</b> .....	<b>25</b>
Razze .....	25
Umano .....	25

Stirpeplanare .....	25
Elfo .....	26
Nano .....	26
Gnomo .....	27
Halfling .....	27
Mezzelfo .....	28
Mezzorco .....	28
Classi .....	28
Descrizione delle abilità di classe .....	28
Barbaro .....	29
Bardo .....	30
Chierico .....	31
Druido .....	31
Guerrigero .....	32
Monaco .....	32
Paladino .....	33
Ranger .....	34
Ladro .....	35
Stregone .....	35
Warlock .....	36
Mago .....	36
Classi di prestigio .....	37
Arciere arcano .....	37
Mistificatore arcano .....	37
Assassino .....	38
Guardia nera .....	38
Campione divino .....	39
Duellante .....	39
Difensore nanico .....	40
Cavaliere mistico .....	40
Berserker furioso .....	41
Agente Arpista .....	41
Maestro esangue .....	42
Discepolo dei draghi rossi .....	42
Ladro dell'ombra di Amn .....	43
Ombra danzante .....	43
Sacerdote-guerrigero .....	44
Maestro d'armi .....	45
Abilità .....	45
Usare le abilità .....	45
Abilità generali .....	46
Abilità specializzate .....	48
Talenti .....	50
Cambiare allineamento .....	53
Combattimento .....	53
Selezionare un bersaglio .....	54
Interagire con gli altri .....	54
Movimento .....	54
Colto alla sprovvista .....	55
Danni e morte .....	55
Ferite .....	55
Svenimento, morte e guarigione .....	55
Riposo .....	55
Compagni .....	55
Intrecciare relazioni .....	55
Esperienza dei compagni .....	56
Controllare i compagni .....	56
I.A. dei compagni .....	56
Descrizione degli effetti .....	56
Incantesimi .....	58
Descrizione degli incantesimi .....	58
Sommario degli incantesimi .....	58

Equipaggiamento, oggetti magici e tesori .....	70
Creazione degli oggetti .....	72
<b>Appendice: tabelle .....</b>	<b>74</b>

<b>Comandi da tastiera .....</b>	<b>82</b>
----------------------------------	-----------

## Lista delle tabelle

Modificatori di caratteristica .....	9
Punteggi delle caratteristiche .....	17
Comandi della visuale da tastiera .....	20
Comandi per la comunicazione .....	24
Tratti di personalità .....	50
Talenti di competenza .....	50
Talenti generali .....	51
Talenti generali - Tattici .....	52
Talenti delle abilità e dei tiri salvezza .....	52
Talenti da incantatore .....	53
Talenti di metamagia .....	53
Talenti divini .....	53
Talenti di creazione oggetto .....	53
Penalità al movimento .....	55
Armature e scudi .....	70
Requisiti delle abilità di artigianato .....	72
Punti abilità, punti ferita, Bonus di Attacco Base e tiri salvezza delle classi .....	74
Armi .....	74
Penalità al combattere con due armi .....	75
Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello .....	75
Abilità per classe .....	76
Abilità per classe di prestigio .....	76
Incantesimi al giorno e conosciuti del bardo .....	77
Incantesimi al giorno del chierico .....	77
Domini del chierico .....	78
Incantesimi al giorno del druido .....	79
Capacità del monaco .....	80
Incantesimi al giorno del paladino e del ranger .....	79
Incantesimi al giorno e conosciuti dello stregone .....	80
Invocazioni conosciute del warlock .....	81
Incantesimi al giorno del mago .....	81
Comandi da tastiera .....	82

## Introduzione

Grazie per aver acquistato *Neverwinter Nights 2*!

Quasi dieci anni fa, mi misi al lavoro con Ray Muzyka, Greg Zeschuk e Trent Oster dello studio BioWare per creare le basi di *Neverwinter Nights*. Fu emozionante concepire un gioco che fosse diverso da *Baldur's Gate*, che all'epoca era ancora in lavorazione presso la BioWare, e da *Planescape: Torment*, che io e altri membri dello studio Obsidian stavamo sviluppando. Il nostro obiettivo era quello di trasporre su computer la libertà di gioco e di creazione delle avventure di D&D. Con *Neverwinter Nights*, BioWare svolse un ottimo lavoro, come ben saprà la fiorente comunità di appassionati della serie.

Nei primi mesi del 2004, Obsidian ebbe l'onore di vedersi assegnare la creazione di *Neverwinter Nights*; non vedevamo l'ora di sederci a discutere su come creare il seguito ideale di uno dei GDR più acclamati di tutti i tempi. Senza ombra di dubbio, questa nuova avventura doveva mantenere lo spirito del gioco originale, perciò ci basammo sui risultati ottenuti con *Neverwinter Nights* per dare agli appassionati ciò che volevano.

Grazie al duro lavoro di sviluppo svolto da Obsidian e al grande supporto offerto da Atari, Hasbro e Wizards of the Coast, il prodotto che avete tra le mani è un gioco nel puro spirito del primo *Neverwinter Nights* e nella tradizione del leggendario *Dungeons & Dragons*®. *Neverwinter Nights 2* può vantare una incredibile campagna di gioco ideata dai migliori scenografi dell'industria ludica. Naturalmente, non abbiamo dimenticato gli amanti dei mod, creando un ricco e completo editor. Se a tutto questo aggiungiamo le vaste comunità dei siti Internet [www.nwn2.com](http://www.nwn2.com) e [nvwvault.ign.com](http://nvwvault.ign.com), possiamo tranquillamente affermare di trovarci di fronte alla più grande esperienza di gioco di ruolo mai concepita finora. Non vediamo l'ora di ricevere i vostri commenti sul gioco e di vedere quali incredibili moduli la comunità (ovvero, voi giocatori) creerete.

Buon divertimento,

Feargus Urquhart  
CEO  
Obsidian Entertainment, Inc.  
[www.obsidianent.com](http://www.obsidianent.com)

I Nove Inferi si erano scatenati nel villaggio di West Harbor. La cenere danzava nella brezza serale come neve sporca, nata dalle fiamme che lambivano il cielo rischiarato dalla luna, mentre il suono della battaglia... il cozzare dell'acciaio... le urla dei feriti e dei morenti e il fragore della magia... echeggiavano tutt'intorno al mago, in una cacofonia assordante che risuonava nella sua testa, rischiando di fargli perdere la concentrazione necessaria per utilizzare l'Arte. Le creature d'ombra erano giunte in forze e inaspettatamente, ma le loro tattiche non erano quelle di un esercito di occupanti, né quelle dei banditi e dei predoni: le creature stavano cercando qualcosa e il mago avrebbe dato la vita, piuttosto che dare loro ciò che volevano.

Ci fu un improvviso momento di calma nello scontro; le ombre si allontanarono dal mago, muovendosi intorno alla piazza cittadina come foglie nel vento autunnale. Stavano aspettando qualcosa. Il mago si fece forza e invocò un potente incantesimo di protezione; nel frattempo, le ombre proiettate dalle fattorie in fiamme danzavano selvaggiamente sul manto erboso, riunendosi lentamente a formare un'unica grossa pozza di oscurità, nera come la pece.

Improvvisamente, la pozza d'oscurità prese vita, sollevandosi a formare un'esile figura umanoide, più alta degli edifici di West Harbor; la creatura emanava un'aura di fredda malvagità, come il tanfo d'ossa proveniente da una tomba a cielo aperto in una mattina d'inverno. La creatura rivolse il suo sguardo fiammeggiante verso il mago, poi colpì senza alcun preavviso... nessun ruggito di sfida, nessun sibilo sprezzante, neanche il rumore di un passo sull'erba. Dalla mano del gigante si formò dal nulla una lama di pura oscurità, evocata dal Piano delle Ombre. La lama descrisse uno stretto arco verso la testa del mago con rapidità fulminea, come il morso di un serpente, cozzando duramente contro una spada d'argento scintillante; la spada del mago splendette nella luce lunare e si increspò come fosse mercurio liquido, mentre le ombre stridevano di dolore e fuggivano dalla sua luce. Anche il gigante d'ombra sembrò sorpreso dalla spada e il mago ne approfittò per sferrare un feroce contrattacco. Ne seguì una furiosa battaglia, in cui l'argento danzava nell'aria insieme alla mutevole oscurità, sprigionando esplosioni di scintille viola ogni volta che le due lame si incontravano. Il fuoco arcano squarciò più volte la notte, solo per venire assorbito dalla vacua forma oscura del gigante.

Il mago e la creatura d'ombra duellarono tra i resti carbonizzati del villaggio, senza che nessuno dei due riuscisse a prevalere sull'avversario. Infine, una volta raggiunto il confine ovest del prato, un fiavole suono si levò sopra il clangore della battaglia: un lamento acuto e disperato... l'inconfondibile pianto di un neonato. Per una frazione di secondo, il mago distolse lo sguardo dal suo avversario, scrutando il campo di battaglia alla ricerca della provenienza del pianto, poi li vide: una madre e il proprio bambino, rannicchiati dietro le rovine di ciò che una volta doveva essere stata la casa del capovillaggio. Gli occhi della madre, spalancati dal terrore e velati di lacrime, incontrarono quelli del mago, rivolgendogli una tacita richiesta d'aiuto. Si trattò soltanto di un momento, un breve istante di contatto umano nel mezzo di un duello contro la morte... ma fu più che sufficiente: la lama del gigante d'ombra colpì con una tale rapidità, che sembrò trascendere il tempo e lo spazio. Il mago alzò disperatamente la spada per parare l'attacco, ma la sua concentrazione era stata infranta; priva del potere magico della volontà del mago, la spada d'argento iniziò a creparsi e sulla sua superficie comparvero numerose linee frastagliate, simili a una ragnatela. Il mago riversò disperatamente il proprio potere arcano nella lama, ma era troppo tardi: gli occhi del gigante d'ombra scintillarono con aria trionfante quando la spada d'argento scoppiò in decine di pezzi e il suo bagliore si spense come la fiamma di una candela.

Il silenzio che seguì fu rotto soltanto dal pianto soffocato del neonato.

## Come usare il manuale

Il manuale di *Neverwinter Nights 2* (NWN2) è stato suddiviso in diverse sezioni per aiutarti a trovare rapidamente le informazioni desiderate.

- **Per iniziare:** sei pronto a iniziare a giocare? Questa sezione ti spiegherà le basi necessarie a tuffarti subito a capofitto nell'avventura.
- **Novità di Neverwinter Nights 2:** un breve riepilogo dei maggiori cambiamenti nelle meccaniche di gioco dei primo *Neverwinter Nights*. Se non hai mai giocato a *Neverwinter Nights*, puoi saltare questa sezione.
- **Concetti di Dungeons & Dragons:** non hai mai giocato a Dungeons & Dragons® (D&D®) o a qualche gioco di ruolo per computer? In questa sezione, ti spiegheremo i concetti generali del corposo sistema di gioco. Se hai già familiarità con D&D 3.0 o 3.5, puoi saltare questa sezione.
- **Basi di Neverwinter Nights 2:** questa sezione ti spiegherà come creare un personaggio e utilizzare l'interfaccia di gioco.
- **Manuale del giocatore:** contiene le specifiche di razze, classi, abilità, talenti e incantesimi disponibili in NWN2. Inoltre, descrive gli aspetti più avanzati del gioco, tra cui il sistema di combattimento a metà tra tempo reale e a turni, che ha contribuito a rendere famosa la serie *Neverwinter Nights*.
- **Appendice - Tabelle:** contiene diverse tabelle sulla creazione del personaggio, sulle statistiche delle armi e molto altro ancora. All'interno del manuale, troverai le seguenti note per guidarti:

### Suggerimenti di NWN2:

Queste note forniranno alcuni suggerimenti ai neofiti dei giochi di ruolo per computer e del sistema di *Dungeons & Dragons*®. Tali suggerimenti ti aiuteranno a scegliere come creare il tuo personaggio o come vivere l'avventura. I giocatori esperti potranno ignorare questi suggerimenti: uno dei maggiori pregi di D&D® e di *Neverwinter Nights 2* è proprio la libertà di poter scegliere liberamente il proprio destino!

### Note di D&D®:

Queste note sono indirizzate a chi ha familiarità con *Dungeons & Dragons*® 3.5 e spiegano in cosa NWN2 differisca da D&D®. Il vasto e flessibile sistema di gioco di *Dungeons & Dragons*® è ottimo per un gioco di ruolo cartaceo, ma difficile da emulare in un gioco per computer, date le limitazioni tecnologiche. In alcuni casi, NWN2 usa delle varianti delle regole di D&D®, per adattare il regolamento a un gioco per computer. Queste variazioni sono state sviluppate con la collaborazione di Wizards of the Coast, per garantire il mantenimento dell'atmosfera propria di *Dungeons & Dragons*®.

## Per iniziare

### Il file Leggimi

*Neverwinter Nights 2* dispone di una file Leggimi contenente l'accordo di licenza e alcune informazioni aggiornate sul gioco. Ti consigliamo di consultare questo file per conoscere tutti i cambiamenti apportati al gioco dopo la messa in stampa di questo manuale. Per visualizzare il file Leggimi, clicca sul pulsante Start, nella barra delle applicazioni di Windows®, e seleziona Programmi, Atari, *Neverwinter Nights 2* e poi il file Leggimi.txt.

### Installazione

1. Avvia Windows® XP. Chiudi tutte le altre applicazioni.
  2. Inserisci il disco 1 di *Neverwinter Nights 2* nell'unità DVD-ROM.
  3. Se la funzione di AutoPlay è attiva, comparirà la schermata dei titoli. Clicca sul pulsante Installa. Se la funzione di AutoPlay non è attiva, clicca sul pulsante Start, nella barra delle applicazioni di Windows®, e seleziona Esegui... Infine, digita D:\Setup e clicca su OK. Nota: se l'unità DVD-ROM è assegnata a una lettera diversa da D, sostituisci quella lettera in base alle tue esigenze.
  4. Segui le istruzioni su schermo per completare l'installazione di *Neverwinter Nights 2*.
  5. Dopo aver installato il gioco, potrai scegliere se visualizzare il file Leggimi o avviare il gioco.
- Nota: per giocare, devi aver inserito il disco 1 di *Neverwinter Nights 2* nell'unità DVD-ROM.

### Installazione di DirectX®

Il DVD-ROM di *Neverwinter Nights 2* richiede DirectX® 9.0c o superiore per funzionare. Se non hai installato DirectX® 9.0c o superiore, clicca sul pulsante "Sì" per accettare l'accordo di licenza di DirectX® 9.0c. Così facendo, avvierai l'installazione di DirectX® 9.0c.

### Configurazione

L'utility di configurazione di *Neverwinter Nights 2*, nwconfig, verrà automaticamente avviata la prima volta che giocherai a *Neverwinter Nights 2*. Inoltre, è sempre disponibile dalla finestra di avvio del gioco, cliccando su "Configura". L'utility determinerà l'attuale configurazione hardware del tuo sistema e il software 3D installato e ti fornirà una configurazione ottimale per le impostazioni del gioco. La prima volta che verrà avviata, l'utility controllerà automaticamente che il tuo sistema soddisfi i requisiti minimi di *Neverwinter Nights 2*. In seguito, potrai modificare liberamente la configurazione delle impostazioni, come più ritieni opportuno; dopo ogni modifica, prima di accettare la nuova configurazione, ti verrà chiesto di effettuare un test delle impostazioni video.

### Nuova partita

Per iniziare a giocare, clicca sul pulsante "Nuova partita" del menu principale. Seleziona "Inizia nuova campagna" e "Campagna di *Neverwinter Nights*" per avviare l'avventura ufficiale. Se hai installato altre avventure, queste verranno visualizzate sotto l'avventura principale.

Il prossimo passo consiste nel creare un nuovo personaggio oppure sceglierne uno preesistente. Se non vedi l'ora di iniziare a giocare, clicca su "Seleziona personaggio"; se, invece, desideri avere il controllo completo sulla creazione del tuo alter ego, clicca su "Nuovo personaggio".

### Salvataggio e caricamento

Per salvare la partita in corso, apri il menu ESC premendo il tasto Esc, clicca sul pulsante "Salva partita", scegli uno slot e clicca sul pulsante "Salva partita", nell'angolo in basso a destra, digitando il nome del salvataggio. In alternativa, puoi effettuare un salvataggio rapido durante il gioco premendo il tasto F12; così facendo, i tuoi progressi di gioco verranno salvati nello slot "Salvataggio rapido". Per caricare una partita, apri il menu ESC e clicca sul pulsante "Carica partita", oppure scegli l'opzione "Carica partita" dal menu principale. Seleziona un salvataggio dall'elenco e clicca sul pulsante "Carica partita" per caricarlo. In qualsiasi momento, puoi salvare il tuo personaggio aprendo il menu delle opzioni e cliccando sul pulsante "Esporta personaggio"; così facendo, salverai il tuo attuale personaggio, comprensivo del suo equipaggiamento, e potrai caricarlo e usarlo in altre avventure.

## NOVITÀ DI NEVERWINTER NIGHTS 2

Sono passati diversi anni dall'uscita di *Neverwinter Nights* e, da allora, molto è cambiato. Noterai immediatamente i numerosi miglioramenti grafici apportati, una nuova avventura epica e molti altri miglioramenti. Questa sezione descrive i maggiori cambiamenti apportati alla meccanica di gioco avvenuti nel passaggio da *Neverwinter Nights* a *Neverwinter Nights 2*.

### Dungeons & Dragons 3.5

*Neverwinter Nights 2* usa le nuove regole di *Dungeons & Dragons 3.5*. Se hai già giocato a *Dungeons & Dragons 3.0*, ma non conosci ancora le regole 3.5, ti consigliamo di leggere attentamente questa sezione.

### Nuove razze

Abbiamo aggiunto nuove razze di Faerûn a quelle già selezionabili. La maggior parte delle nuove razze richiede un modificatore di livello, il che significa che le loro abilità razziali giustificano un avanzamento più lento. Oltre alle normali razze presenti in *Neverwinter Nights*, potrai scegliere le seguenti: elfo del sole, elfo dei boschi, drow (elfo scuro), nano dorato, duergar (nano scuro), svirfneblin (gnomo delle profondità), tiefling, aasimar e halfling cuoreforte.

### Nuove classi di prestigio

L'espansione *Shadows of Undrentide* aveva introdotto le classi di prestigio e *Neverwinter Nights 2* aggiunge altre classi avanzate per i personaggi. Il tuo personaggio potrà ora scegliere tra berserker furioso, cavaliere mistico, duellante, ladro dell'ombra di Amn, mistificatore arcano o sacerdote-guerriero. Il numero di classi ottenibili da ogni personaggio è stato portato a quattro, consentendo così maggiori combinazioni e personalizzazione.

### Gruppo di quattro personaggi

In *Neverwinter Nights*, potevi portare con te un solo compagno. Con l'espansione *Hordes of the Underdark*, i compagni erano diventati due. Ora, in *Neverwinter Nights 2*, potrai guidare un classico gruppo di quattro avventurieri.

### Creazione degli oggetti

*Neverwinter Nights 2* vanta un sistema di creazione degli oggetti completamente nuovo. Per creare armi, armature, oggetti magici e alchemici, dovrai prima apprendere le relative formule, trovandole nel corso dell'avventura o sperimentandole di prima persona. Se disponi di un punteggio di abilità sufficiente, il successo sarà automatico, senza dover ricorrere ai dadi. Infine, gli oggetti magici vengono creati in parte con le essenze, distillate dalle parti dei mostri acquisite dai nemici. La creazione di pozioni, pergamene e bacchette è rimasta inalterata.

### Miglioramento dell'interfaccia

In *Neverwinter Nights 2* noterai moltissimi miglioramenti dell'interfaccia di gioco. Un nuovo sistema di menu a tendina sensibili al contesto ti permetterà di accedere a tutte le azioni in due clic del mouse, rimpiazzando il vecchio sistema di menu circolari. Inoltre, una nuova barra ti permetterà di utilizzare comodamente la modalità furtiva, l'attacco poderoso e così via.

### Fortezza

Nel corso dell'avventura di *Neverwinter Nights 2* potrai arrivare ad avere una fortezza tutta tua. Questa base delle operazioni potrà essere migliorata attraverso la costruzione di nuove parti e popolata con i diversi personaggi che si uniranno alla tua causa. La fortezza fornisce diversi benefici e testimonia i risultati ottenuti attraverso le tue gesta eroiche.

### Miglioramento dell'editor

I moduli di *Neverwinter Nights 2* saranno ancora più semplici da creare, grazie ai numerosi miglioramenti dell'editor di gioco. Grazie alla grande personalizzazione e alle nuove caratteristiche dell'editor, come, ad esempio, i parametri degli script, avrai nuove importanti opzioni per creare i tuoi scenari e i tuoi mondi di gioco.

### Influenza dei compagni

Una delle caratteristiche più interessanti di *Neverwinter Nights* era la presenza di intriganti relazioni con i tuoi compagni. In *Neverwinter Nights 2* abbiamo ulteriormente sviluppato questo concetto: ora il tuo comportamento nel corso dell'avventura e le tue risposte ai compagni modificheranno la loro lealtà nei tuoi confronti e lo sviluppo della storia.

## Concetti di Dungeons & Dragons

Questa sezione descrive la terminologia e i concetti base del gioco di ruolo *Dungeons & Dragons* (D&D). Se, nel corso del gioco o durante la lettura del manuale, incontrerai termini che non ti sono chiari, qui potrai trovare tutte le risposte ai tuoi dubbi.

#### Nota D&D

Se hai già giocato a *Dungeons & Dragons* o a un altro gioco di ruolo per computer basato su D&D, probabilmente non avrai bisogno di leggere questa sezione del manuale.



## Dadi

I dadi sono una componente importante della versione cartacea di Dungeons & Dragons, poiché vengono usati per generare punteggi casuali che determinano la riuscita delle diverse azioni del gioco, come, ad esempio, se il tuo personaggio riuscirà a superare le scaglie del drago o a evitarne il soffio infuocato. In NWN2, il computer genera dei numeri casuali al posto dei dadi, usando lo stesso tipo di “dado”; la lettera “d” indica il tipo di dado usato. Ad esempio, “d6” rappresenta il classico dado a sei facce, quello comunemente utilizzato in giochi come *Monopoli*® e *Risiko*®.

Se la lettera “d” è preceduta da un altro numero, esso indicherà quanti dadi verranno “tirati”; ad esempio, “3d6” significa che verranno tirati tre dadi a sei facce e i loro risultati verranno sommati, ottenendo un valore compreso tra 3 e 18.

Il dado più comune in D&D è il d20, ovvero un dado a venti facce il cui risultato è compreso tra 1 e 20. Il d20 viene utilizzato per attaccare i nemici (*tiro per colpire*), per utilizzare le abilità, come, ad esempio, Scassinare serrature (*prova di abilità*) e per resistere agli incantesimi (*tiro salvezza*). Questi concetti verranno illustrati in dettaglio nelle prossime sezioni.

## Classe del personaggio

La classe del tuo personaggio, spesso detta soltanto “classe”, indica la sua professione o vocazione e determina cosa sarai in grado di fare, in termini di addestramento militare, capacità magiche e abilità. Le classi dei personaggi di Dungeons & Dragons® coprono quasi tutti i concetti di personaggio: ad esempio, i ranger e i guerrieri possono essere entrambi ottimi arcieri, mentre i paladini e i chierici potranno entrambi diventare validi cacciatori di mostri non morti, come, ad esempio, zombi e vampiri.

### Classi da combattimento

In NWN2, le seguenti sei classi si distinguono per le loro abilità in combattimento; alcune di queste possiedono incantesimi e capacità magiche minori, ma si concentrano tutte sullo scontro fisico.

- **Barbaro:** un feroce combattente guidato dalla furia e dell’istinto.
- **Guerriero:** un combattente dall’impareggiabile abilità nelle armi.
- **Monaco:** un combattente esperto nelle arti marziali e nei poteri esotici.
- **Paladino:** un campione della giustizia, protetto da poteri divini.
- **Ranger:** uno scaltro e abile combattente delle terre selvagge.
- **Ladro:** un abile esploratore e spia che sfrutta la furtività.

### Classi da incantatore

Queste sei classi possono utilizzare la magia fin dall’inizio della propria carriera da avventurieri; tutti quanti, tuttavia, possiedono un minimo addestramento nel combattimento fisico.

- **Bardo:** un artista eclettico la cui musica genera effetti magici.
- **Chierico:** un maestro della magia divina e un discreto combattente.
- **Druido:** un guardiano delle foreste che attinge dall’energia della natura.
- **Stregone:** un incantatore dalle capacità magiche innate.
- **Warlock:** un incantatore legato a oscuri poteri soprannaturali.
- **Mago:** un incantatore che ha dedicato la vita allo studio delle arti arcane.

### Classi di prestigio

Le classi di prestigio non possono essere selezionate dai nuovi personaggi, poiché sono professioni avanzate che richiedono un certo addestramento e una notevole preparazione per essere intraprese. Potrai scegliere una o più classi di prestigio quando la tua carriera sarà sufficientemente avanzata.

## Punteggi di caratteristica

Le caratteristiche fisiche e mentali del tuo personaggio sono divise in sei diversi parametri, i quali influenzeranno la tua predisposizione per il combattimento, per la magia e per tutti gli altri aspetti del gioco. Le abilità che acquisirai verranno influenzate dai tuoi punteggi delle relative caratteristiche. I punteggi di caratteristica variano solitamente da 8 a 18, dove 10 e 11 sono dei valori medi per un umano.

#### Suggerimento NWN2

Durante la creazione del personaggio, se non sei sicuro di quali caratteristiche scegliere, clicca su “Raccomandato” per farti consigliare.

Ogni classe ha diverse caratteristiche chiave, perciò faresti meglio a considerare la classe che desideri, prima di attribuire le tue caratteristiche. Ogni personaggio dovrebbe avere un buon punteggio in almeno una delle caratteristiche chiave della sua classe. Ad esempio, un paladino dovrebbe avere un Carisma pari a 12 o superiore per beneficiare delle sue capacità di classe, mentre un mago dovrebbe avere un alto punteggio di Intelligenza per lanciare gli incantesimi di alto livello.

- **Forza (For):** indica la potenza muscolare e fisica. Questa caratteristica è particolarmente importante per i combattenti da mischia (corpo a corpo), poiché contribuisce a colpire gli avversari e a infliggere danni maggiori. Un alto punteggio di Forza è particolarmente indicato quando si utilizzano armi a due mani.
- **Destrezza (Des):** indica l’agilità, i riflessi e l’equilibrio. Questa è la caratteristica più importante per i ladri, per qualsiasi personaggio che utilizzi armi a distanza e per chi preferisce concentrarsi sulla difesa.

- **Costituzione (Cos):** rappresenta la salute e la resistenza fisica. Un buon punteggio di Costituzione è importante per tutte le classi, poiché contribuisce al numero di danni che il personaggio può subire prima di morire. Chi utilizza la magia ha bisogno di Costituzione per aiutare a mantenere la concentrazione durante il lancio degli incantesimi in combattimento.
- **Intelligenza (Int):** indica la capacità di apprendimento e ragionamento. L'Intelligenza è molto importante per i maghi, poiché determina il numero di incantesimi che possono lanciare, la difficoltà per resistere agli incantesimi lanciati e il livello di potenza massimo degli incantesimi che possono studiare. L'Intelligenza, inoltre, conferisce punti abilità bonus, il che la rende una caratteristica utile per tutti i personaggi.

**Suggerimento NWN2**  
Stregoni, bardi e warlock non usano l'Intelligenza per lanciare i propri incantesimi, bensì il Carisma.

- **Saggezza (Sag):** indica la forza di volontà, il buonsenso, la percezione e l'intuizione. Il classico "professore distratto" ha un basso punteggio di Saggezza e un'elevata Intelligenza, mentre un sempliciotto con poca Intelligenza potrebbe essere piuttosto perspicace, ovvero con buona Saggezza. La Saggezza è molto importante per i personaggi che lanciano incantesimi divini, tra cui chierici, druidi, paladini e ranger.
- **Carisma (Car):** indica la personalità, la persuasività, l'abilità di guidare gli altri e il fascino. Il Carisma è molto importante per warlock, paladini, stregoni e bardi, ma è utile anche ai chierici, poiché influenza la loro capacità di scacciare i non morti.

### Modificatori di caratteristica

Ogni punteggio di caratteristica possiede un modificatore, che varia da -5 a +15 e superiore. Questo modificatore è un bonus (o una penalità) che si applica a tutti gli aspetti del gioco che dipendono da quella particolare caratteristica. Ad esempio, il modificatore di Forza viene applicato al numero di danni inflitti all'avversario quando lo si colpisce con una spada. La maggior parte dei personaggi avrà dei modificatori di caratteristica che variano da -1 a +4, ma eventuali modificatori razziali potranno portare a punteggi superiori a +5 e inferiori a -2. Inoltre, incantesimi e oggetti magici potranno migliorare le tue caratteristiche e, di conseguenza, i relativi modificatori. Se il tuo personaggio utilizza la magia, un buon punteggio nell'abilità relativa al lancio degli incantesimi potrà fornirti alcuni incantesimi bonus al giorno. I tuoi punteggi di caratteristica possono aumentare di valore senza alcun limite massimo.

**Suggerimento NWN2**  
Se utilizzi un chierico (Saggezza), un druido (Saggezza), uno stregone (Carisma) o un mago (Intelligenza), è consigliato avere un punteggio di 16, o superiore, nella caratteristica primaria di lancio degli incantesimi. Col tempo, dovrai portare questa caratteristica ad almeno 19, per poter lanciare i tuoi incantesimi più potenti. Bardi e warlock dovrebbero avere un buon punteggio di Carisma, ma non è importante quanto per le classi sopraccitate. Paladini e ranger dovrebbero avere un punteggio di Saggezza di almeno 12.

Modificatori di caratteristica										
Punteggio	Modificatore	-Incantesimi bonus (per livello di incantesimo)-								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	-5	-Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica-								
2-3	-4	-Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica-								
4-5	-3	-Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica-								
6-7	-2	-Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica-								
8-9	-1	-Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica-								
10-11	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12-13	+1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
14-15	+2	1	1	-	-	-	-	-	-	-
16-17	+3	1	1	1	-	-	-	-	-	-
18-19	+4	1	1	1	1	-	-	-	-	-
20-21	+5	2	1	1	1	1	-	-	-	-
22-23	+6	2	2	1	1	1	1	-	-	-
24-25	+7	2	2	2	1	1	1	1	-	-
26-27	+8	2	2	2	2	1	1	1	1	-
28-29	+9	3	2	2	2	2	1	1	1	1

### Punti ferita

I *punti ferita* (pf) indicano la tua salute fisica e il loro numero diminuirà ogni volta che verrai ferito in combattimento o da una trappola; quando i tuoi punti ferita scenderanno a zero, cadrai a terra privo di sensi (se tutti i tuoi compagni finiranno privi di sensi, l'avventura avrà termine). I punti ferita massimi, influenzati dal modificatore di Costituzione, indicano quanti punti ferita possiedi quando sei in perfetta salute. I tuoi punti ferita oscilleranno spesso, man mano che subisci danni in combattimento e curi le ferite subite. I punti ferita massimi aumenteranno con il progredire di livello del personaggio: potresti ritrovarti a iniziare l'avventura con 10 punti ferita, e completarla con oltre 100 punti ferita.

### Armature e Classe Armatura

La Classe Armatura (CA) è un valore che rappresenta la qualità della tua protezione dagli attacchi fisici. Specialmente all'inizio della tua carriera, la Classe Armatura verrà prevalentemente influenzata dall'armatura indossata e dall'eventuale scudo. Una persona priva di armatura ha una Classe Armatura pari a 10; migliore è l'armatura indossata, più è alto il valore. Un'armatura normale fornisce un bonus compreso tra 1 (armatura imbottita) e 8 (armatura completa). Un guerriero in armatura pesante può arrivare a una Classe Armatura di

circa 20, mentre i valori superiori a 30 sono eccezionali e molto rari. Gli incantesimi e le armature e gli oggetti magici possono aumentare la tua Classe Armatura. Inoltre, il modificatore di Destrezza influisce sulla Classe Armatura, sebbene un'armatura pesante possa impedirti di sfruttare appieno i benefici derivanti da un buon punteggio di Destrezza.

## Livelli

Il termine "livello" può indicare diverse cose in D&D; in generale, indica il grado di potenza o di avanzamento di qualcosa. Uno degli obiettivi principali di NWN2 consiste nell'avanzare di livello con il tuo personaggio. Ad esempio, potresti cominciare l'avventura con un barbaro di 1° livello e terminarla all'incirca al 20° livello. In genere, il termine "livello" si riferisce al livello del personaggio.

### Suggerimento NWN2

Le classi di prestigio non contano nel determinare eventuali penalità ai PE.

## Esperienza

Ogni volta che sconfiggi un nemico o completi una missione, guadagni un certo numero di punti esperienza (PE); il numero dei punti esperienza ottenuti dipende dal tuo livello attuale. Una volta ottenuti PE sufficienti, avvanzerai di livello, passando a quello successivo; a questo punto, potrai scegliere quale classe vorrai avanzare e potrai selezionare nuove abilità e capacità.

## Personaggi multiclasse

Dopo aver creato il tuo personaggio, ti ritroverai al 1° livello di una singola classe, come, ad esempio, il barbaro. Ogni volta che sali di livello, potrai scegliere in quale classe avanzare; ad esempio, una volta raggiunto il 2° livello, potresti decidere di apprendere degli incantesimi e diventare un barbaro di livello 1/mago di livello 1.

Un personaggio multiclasse può essere interessante, ma può anche indebolire il tuo personaggio, a seconda delle scelte compiute: ogni classe, infatti, ha diverse capacità e non tutte vanno d'accordo. Ad esempio, sebbene i barbari possano indossare un'armatura per proteggersi, i maghi hanno difficoltà a lanciare incantesimi mentre indossano simili protezioni; pertanto, il tuo barbaro/mago dovrà scegliere se indossare un'armatura o lanciare gli incantesimi senza penalità, rivelandosi una scelta non molto azzeccata.

### Suggerimento NWN2

Se desideri diventare un potente fruitore di magia (chierico, druido, mago, stregone o warlock), è sconsigliato scegliere un personaggio multiclasse. Concentrati, invece, sulla tua classe primaria e considera un'adeguata classe di prestigio in seguito.

D'altro canto, un barbaro/guerriero potrebbe rivelarsi una potente combinazione: entrambe le classi sono potenti nel combattimento in mischia, anche se lo affrontano in modi diversi. Il guerriero ha generalmente delle opzioni più tattiche rispetto al barbaro, sebbene quest'ultimo possa contare sulla forza bruta. Combinando queste classi, potrai creare un personaggio con uno stile di combattimento unico e personalizzato. Tuttavia, un personaggio multiclasse ha una importante limitazione: se una delle classi scelte è di più di un livello superiore a quello delle altre, il personaggio subirà una penalità ai PE. Ad esempio, un barbaro di 3° livello/guerriero di 1° livello subirà una penalità del 20% ai PE, cosa che non accadrebbe se entrambe le classi fossero al 2° livello. Le classi di prestigio non contano nel determinare le penalità ai PE.

## Classe preferita

Ogni razza ha una classe preferita, la quale non conta per l'attribuzione delle penalità ai PE. Ad esempio, se il tuo personaggio è umano (qualsiasi classe preferita), mezzelfo (qualsiasi classe preferita), mezzorco (barbaro) o nano (guerriero), la combinazione barbaro di 3° livello/guerriero di 1° livello non subirà penalità ai PE. Se intendi sviluppare un personaggio multiclasse, fai in modo che una delle classi scelte sia la classe preferita della tua razza.

## Livello del personaggio e livello di classe

Il livello di classe è pari al tuo livello in una determinata classe, come, ad esempio, il guerriero. Il livello del personaggio, invece, è pari alla somma di tutti i tuoi livelli di classe. Ad esempio, se hai un barbaro di 2° livello/guerriero di 2° livello, il livello del tuo personaggio sarà pari a 4, mentre i livelli di classe di barbaro e guerriero saranno entrambi pari a 2. Pertanto, un paladino di 10° livello e un ladro di 5° livello/mago di 5° livello hanno entrambi un livello del personaggio pari a 10, il che significa, tra le altre cose, che avranno bisogno dello stesso numero di PE per avanzare al livello 11.

### Suggerimento NWN2

Anche gli incantesimi hanno un livello, che varia da 0 (detti trucchetti) a 9. Gli incantesimi di livello superiore possono alterare la realtà in modo sbalorditivo.

## Abilità

Le abilità rappresentano i diversi campi di sapere pratico in tuo possesso. Esse si affiancano alle capacità base della tua classe e della tua razza e servono a personalizzare ulteriormente il tuo personaggio, differenziandolo da tutti gli altri. Alcune abilità vengono utilizzate automaticamente, ma per la maggior parte di esse dovrai effettuare una prova per avere successo, sulla quale influiscono due cose: la tua competenza nell'abilità in questione e la difficoltà dell'azione che desideri compiere.

Quando utilizzi un'abilità per compiere un'azione, dovrai affrontare una prova di abilità: i gradi dell'abilità in questione e i relativi bonus verranno sommati a un numero casuale compreso tra 1 e 20 e l'azione avrà successo se questo risultato sarà pari alla classe di difficoltà (CD) della prova o superiore. Ad esempio, prendiamo un ladro con un bonus di +14 nell'abilità Scassinare serrature: per aprire una

semplice serratura con CD pari a 15, la prova avrà sempre successo, poiché otterrà un risultato compreso tra 15 (1 + 14) e 34 (20 + 14). Tuttavia, se dovesse incontrare una serratura molto complessa, con CD pari a 35, risulterebbe impossibile aprire tale serratura, a meno che il ladro in questione non aumenti in qualche modo il suo bonus di Scassinare serrature.

A volte, quando dovrai utilizzare un'abilità, dovrai contrapporla a quella di un mostro o di un altro personaggio; in questi casi, dovrai affrontare una prova di abilità "contrapposta", dove la CD non sarà un valore fisso, ma verrà stabilita dalla prova del tuo avversario. Ad esempio, quando devi utilizzare l'abilità Nascondersi per non farti scoprire, la CD della prova verrà determinata dalla prova di Osservare del nemico che cerca di individuarti: nel caso il nemico abbia un bonus di +7 in Osservare, la CD che dovrai raggiungere con la tua prova di Nascondersi sarà compresa tra 8 e 27 (un numero casuale compreso tra 1 e 20, più i 7 punti dell'abilità).

Quando non è prevista alcuna penalità in caso di fallimento e quando non ci sono nemici nei paraggi, potrai "prendere un 20"; in questo caso, il personaggio potrebbe ripetere la prova quante volte desidera, fino a ottenere un risultato di 20 con il tiro del dado e, pertanto, anziché affrontare una prova con un numero casuale compreso tra 1 e 20, otterrai automaticamente un 20 con il dado. Ad esempio, se il sopraccitato ladro dovesse cercare di scassinare una serratura quando non ci sono nemici nei paraggi, avrà automaticamente successo prendendo un 20, a patto che la CD della serratura sia pari a 34 o inferiore.

## Gradi

I gradi delle abilità possono essere acquisiti spendendo i punti abilità in tuo possesso, che vengono ottenuti al momento della creazione del personaggio e ogni volta che avvanzerai di livello. Ogni abilità ha un determinato grado, che varia da 0 (nessun addestramento) a 23 (il grado massimo per i personaggi di 20° livello). I gradi vengono aggiunti a ogni prova della relativa abilità, perciò, più gradi possiede il tuo personaggio, migliori saranno le sue prove di abilità.

Alcune abilità, come, ad esempio, Scassinare serrature, non possono essere utilizzate se non possiedi almeno un grado in esse. Tali abilità sono dette "specializzate", mentre le abilità che non richiedono alcun grado sono dette "generiche".

### Suggerimento NWN2

La tua razza, la tua classe, i tuoi talenti e i tuoi punteggi di caratteristica possono fornirti diversi bonus alle abilità, ma difficilmente avrai successo in prove di abilità nelle quali non possiedi neanche un grado.

## Tipi di abilità

Le abilità si dividono in tre categorie: abilità di classe, abilità di classe incrociata e abilità esclusive.

- **Abilità di classe:** la tua classe solitamente si addestra in queste abilità e, pertanto, ogni punto abilità speso in una di queste abilità aggiungerà un grado alla relativa abilità. Il grado massimo ottenibile nelle abilità di classe è pari al livello del tuo personaggio + 3. Ad esempio, l'abilità Scassinare serrature è un'abilità di classe per il ladro, il quale è specializzato in attività furtive. Per maggiori informazioni, consulta le pagine 144-147.
- **Abilità di classe incrociata:** queste abilità sono piuttosto inusuali per la tua classe e, pertanto, ogni grado delle abilità di classe incrociata costa 2 punti abilità. Il grado massimo ottenibile nelle abilità di classe incrociata è pari al livello del personaggio +3 / 2, ovvero la metà delle abilità di classe. Ad esempio, l'abilità Scassinare serrature è un'abilità di classe incrociata per i chierici, che non hanno motivo di addestrarsi in essa.
- **Abilità esclusive:** alcune abilità sono esclusive per determinate classi e possono essere utilizzate soltanto da personaggi appartenenti a tali classi. Le uniche abilità esclusive di NWN2 sono Intrattenere (solo per bardi) e Utilizzare oggetti magici (solo per bardi, ladri e assassini).

### Suggerimento NWN2

Se non sei sicuro di quali abilità scegliere, lascia perdere le abilità di classe incrociata e cerca invece dei compagni di gruppo che abbiano le abilità che a te mancano come abilità di classe. Ad esempio, se il tuo personaggio è un guerriero, dovrebbe cercare un ladro che abbia l'abilità Disattivare congegni, invece di apprenderla egli stesso. Se, invece, preferisci addestrarti in un'abilità di classe incrociata, ti consigliamo di considerare il talento Imparare in Fretta.

## Talenti

I talenti possono fornire al tuo personaggio nuove capacità o migliorare quelle già in suo possesso. A differenza delle abilità, i talenti sono capacità innate e non hanno gradi né progressione alcuna: o possiedi un talento, o non lo possiedi affatto. Alcuni talenti sono passivi e forniscono automaticamente i relativi benefici, mentre altri sbloccano nuove opzioni che potrai scegliere, in base alla situazione. Il tuo primo talento andrà selezionato durante la creazione del personaggio, mentre un nuovo talento verrà appreso ogni tre livelli successivi (ai livelli 3, 6, 9, 12, 15 e 18). Alcune classi conferiscono talenti bonus a determinati livelli e i personaggi umani o halfling cuoreforte riceveranno un talento bonus al 1° livello. Alcuni talenti hanno prerequisiti particolari: per poter scegliere un talento con dei prerequisiti, il tuo personaggio dovrà prima aver ottenuto i punteggi di abilità, i talenti, i gradi di abilità o il bonus di attacco base necessari. I talenti si dividono nelle seguenti categorie: tratti di personalità, di competenza, generali, delle abilità e dei tiri salvezza, da incantatore, di metamagia, divini, di creazione oggetto e storici.

### Tratti di personalità

Puoi selezionare un tratto di personalità soltanto al 1° livello. Questi talenti sono simili a quelli di abilità e tiri salvezza, ma leggermente più potenti. I tratti di personalità rappresentano le capacità acquisite attraverso la propria discendenza e la propria educazione.

- **Quando scegliere un tratto di personalità?** Seleziona un tratto di personalità quando ritieni che ben si adatti a ciò che desideri essere.

**Suggerimento NWN2**  
Il talento Incantatore Prodigio è un'ottima scelta per maghi e stregoni, e anche chierici e druidi potrebbero trovarlo utile. Se, invece, non sai che talento scegliere, Fortuna degli Eroi è un talento utile a qualsiasi personaggio.

### Talenti di competenza

I talenti di competenza determinano quali armi, armature e scudi il personaggio potrà utilizzare. Tutte le classi partono con almeno un talento di competenza prestabilito, a seconda della classe.

- **Quando scegliere un talento di competenza?** Normalmente, non c'è motivo di scegliere questi talenti; in generale, le classi partono già con i talenti di competenza necessari. Un mago in armatura pesante potrebbe sembrare allettante, ma, in realtà, la probabilità di fallimento degli incantesimi arcani dovuta all'armatura rende questa scelta alquanto sconsigliata, nonostante la protezione offerta. Se desideri utilizzare più armi e armature, considera la possibilità di scegliere un livello in una classe da combattente (diventando così un personaggio multiclasse) e ottenere automaticamente i relativi talenti di competenza.

### Talenti generali

Il gruppo dei talenti generali include la maggior parte dei talenti. Molti talenti generali definiscono le opzioni di combattimento del personaggio, migliorandone determinate tattiche; ciò può avere un forte impatto sulle meccaniche di gioco legate al combattimento. Molti talenti generali concederanno al tuo personaggio determinati bonus legati al combattimento (bonus al tiro per colpire, attacchi extra, ecc.) in determinate situazioni; tali benefici verranno applicati automaticamente.

Alcuni talenti sono detti "tattici" e consentono di attivare una capacità speciale durante il combattimento; i talenti tattici vanno attivati manualmente per essere utilizzati.

**Suggerimento NWN2**  
Se non sei sicuro di quale talento scegliere, ti consigliamo di cercare dei talenti generali. Tutte le classi, a eccezione forse di maghi, stregoni e warlock, beneficeranno di un qualsiasi talento generale.

- **Quando scegliere un talento generale?** Tutti i personaggi che si affidano alle armi (compreso il combattimento senz'armi) per affrontare gli avversari troveranno diversi talenti generali adatti a loro. Alcuni di essi richiedono un determinato stile di gioco per essere sfruttati al meglio. Ad esempio, se desideri che il tuo personaggio utilizzi due armi, il talento Combattere con Due Armi ti semplificherà notevolmente la vita.

### Talenti delle abilità e dei tiri salvezza

I talenti delle abilità e dei tiri salvezza aumenteranno un'abilità o un tiro salvezza del tuo personaggio; questi talenti non sbloccano nuove azioni per il personaggio, ma possono renderlo più abile in determinati campi.

- **Quando scegliere un talento delle abilità e dei tiri salvezza?** In termini di potenza pura, questi talenti sono solitamente più deboli rispetto ad altri. Se desideri specializzare il tuo personaggio in una determinata abilità o personalizzarlo, un talento delle abilità e dei tiri salvezza può rivelarsi un'ottima scelta.

### Talenti da incantatore

I talenti da incantatore aumentano le capacità dell'incantatore (o le sue difese, in alcuni casi); questi talenti non sono tanto cruciali come i talenti generali per i personaggi combattenti, ma potranno darti un certo vantaggio sui nemici.

- **Quando scegliere un talento da incantatore?** I talenti da incantatore sono particolarmente indicati per maghi e stregoni, ma possono tornare utili anche a chierici, druidi e warlock; solitamente, i talenti di magia non sono indicati per le altre classi.

### Talenti di metamagia

I talenti di metamagia permettono all'incantatore di migliorare i propri incantesimi in vari modi. Ad esempio, il talento Incantesimi Potenziati aumenta del 50% ogni effetto numerico di un incantesimo sul quale viene applicato: se lo userai su un incantesimo *freccia infuocata*, questi infliggerà 6-36 danni, invece dei normali 4-24.

Tuttavia, c'è un prezzo da pagare per questo: applicando un talento di metamagia a un incantesimo, la sua difficoltà verrà aumentata, il che significa che utilizzerà uno slot incantesimi di livello superiore, a seconda del talento di metamagia selezionato. Ad esempio, il talento Incantesimi Potenziati aumenta lo slot incantesimi di due livelli: la sopraccitata *freccia infuocata*, dunque, verrà lanciata come incantesimo di 5° livello, anziché di 3° livello. Utilizzare i talenti di metamagia può rivelarsi molto utile, ma significa anche lanciare incantesimi di livello inferiore.

- **Quando scegliere un talento di metamagia?** Questi talenti sono indicati per i giocatori più esperti, che desiderano una grande versatilità dai propri incantesimi. Il loro utilizzo può essere piuttosto complesso e, pertanto, sono sconsigliati per i giocatori alle prime armi.

### Nota sui talenti di metamagia

I maghi e gli incantatori divini (chierici e druidi, ma anche ranger e paladini di alto livello) scelgono quali incantesimi preparare completi di talento di metamagia (e, pertanto, di livello superiore al solito) quando memorizzano i propri incantesimi.

Nel gioco, la finestra "Incantesimi conosciuti" del tuo libro degli incantesimi indica Quali incantesimi potrai preparare per il livello selezionato con i talenti di metamagia in tuo possesso; ogni talento di metamagia possiede una propria finestra.

Gli stregoni e i bardi, invece, potranno decidere di applicare un talento di metamagia al momento del lancio degli incantesimi; come per

gli altri incantatori, gli incantesimi migliorati dai talenti di metamagia contano come incantesimi di livello superiore. Stregoni e bardi potranno utilizzare l'opzione "Talento di metamagia" nel pannello di lancio rapido e potranno anche posizionare incantesimi già migliorati con talenti di metamagia sulla barra. I talenti di metamagia non possono alterare incantesimi lanciati da bacchette, pergamene e altri oggetti magici. Alcuni talenti di metamagia non sono applicabili a tutti gli incantesimi; ad esempio, non è possibile estendere la durata di una *palla di fuoco* usando il talento Incantesimi Estesi. In NWN2, ogni incantesimo può essere migliorato con un solo talento di metamagia alla volta, anche se diversi incantesimi possono essere preparati usando diversi talenti di metamagia.

#### Suggerimento NWN2

Incantare in combattimento è molto utile per tutti gli incantatori, specialmente per quelli con poca protezione, i cui incantesimi possono venire interrotti con facilità. Gli incantatori multiclasse potrebbero invece considerare il talento Incantatore Provetto.

### Talenti divini

I talenti divini possono essere selezionati soltanto dai personaggi in grado di scacciare i non morti (solitamente, chierici e paladini di alto livello); questi talenti influiscono sulle capacità delle relative classi di invocare l'energia positiva.

- **Quando scegliere un talento divino?** I paladini, che non sono efficaci quanto i chierici nel scacciare i non morti, dovrebbero considerare questi talenti per migliorare le proprie capacità; naturalmente, anche i chierici troveranno utili questi talenti.

### Talenti di creazione oggetto

I talenti di creazione oggetto permettono al personaggio di creare oggetti magici.

Soltanto i personaggi dotati di un particolare talento di creazione oggetto potranno creare i relativi tipi di oggetto.

### Talenti storici

Nel corso dell'avventura, il tuo personaggio potrebbe compiere gesta che gli garantiscano un determinato talento storico; questi talenti si ottengono eseguendo azioni particolarmente buone o malvagie e non contano tra i talenti ottenuti avanzando di livello. I talenti storici indicano un particolare status o una reputazione ottenuta e non influiscono direttamente sulle capacità del personaggio. Se avrai la fortuna di guadagnare uno di questi talenti, riceverai maggiori informazioni.

#### Nota di D&D

A eccezione dei talenti di metamagia e di quelli divini, le altre categorie di talenti non esistono nel sistema di gioco di D&D®, ma vengono utilizzate in NWN2 per aiutare il giocatore nella selezione dei talenti.

## Avanzamento di livello

Ogni volta che il tuo personaggio passa al livello successivo, dovrai affrontare il processo di "avanzamento di livello". Per avanzare di livello in NWN2, apri la schermata del personaggio e clicca sul pulsante "Nuovo livello"; a questo punto, dovrai scegliere in quale classe desideri avanzare. Salendo di livello, migliorerai uno dei seguenti aspetti:

- **Punti ferita:** i punti ferita massimi aumenteranno a ogni avanzamento di livello, a seconda della classe e del modificatore di Costituzione del personaggio.
- **Caratteristiche:** ogni quattro livelli (ai livelli 4, 8, 12, 16 e 20), il tuo personaggio otterrà un punto da attribuire a una delle caratteristiche (Forza, Destrezza, ecc.).
- **Abilità:** ogni avanzamento di livello guadagnerai i punti abilità base della tua classe, più quelli bonus forniti dal modificatore dell'Intelligenza. Potrai spendere questi punti per migliorare le tue abilità, oppure, contrariamente agli altri aspetti dell'avanzamento di livello, conservarli per i successivi avanzamenti di livello.

#### Suggerimento NWN2

I punti abilità bonus forniti dal modificatore dell'Intelligenza non si guadagnano retroattivamente.

- **Talenti:** ogni tre livelli (ai livelli 3, 6, 9, 12, 15 e 18), il tuo personaggio otterrà un talento. Ad esempio, se sei un mago di 1° livello/ladro di 1° livello, con l'avanzamento di livello successivo dovrai scegliere un nuovo talento. Questi talenti si sommano a eventuali talenti forniti dalla propria classe.
- **Privilegi di classe:** se la tua classe lo prevede, otterrai delle capacità speciali, proprie dell'attuale livello della classe. Ad esempio, diventando un paladino di 2° livello, otterrai le capacità Imposizione delle mani e Grazia divina. Inoltre, alcuni privilegi di classe miglioreranno con l'aumento di livello e potrebbero diventare più potenti.
- **Incantesimi:** se hai scelto una classe da incantatore, allora sarai in grado di lanciare più incantesimi al giorno e, eventualmente, incantesimi più potenti. Inoltre, potrai imparare nuovi incantesimi, ampliando così la tua scelta.
- **Famiglio/Compagno animale:** se hai scelto una classe che possiede un famiglio (mago o stregone) o un compagno animale (druido o ranger), potrai selezionare il tuo animale. Nota come ai successivi avanzamenti di livello non potrai selezionare nuovamente il tuo compagno animale o il tuo famiglio. I famigli e i compagni animali migliorano man mano che il tuo livello della relativa classe aumenta, ma mantengono sempre lo stesso tipo e lo stesso nome.

#### Nota di D&D

Il sistema di gioco di D&D® prevede che tu spenda tutti i punti abilità a ogni avanzamento di livello, contrariamente a NWN2; questa differenza è dovuta al fatto che in NWN2 non puoi acquistare i mezzi gradi nelle abilità di classe incrociata, ma puoi soltanto acquistare un grado, spendendo due punti abilità.

## Allineamento

L'allineamento riflette la morale e l'etica del personaggio e si divide in due assi:

buono/malvagio e legale/caotico. Un personaggio buono venera la vita e può essere un tipo filantropico, mentre un personaggio malvagio è egoista e può nuocere al prossimo per mero guadagno; un personaggio legale rispetta la legge, l'ordine e la società, mentre un personaggio caotico segue soltanto la propria libertà individuale. Tra i due estremi si trova la neutralità. Pertanto, un personaggio potrebbe essere legale neutrale (legale rispetto a legale/caotico e neutrale rispetto a buono/malvagio), oppure neutrale buono (neutrale rispetto a legale/caotico e buono rispetto a buono/malvagio). L'allineamento scelto può restringere la classi a tua disposizione: ad esempio, la vita da monaco richiede la disciplina ottenibile soltanto dai personaggi legali. Inoltre, il tuo allineamento potrebbe cambiare in base alle tue azioni. Potrai affrontare la tua avventura di NWN2 qualsiasi sia il tuo allineamento: interpreta come desideri il tuo personaggio e sperimenta le reazioni del mondo di gioco alle tue decisioni.

## Basi del combattimento

Le opzioni di combattimento avanzate di *Neverwinter Nights 2* verranno illustrate in dettaglio nel capitolo successivo. In questa sezione, invece, vengono spiegate le meccaniche di base del sistema di combattimento di *Dungeons & Dragons*.

In NWN2, il combattimento è *a turni*, il che significa che tutti i partecipanti si alterneranno nelle proprie azioni. Un aspetto del sistema di combattimento a turni consiste nel fatto che il tuo personaggio potrebbe non reagire subito dopo avergli impartito un ordine, ma attendere finché non arriverà il suo turno. Dopo che tutti i partecipanti avranno compiuto le proprie azioni, sarà trascorso un *round* di combattimento, la cui durata è di circa sei secondi. Se attenderai troppo a lungo senza fare niente, perderai la possibilità di compiere un'azione in quel round! Se necessario, comunque, potrai mettere il gioco in pausa per pianificare la tua prossima azione.

## Tiro per colpire

Ogni volta che viene sferrato un attacco, l'assalitore tira un d20 (ottenendo un risultato compreso tra 1 e 20) e somma il bonus d'attacco proprio del personaggio. Se il risultato finale è pari alla Classe Armatura del nemico o superiore, l'attacco è andato a segno.

Un tiro di 20 con il dado è un successo automatico, mentre un tiro di 1 con il dado è un fallimento automatico, anche se l'assalitore avrebbe teoricamente raggiunto la Classe Armatura del bersaglio. Tutte le modifiche al tiro per colpire vengono anche dette *modificatori al tiro per colpire*: ad esempio, un incantesimo la cui descrizione include "+2 al tiro per colpire" significa che il tuo tiro per colpire riceverà un bonus di +2.

### Suggerimento NWN2

Se il tuo punteggio di Costituzione dovesse aumentare (o diminuire), allora i tuoi punti ferita verranno modificati retroattivamente di conseguenza. Pertanto, lanciando un incantesimo che aumenta la Costituzione, otterrai punti ferita bonus... ma solo fino al termine dell'incantesimo!

## Danni

Quando un nemico (o il tuo personaggio) viene colpito, i danni dell'attacco vengono sottratti dai punti ferita attuali della vittima.

I danni vengono influenzati da diversi fattori, tra cui il tipo di arma utilizzato (ad esempio, una spada a due mani infliggerà più danni rispetto a un pugnale), la Forza dell'assalitore ed eventuali incantesimi. Nella maggior parte dei casi, il danno è determinato casualmente e varia a seconda della fortuna. L'armatura può far sì che chi la indossa sia più difficile da colpire, ma non riduce i danni subiti quando viene colpito (tranne alcune armature speciali).

## Colpi e minaccia di critico

Ogni volta che colpisci un avversario, avrai una certa probabilità di sferrare un colpo critico: se il tiro di dado ottenuto (un numero compreso tra 1 e 20) raggiunge l'*intervallo di minaccia*, allora il tuo attacco è una *minaccia di critico*. Una minaccia di critico ti consente di effettuare un altro tiro per colpire (il quale non rappresenta un vero attacco): se questo tiro colpirà il bersaglio, avrai *confermato il critico* e, pertanto, avrai sferrato un colpo critico. Questo tipo di colpo infligge danni doppi.

Molte armi hanno un intervallo di minaccia pari a 20, il che significa che se il tuo tiro per colpire è pari a 20 (senza aggiungere alcun modificatore), allora l'attacco sarà una minaccia di critico. Altre armi (tra cui la maggior parte delle spade), invece, hanno un intervallo di minaccia pari a 19-20, il che raddoppia la tua probabilità di minacciare un critico. Alcune armi specializzate, infine, hanno un intervallo di minaccia pari a 18-20.

Il danno extra inflitto con un colpo critico dipende dal *moltiplicatore di critico* dell'arma utilizzata. Il danno più comune è il danno doppio (x2), anche se alcune armi (tra cui le asce) infliggono danni tripli (x3) e, raramente, persino quadruplo (x4).

Tale moltiplicatore viene applicato al danno base dell'arma utilizzata e ai bonus dovuti alla Forza o a eventuali potenziamenti magici. I danni di precisione (come, ad esempio, i danni dell'attacco furtivo del ladro) e i danni elementali extra (come, ad esempio, i danni di una spada infuocata) non vengono moltiplicati.

Prendiamo, ad esempio, una spada lunga dal critico 19-20/x2: ciò significa che "tirando" un 19 o un 20 con il dado, il tuo attacco minaccerà un colpo critico, il quale, se confermato, infliggerà danni doppi.

## Attacchi di opportunità

A volte, un combattente impegnato in mischia abbassa la guardia per eseguire un'azione slegata dal combattimento; in questi casi, i nemici vicini a esso potranno sfruttare questa momentanea distrazione per sferrare un attacco extra, detto *attacco di opportunità (AO)*.

- **Area minacciata:** se impugni un'arma (o se sei addestrato nel combattimento disarmato, grazie al talento Colpo Senz'Armi

Migliorato), minaccerai l'area nella quale puoi effettuare attacchi in mischia. Generalmente, quest'area comprende un arco di 120° di fronte a te entro una distanza di 1,5 metri. Se un nemico entro l'area minacciata esegue un'azione che provoca attacchi di opportunità, potrai sferrare un attacco extra.

- **Provocare attacchi di opportunità:** se entri, ti muovi all'interno o esci da un'area minacciata dal nemico, solitamente provocherai un attacco di opportunità. Anche alcune azioni particolari provocano attacchi di opportunità:
  - Attaccare con un'arma a distanza.
  - Attaccare disarmati (senza il talento Colpo Senz'Armi Migliorato).
  - Lanciare un incantesimo.
  - Attivare un oggetto magico "a completamento di incantesimo" (pergamene, bacchette, ecc.).
  - Usare una capacità magica.
  - Correre.
  - Alcuni talenti provocano attacchi di opportunità. Consulta la descrizione dei talenti del gioco per maggiori dettagli.
- **Effettuare attacchi di opportunità:** un attacco di opportunità è un singolo attacco in mischia effettuato al tuo normale bonus d'attacco. Puoi effettuare un solo attacco di opportunità per round.

## Tiri salvezza

I tiri salvezza (TS) misurano la resistenza del personaggio a determinati tipi di attacchi, tra cui veleni, incantesimi ed effetti come il soffio di un drago. Se il tiro salvezza ha successo, potrebbe ridurre o annullare l'effetto di un incantesimo o di un attacco. I tiri salvezza vengono influenzati dai tuoi modificatori di caratteristica e dal tuo livello di classe; molti oggetti magici, inoltre, possono migliorare i tuoi tiri salvezza. Alcuni incantesimi possono potenziare temporaneamente i tiri salvezza, mentre altri possono persino ridurli!

- **Tempra:** questo tiro salvezza indica la tua resistenza allo stress fisico, come, ad esempio, veleni, paralisi o incantesimi di morte istantanea. Il tiro salvezza di Tempra è influenzato dal modificatore di Costituzione del personaggio.
- **Riflessi:** questo tiro salvezza indica la tua abilità nello schivare gli attacchi speciali, come, ad esempio, la palla di fuoco di un mago o il letale soffio di un drago. Il tiro salvezza di Riflessi è influenzato dal modificatore di Destrezza del personaggio.
- **Volontà:** questo tiro salvezza indica la tua resistenza all'influenza e alla dominazione mentale e a diversi effetti magici. Il tiro salvezza di Volontà è influenzato dal modificatore di Saggezza del personaggio.

Similmente alle prove di abilità, i tiri salvezza hanno una classe di difficoltà associata a essi; ad esempio, la CD di un incantesimo è pari a  $10 + \text{il livello dell'incantatore} + \text{il suo modificatore di caratteristica}$ . Pertanto, se un mago con Intelligenza pari a 14 (modificatore +2) lancia un incantesimo di influenza mentale di 1° livello contro di te, la CD del tiro salvezza sarà pari a  $10 + 1 + 2 = 13$ . Se, "tirando" un d20 e sommando il tuo bonus di Volontà, il punteggio sarà pari a 13 o superiore, allora avrai evitato gli effetti dell'incantesimo. Un "tiro" di 1 con il dado rappresenta un fallimento automatico, qualunque sia il tuo bonus al tiro salvezza.

## Magia

*Neverwinter Nights 2* è un gioco ricco di ogni tipo di magia, dalle pergamene con incantesimi scritte dai maghi alle *palle di fuoco* scagliate dai potenti demoni. Anche se non sceglierai un personaggio incantatore, faresti meglio a familiarizzare con le basi del sistema della magia di *Dungeons & Dragons 3.5*, poiché i tuoi compagni potrebbero aver accesso a potenti incantesimi e i tuoi nemici potrebbero sfruttare diversi trucchetti magici contro di te.

### Tipi di incantesimi

La magia si divide in tre categorie principali: la magia arcana dei maghi, degli stregoni e dei bardi, la magia divina dei chierici, dei druidi, dei paladini e dei ranger e le invocazioni dei warlock. Gli incantesimi arcani e le invocazioni propendono verso l'aspetto spettacolare e mortalmente offensivo della magia, mentre gli incantesimi divini propendono verso la magia di guarigione e potenziamento, sebbene ogni tipo di magia offra incantesimi di varia natura. Gli incantesimi sono suddivisi in "livelli", che variano dal livello 0 (detti anche *trucchetti* od *orazioni*) al livello 9.

Maghi, chierici, druidi, ranger e paladini devono preparare i loro incantesimi in anticipo, mentre stregoni e bardi conoscono meno incantesimi, ma possono prepararli sul momento, lanciando qualsiasi incantesimo desiderato fino a raggiungere il loro limite giornaliero. Questo tipo di lancio di incantesimi è detto *spontaneo*. I warlock, infine, lanciano le proprie invocazioni a piacere, senza alcun limite giornaliero.

Premi il tasto B per aprire il tuo libro degli incantesimi e il tasto F per aprire l'interfaccia di lancio rapido.

### Lanciare gli incantesimi

Lanciare un incantesimo richiede concentrazione (a eccezione dei pochi incantesimi che hanno un lancio istantaneo) e può essere pericoloso farlo in combattimento, poiché i tuoi nemici in mischia avranno un attacco di opportunità contro di te; se verrai colpito da uno di questi attacchi, dovrai effettuare una prova di Concentrazione con una CD pari a  $10 + \text{danni subiti} + \text{livello dell'incantesimo lanciato}$ , altrimenti l'incantesimo non andrà a buon fine.

Inoltre, gli incantatori arcani che indossano un'armatura avranno una certa probabilità di perdere qualsiasi incantesimo lanciato; al contrario, gli incantatori divini potranno indossare qualsiasi armatura senza problemi, mentre bardi e warlock potranno indossare armature leggere senza alcuna penalità.

### Scuole di magia

Le scuole di magia comprendono gruppi di incantesimi che funzionano in modo simile. I maghi possono scegliere di specializzarsi in una scuola di magia, ottenendo un incantesimo extra per ogni livello nella scuola selezionata, ma perdendo la possibilità di lanciare gli



incantesimi appartenenti a una scuola opposta. Se sceglierai di non specializzarti, avrai accesso a tutti gli incantesimi. Le otto scuole di magia sono:

**Abiurazione (Abi):** questi incantesimi proteggono l'incantatore e i suoi alleati dagli attacchi magici e fisici.

**Evocazione (Evo):** questi incantesimi richiamano creature e oggetti, spesso sotto forma di alleati dell'incantatore.

**Divinazione (Div):** questi incantesimi permettono all'incantatore di vedere una parte del futuro, anticipando cosa succederà. Gli incantesimi di divinazione sono utili per raccogliere informazioni e aiuto in combattimento.

**Ammaliamento (Amm):** questi incantesimi possono controllare altre creature o potenziare le capacità dei propri alleati.

**Invocazione (Inv):** questi incantesimi manipolano l'energia o creano qualcosa dal nulla. Molti dei migliori incantesimi d'attacco appartengono alla scuola di invocazione.

**Illusione (Ill):** questi incantesimi alterano le percezioni, rendendo una creatura invisibile o costringendo i nemici a vedere e sentire cose che non esistono.

**Necromanzia (Nec):** questi incantesimi manipolano, creano o distruggono la vita.

**Trasmutazione (Tra):** questi incantesimi alterano la creatura bersaglio, in modo visibile o celato.

### Sommare diversi bonus

Molti tipi di incantesimi, oggetti magici e altri effetti ti forniranno dei bonus; ad esempio, l'incantesimo *benedizione* fornisce un bonus di +1 agli attacchi.

I bonus dello stesso tipo non si sommano, pertanto, se lancerai due incantesimi di *benedizione* (o un incantesimo di *benedizione* e uno di *preghiera*, che funziona in modo simile) su un personaggio, i loro effetti non si sommeranno e il bonus ottenuto sarà pari a +1, non a +2.

Anche una lancia +1 fornisce un bonus d'attacco di +1 (oltre che un bonus ai danni), ma tale bonus è diverso da quello fornito dalla *benedizione*; pertanto, impugnando una lancia +1 e lanciando una *benedizione*, otterresti un bonus d'attacco pari a +2.

Una delle eccezioni a questa regola è il bonus per schivare alla CA, ottenuto dal modificatore di Destrezza, dai talenti Schivare e Mobilità e da diversi incantesimi e oggetti magici: tale bonus si somma ad altri bonus dello stesso tipo, fino a un bonus totale di +10.

#### Nota di D&D

Noterai che in NWN2 ci sono più tipi di danno che si sommano rispetto a D&D. Ad esempio, in NWN2 i bonus di potenziamento ai punteggi di abilità forniti dagli oggetti magici si sommano a quelli forniti dagli incantesimi.

#### Nota di D&D

Il tuo bonus d'attacco base (BAB) equivale al bonus ai tiri per colpire derivante dalle tue classi e classi di prestigio. Il bonus d'attacco base aumenterà man mano che avanzi di livello e si sommerà sempre agli altri bonus; esso non potrà mai essere aumentato da oggetti o incantesimi. Il bonus d'attacco base è un prerequisito per molti talenti e classi di prestigio. Per maggiori informazioni su classi e livelli, consulta le pagine 130 e 136.

## Basi di Neverwinter Nights 2

In questo capitolo illustreremo le basi indispensabili per poter utilizzare il gioco; ovvero la creazione del personaggio, l'interfaccia di gioco, la memorizzazione degli incantesimi e l'interazione con gli oggetti.

### Creazione del personaggio

Per poter giocare a *Neverwinter Nights 2*, dovrai prima decidere quale tipo di personaggio utilizzare. Puoi personalizzare il tuo personaggio in diversi aspetti e poi creare quanti personaggi desideri, perciò non esitare a sperimentare.

*Neverwinter Nights 2* ha un sistema di modifica del personaggio piuttosto flessibile, perciò non dovrai preoccuparti eccessivamente della creazione iniziale del personaggio. Ad esempio, potresti creare un barbaro gnomo per dimostrare agli altri giocatori che gli gnomi sono i migliori combattenti, salvo ritrovarti in seguito a trascorrere più tempo a celebrarne le gesta con poemi e racconti, piuttosto che a combattere; a questo punto, potresti decidere di diventare un bardo, una classe più appropriata al tuo stile di gioco. Il tuo personaggio potrà tranquillamente iniziare la propria carriera da barbaro, per poi passare a quella di bardo.

Uno degli aspetti più affascinanti di *Dungeons & Dragons* è proprio osservare il tuo personaggio man mano che cresce e cambia. Se, in una schermata del gioco, dovessi trovarti in dubbio su come procedere, clicca su "Raccomandato" e il gioco compirà una scelta al tuo posto. Durante la creazione iniziale del personaggio, potrai selezionare un "modello", ovvero un set di talenti e abilità adeguati a un particolare tema.

### Razza e sesso

Il primo passo per creare il tuo personaggio consiste nello sceglierne il sesso e la razza. *Neverwinter Nights 2* offre otto razze base e sedici sottorazze: ad esempio, scegliendo la razza stirpeplanare, potrai selezionare le sottorazze aasimar e tiefling.

Entrambi i sessi hanno le stesse caratteristiche e la tua scelta non influenzerà particolarmente sullo svolgimento del gioco; tuttavia, per ragioni di interpretazione, alcuni personaggi all'interno dell'avventura interagiranno diversamente con il tuo personaggio a seconda del suo sesso.

### Aspetto

Seleziona uno dei numerosi aspetti e delle varie acconciature per il tuo personaggio. Inoltre, puoi cambiarne il colore della pelle, dei capelli e degli occhi.

### Classe

Il terzo passo (e forse quello più importante) nella creazione del personaggio è la scelta della classe. Tutte le classi sono disponibili per tutte le razze e i sessi.

Per informazioni più specifiche sulla classe scelta, consulta la descrizione su schermo nella schermata di creazione del personaggio.

### Allineamento

Scegli il tuo allineamento, che rappresenterà le tue convinzioni morali ed etiche.

### Punteggi di caratteristica

In NWN2, i tuoi punteggi di caratteristica verranno determinati utilizzando il sistema di acquisto caratteristiche a punti: inizialmente, le tue caratteristiche partiranno tutte da 8, ma avrai 32 punti da spendere per aumentarle. Inizialmente, non potrai aumentare le tue caratteristiche oltre a 18, sebbene potrai farlo nel corso dell'avventura. Man mano che aumenterai una caratteristica, crescerà anche il suo costo in punti, come mostrato dalla tabella sottostante. Ad esempio, portare un punteggio da 8 a 16 ti costerà 10 punti, pertanto fa' attenzione a non trascurare le altre caratteristiche del tuo personaggio. Nota come eventuali modificatori razziali si applichino dopo aver assegnato tutti i punti.

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

### Personalità

In *Neverwinter Nights 2*, il tuo personaggio potrà scegliere un tratto della personalità, che determina la tua vita nel villaggio di West Harbor prima degli eventi del gioco. Eri un umile contadino, un membro della milizia locale o hai trascorso un'infanzia da attaccabrighe?

Ogni tratto della personalità ti conferirà un bonus (e una penalità) particolare e cambierà il modo in cui gli abitanti di West Harbor ti trattano.

### Ulteriore personalizzazione

Dopo aver distribuito i punteggi di caratteristica, avrai la possibilità di scegliere un modello di personaggio. I modelli sono indirizzati ai giocatori che desiderano passare direttamente al gioco senza doversi preoccupare della personalizzazione richiesta per creare un personaggio da zero; ogni modello selezionerà automaticamente abilità, talenti e incantesimi adatti alla classe selezionata. Ogni classe ha un modello predefinito, il quale verrà automaticamente selezionato cliccando su "Raccomandato".

Per personalizzare il tuo personaggio con abilità, talenti e incantesimi specifici, invece, clicca su "Personalizza" in fondo all'elenco dei modelli. Così facendo, avrai accesso alle seguenti schermate:

### Abilità

Ogni personaggio riceve determinati punti abilità con i quali acquistare le proprie abilità, in base alla classe, all'Intelligenza e alla razza. Le abilità preferite della tua classe sono dette "abilità di classe" e sono contrassegnate dall'icona della tua classe (ad esempio, se hai scelto un guerriero, comparirà un'icona a forma di spada e scudo accanto alle abilità Concentrazione), mentre le abilità in rosso non sono disponibili per l'acquisto; tutte le altre abilità sono dette "abilità di classe incrociata" e richiedono più punti per aumentarle. Cliccando su "Raccomandato", il gioco distribuirà automaticamente i tuoi punti abilità.

Se non intendi utilizzare spesso la funzione "Raccomandato", allora la scelta del modello non avrà effetto dopo la creazione del personaggio. Puoi cliccare sul pulsante "Avanti" prima di aver speso tutti i punti abilità: fino a cinque punti abilità non spesi verranno conservati e potranno essere impiegati nei prossimi avanzamenti di livello.

Ogni volta che avanzi di livello, otterrai altri punti abilità da distribuire; il numero di punti abilità base dipende dalla classe scelta (consulta la voce "Punti abilità" nella descrizione delle classi, nel capitolo "Manuale del giocatore"). Inoltre, riceverai dei punti abilità bonus pari al tuo modificatore di Intelligenza. Al 1° livello, ovvero alla creazione del personaggio, riceverai quattro volte questa quantità di punti abilità.

### Talenti

Inizialmente avrai almeno un talento da scegliere, eventualmente di più a seconda della tua classe e razza. I talenti sono raggruppati in base alla propria funzionalità (di combattimento, di metamagia, di creazione oggetto, ecc.). Clicca su "Raccomandato" e il gioco selezionerà automaticamente i talenti adeguati al tuo personaggio. Contrariamente alle abilità, devi scegliere tutti i talenti a tua disposizione e non puoi tenerli per i livelli successivi.

### Domini e scuole

Alcune classi da incantatore richiedono che tu selezioni una scuola o un dominio, ovvero quale "tipo" di magia il tuo personaggio sarà più abile a lanciare. I maghi possono essere generici o scegliere di specializzarsi in una scuola di magia, come, ad esempio, Illusione o Necromanzia. I chierici, invece, hanno a disposizione domini come Guerra, Guarigione e Fuoco, che forniscono incantesimi e capacità bonus. I chierici scelgono due domini al momento della creazione del personaggio.

### Selezione degli incantesimi

Maghi, stregoni e warlock devono selezionare i propri incantesimi iniziali; questo processo è simile alla scelta dei talenti, tranne per il fatto che gli incantesimi sono ordinati per livello. Seleziona gli incantesimi desiderati o clicca su "Raccomandato" per lasciare che sia il gioco a decidere per te.

### Selezione del famiglia/compagno animale

Maghi, stregoni, druidi e ranger riceveranno uno speciale alleato animale. Seleziona il tuo famiglia/compagno animale dalla lista delle creature disponibili o clicca su "Casuale" per dargli un nome.

### Nome e biografia

Per completare la creazione del personaggio, inserisci un nome e un cognome. Se non ti viene in mente nessun nome, puoi randomizzare entrambi i campi. Una volta completata la creazione del tuo personaggio, clicca su "Fine".

### Schermata di gioco

La schermata di azione è la visuale principale che utilizzerai giocando a NWN2.

Gran parte della schermata è occupata dal mondo di gioco, con il tuo personaggio situato al centro; ai bordi dello schermo saranno presenti vari elementi dell'interfaccia di gioco. Di seguito troverai descritti i componenti della schermata di azione:



1. **Mondo di gioco:** la schermata di azione è dominata dal mondo di gioco, il quale mostra il tuo personaggio e l'ambiente circostante. In seguito ti spiegheremo come muoverti nel mondo di gioco.
2. **Personaggio attivo:** il personaggio che stai attualmente controllando. In qualsiasi momento, puoi assumere il controllo del tuo personaggio e dei suoi compagni.
3. **Minimappa:** mostra una visuale aerea della zona circostante. La freccia al centro indica la direzione verso cui è rivolto il personaggio attivo, mentre il trapezio che parte dalla freccia mostra la visuale attuale. I pulsanti + e – ti consentono di modificare lo zoom della minimappa. I punti sulla mappa indicano luoghi, personaggi e oggetti speciali: portando il puntatore su uno di questi punti, ne verranno visualizzate le relative informazioni.
4. **Barra modalità:** puoi utilizzarla per attivare e disattivare diversi stati del personaggio, alcuni dei quali si escludono a vicenda (ad esempio, l'Attacco Poderoso e la Maestria in Combattimento). Alcune modalità saranno disponibili soltanto se il personaggio possiederà determinati talenti o abilità.
5. **Finestra di chat:** questa finestra trasparente mostra le informazioni di gioco (ad esempio, i danni inflitti e i tiri per colpire) e qualsiasi cosa tu senta. Nella modalità multigiocatore, i messaggi degli altri giocatori verranno visualizzati in questa finestra. Per parlare con gli altri, premi Invio e digita ciò che vuoi dire.
6. **Barra dei menu:** la barra dei menu contiene alcuni pulsanti che attiveranno le principali interfacce di gioco:
  - **Personaggio:** apre la scheda del personaggio attivo.
  - **Inventario:** apre l'inventario del personaggio attivo.
  - **Diario:** apre il diario.
  - **Libro degli incantesimi:** apre il libro degli incantesimi del personaggio attivo.
  - **Elenco dei giocatori:** nella modalità multigiocatore, mostra l'elenco dei giocatori connessi.
7. **Barra di scelta rapida:** può contenere qualsiasi azione tu desideri, come, ad esempio, incantesimi, oggetti e capacità di classe. Trascina l'azione o l'oggetto desiderato su uno slot della barra di scelta rapida per riempire tale slot. Per attivare un'azione rapida, clicca sulla relativa icona della barra di scelta rapida o premi il numero corrispondente sulla tastiera.
8. **Barra del gruppo:** elenca tutti i membri del gruppo, mostrandone il ritratto e la barra dei punti ferita. Cliccare su un ritratto ha lo stesso effetto di cliccare su un personaggio nel mondo di gioco, pertanto, ad esempio, potrai utilizzare la barra del gruppo per lanciare un incantesimo su un compagno.
9. **Coda delle azioni:** mostra l'azione attuale e tutte le azioni messe in coda. Ogni azione viene eseguita nell'ordine in cui è stata inserita nella coda; quando assegni un nuovo ordine, questo viene aggiunto in fondo alla coda. Alcuni comandi, come, ad esempio, il movimento, annullano la coda delle azioni e quest'ultime vengono eseguite immediatamente. Clicca su un'azione presente nella coda per rimuoverla.
10. **Bersaglio selezionato:** se hai selezionato un bersaglio, il suo ritratto e la sua barra dei punti ferita apparirà a destra della minimappa. Questo sarà il bersaglio predefinito per le capacità utilizzate, compreso il lancio di incantesimi.
11. **Menu ESC:** salva i progressi nell'avventura, carica un salvataggio e modifica le opzioni di gioco.

## Muoversi nel mondo di gioco

Usa il mouse per spostare il puntatore sullo schermo. In generale, clicca con il pulsante sinistro per muovere il personaggio, eseguire un'azione predefinita o aprire un menu a scomparsa. Portando il mouse su un oggetto, il puntatore cambierà forma, a indicare l'azione predefinita che eseguirai cliccando con il pulsante sinistro su di esso; ad esempio, portando il mouse su una creatura ostile, comparirà l'icona del combattimento e cliccando con il pulsante sinistro su di essa l'attaccherai.

Cliccando con il pulsante destro su una creatura o un oggetto li selezionerai come bersaglio. Ogni volta che compirai un'azione (come, ad esempio, lanciare un incantesimo), il tuo attuale bersaglio ne sarà la vittima (o il beneficiario). Cliccando con il pulsante destro in qualsiasi altro punto del mondo di gioco, deselezionerai l'attuale bersaglio. Se compirai un'azione senza alcun bersaglio selezionato, il puntatore cambierà forma a indicare la mancanza di un bersaglio e potrai selezionare una creatura o un oggetto su cui compiere l'azione. Ad esempio, puoi cliccare con il pulsante destro su un orco e poi lanciare un *dardo incantato* dalla barra di lancio rapido, oppure puoi cliccare prima sul *dardo incantato* e poi sull'orco.

Tenendo premuto il tasto Maiusc e cliccando con il pulsante destro su una creatura o un oggetto, aprirai un menu a scomparsa contenente le azioni che puoi eseguire su tale bersaglio; ad esempio, se il tuo personaggio è un monaco e apre il menu a scomparsa su un nemico, potrà selezionarne l'opzione "Pugno stordente" per sferrare tale attacco contro la creatura.

Dopo aver eseguito un'azione su una creatura o un oggetto, questi diventerà il tuo bersaglio. Alternativamente, puoi aprire il menu a scomparsa cliccando con il pulsante destro su una creatura o un oggetto e tenendolo premuto.

## Azioni e movimento con la tastiera

Puoi spostarti nel mondo di gioco anche utilizzando la tastiera.

I tasti W, A, S e D muovono il personaggio: il tasto W muove in avanti, S all'indietro, A ruota a sinistra e D ruota a destra. I tasti Q ed E servono, rispettivamente, per muoversi lateralmente a sinistra e destra.

## Comandi della visuale

In *Neverwinter Nights 2* la visuale ti consentirà di allontanarti dall'azione per ottenere una panoramica più estesa dell'ambiente circostante o di avvicinarti per osservare in dettaglio. I comandi della visuale sono i seguenti:

### Visuale

- **Visuale dell'alto:** visuale a orientamento fisso, si sposta per mantenere il personaggio attivo al centro dello schermo. La visuale dall'alto è quella predefinita.
- **Visuale mobile:** la visuale è bloccata sopra il personaggio attivo e cambia posizione e angolo per seguirne gli spostamenti.
- **Visuale a inseguimento:** simile alla visuale dall'alto, ma la visuale ruota quando il tuo personaggio si volta.
- **Visuali libera:** la visuale non è legata al personaggio. Muovendo il puntatore ai bordi dello schermo, sposterai la visuale. Premi il TastNum \* per passare da una visuale all'altra.

### Rotellina del mouse

- Tieni premuta la rotellina del mouse per cambiare l'angolo della visuale.
- Muovi la rotellina in avanti per avvicinare la visuale.
- Muovi la rotellina all'indietro per allontanare la visuale.

Comandi da tastiera per la visuale	
Azione	Tasto
Ruota visuale a sx	Freccia sinistra
Ruota visuale a dx	Freccia destra
Avvicina visuale	Freccia su
Allontana visuale	Freccia giù
Alza visuale	PagSu
Abbassa visuale	PagGiù
Cambia visuale	TastNum *

## GUIDA ALL'INTERFACCIA

Questa sezione descrive le schermate utilizzate per modificare le impostazioni del gioco e per consultare i dati relativi al tuo personaggio.

### Scheda del personaggio

La scheda del personaggio mostra tutte le statistiche relative al personaggio e alle sue capacità. Per aprire la scheda del personaggio, clicca sull'icona del personaggio sulla barra del menu o premi il tasto C. La scheda del personaggio è composta dalle seguenti schermate:

#### Pannello info

Il pannello delle informazioni contiene tutte le statistiche fondamentali del tuo personaggio, tra cui razza, classe, livello, caratteristiche, allineamento, tiri salvezza, punti esperienza necessari ad avanzare di livello, Classe Armatura e punti ferita. Nella parte inferiore del pannello troverai informazioni più dettagliate, tra cui il bonus d'attacco e il danno inflitto dell'arma impugnata, resistenza agli incantesimi e probabilità di fallimento degli incantesimi. Per esaminare tutti i contenuti, usa la barra di scorrimento nella parte inferiore del pannello.

### **Pannello abilità**

Il pannello delle abilità mostra tutte le abilità e i relativi modificatori del tuo personaggio. I modificatori sono pari al totale dei gradi di un'abilità più il modificatore della relativa caratteristica ed eventuali bonus dovuti a talenti, oggetti magici e incantesimi. Clicca sull'icona dell'abilità in questione per maggiori informazioni.

### **Pannello talenti**

Il pannello dei talenti contiene l'elenco dei talenti del tuo personaggio. I talenti possono essere acquisiti al momento della creazione del personaggio o avanzando di livello e sono ordinati per funzionalità (tratti di personalità, generali, di competenza, da incantatore o delle abilità e dei tiri salvezza), mentre i talenti acquisiti automaticamente per razza e classe appartengono alle categorie delle capacità razziali e di classe.

Clicca su una categoria di talenti per espanderne l'elenco e su un singolo talento per visualizzarne la descrizione; clicca nuovamente sulla categoria per nascondere l'elenco.

### **Pannello comportamento**

Il pannello del comportamento permette di impostare il tipo di IA che il personaggio utilizzerà quando non è attivo o quando la sua coda di azioni è vuota. Se vuoi il controllo totale dei personaggi, attiva la Modalità burattino.

### **Pannello inventario**

Il pannello dell'inventario (tasto I) mostra gli oggetti in tuo possesso; in particolare, la griglia nella parte inferiore del pannello indica il contenuto del tuo zaino.

Potrai accedere ad altri slot dell'inventario cliccando su una delle icone a forma di zaino presenti nel pannello: ogni icona rappresenta una nuova pagina di slot.

La sezione superiore del pannello mostra varie statistiche del personaggio e del suo equipaggiamento. La sagoma del personaggio indica quali oggetti hai attualmente equipaggiato in ogni slot; inoltre, sono presenti i tuoi punti ferita, la Classe Armatura, le monete d'oro e il peso degli oggetti trasportati. Nota che se trasporterai un peso eccessivo (la quantità esatta dipende dal tuo punteggio di Forza), ne risulterai impacciato e la tua velocità di movimento verrà ridotta.

Puoi equipaggiare un oggetto trascinandolo dallo zaino nella parte inferiore dello schermo allo slot corrispondente o, semplicemente, cliccando due volte sull'oggetto in questione. Accedendo al menu a scomparsa (clicca con il pulsante destro, oppure clicca e tieni premuto) di un oggetto potrai esaminarlo o riporlo a terra; il menu a scomparsa, inoltre, ti permetterà di equipaggiare, rimuovere e utilizzare gli oggetti appropriati.

### **Pannello incantesimi**

Per accedere al pannello degli incantesimi, premi il tasto B. Il pannello è diviso tra incantesimi conosciuti e incantesimi memorizzati. Gli incantesimi memorizzati sono quelli che potrai lanciare dopo aver riposato, mentre quelli conosciuti sono tutti gli incantesimi che potrai memorizzare. Maghi, chierici, druidi, paladini e ranger devono preparare i propri incantesimi prima di poterli lanciare (gli "incantesimi memorizzati" vanno preparati), mentre bardi, warlock e stregoni non hanno bisogno di prepararli; queste ultime classi lanciano i propri incantesimi direttamente dall'elenco degli incantesimi conosciuti e non utilizzano quello degli incantesimi memorizzati.

Per preparare un incantesimo, seleziona la classe da incantatore dall'icona nella sezione superiore del libro degli incantesimi e scegli il livello di incantesimi dalle icone a forma di bolle numerate sotto l'icona della classe; se possiedi dei talenti di metamagia, verrà visualizzata una lista speciale degli incantesimi che potranno essere potenziati con un talento di metamagia a quel livello. Ad esempio, se possiedi l'incantesimo Incantesimi Estesì, l'elenco dei tuoi incantesimi di 2° livello includerà la versione estesa degli incantesimi di 1° livello ai quali potrai applicare tale talento. Clicca con il pulsante sinistro su un incantesimo per memorizzarlo. Per eliminare un incantesimo da uno slot, clicca con il pulsante sinistro su di esso.

La sezione degli incantesimi memorizzati del libro degli incantesimi mostra quanti incantesimi di ogni livello puoi memorizzare; ad esempio, se sono presenti due slot sotto al 4° livello, il tuo personaggio potrà memorizzare due incantesimi di quarto livello. Ogni incantesimo memorizzato corrisponde a un singolo lancio, pertanto puoi memorizzare lo stesso incantesimo più volte. Se il tuo personaggio è multiclasse e ha accesso a incantesimi di diverse classi, dovrai ripetere il processo di memorizzazione degli incantesimi per ogni classe da incantatore posseduta.

Ricorda che gli incantesimi memorizzati non saranno disponibili per essere lanciati finché non avrai riposato. Per riposare, premi il tasto R.

### **Pannello lancio rapido**

Per accedere al pannello di lancio rapido, premi il tasto F. Nella parte superiore della finestra verranno visualizzate le tue classi da incantatore. Se sei mago, chierico, druido, ranger o paladino, tutti gli incantesimi attualmente memorizzati verranno visualizzati divisi per livello. Il numero su un incantesimo indica quante volte potrai lanciarlo prima di dover riposare.

Se sei bardo, stregone o warlock, non dovrai memorizzare gli incantesimi, perciò verranno visualizzati tutti gli incantesimi conosciuti. Il numero su un incantesimo indica quanti slot del livello dell'incantesimo in questione sono disponibili, non quante volte potrai lanciare quel determinato incantesimo.

Puoi utilizzare il pannello di lancio rapido per convertire spontaneamente i tuoi incantesimi in *evoca mostri* (se druido) o *cura/infliggi ferite* (se chierico) selezionando l'opzione "Conversione spontanea" nella parte superiore dell'interfaccia.

### **Pannello diario**

Il pannello del diario contiene informazioni riguardanti le missioni in corso e tiene traccia di tutti gli eventi affrontati nel corso dell'avventura. La sezione "Missioni" contiene tutte le missioni in corso, mentre la sezione "Missioni completate" registra tutte le missioni completate (con successo o meno). Puoi cliccare sui pulsanti di ordinamento per modificare l'ordine delle missioni visualizzate.

## Menu ESC

Il menu ESC ti permetterà di caricare e salvare le partite, salvare un personaggio per utilizzarlo con un altro modulo di NWN2, modificare le opzioni del gioco e uscire dal gioco. Per accedere al menu ESC, premi il tasto Esc o clicca sulla relativa icona del menu del giocatore.

**Torna al gioco:** torna alla partita in corso e chiude il menu ESC.

**Salva partita:** salva i tuoi progressi di gioco. I salvataggi verranno conservati nella cartella "Documenti\Neverwinter Nights 2\saves".

**Carica partita:** carica un salvataggio. Questa opzione è utile se hai sbagliato qualcosa e desideri tornare a un salvataggio precedente.

**Esporta personaggio:** salva un personaggio per utilizzarlo con un altro modulo.

I personaggi esportati verranno conservati nella cartella "Documenti\Neverwinter Nights 2\localvault".

**Opzioni di gioco:** ti permette di modificare le impostazioni video, audio, delle visuale e del gioco, inclusa la difficoltà. Se NWN2 gira lentamente sul tuo computer, prova a cambiare alcune impostazioni video.

**Menu principale:** abbandona la partita in corso e torna al menu principale di NWN2.

**Esci dal gioco:** chiude NWN2 e torna a Windows.

## Interazione con il mondo di gioco

Giocando a *Neverwinter Nights 2* incontrerai un'ampia gamma di possibilità di interazione. Cliccando con il pulsante sinistro su un oggetto, il personaggio eseguirà l'azione

predefinita a esso associata; in alternativa, puoi premere il tasto Maiusc e cliccare con il pulsante destro (o cliccare e tenere premuto) su un oggetto interattivo per visualizzarne il relativo menu a comparsa, il quale ti mostrerà le azioni che puoi eseguire.

Potrai interagire con:

### Nemici

Le creature ostili verranno mostrate in rosso quando porterai il puntatore sopra di esse e il puntatore assumerà la forma dell'icona di attacco. Clicca per attaccare la creatura in questione (azione predefinita, come indicato dal puntatore a forma di spada). Puoi valutare la difficoltà di una creatura esaminandola: premi il tasto Maiusc e clicca con il pulsante destro per aprire il menu a comparsa e seleziona l'opzione "Esamina". A volte, esaminando un nemico otterrai alcuni indizi sui suoi punti deboli.

### Amici

Portando il puntatore sopra una creatura non ostile, essa verrà mostrata in blu (o in verde, se appartiene al gruppo) e il puntatore assumerà la forma dell'icona di dialogo. Parlare con gli altri personaggi è una componente fondamentale di *Neverwinter Nights 2*, poiché non tutti i problemi si possono risolvere soltanto con la spada e la magia. A volte, saranno gli altri personaggi a iniziare la conversazione, ma spesso dovrai essere tu a cercare un'interazione con loro: se il puntatore assumerà la forma di un fumetto, potrai cliccare sul personaggio in questione per parlargli.

Alcuni personaggi avranno ben poco da dire e la loro risposta apparirà direttamente su schermo, sopra la loro testa; altri, invece, avvieranno dialoghi più articolati. Le possibili risposte che potrai dare e le domande che potrai fare appariranno in un elenco numerato; se un termine si trova tra parentesi quadre (ad esempio, [Raggiare]) all'inizio di un'opzione di dialogo, significa che tale opzione richiede l'utilizzo di una determinata abilità (ed, eventualmente, della relativa prova di abilità).

A seconda delle caratteristiche, della razza, della classe e del sesso del tuo personaggio, le opzioni di dialogo potrebbero cambiare.

In determinate circostanze, una creatura amichevole potrebbe diventare ostile nei tuoi confronti, comportandosi come un nemico.

### Mercanti

Parlando con determinate creature o personaggi amichevoli, si aprirà la finestra dei mercanti, la quale ti consentirà di commerciare con il mercante in questione. Comprare un oggetto funziona in modo simile all'utilizzo di un contenitore. Nella parte superiore della finestra troverai le icone di armi, armature, pozioni, oggetti magici e oggetti vari; cliccando su queste icone, visualizzerai la relativa categoria di oggetti nella griglia inferiore. Per comprare un oggetto, clicca due volte sul relativo slot dell'inventario del mercante: così facendo, una finestra di dialogo ti chiederà se desideri acquistare l'oggetto selezionato. Se accetterai lo scambio e avrai i soldi necessari, la transazione avrà successo e l'oggetto verrà depositato nel tuo inventario.

Per vendere un oggetto, clicca due volte sul relativo slot nel tuo inventario.

### Oggetti

Gli oggetti e le armi si possono assegnare alla barra di scelta rapida cliccando su di essi e trascinandoli su uno slot (ad esempio, dal tuo inventario). Puoi selezionare gli oggetti assegnati alla barra di scelta rapida cliccando direttamente sulla barra: clicca su un oggetto per equipaggiarlo (se è un'arma) o per utilizzarlo (se è un altro oggetto). Alcuni oggetti, come le gemme e le frecce, possono essere accumulate in pile; per accumulare oggetti simili, trascinali sullo stesso slot. La dimensione della pila dipende dal tipo di oggetti accumulati. Per dividere una pila, premi il tasto Maiusc e clicca con il pulsante destro sugli oggetti in questione per aprire il menu a scomparsa e seleziona l'opzione "Dividi", digitando il numero di oggetti che desideri prelevare dalla pila.

### Contenitori

I contenitori vengono utilizzati in modo simile all'inventario.

Clicca su un contenitore per aprirlo, aprendo automaticamente anche il tuo inventario; a questo punto, sposta gli oggetti desiderati dal contenitore al tuo inventario cliccando su di essi e trascinandoli. I contenitori chiusi a chiave possono essere scassinati, distrutti con la forza o aperti con incantesimi adeguati. Premi il tasto Maiusc e clicca sul contenitore per accedere al menu a scomparsa, poi scegli l'opzione desiderata.

## Porte

Se possiedi la chiave richiesta, potrai aprire una porta chiusa; in caso contrario, potrai cercare di scassinarla, distruggerla con la forza e aprirla con incantesimi adeguati. Alcune porte possono essere aperte soltanto dopo aver raggiunto determinate condizioni: esplora il mondo di gioco alla ricerca di indizi su come superare tali ostacoli.

## Disattivare congegni

Prima di poter disattivare una trappola, il tuo personaggio dovrà individuarla. Se non sei in modalità “individuazione attiva”, attivabile dalla barra delle modalità, le prove di Cercare verranno eseguite a metà del tuo modificatore di Abilità. Se la modalità di individuazione è attiva, invece, ti muoverai a velocità ridotta, ma effettuerai le prove di Cercare con il tuo modificatore di abilità.

## MULTIGIOCATORE

Oltre all’emozionante campagna di gioco di *Neverwinter Nights 2*, potrai giocare online insieme ad altri avventurieri provenienti da tutto il mondo. *Neverwinter Nights 2* ti consente di giocare insieme ad altri giocatori in un mondo di gioco creato da te o da loro. Incluso nel gioco troverai un editor completo per creare il tuo mondo, che potrai poi esplorare insieme agli altri giocatori.

Questo editor è lo stesso utilizzato per creare l’avventura principale, il che significa che avrai un potente strumento a portata di mano.

Per giocare a *Neverwinter Nights 2* in modalità multigiocatore dovrai essere connesso a Internet o a una LAN (Local Area Network): puoi proporti come host per una partita o unirti a una partita in cui qualcun altro faccia da host.

La campagna ufficiale può essere affrontata in modalità multigiocatore da un assimo di tre giocatori.

Per ulteriori informazioni sulla comunità online, sulle partite multigiocatore e sulla creazione di un proprio mondo di gioco di NWN2, visita il sito Internet [www.obsidianent.com](http://www.obsidianent.com) e clicca sul logo di NWN2. Se utilizzi un router o un firewall, potresti dover modificare alcune impostazioni per poterti offrire come host; per ulteriori informazioni sulle impostazioni di sistema per la modalità multigiocatore di NWN2, consulta il sito Internet.

## Profilo del giocatore

La prima volta che accederai alla modalità online, ti verrà chiesto di creare un profilo del giocatore. Il profilo del giocatore consente a *Neverwinter Nights 2* di distinguere i diversi giocatori e a te di accedere a varie aree del sito della comunità di *Neverwinter Nights 2* ([www.nwn2.com](http://www.nwn2.com)). Se hai già creato un profilo del giocatore dal gioco o dal sito Internet, o se possiedi già un profilo di NWN1, inserisci il nome del giocatore e la password per continuare. Se, invece, non hai ancora creato un profilo, clicca su “Account” e inserisci il nome e la password desiderati.

## Accedere a una partita multigiocatore

Se desideri unirti a una partita in corso, clicca su “Multigiocatore” nel menu principale del gioco e scegli l’opzione “Unisciti”; così facendo, apparirà l’elenco delle partite di NWN2 disponibili. Se stai giocando senza una connessione Internet, il gioco potrebbe restare in pausa su questa schermata per qualche istante.

Per unirti a una partita in locale, clicca su “LAN” nel menu della modalità multigiocatore; così facendo, il computer eseguirà una scansione della rete locale alla ricerca di partite in corso, invece di cercare su Internet.

Puoi ordinare le partite individuate usando i filtri nella parte superiore della finestra e scegliere di visualizzare soltanto alcuni tipi di partita attivando l’opzione “Tipi di partita”. Infine, per unirti a una partita, clicca sulla partita desiderata e su “Connetti”.

Il pulsante “Connessione diretta” ti consentirà di connetterti alla partita di un computer specifico inserendone l’indirizzo IP.

### Suggerimento NWN2

Il computer di host è spesso detto anche server (termine che può riferirsi anche al software attivo sul computer host). I computer che si collegano al server sono detti client.

## Giocatore contro Giocatore

L’opzione Giocatore contro Giocatore (GcG) di una partita detta le condizioni in base a cui i giocatori possono danneggiarsi a vicenda. *Neverwinter Nights 2* fornisce tre modalità: GcG vietato, di gruppo e completo. Scegliendo l’opzione “GcG vietato” i giocatori non potranno danneggiarsi in alcun modo, mentre con l’opzione “GcG di gruppo” potrai danneggiare tutti i giocatori che non appartengano al tuo gruppo; con l’opzione “GcG completo”, infine, potrai danneggiare qualsiasi giocatore, a meno che la zona in cui ti trovi non vieti esplicitamente la modalità GcG (ad esempio, le botteghe). Gli incantesimi ad area d’effetto colpiranno tutti i giocatori entro il proprio raggio d’azione.

Le impostazioni GcG del pannello delle opzioni del server stabiliranno il livello massimo di GcG consentito nel modulo: se il server imposta “GcG completo”, potranno comunque esserci zone di “GcG di gruppo” o “GcG vietato” nel modulo, ma se il server imposta “GcG vietato” tutte le zone del modulo saranno impostate in tale modalità.

## Personaggi locali e del server

I personaggi di *Neverwinter Nights 2* si dividono in due tipi: locali e del server.

I personaggi locali vengono salvati e conservati sul tuo computer e possono essere utilizzati su diversi server di gioco, nelle partite a giocatore singolo e nelle partite multigiocatore di cui sei l’host. Una volta finito di giocare, salverai i personaggi locali sul tuo computer.

I personaggi del server, invece, vengono salvati e conservati sul server di gioco a cui accedi e potrai utilizzarli soltanto quando sarai connesso a tale server. Una volta finito di giocare, salverai i personaggi del server sul computer dell’host del server. Questo sistema è consigliato per più giocatori che si avventurano spesso nello stesso gruppo.



Ogni server può essere impostato per accettare personaggi locali o del server.

Una volta connesso a un server, verrai informato sul tipo di personaggi accettati: se il server consente soltanto personaggi del server, potrai creare un nuovo personaggio su tale server cliccando su “Nuovo personaggio”, nella schermata dell’elenco dei personaggi.

## Selezione del personaggio

Una volta entrato in una partita, verrà visualizzata la schermata di selezione del personaggio. Sulla sinistra vedrai l’elenco dei personaggi disponibili: scegline uno e clicca su “Avvia il gioco” per iniziare. A volte, alcuni personaggi non saranno disponibili, perché l’attuale server non ne consentirà l’utilizzo; le possibili restrizioni includono le impostazioni di classe e di livello del modulo o l’accettazione di soltanto personaggi del server.

## Importare un personaggio

*Neverwinter Nights 2* non fa distinzioni tra personaggi a giocatore singolo e personaggi multigiocatore: potrai utilizzare lo stesso personaggio in entrambe le modalità di gioco. Usa l’opzione “Esporta personaggio” per creare un personaggio locale che sia la copia del tuo personaggio attuale: tornando al menu principale e scegliendo la modalità multigiocatore, potrai scegliere tale personaggio. Se decidi di caricare la partita salvata originale da cui proviene il personaggio esportato, riprenderai l’avventura con il personaggio che avevi salvato in tale occasione.

## Formare un gruppo

Per formare un gruppo nella modalità multigiocatore, dovrai invitare altri giocatori a unirsi a te e questi dovranno accettare il tuo invito. Puoi invitare un altro giocatore usando l’opzione “Invita”: apri il menu a scomparsa (clicca con il pulsante destro e tieni premuto) del giocatore in questione, seleziona “Invita nel gruppo”.

Così facendo, l’altro giocatore riceverà un invito a unirsi al tuo gruppo e potrà accettare o rifiutare l’offerta. I membri di un gruppo dividono i PE guadagnati e non possono danneggiarsi nelle zone “GcG di gruppo”; inoltre, i membri di un gruppo possono completare insieme le missioni assegnate e possono utilizzare la chat di gruppo (vedi sotto). Nella campagna ufficiale di gioco, tutti i membri del gruppo devono riunirsi al confine con una nuova zona di gioco per poter passare a tale zona.

## Comunicare

*Neverwinter Nights 2* fornisce quattro modi per comunicare con altri giocatori:

il normale parlato verrà udito da tutti i giocatori vicini, un urlo verrà udito da tutti i giocatori del server, un sussurro verrà udito soltanto da un determinato personaggio e un urlo al gruppo verrà udito soltanto da tutti i membri del gruppo.

Comandi per comunicare			
Tipo di comunicazione	Destinatario	Sintassi	Esempio (digita così)
Parlare	Personaggi vicini	<frase>	Salve!
Urlare	Tutti quanti	/s <frase>	/s Salve a tutti!
Sussurrare	Un giocatore	/w <giocatore> <frase>	/w Mialec Salve, Mialec!
Urlare al gruppo	Membri del gruppo	/p <frase>	/p Salve, amici!

## Hosting di un server di gioco

Se sei l’host di un server di gioco, ne avrai il completo controllo, decidendo chi potrà accedere alla tua partita. Inoltre, potrai moderare la partita cacciando (rimovendo dalla partita) o bandendo (rimovendo in modo permanente) determinati giocatori. Per offrirti come host di una partita, seleziona “Multigiocatore” nel menu principale e avvia una nuova partita o caricane una esistente; così facendo, avvierai un server di gioco con il modulo o il salvataggio selezionati e gli altri giocatori potranno accedere al tuo server, fintanto che resterai nella partita. Esistono diverse opzioni per configurare una partita di NWN2, tra cui quanti giocatori possono accedervi, se supportare personaggi locali o del server, le impostazioni GcG e se desideri proteggere con una password la partita.

## Creare un mondo di gioco

Per creare moduli, missioni e zone personali, dovrai usare l’editor di *Neverwinter Nights 2* incluso nel gioco. Per ulteriori informazioni e consigli sulla creazione di un mondo di gioco, consulta il sito Internet del gioco.

# Manuale del giocatore

*Neverwinter Nights 2* si basa sul gioco di ruolo Dungeons & Dragons® versione 3.5.

Potrai creare un personaggio dal destino epico, viaggiare per mondi fantastici e partecipare a eroiche avventure mozzafiato; sarai tu a decidere come si comporterà e come agirà il tuo personaggio, eventualmente unendoti ad altri giocatori online, imparando da loro, combattendo al loro fianco o scontrandoti contro di essi. Potrai adottare lo stile di gioco che preferisci.

Il sistema di regole di Dungeons & Dragons® 3.5 è stato ideato per facilitarti l'avventura e *Neverwinter Nights 2* ne utilizza appieno la flessibilità.

## Razze

Il mondo di Faerûn è popolato da una grande varietà di creature, ognuna con le proprie caratteristiche e capacità. La tua razza determinerà il tuo aspetto fisico e la tua specializzazione, ma non ti precluderà alcuna scelta durante l'avventura, consentendoti di agire liberamente.

In questa sezione verranno descritte tutte le razze del gioco; per ulteriori informazioni su bonus, penalità e capacità speciali di ogni razza, consulta le informazioni su schermo durante la creazione del personaggio.

Alcune razze, considerando i propri bonus ed eventuali capacità speciali, sono più potenti di altre; queste razze possiedono pertanto un modificatore di livello, il che significa che avanzeranno più lentamente di livello nel corso del gioco.

Maggiore è il modificatore di livello di una razza, più lentamente il personaggio avanzerà di livello; pertanto, le razze con un modificatore di livello sono sconsigliate ai principianti.

## Umano

Gli umani sono la razza più comune e adattabile di Faerûn.

Le numerose generazioni e la propensione alla migrazione e alla conquista li ha resi fisicamente molto vari: la loro pelle può essere molto scura o incredibilmente pallida, i capelli variano dal biondo al nero e la barba (nei maschi) può essere particolarmente folta o quasi inesistente.

Gli uomini sono piuttosto eterodossi nel vestire e spesso sfoggiano pettinature insolite, abiti sgargianti, tatuaggi e altro. Non esistono sottorazze degli umani.

- **Classe preferita:** qualsiasi. Gli umani possono diventare multiclasse con facilità.
- **Capacità speciali:** Padronanza Veloce (un talento extra), Abile (punti abilità extra).

Quando scegliere un umano? Gli umani non hanno particolari debolezze e il talento e i punti abilità extra ti forniranno opzioni in più: pertanto, sono un'ottima scelta per i principianti.

## Stirpeplanare

L'incrocio tra umani e creature esterne (angeli o demoni), la stirpeplanare è spesso ostracizzata per il suo aspetto e comportamento inusuale.

Quando scegliere uno stirpeplanare? Gli aasimar, con la propria virtù celeste, sono un'ottima scelta per chierici e paladini, mentre i tiefling dal sangue infernale si adattano bene a ladri e warlock.

### Stirpeplanare, aasimar

Umani dal sangue di celestiale, gli aasimar sono solitamente buoni e combattono contro il male nel mondo.

Alcuni hanno delle lievi caratteristiche fisiche che ne rivelano le origini, come capelli argentei, occhi dorati e uno sguardo innaturalmente intenso. Questi discendenti dei servitori celesti delle divinità di Faerûn hanno spesso una voglia a forma del simbolo sacro del proprio dio o altri simboli inerenti alla propria fede.

- **Modifiche alle caratteristiche:** +2 Sag, +2 Car.
- **Classe preferita:** paladino.
- **Capacità speciali:** Scurovisione, Affinità a un'abilità (Ascoltare), Affinità a un'abilità (Osservare), Incantesimo razziale (*luce*), Resistenza celestiale.
- **Modificatore di livello:** +1. Gli aasimar avanzano più lentamente.

### Stirpeplanare, tiefling

Come gli aasimar, i tiefling sono in parte umani, ma dal sangue demoniaco, non celestiale. A causa della loro discendenza da esterni malvagi, in molti considerano i tiefling ugualmente malvagi e disonesti.

Alcuni tiefling hanno delle lievi caratteristiche fisiche che ne rivelano le origini, come denti appuntiti, occhi rossi, piccole corna, lieve odore di zolfo, zoccoli o un'aura innaturale. Questi discendenti dei servitori celesti delle divinità hanno spesso una voglia a forma del simbolo sacro del proprio dio o altri simboli inerenti alla propria fede.

- **Modifiche alle caratteristiche:** +2 Des, +2 Int, -2 Car.
- **Classe preferita:** ladro.
- **Capacità speciali:** Scurovisione, Affinità a un'abilità (Nascondersi), Affinità a un'abilità (Raggiare), Incantesimo razziale (*oscurità*), Resistenza infernale.
- **Modificatore di livello:** +1. I tiefling avanzano più lentamente.

**Nota di D&D®**

In generale, le capacità razziali di NWN2 coincidono con quelle di Dungeons & Dragons®. Tuttavia, alcune capacità (tra cui determinati poteri magici) non erano particolarmente adatte a un gioco di ruolo per computer e, pertanto, sono state sostituite da altri benefici dello stesso valore.

## Elfo

Gli elfi sono famosi per la loro poesia, i loro canti e le arti magiche, tuttavia, quando un pericolo minaccia le loro terre, dimostrano grande abilità anche nelle armi e nelle strategie. Gli elfi vivono per oltre 700 anni e, per gli standard umani, non sono soliti farsi molti amici o nemici; una volta diventato loro amico o nemico, tuttavia, difficilmente essi ti dimenticheranno. Gli elfi sono esili e la loro altezza varia tra 1,35 m e 1,65 m, non hanno barba né baffi e preferiscono indossare abiti pratici, che non ne ostacolino la grazia innata. Molte razze ritengono che gli elfi siano di una bellezza quasi innaturale.

Tutti gli elfi possiedono i seguenti tratti:

- **Capacità speciali (tutte le sottorazze):** Visione crepuscolare, Immunità al sonno, Resistenza all'ammaliamento, Competenza bonus (spada lunga, stocco, arco corto, arco lungo), Affinità a un'abilità (Ascoltare), Affinità a un'abilità (Cercare), Affinità a un'abilità (Osservare), Vista acuta.

Quando scegliere un elfo? La maggior parte delle razze elfiche è particolarmente indicata per maghi e stregoni; l'abilità degli elfi nel maneggiare spade e archi consente agli incantatori di infliggere danni in combattimento. Gli elfi dei boschi possono essere ottimi guerrieri, ranger e barbari.

### Elfo della luna

Gli elfi della luna sono la sottorazza di elfi più comune della Costa della Spada. Gli elfi della luna hanno una pelle molto chiara, capelli scuri e occhi verdi; sono la sottorazza più tollerante nei confronti degli umani e, pertanto, la maggior parte dei mezzelfi discende dagli elfi della luna.

- **Modifiche alle caratteristiche:** +2 Des, -2 Cos.
- **Classe preferita:** mago.

### Elfo scuro (drow)

Discendenti della sottorazza originale degli elfi dalla pelle scura noti come "Illythiiri", i drow furono maledetti dalle divinità buone elfiche per aver seguito la dea Lolth sulla via del male e della corruzione e per questo ottennero il loro aspetto attuale. Detti anche "elfi scuri", i drow hanno la pelle nera come l'ossidiana e capelli bianchi o biondo pallido.

- **Modifiche alle caratteristiche:** +2 Des, +2 Int, +2 Car, -2 Cos.
- **Classe preferita:** mago.
- **Capacità speciali:** Scurovisione, Incantesimo razziale (*oscurità*), Incantesimo razziale (*vedere invisibilità*), Sensibilità alla luce, Resistenza agli incantesimi. Queste capacità si sommano a quelle comuni a tutti gli elfi.
- **Modificatore di livello:** +2. I drow avanzano lentamente.

### Elfo del sole

Gli elfi del sole sono meno comuni degli elfi della luna nel Faerûn poiché vivono a Evermeet, dove sono ammessi soltanto gli elfi. Detti anche "elfi dorati", hanno la pelle bronzea, capelli neri, biondi o ramati e occhi verdi o dorati.

Gli elfi del sole sono considerati la sottorazza più civilizzata e altezzosa degli elfi, poiché preferiscono non avere contatti con le altre razze.

- **Modifiche alle caratteristiche:** +2 Int, -2 Cos.
- **Classe preferita:** mago.

### Elfo dei boschi

Gli elfi dei boschi sono una sottorazza solitaria, ma più civilizzata degli elfi selvaggi. Essi sono più forti degli altri elfi e sono più adatti come guerrieri che come maghi.

Gli elfi dei boschi si trovano a proprio agio nelle zone selvagge.

- **Modifiche alle caratteristiche:** +2 For, +2 Des, -2 Cos, -2 Int.
- **Classe preferita:** ranger.

## Nano

I nani sono noti per la loro abilità in combattimento, la capacità di sopportare ingenti danni fisici e magici, la resistenza nel lavoro e nel bere birra. I ladri sono lenti a capire gli scherzi e sospettosi nei confronti degli stranieri, ma sono generosi con chi si è guadagnato la loro fiducia. Un nano è alto da 1,20 m a 1,35 m, di costituzione tarchiata e massiccia e, generalmente, è tanto largo quanto alto; la pelle dei nani è sempre abbronzata, i loro capelli possono essere neri, grigi o castani e i maschi hanno sempre una folta barba, della quale vanno molto orgogliosi.

Tutti i nani possiedono i seguenti tratti:

- **Classe preferita:** guerriero.
- **Capacità speciali (tutte le sottorazze):** Scurovisione, Esperto minatore, Resistenza ai veleni, Resistenza alla magia, Combattere contro gli orchi, Combattere contro i goblin, Combattere contro i giganti, Affinità a un'abilità (Conoscenze), Competenza nelle armi (ascia da guerra nanica).

Quando scegliere un nano? I nani sono ottimi guerrieri, specialmente grazie alla loro incredibile salute. I nani sono una valida scelta per la

maggior parte delle classi e un'ottima opzione per i principianti.

### Nano degli scudi

I nani degli scudi discendono dai sopravvissuti degli antichi imperi nanici che scomparvero in seguito ai conflitti con i goblin.

- **Modifiche alle caratteristiche:** +2 Cos, -2 Car.

### Nano dorato

Contrariamente ai nani degli scudi, i nani dorati hanno mantenuto il proprio regno nella Grande Crepa e non sono caduti durante le terribili guerre contro gli umanoidi malvagi. Sebbene praticino un po' di magia, non hanno mai ceduto all'arroganza che ha causato la rovina di molte nazioni umane. Fiduciosi e sicuri nella propria patria remota, i nani dorati si sono guadagnati la reputazione di essere briosi e orgogliosi. Dalla Benedizione del Tuono, molti giovani nani dorati hanno lasciato la Grande Crepa e sono partiti a esplorare il resto di Faerûn; le altre razze hanno così scoperto che, sebbene i nani dorati siano riservati e sospettosi, sono anche ottimi guerrieri e scaltri mercanti.

- **Modifiche alle caratteristiche:** +2 Cos, -2 Des.

### Nano grigio (duergar)

Dopo generazioni di schiavitù e crudeli esperimenti per mano delle orribili creature note come mind flayer, i duergar insorsero contro i loro padroni e guadagnarono la libertà, formando una nuova sottorazza di nani dai limitati poteri mentali.

I duergar sono generalmente malvagi, ma a volte voltano le spalle ai propri simili e cambiano stile di vita.

- **Modifiche alle caratteristiche:** +2 Cos, -2 Car.
- **Capacità speciali:** Affinità a un'abilità superiore (Muoversi silenziosamente), Affinità a un'abilità (Conoscenze), Affinità a un'abilità inferiore (Ascoltare), Affinità a un'abilità inferiore (Osservare), Competenza nelle armi (ascia da guerra nanica), Incantesimo razziale (*ingrandire*), Incantesimo razziale (*invisibilità*), Sensibilità alla luce. Queste capacità si sommano a quelle comuni a tutti i nani.
- **Modificatore di livello:** +1. I duergar avanzano più lentamente.

## Gnomo

Gli gnomi sono molto richiesti come alchimisti, inventori e tecnici, sebbene la maggior parte di essi preferisca restare tra i propri simili e vivere una vita tranquilla.

Gli gnomi adorano gli animali, le gemme e gli scherzi, con una predilezione per le beffe; preferiscono apprendere dall'esperienza personale e cercano sempre nuovi modi per creare le cose. Gli gnomi sono alti da 90 cm a 1,05 m e vivono dai 350 ai 500 anni.

Tutti gli gnomi possiedono i seguenti tratti:

- **Classe preferita:** bardo.
- **Capacità speciali (tutte le sottorazze):** Scurovisione, Taglia piccola, Resistenza alle illusioni, Combattere contro i rettili, Combattere contro i goblin, Combattere contro i giganti, Affinità a un'abilità (Artigianato (alchimia)), Affinità a un'abilità (Ascoltare), Incantesimi focalizzati (Illusione).

Quando scegliere uno gnomo? Data la loro taglia piccola, gli gnomi tendono a infliggere meno danni, il che li rende più adatti come incantatori o personaggi di supporto. Gli gnomi sono sconsigliati ai principianti.

### Gnomo delle rocce

Gli gnomi delle rocce sono la sottorazza più comune e, pertanto, vengono spesso chiamati semplicemente "gnomi".

La loro pelle è sempre abbronzata, i loro capelli chiari e gli occhi di varie gradazioni di blu. Gli gnomi delle rocce indossano spesso abiti della tonalità della terra, ma con intricate decorazioni. I maschi intrecciano accuratamente la propria barba.

- **Modifiche alle caratteristiche:** +2 Cos, -2 For.

### Gnomo delle profondità (svirfneblin)

Gli svirfneblin (o "gnomi delle profondità") vivono nascosti nelle profondità del Sottosuolo. Solitari, sospettosi e gelosi delle proprie caverne, questi gnomi hanno ben poco a che vedere con l'umorismo e l'affabilità dei loro cugini di superficie. Gli gnomi delle profondità sono probabilmente la razza più furtiva e sfuggente del mondo: secoli di sopravvivenza tra i mortali pericoli del Sottosuolo li hanno dotati di un'incredibile capacità di evitare di attirare attenzioni indesiderate.

- **Modifiche alle caratteristiche:** +2 Des, +2 Sag, -2 For, -4 Car.
- **Capacità speciali:** Affinità a un'abilità (Nascondersi), Affinità a un'abilità (Sapienza magica) Incantesimo razziale (*invisibilità*), Incantesimo razziale (*scudo entropico*), Vedere invisibilità, +2 ai tiri salvezza, Difesa sfuggente (+4 CA per schivare contro tutte le creature), Resistenza agli incantesimi.
- **Modificatore di livello:** +3. Gli svirfneblin avanzano molto lentamente.

## Halfling

Gli halfling sono astuti, abili e ingegnosi, nonché notoriamente curiosi e incoscienti; anche se hanno un debole per la ricchezza, tendono a sperperarla piuttosto in fretta. Gli halfling prediligono abiti pratici a gioielli e ornamenti.

Un halfling è alto circa 90 cm e vive fino a 150 anni.

Tutti gli halfling possiedono i seguenti tratti:

- **Modifiche alle caratteristiche:** +2 Des, -2 For.

- **Classe preferita:** ladro.
- **Capacità speciali:** Taglia piccola, Affinità a un'abilità (Ascoltare), Affinità a un'abilità (Muoversi silenziosamente), Temerario, Buona mira.

Quando scegliere un halfling? Data la loro taglia piccola, gli halfling tendono a infliggere meno danni, il che li rende più adatti come incantatori o personaggi di supporto. Gli halfling possono essere ottimi ladri, ma sono sconsigliati ai principianti.

### Halfling piedelesto

La sottorazza più diffusa nel mondo, gli halfling piedelesto non resistono al desiderio innato di viaggiare e non hanno problemi a vivere insieme a persone che appartengono a razze e culture diverse.

- **Capacità speciali:** Fortunato (+1 a tutti i tiri salvezza). Questa capacità si somma a quelle comuni a tutti gli halfling.

### Halfling cuoreforte

A differenza degli halfling piedelesto, che bramano l'esperienza del viaggio e la conoscenza di nuove terre e nuovi popoli, gli halfling cuoreforte sono una sottorazza più organizzata, ordinata e industriosa. Le loro costruzioni durano negli anni e vengono difese tenacemente da qualsiasi minaccia.

- **Capacità speciali:** Padronanza veloce (un talento extra). Questa capacità si somma a quelle comuni a tutti gli halfling.

## Mezzelfo

I mezzelfi possiedono la curiosità e l'ambizione degli umani e i sensi raffinati e l'amore per la natura degli elfi, sebbene siano considerati estranei da entrambe le culture: per gli umani, i mezzelfi assomigliano agli elfi, mentre per gli elfi, assomigliano agli umani. I mezzelfi hanno una pelle più chiara e liscia rispetto agli umani, ma dalla stessa tonalità e dagli stessi tratti fisici e tendono ad avere occhi verdi dalla forma elfica. Un mezzelfo vive all'incirca 180 anni.

- **Classe preferita:** qualsiasi. I mezzelfi possono diventare multiclasse con facilità.
- **Capacità speciali:** Visione crepuscolare, Immunità al sonno, Resistenza all'ammaliamento, Affinità a un'abilità inferiore (Ascoltare), Affinità a un'abilità inferiore (Cercare), Affinità a un'abilità inferiore (Osservare), Affinità a un'abilità (Diplomazia), Affinità a un'abilità (Raggiurare).

Quando scegliere un mezzelfo? I mezzelfi sono piuttosto versatili e indicati per tutte le classi, nonché un'ottima scelta per i principianti.

## Mezzorco

I mezzorchi sono l'irascibile e scontroso incrocio tra un umano e un orco: un mezzorco preferisce agire prima di pensare e combattere piuttosto che discutere. I mezzorchi amano le cose semplici, come festeggiare, bere e danzare selvaggiamente. In un buon gruppo, un mezzorco può essere una risorsa preziosa, ma sarà sicuramente fuori luogo al gran ballo di una duchessa. I mezzorchi sono alti quanto gli umani, ma hanno dei lineamenti più duri, portano con orgoglio le proprie cicatrici e raramente superano i 75 anni.

- **Modifiche alle caratteristiche:** +2 For, -2 Int, -2 Car.
- **Classe preferita:** barbaro.
- **Capacità speciali:** Scurovisione.

Quando scegliere un mezzorco? I mezzorchi sono particolarmente indicati per guerrieri, barbari e monaci e sono una buona razza per i principianti.

## Classi

La classe del personaggio determinerà in quali attività sarai più portato. In questa sezione, troverai la descrizione delle capacità di classe ottenute al 1° livello e con l'avanzamento di livello. In NWN2, un personaggio può raggiungere al massimo il 20° livello.

## Descrizione delle abilità di classe

Nella descrizione delle diverse classi troverai l'elenco delle relative capacità di classe; in molti casi, la capacità verrà brevemente descritta. Nelle capacità di classe troverai le seguenti note:

[\*] Questa capacità migliora con l'avanzare del livello di classe: ad esempio, potrebbe diventare più potente o venire usata più frequentemente. Per informazioni dettagliate, consulta la relativa descrizione nel gioco. Ad esempio, il monaco e il barbaro guadagnano entrambi un aumento della velocità di movimento; tale capacità del monaco migliora ulteriormente ai seguenti livelli e, pertanto, è segnata con questa nota, mentre il barbaro non migliorerà ulteriormente.

[^] Questa capacità è sempre attiva e, pertanto, i suoi benefici vengono sempre applicati nelle giuste circostanze. Ad esempio, il Movimento Veloce del barbaro è una capacità di questo tipo, mentre la sua Ira Barbarica non lo è, poiché deve essere attivata manualmente un certo numero di volte al giorno.

Per risparmiare spazio, alcune delle capacità più comuni o delle capacità di classe più complesse verranno illustrate di seguito e nella descrizione delle diverse classi verranno soltanto nominate. Per ulteriori informazioni potrai consultare le schermate di descrizioni delle classi nel gioco.

## Compagno Animale

Possiedi un fedele compagno animale che potrà aiutarti in combattimento.

Se il tuo compagno animale dovesse morire, potrai richiamarne un altro il giorno successivo.

## Riduzione del Danno

La riduzione del danno (RD) ti permette di ignorare una certa quantità di danni da mischia da un singolo colpo, a meno che l'arma che ti ferisce è in grado di superare la riduzione. Il valore della riduzione è seguito dal tipo di arma necessario a superarne l'effetto; ad esempio, RD 5/+2 significa che tutti gli attacchi inflitti da un'arma che non sia almeno +2 infliggeranno danni ridotti di 5 punti. La riduzione del barbaro di 1/- significa che tutti i danni verranno ridotti di un punto (il "-" significa che la riduzione non può essere superata).

### **Attuire il Colpo**

Una volta al giorno, se verrai colpito da un colpo potenzialmente letale, potrai effettuare un tiro salvezza di Riflessi (CD = danno inflitto), sempre che tu non sia colto alla sprovvista; se avrai successo, subirai soltanto metà dei danni (che potrebbero comunque bastare a ucciderti).

### **Eludere**

Contro incantesimi e trappole che possono essere parzialmente evitati con un tiro salvezza di Riflessi, non subirai alcun danno (anziché dimezzare i danni) in caso di successo.

### **Eludere Migliorato**

Contro incantesimi e trappole che possono essere parzialmente evitati con un tiro salvezza di Riflessi, non subirai alcun danno (anziché dimezzare i danni) in caso di successo e subirai soltanto metà dei danni (invece del danno normale) in caso di fallimento.

### **Nascondersi in Piena Vista**

Usando questa capacità, potrai entrare in "modalità furtiva" anche se sei osservato dai nemici. Questa capacità prevede un periodo di ricarica prima di poter essere utilizzata nuovamente.

### **Imposizione delle Mani**

Una volta al giorno, potrai curare un alleato: l'ammontare di punti ferita ripristinati è pari al livello della classe che ti fornisce la capacità, più il tuo modificatore di Carisma. Puoi anche usare questa capacità per danneggiare le creature non morte. Se il tuo modificatore di Carisma non è pari a +1 o superiore, questa capacità non avrà alcun effetto.

### **Attacco Furtivo**

Sferrando un attacco in mischia o a distanza contro un nemico colto alla sprovvista, che non ti ha visto (ad esempio, se sei in "modalità furtiva" o invisibile) o che ti volta le spalle ed è impegnato in combattimento con un altro avversario, potrai infliggere danni extra (inizialmente, 1d6). Questo danno aggiuntivo non viene moltiplicato in caso di colpo critico.

Le creature immuni ai colpi critici, come, ad esempio, i costrutti e i non morti, sono immuni all'attacco furtivo. Il danno dell'attacco furtivo proveniente dalle capacità di più classi si somma sempre.

### **Evoca Famiglio**

Puoi evocare una piccola creatura ad assisterti. Se il tuo famiglio dovesse morire, subirai una penalità di -2 alla Costituzione finché non riposerai, dopodiché potrai evocarlo nuovamente.

### **Scacciare i Non Morti**

Puoi mettere intimorire i non morti, rendendoli arrendevoli e più facili da uccidere. Questa capacità può essere utilizzata tre volte al giorno, più il tuo modificatore di Carisma; il Carisma determina anche il numero di non morti influenzati. Più potente è un non morto, maggiore sarà la probabilità che resista. I non morti più deboli verranno colpiti per primi e, se sarai sufficientemente potente, potrai persino distruggerli.

### **Schivare Prodigioso**

Puoi mantenere il tuo bonus di Destrezza alla CA (se ne hai uno) anche quando vieni colto alla sprovvista o attaccato da un nemico invisibile; tuttavia, perderai comunque il bonus di Destrezza se verrai immobilizzato.

### **Schivare Prodigioso Migliorato**

Sei immune agli attacchi furtivi, a meno che l'assalitore non sia di quattro o più livelli superiore al tuo (nella classe o nelle classi che ti forniscono la capacità Schivare Prodigioso).

## **Barbaro**

Dalle distese gelate settentrionali e dalle giungle infernali meridionali provengono combattenti coraggiosi e spericolati; la gente civilizzata li chiama "barbari" o "berserker" e spesso li accusa di crudeltà, empietà e atrocità varie. Questi "barbari", tuttavia, hanno più volte dimostrato il loro coraggio e valore agli alleati e la loro astuzia, intraprendenza, tenacia e spietatezza ai nemici che hanno fatto l'errore di sottovalutarli. Il barbaro è un ottimo combattente, poiché può lasciarsi pervadere dall'ira e diventare così più forte e resistente, riuscendo a sconfiggere gli avversari più temibili e a sopportarne gli attacchi; la sua ira, tuttavia, lo lascia spossato ed è utilizzabile soltanto un certo numero di volte al giorno, sebbene solitamente queste volte si rivelino sufficienti. Un barbaro si trova a proprio agio nelle terre selvagge e può correre a velocità elevata.

- **Allineamento:** qualsiasi non legale Caratteristiche chiave: Forza, Costituzione

- **Punti ferita per livello:** 12
- **Bonus d'attacco base:** buono
- **Tiri salvezza buoni:** Tempra
- **Armi:** tutte le armi semplici e da guerra
- **Armature:** leggere, medie e scudi (tranne scudo torre)
- **Punti abilità base:** 4

#### Capacità speciali del barbaro

- **Ira\*:** puoi cadere in preda a un'irrefrenabile furia omicida, ottenendo un bonus di +4 a Forza e Costituzione e una penalità di -2 alla CA. La durata dell'ira varia a seconda della tua Costituzione; quando l'effetto si esaurisce, rimani affaticato per un breve periodo di tempo.
- **Movimento veloce^:** la tua velocità di movimento aumenta del 10%.
- **Schivare prodigioso^ (2° livello)**
- **Percepire trappole\*^ (3° livello):** ottieni un bonus al tiro salvezza di Riflessi per evitare le trappole.
- **Riduzione del danno\*^ (7° livello):** puoi ignorare parte dei danni subiti da ogni attacco (RD 1/-).

#### Suggerimenti su multiclasse e classi di prestigio

Il barbaro può essere un valido multiclasse assieme a guerrieri e ranger, mentre il suo allineamento non è compatibile con quello di paladini e monaci. Il barbaro è il candidato ideale per diventare un berserker furioso, ma può anche diventare una valida guardia nera, maestro d'armi o difensore nanico.

### Bardo

Si dice che la musica posseda una magia propria e i bardi dimostrano come questo sia vero. Vagare per il mondo, riscoprire il sapere antico, raccontare storie, usare la magia attraverso la musica e vivere della gratitudine del pubblico... questa è la vita del bardo. Quando il destino li coinvolge in qualche conflitto, i bardi agiscono in vece di diplomatici, negoziatori, esploratori e spie. La magia del bardo proviene dal suo cuore: se esso è puro, il bardo porterà coraggio e speranza agli oppressi e userà i suoi trucchi, la sua musica e la sua magia per fermare i piani dei malvagi. Se i nobili di una regione sono corrotti, il buon bardo sarà un nemico dello stato, sfuggendo alla cattura con astuzia e sollevando il morale degli innocenti. Tuttavia, la musica può scaturire anche da un cuore malvagio:

i bardi malvagi evitano la violenza manifesta in favore della manipolazione, del controllo delle menti e dei cuori della gente, per ottenere ciò che il pubblico estasiato vorrà dargli "spontaneamente".

- **Allineamento:** qualsiasi non legale
- **Caratteristiche chiave:** Carisma, Destrezza
- **Punti ferita per livello:** 6
- **Bonus d'attacco base:** medio
- **Tiri salvezza buoni:** Riflessi, Volontà
- **Armi:** spada lunga, spada corta, stocco, arco corto e tutte le armi semplici
- **Armature:** leggere, scudi (tranne scudo torre)
- **Punti abilità base:** 6
- **Incantesimi:** arcani (basati sul Carisma; non richiedono preparazione; armature medie e pesanti e scudi possono farne fallire il lancio)

#### Capacità speciali del bardo

- **Conoscenze bardiche\*^:** puoi identificare gli oggetti con più facilità rispetto alle altre classi, aggiungendo i tuoi livelli da bardo alla prova di Sapienza.
- **Ispirazione\*:** il tuo canto può migliorare il morale e potenziare magicamente la forza offensiva e difensiva del bardo e dei suoi compagni.
  - Ispirare coraggio: aumenta il danno in combattimento.
  - Ispirare competenza (2° livello): bonus a tutte le abilità.
  - Ispirare difesa (5° livello): migliora la Classe Armatura.
  - Ispirare rigenerazione (7° livello): cura le ferite nel tempo.
  - Ispirare robustezza (8° livello): migliora i tiri salvezza.
  - Ispirare lentezza (11° livello): i nemici potrebbero muoversi più lentamente.
  - Ispirare frastuono (14° livello): disturba la concentrazione dei nemici.
- **Musica bardica\*:** puoi intonare un canto per aiutare i tuoi alleati e ostacolare i nemici. Man mano che avanzi di livello e migliori la tua abilità Intrattenere, nuovi canti si renderanno disponibili e altri diventeranno più potenti (livello del bardo/giorno).
  - Controcanto (richiede Intrattenere 3): protegge qualcuno da un incantesimo nemico.
  - Affascinare (richiede Intrattenere 3): incanta i nemici circostanti, impedendogli di agire.
  - Canto del rifugio (richiede 3° livello e Intrattenere 6): impedisce ai nemici di attaccarti (ma non vale per i tuoi alleati).
  - Offuscare la mente (richiede 6° livello e Intrattenere 9): versione potenziata di Affascinare, ma influenza soltanto un bersaglio.
  - Canto di pelle di ferro (richiede 9° livello e Intrattenere 12): conferisce riduzione del danno al gruppo per un breve periodo di tempo.
  - Canto di libertà (richiede 12° livello e Intrattenere 15): annulla gli incantesimi dannosi attivi sugli alleati.

- Canto di eroismo (richiede 15° livello e Intrattenere 18) : aumenta CA e tiri salvezza del gruppo.
- Marcia del legionario (richiede 18° livello e Intrattenere 21): potenzia notevolmente le capacità combattive del gruppo.

### Suggerimenti su multiclasse e classi di prestigio

Grazie ai loro incantesimi arcani e alle versatili capacità, i bardi non hanno necessità di diventare multiclasse. I bardi sono particolarmente indicati a diventare esploratori Arpisti e assassini. I bardi propensi alla magia potranno scegliere di diventare mistificatori arcani, mentre quelli specializzati nella furtività potranno specializzarsi come ombre danzanti o ladri dell'ombra di Amn e, infine, quelli dediti al combattimento potranno avanzare come discepoli dei draghi rossi, duellanti o cavalieri mistici.

### Chierico

L'opera degli dei è presente ovunque: nella bellezza della natura, nelle violente crociate, nei templi torreggianti e nei cuori dei fedeli. Similmente ai mortali, le divinità sono di diverso tipo, da quelle benevoli a quelle maligne, riservate o invadenti, semplici o imperscrutabili. Tutti gli dei, tuttavia, agiscono mediante i loro intermediari: i chierici. I chierici buoni garantiscono, proteggono e vendicano i torti, mentre i chierici malvagi saccheggiano, distruggono e sabotano i piani altrui. Un chierico utilizza i poteri del proprio dio per renderne manifesta la volontà.

I chierici sono maestri della magia divina, specializzata nella guarigione; persino un chierico inesperto può salvare la vita a chi è in punto di morte. In quanto tramite dell'energia divina, un chierico può convergerla sulle creature non morte, indebolendole o persino distruggendole. Tutti i chierici ricevono un certo addestramento militare.

#### Nota di D&D

In NWN2, anche i chierici malvagi scacciano i non morti.

- **Caratteristiche chiave:** Saggezza, Carisma
- **Punti ferita per livello:** 8
- **Bonus d'attacco base:** medio
- **Tiri salvezza buoni:** Tempra, Volontà
- **Armi:** tutte le armi semplici
- **Armature:** tutte le armature, scudi (tranne scudo torre)
- **Punti abilità base:** 2
- **Incantesimi:** divini (basati sulla Saggezza; le armature non ne intralciano il lancio)

### Capacità speciali del chierico

Ogni chierico seleziona due domini. Ogni dominio fornisce determinate capacità o bonus speciali, oltre a incantesimi extra.

- **Conversione spontanea:** puoi convertire gli incantesimi da chierico memorizzati in incantesimi *cura ferite* (se di allineamento buono o neutrale) o *infliggi ferite* (se di allineamento malvagio).
- **Scacciare non morti\*:** (3 + modificatore Car/giorno)

### Suggerimenti su multiclasse e classi di prestigio

In quanto incantatori divini, raramente i chierici diventano multiclasse. I chierici orientati al combattimento potrebbero considerare l'avanzamento in campioni divini, guardie nere o sacerdoti-guerrieri.

### Druido

La furia della tempesta, la delicata energia del sole mattutino, l'astuzia della volpe e il vigore dell'orso: un druido comanda tutti questi aspetti della natura e molti altri. Tuttavia, i druidi non ricercano il dominio sulla natura, come affermano erroneamente alcuni abitanti delle città, bensì una convivenza pacifica e l'essere tutt'uno con la natura; per gli invasori dei loro boschi sacri e per chi ne scatena l'ira, questa distinzione è piuttosto sottile. I druidi lanciano incantesimi divini in modo simile ai chierici, sebbene i loro incantesimi derivino dal potere della natura, anziché da quello delle divinità; i loro incantesimi si specializzano sulla natura e sugli animali. Oltre agli incantesimi, i druidi possiedono altri poteri magici, tra cui la capacità di assumere la forma di diversi animali.

- **Allineamento:** neutrale buono, legale neutrale, neutrale, caotico neutrale o neutrale malvagio



- **Caratteristiche chiave:** Saggezza
- **Punti ferita per livello:** 8
- **Bonus d'attacco base:** medio
- **Tiri salvezza buoni:** Tempra, Volontà
- **Armi:** randello, pugnale, dardo, falchetto, scimitarra, lancia, fionda e bastone ferrato
- **Armature:** leggere, medie e scudi (tranne scudo torre)
- **Punti abilità base:** 4
- **Incantesimi:** divini (basati sulla Saggezza; le armature non ne intralciano il lancio)

#### Capacità speciali del druido

- **Senso della natura<sup>^</sup>:** ottieni un bonus di +2 a tutti gli attacchi quando ti trovi in zone selvagge.
- **Compagno animale<sup>\*^</sup>**
- **Conversione spontanea:** puoi convertire gli incantesimi da druido memorizzati in incantesimi *evoca creatura*.
- **Andatura nel bosco (2° livello)<sup>^</sup>:** all'aperto puoi camminare più velocemente.
- **Passo senza tracce (3° livello)<sup>^</sup>:** puoi muoverti furtivamente nelle zone selvagge, ottenendo un bonus di +4 alle prove di Nascondersi e Muoversi silenziosamente.
- **Resistenza al richiamo della natura (4° livello)<sup>^</sup>:** ottieni un bonus cognitivo di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di paura.
- **Forma selvatica (5° livello)<sup>\*</sup>:** puoi assumere diverse forme animali (1/giorno).
- **Immunità ai veleni (9° livello)<sup>^</sup>:** sei immune ai veleni.
- **Forma elementale (16° livello)<sup>\*</sup>:** puoi assumere diverse forme elementali (1/giorno).

#### Suggerimenti su multiclasse e classi di prestigio

Ancora più dei chierici, i druidi solitamente evitano di diventare multiclasse, preferendo migliorare le loro capacità di classe.

### Guerrigero

Il cavaliere errante, il signore conquistatore, il campione del re, il fante d'élite, il mercenario veterano e il capo dei banditi: tutti questi personaggi sono dei guerrieri. I guerrieri possono essere valorosi difensori dei deboli, crudeli razziatori o coraggiosi avventurieri; alcuni sono tra gli animi più nobili del paese, pronti ad affrontare la morte per diffondere il bene, altri, invece, sono tra i più spregevoli, pronti a uccidere per guadagno o per puro divertimento. I guerrieri che non diventano avventurieri possono essere soldati, guardie, guardie del corpo, campioni o criminali; un guerriero avventuriero, invece, può farsi chiamare combattente, mercenario, sicario o, semplicemente, avventuriero. Di tutte le classi, il guerriero è il più versatile in combattimento, poiché è competente in tutte le armi e le armature comuni. Oltre alla propria abilità generale in combattimento, ogni guerriero sviluppa il proprio stile particolare: qualcuno potrebbe specializzarsi in determinate armi, altri potrebbero addestrarsi a eseguire tecniche particolari. Man mano che il guerriero avanza di livello, otterrà nuove opportunità di sviluppare le proprie capacità personali.

- **Allineamento:** neutrale buono, legale neutrale, neutrale, caotico neutrale o neutrale malvagio
- **Caratteristiche chiave:** Forza, Destrezza, Intelligenza
- **Punti ferita per livello:** 10
- **Bonus d'attacco base:** buono
- **Tiri salvezza buoni:** Tempra
- **Armi:** tutte le armi semplici e da guerra
- **Armature:** tutte le armature, scudi e scudo torre
- **Punti abilità base:** 2

#### Capacità speciali del guerriero

- **Talenti bonus<sup>^</sup>:** al 1° livello e a ogni livello pari (2°, 4°, 6°, ecc.) ottieni un talento bonus. Questi talenti possono essere selezionati da un elenco limitato di talenti.

#### Suggerimenti su multiclasse e classi di prestigio

I guerrieri sono validi multiclasse se abbinati a barbari, paladini, ranger e persino ladri e monaci. Per quanto riguarda le classi di prestigio, le opzioni sono diverse: tra le scelte migliori, puoi considerare guardia nera, difensore nanico, berserker furioso, duellante, campione divino o maestro d'armi. I guerrieri elfi o mezzelfi che utilizzano l'arco potrebbero avanzare in alcuni livelli da mago o stregone per divenire arcieri arcani.

### Monaco

Sparsi per il mondo ci sono diversi monasteri, piccoli conventi cinti da mura e abitati da monaci che ricercano la perfezione nelle proprie azioni e nella contemplazione; essi si addestrano per diventare abili combattenti senza armi né armature. Gli abitanti dei monasteri che seguono i precetti del bene diventano protettori del popolo; pronti a combattere scalzi e vestiti di abiti umili, i monaci possono viaggiare tra la popolazione, catturare banditi, signori della guerra e nobili corrotti senza farsi notare. Al contrario, gli abitanti dei monasteri che seguono i precetti del male governano le terre circostanti attraverso la paura, similmente ai signori della guerra e ai propri scagnozzi; i monaci malvagi sono spesso spie, esploratori e assassini.

La caratteristica principale dei monaci è quella di saper combattere senza armi e armature: grazie al loro rigoroso addestramento, un monaco può colpire più velocemente e duramente di un guerriero armato di spada. Sebbene i monaci non lancino incantesimi, possiedono una certa magia innata e possono incanalare la propria energia interna, detta "ki", per riuscire in imprese eccezionali. Il colpo più famoso dei monaci è il loro pugno stordente, con il quale possono mettere al tappeto un avversario con un attacco disarmato; un monaco, inoltre, ottiene una consapevolezza soprannaturale che lo aiuta a evitare gli attacchi inattesi.

#### Nota di D&D

In NWN2, avanzando di livello in una classe diversa dal monaco non ti impedirà di scegliere altri livelli in tale classe.

- **Allineamento:** qualsiasi legale
- **Caratteristiche chiave:** Forza, Saggezza, Destrezza
- **Punti ferita per livello:** 8
- **Bonus d'attacco base:** medio
- **Tiri salvezza buoni:** tutti
- **Armi:** randello, pugnale, ascia, balestra leggera, balestra pesante, kama, bastone ferrato, shuriken, fionda
- **Armature:** nessuna
- **Punti abilità base:** 4

#### Capacità speciali del monaco

- **Colpo senz'armi\*^:** gli attacchi a mani nude del monaco infliggono più danni del normale.
- **Talento bonus^:** al 1° livello, riceverai i talenti Incalzare, Colpo Senz'Armi Migliorato e Pugno Stordente, al 2° livello, Deviare Frecce e Buttare a Terra e al 6° livello, Buttare a Terra Migliorato.
- **Bonus alla CA^:** puoi aggiungere i modificatori di Destrezza e Saggezza alla tua Classe Armatura, ottenendo un ulteriore bonus di +1 alla CA ogni 5 livelli da monaco. Questa capacità funziona soltanto quando non indossi armature e non imbracci scudi. Raffica di colpi: combattendo senz'armi o con la kama riceverai un attacco extra per round. Usando questa capacità, tuttavia, ogni attacco avrà una probabilità leggermente minore di colpire. Per utilizzare questa capacità non devi indossare alcuna armatura.
- **Eludere (2° livello)^**
- **Movimento veloce (3° livello)\*^:** aumenta la velocità di movimento. Per utilizzare questa capacità non devi indossare alcuna armatura.
- **Mente lucida (3° livello)^:** ottieni un bonus di competenza di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi di influenza mentale.
- **Colpo ki (4° livello)\*^:** i tuoi attacchi senz'armi possono danneggiare le creature con determinati tipi di riduzione del danno.
- **Purezza del corpo (5° livello)^:** sei immune alle malattie.
- **Integrità del corpo (7° livello)\*:** puoi guarire parte delle tue ferite (1/giorno).
- **Eludere migliorato (9° livello)^**
- **Corpo adamantino (11° livello)^:** sei immune ai veleni.
- **Anima adamantina (13° livello)^:** ottieni una resistenza agli incantesimi.
- **Palmo tremante (15° livello):** puoi tentare di uccidere istantaneamente un avversario con un colpo senz'armi (1/giorno).
- **Corpo vuoto (19° livello):** ottieni un occultamento del 50%, facendo in modo che molti attacchi nemici ti manchino.
- **Perfezione interiore (20° livello)^:** ottieni una notevole riduzione del danno e sei immune alle capacità di influenza mentale.

#### Suggerimenti su multiclasse e classi di prestigio

I monaci raramente diventano multiclasse, grazie al grande assortimento di Capacità ottenute avanzando di livello; se, invece, desideri una maggiore varietà, ladri, guerrieri e paladini sono valide scelte. I monaci che prediligono la furtività troveranno un'ottima opzione nelle classi di prestigio assassino (se malvagi) oppure ombra danzante.

#### Paladino

La compassione per perseguire il bene, la volontà per sostenere la legge e il potere per annientare il male: sono queste le armi del paladino. Ben pochi hanno la purezza e la devozione necessarie a percorrere la strada dei paladini, ma questi pochi fedeli sono ricompensati con il potere di proteggere, guarire e punire il male. In una terra di maghi cospiratori, sacerdoti malvagi, draghi assetati di sangue e creature infernali, i paladini sono l'ultima speranza degli innocenti; i loro poteri divini li proteggono e conferiscono loro capacità speciali, proteggendoli dai danni, dalle malattie, curando le loro ferite ed eliminandone la paura. Un paladino può utilizzare questi poteri per distruggere il male o aiutare gli altri, curare le ferite o guarire le malattie; persino un novizio potrà individuare il male, mentre i paladini più esperti potranno punire gli avversari malvagi e scacciare i non morti.

**Nota di D&D**  
In NWN2, avanzando di livello in una classe diversa dal paladino non ti impedirà di scegliere altri livelli in tale classe.

- **Allineamento:** legale buono
- **Caratteristiche chiave:** Forza, Carisma, Saggezza
- **Punti ferita per livello:** 10
- **Bonus d'attacco base:** buono
- **Tiri salvezza buoni:** Tempra
- **Armi:** tutte le armi semplici e da guerra
- **Armature:** tutte le armature, scudi (tranne scudo torre)
- **Punti abilità base:** 2
- **Incantesimi (4° livello):** divini (basati sulla Saggezza; le armature non ne intralciano il lancio)

#### Capacità speciali del paladino

- **Punire il male\*:** puoi sferrare un attacco sacro che devasta i nemici malvagi (1/giorno).
- **Grazia divina (2° livello)^:** tutti i tuoi tiri salvezza ottengono un bonus pari al tuo modificatore di Carisma, se presente.
- **Imposizione delle mani (2° livello)\***
- **Salute divina (3° livello)^:** ottieni l'immunità alle malattie.
- **Aura di coraggio (3° livello)^:** sei immune alla paura. Gli alleati circostanti ottengono un bonus di +4 ai tiri salvezza contro la paura.
- **Scacciare non morti (4° livello)\*:** (3 + modificatore Car/giorno)
- **Rimuovi malattia (6° livello)\*:** puoi guarire i tuoi compagni dalle malattie (1/giorno).

#### Suggerimenti su multiclasse e classi di prestigio

La restrizione di allineamento dei paladini impedisce loro di diventare multiclasse con bardi e barbari, ma le loro capacità si abbinano bene con quelle di guerrieri, ranger e monaci. La classe di prestigio campione divino migliora le già notevoli capacità offensive e difensive del paladino.

### Ranger

Le foreste e le colline sono la patria di feroci e scaltre creature, come, ad esempio, i sanguinari orsigufo e le malvagie belve distorcenti; ancora più temibili e astuti sono i ranger, abili cacciatori ed esploratori. I ranger conoscono i boschi come fossero la loro patria (e, in effetti, lo sono) e conoscono con minuzia letale le loro prede.

Un ranger è addestrato nell'uso di diverse armi ed è piuttosto abile in combattimento. Le sue abilità gli permettono di sopravvivere nelle terre selvagge, di trovare la preda e di evitare di essere individuato; inoltre, ogni ranger si specializza in determinati tipi di creature, allenandosi a cacciare ed eliminare tali nemici. Infine, un ranger esperto ha un tale legame con la natura che può lanciare alcuni incantesimi divini, in modo analogo al druido.

- **Caratteristiche chiave:** Forza, Saggezza
- **Punti ferita per livello:** 8
- **Bonus d'attacco base:** buono
- **Tiri salvezza buoni:** Tempra, Riflessi
- **Armi:** tutte le armi semplici e da guerra
- **Armature:** leggere e medie, scudi (tranne scudo torre)
- **Punti abilità base:** 6
- **Incantesimi (4° livello):** divini (basati sulla Saggezza; le armature non ne intralciano il lancio)

#### Capacità speciali del paladino

- **Talento bonus:** Seguire Tracce.
- **Nemico prescelto\*^:** puoi scegliere un tipo di creatura (come, ad esempio, esterni o non morti), contro i quali otterrai un bonus sulle prove di Ascoltare e Osservare, nonché un bonus ai danni inflitti in combattimento.
- **Compagno animale\*^**
- **Stile di combattimento (2° livello)^:** puoi scegliere uno stile di combattimento. Gli stili disponibili sono due: tirare con l'arco e combattere con due armi. Se indosserai un'armatura leggera o nessuna armatura, otterrai i benefici di determinati talenti extra, a seconda dello stile selezionato; al 6° e all'11° livello otterrai i benefici di altri talenti extra.
- **Talento bonus (3° livello)^:** guadagni il talento Robustezza.
- **Andatura nel bosco (7° livello)^:** puoi camminare più velocemente all'aperto.
- **Rapido segugio (8° livello)^:** puoi seguire le tracce con maggiore facilità, usando la relativa abilità e muovendoti alla velocità normale. Con questa capacità potrai mantenere attiva la "modalità individuazione" senza penalità.
- **Eludere (9° livello)^**
- **Mimetismo (13° livello)^:** puoi mantenere attiva la "modalità furtiva" correndo all'aperto.
- **Nascondersi in piena vista (17° livello, utilizzabile solo all'aperto)^**

#### Suggerimenti su multiclasse e classi di prestigio

I ranger possono diventare validi multiclasse con barbari, guerrieri, paladini e ladri; al contrario, le loro capacità si sovrappongono a quelle dei druidi, rendendo le due classi una combinazione sconsigliata. Con qualche livello da mago o da stregone, un ranger elfico specializzato nel tirare con l'arco può diventare un ottimo arciere arcano, mentre i ranger specializzati nel combattimento in mischia potrebbero propendere per le classi di prestigio duellante o campione divino.

## Ladro

I ladri hanno ben poco in comune l'uno con l'altro. Alcuni sono dei rapinatori furtivi, altri degli imbonitori dall'eccezionale dialettica, altri ancora sono esploratori, scout, spie, diplomatici o briganti. Ciò che li accomuna è la loro adattabilità e intraprendenza. In generale, i ladri sono abili nell'ottenere ciò che gli altri non vogliono venga toccato: aprire una cassa del tesoro, accedere a una stanza protetta da trappole mortali, rubare dei piani di guerra segreti, ottenere la fiducia di una guardia o svuotare le tasche di qualcuno. I ladri dispongono di numerose abilità, le quali spaziano su molti campi; inoltre, sebbene non abilissimi in combattimento, i ladri sanno colpire dove fa più male e possono infliggere danni letali con i loro attacchi furtivi.

Ogni ladro possiede un sesto senso che lo avverte del pericolo: i ladri più esperti sviluppano poteri e capacità soprannaturali per perfezionare le arti della furtività, dell'eludere e i propri attacchi furtivi. Inoltre, sebbene non sappiano lanciare incantesimi, i ladri possono "fingere" di farlo, in modo da utilizzare pergamene, bacchette e altri oggetti magici.

- **Caratteristiche chiave:** Destrezza, Intelligenza
- **Punti ferita per livello:** 6
- **Bonus d'attacco base:** medio
- **Tiri salvezza buoni:** Riflessi
- **Armi:** randello, pugnale, dardo, balestra leggera, balestra pesante, ascia, mazza, mazza ferrata, morning star, stocco, arco corto, spada corta, fionda, bastone ferrato
- **Armature:** leggere
- **Punti abilità base:** 8

### Capacità speciali del ladro

- **Attacco furtivo\*<sup>^</sup>**
- **Percepire trappole\*<sup>^</sup>:** ottieni un bonus ai tiri salvezza di Riflessi per evitare le trappole.
- **Eludere (2° livello)<sup>^</sup>**
- **Schivare prodigioso (4° livello)<sup>^</sup>**
- **Schivare prodigioso migliorato (8° livello)<sup>^</sup>**
- **Talenti speciali (10° livello):** una volta raggiunto il 10° livello e ogni tre livelli successivi, puoi scegliere un talento speciale dal seguente elenco (o dai talenti normali, se preferisci):
  - **Colpo menomante<sup>^</sup>:** un attacco furtivo riuscito infligge automaticamente due punti di danno alla Forza del bersaglio.
  - **Opportunismo<sup>^</sup>:** ottieni un bonus di competenza di +4 agli attacchi di opportunità.
  - **Padronanza dell'abilità<sup>^</sup>:** hai maggiori probabilità di successo usando le abilità Disattivare congegni, Scassinare serrature o Piazzare trappole, anche in combattimento.
  - **Mente sfuggente<sup>^</sup>:** ottieni una seconda possibilità di resistere agli incantesimi di influenza mentale.
  - **Eludere migliorato<sup>^</sup>**
  - **Attutire il colpo<sup>^</sup>**

### Suggerimenti su multiclasse e classi di prestigio

Per ottimizzare il proprio attacco furtivo, molti ladri evitano di diventare multiclasse; tuttavia, qualche livello da mago o stregone può fornirti un certo supporto magico e, a dirla tutta, praticamente tutte le classi si prestano a divenire multiclasse con il ladro. I ladri specializzati nel combattimento potranno diventare validi assassini e duellanti, mentre un ladro con addestramento magico potrà svilupparsi come mistificatore arcano; se, invece, vuoi perfezionare la tua furtività, le classi di prestigio ombra danzante e ladro dell'ombra di Amn sono delle ottime scelte.

## Stregone

Gli stregoni creano la magia nello stesso modo in cui i poeti creano i propri componimenti: dal talento innato, affinato dalla pratica. Uno stregone non ha libri, insegnanti o teorie, soltanto un potere grezzo innato da incanalare utilizzando la propria volontà.

Alcuni stregoni sostengono che nelle loro vene scorra il sangue dei draghi; in alcuni casi, ciò potrebbe essere vero, poiché è risaputo che i draghi più potenti possono assumere una forma umanoide e avere diverse amanti e sarebbe difficile dimostrare che tra gli antenati di uno stregone non ci sia stato un drago. Gli stregoni hanno spesso un aspetto insolitamente avvenente, con un tocco esotico che ne suggerisce l'insolito retaggio. Altri sostengono che questa teoria sia una vanteria infondata degli stregoni o una voce messa in giro da qualcuno invidioso dei loro poteri.

Gli stregoni lanciano i propri incantesimi attingendo al potere innato, senza ricorrere a lunghi anni di studio e addestramento: la loro magia è intuitiva, non logica. Per questo motivo, gli stregoni conoscono meno incantesimi dei maghi e li acquisiscono più lentamente, ma possono lanciarli con maggiore frequenza e non devono scegliere in anticipo quali incantesimi preparare per la giornata. Gli stregoni non possono specializzarsi nelle singole scuole di magia come i maghi, ma hanno più tempo per addestrarsi nel combattimento e, pertanto, sanno utilizzare tutte le armi semplici.

- **Caratteristiche chiave:** Carisma, Costituzione
- **Punti ferita per livello:** 4
- **Bonus d'attacco base:** scarso

- **Tiri salvezza buoni:** Volontà
- **Armi:** tutte le armi semplici
- **Armature:** nessuna
- **Punti abilità base:** 2
- **Incantesimi:** arcani (basati sul Carisma; non richiedono preparazione; armature e scudi possono farne fallire il lancio)

Capacità speciali dello stregone

- **Evoca famiglia\*^**

### Suggerimenti su multiclasse e classi di prestigio

Diventare multiclasse rallenterebbe l'avanzamento degli incantesimi, pertanto gli stregoni raramente decidono di intraprendere questa strada. Uno stregone amante delle arti della necromanzia potrebbe considerare la classe di prestigio maestro esangue; chi, invece, brama l'addestramento dei ladri, potrebbe diventare un ottimo mistificatore arcano.

## Warlock

Data la sua discendenza soprannaturale, il warlock passa la vita a cercare di dominare la pericolosa magia che risiede nella sua anima. Contrariamente a maghi e stregoni, che utilizzano la magia arcana per mezzo di incantesimi, i warlock invocano la magia pura con un semplice sforzo di volontà. Affinando la magia innata e la sua determinazione, un warlock può diventare innaturalmente furtivo, ingannare le menti più deboli o incenerire i nemici con deflagrazioni mistiche.

I warlock celano enormi riserve di energia mistica e la fonte di questa magia oscura che arde nelle loro anime li rende resistenti a diverse forme di attacco e gli conferisce pericolosi poteri. Un warlock impara a incanalare il proprio potere e a eseguire un certo numero di attacchi e trucchi magici, detti "invocazioni" e supplisce alla ridotta versatilità con una maggiore resistenza rispetto a maghi e stregoni.

- **Allineamento:** qualsiasi caotico o malvagio
- **Caratteristiche chiave:** Carisma, Destrezza
- **Punti ferita per livello:** 6
- **Bonus d'attacco base:** medio
- **Tiri salvezza buoni:** Volontà
- **Armi:** tutte le armi semplici
- **Armature:** leggere
- **Punti abilità base:** 2
- **Incantesimi:** invocazioni (basati sul Carisma; non richiedono preparazione; non hanno limite di lancio; armature medie e pesanti e scudi possono farne fallire il lancio)

Capacità speciali del warlock

- **Deflagrazione mistica\*:** puoi invocare un'esplosione di energia mistica per round, scagliando un dardo magico contro un nemico. Perché l'attacco abbia effetto, dovrai colpire il bersaglio, ma la sua armatura non lo proteggerà; il bersaglio non riceve alcun tiro salvezza, ma un'eventuale resistenza agli incantesimi potrebbe proteggerlo.
- **Invocazioni\*:** contrariamente agli altri incantatori, potrai lanciare i tuoi incantesimi, detti invocazioni, un numero illimitato di volte al giorno.
- **Essenza mistica:** alcune invocazioni modificano il danno della deflagrazione mistica o ne aggiungono effetti secondari. Potrai aggiungere soltanto un'essenza magica alla volta.
- **Modifica deflagrazione:** alcune invocazioni modificano il raggio, il numero di bersagli e l'area d'effetto della deflagrazione mistica. Potrai aggiungere soltanto una modifica alla deflagrazione alla volta.
- **Sapienza mistica^:** ottieni un bonus di competenza di +2 alle prove di Sapienza magica e Conoscenze.
- **Ingannare oggetto^:** ottieni un bonus di +4 alle prove di Utilizzare oggetti magici.
- **Riduzione del danno (3° livello)\*^:** sei resistente a tutti gli attacchi fisici, tranne quelli effettuati con armi di ferro freddo (1/ferro freddo).
- **Resilienza immonda (8° livello)\*:** puoi attingere al tuo potere infernale per rigenerare le tue ferite nel tempo (1/giorno).
- **Resistenza all'energia (10° livello)\*:** ottieni una resistenza a due tipi di energia (acido, freddo, elettricità, fuoco e sonoro).

### Suggerimenti su multiclasse e classi di prestigio

Le capacità del warlock non si adattano bene a quelle delle altre classi, perciò è raro che un warlock diventi un multiclasse o avanzi in una classe di prestigio. Le capacità mistiche del warlock non valgono per tutte le classi di prestigio che richiedono il lancio di incantesimi (come, ad esempio, il mistificatore arcano).

## Mago

Poche parole incomprensibili e qualche gesto effimero da parte del mago possono avere un potere distruttivo maggiore di quello di un'ascia da battaglia. Questi semplici gesti possono dare l'idea che la magia sia qualcosa di facile, ma nascondono lunghi anni di studio sui libri di incantesimi a preparare ogni singolo incantesimo, nonché gli anni di apprendistato per acquisire le arti magiche.

I maghi si affidano a lunghi studi per creare i propri incantesimi; essi esaminano antichi tomi impolverati, discutono di teorie magiche con i loro compagni e si allenano con incantesimi minori a ogni occasione.

Gli incantesimi sono la forza stessa del mago, tutto il resto è secondario. Man mano che un mago compie esperimenti e acquisisce

esperienza, apprende nuovi incantesimi e impara a manipolarli, scagliandoli più lontano, potenziandoli o migliorandoli sotto diversi aspetti.

Alcuni maghi scelgono di specializzarsi in determinate scuole di magia, diventando più potenti nei campi selezionati, ma perdendo la possibilità di lanciare determinati incantesimi appartenenti ad altre scuole.

- **Caratteristiche chiave:** Intelligenza, Costituzione
- **Punti ferita per livello:** 4
- **Bonus d'attacco base:** scarso
- **Tiri salvezza buoni:** Volontà
- **Armi:** randello, pugnale, balestra leggera, balestra pesante, bastone ferrato
- **Armature:** nessuna
- **Punti abilità base:** 2
- **Incantesimi:** arcani (basati sull'Intelligenza; armature e scudi possono farne fallire il lancio)

Capacità speciali del mago

- **Evoca famiglia**\*^
- **Talento bonus:** ogni cinque livelli, ottieni un talento bonus, da scegliere in un elenco limitato.

### Suggerimenti su multiclasse e classi di prestigio

Similmente agli stregoni, i maghi difficilmente rinunciano alla progressione dei propri incantesimi diventando multiclasse. Diverse classi di prestigio offrono al mago la possibilità di ampliare le proprie conoscenze: l'arciere arcano, il maestro esangue e il cavaliere mistico offrono al mago un addestramento al combattimento, mentre il mistificatore arcano gli fornirà diverse abilità da ladro.

### Classi di prestigio

Le classi di prestigio sono simili alle normali classi base, tranne per il fatto che richiedono determinati prerequisiti per poter avanzare di livello in ognuna di esse; ad esempio, alcune classi di prestigio potrebbero richiedere un certo grado in una o più abilità o la capacità di lanciare incantesimi arcani o divini. Ogni classe di prestigio possiede determinate capacità che la distingue dalle altre. Tutte le classi elencate arrivano al massimo fino al 10° livello, tranne l'agente Arpista e il ladro dell'ombra di Amn, che arrivano fino al 5° livello.

### Arciere arcano

Maestri dei gruppi d'assalto degli eserciti elfici, gli arcieri arcani sono combattenti in grado di usare la magia per potenziare la propria abilità in combattimento; la loro precisione soprannaturale con l'arco e la capacità di infondere le proprie frecce con la magia è nota in tutti i regni. In gruppo, gli arcieri arcani possono infondere il terrore nel cuore di un intero esercito.

Guerrieri, ranger, paladini e barbari diventano spesso arcieri arcani per aggiungere un po' di magia alle proprie abilità in combattimento; al contrario, maghi e stregoni potrebbero considerare questa classe di prestigio per aggiungere un po' di capacità da combattimento al loro repertorio. Monaci, chierici, druidi, ladri e bardi raramente diventano arcieri arcani.

- **Punti ferita per livello:** 8
- **Bonus d'attacco base:** buono
- **Tiri salvezza buoni:** Tempra, Riflessi
- **Armi:** tutte le armi semplici e da guerra
- **Armature:** leggere e medie, scudi (tranne scudo torre)
- **Punti abilità base:** 4

Requisiti

- **Razza:** elfo o mezzelfo
- **Bonus d'attacco base:** +6
- **Talenti:** Arma Focalizzata (arco lungo) o Arma Focalizzata (arco corto), Tiro Ravvicinato
- **Incantesimi:** capacità di lanciare incantesimi arcani

Capacità speciali dell'arciere arcano

- **Freccia potenziata**\*^: puoi scagliare le frecce con maggiore precisione e danno.
- **Freccia infusa (2° livello):** puoi scagliare una freccia contenente *palla di fuoco* (3/giorno).
- **Freccia infallibile (4° livello)\*:** puoi scagliare una freccia che non manchi il bersaglio (1/giorno).
- **Raffica di frecce (8° livello):** puoi scagliare una freccia contro ogni bersaglio a portata di tiro (1/giorno).
- **Freccia della morte (10° livello):** puoi scagliare una freccia che può uccidere istantaneamente un avversario (1/giorno).

### Mistificatore arcano

I mistificatori arcani combinano la conoscenza degli incantesimi con il gusto dell'intrigo, del furto e delle malefatte, risultando i più adattabili tra gli avventurieri. Per avanzare come mistificatore arcano sono necessari l'attacco furtivo e il lancio di incantesimi arcani, il che la rende la scelta ideale per i multiclasse mago/ladro e stregone/ladro. A volte, anche gli assassini optano per questa classe di prestigio, anche se devono avere alle spalle qualche livello da mago o stregone.

- **Punti ferita per livello:** 4
- **Bonus d'attacco base:** scarso
- **Tiri salvezza buoni:** Riflessi, Volontà
- **Punti abilità base:** 4

#### Requisiti

- **Allineamento:** qualsiasi non legale
- **Abilità:** Conoscenze 7, Disattivare congegni 7, Acrobazia 7, Sapienza magica 4
- **Attacco furtivo:** +2d6
- **Incantesimi:** capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello

#### Capacità speciali del mistificatore arcano

- **Incantesimi:** avanzando di livello come mistificatore arcano, otterrai nuovi incantesimi al giorno e conosciuti come se avessi guadagnato un livello in una delle tue classi da incantatore.
- **Sabotare magie:** puoi dissolvere un effetto magico da un bersaglio e ricevere un bonus all'attacco.
- **Attacco furtivo^:** a ogni livello pari ottieni +1d6 addizionale dal danno dell'attacco furtivo.
- **Attacco furtivo estemporaneo (3\* livello)\*:** al round successivo puoi negare al tuo bersaglio il modificatore di Destrezza, rendendolo vulnerabile a un attacco furtivo (1/giorno).

### Assassino

Gli assassini sono specializzati nello sferrare colpi rapidi e mortali e nell'infiltrarsi travestiti o senza essere visti. Un assassino può agire come spia, informatore, sicario a pagamento o vendicatore; il suo addestramento comprende vari campi, come l'anatomia, la furtività, l'uso dei veleni e delle arti oscure per eseguire missioni omicide con precisione letale. La maggior parte dei ladri, dei monaci e dei bardi che scelgono di avanzare in questa classe diventano i classici assassini in agguato nell'ombra con un pugnale; guerrieri, ex-paladini, ranger, druidi e barbari, invece, preferiscono diventare assassini combattenti, abili nello scontro fisico e nell'agguato furtivo. Infine, maghi, stregoni e chierici possono diventare gli assassini in assoluto più temibili, poiché con i loro incantesimi possono infiltrarsi dappertutto e uccidere chiunque con grande facilità.

- **Punti ferita per livello:** 6
- **Bonus d'attacco base:** medio
- **Tiri salvezza buoni:** Riflessi
- **Armi:** tutte le armi semplici
- **Armature:** leggere
- **Punti abilità base:** 4

#### Requisiti

- **Allineamento:** qualsiasi malvagio
- **Abilità:** Nascondersi 8, Muoversi silenziosamente 8

#### Capacità speciali dell'assassino

- **Attacco mortale\*^:** questo speciale attacco furtivo ha una probabilità di paralizzare la vittima.
- **Resistere ai veleni (2° livello)\*^:** ottieni un bonus ai tiri salvezza contro veleno.
- **Schivare prodigioso (2° livello)^**
- **Schivare prodigioso migliorato (5° livello)^**
- **Nascondersi in piena vista (8° livello)^**

#### Incantesimi

- **2° livello:** *volto fantasma* (1/giorno)
- **5° livello:** *oscurità* (1/giorno)
- **6° livello:** *invisibilità* (1/giorno)
- **9° livello:** *invisibilità migliorata* (1/giorno)

### Guardia nera

Una guardia nera è il simbolo stesso del male, una sorta di demone mortale o un cavaliere nero dalla temibile reputazione. Le guardie

nera sono i cattivi per eccellenza, l'equivalente malvagio dei virtuosi paladini, ma devoti ai poteri dell'oscurità. Non c'è un sentiero predefinito per diventare guardia nera: tutto ciò che occorre è la volontà a servire le forze del male.

- **Punti ferita per livello:** 10
- **Bonus d'attacco base:** buono
- **Tiri salvezza buoni:** Tempra
- **Armi:** tutte le armi semplici e da guerra
- **Armature:** tutte le armature, scudi (tranne scudo torre)
- **Punti abilità base:** 2

#### Requisiti

- **Allineamento:** qualsiasi malvagio
- **Bonus di attacco base:** +6
- **Talenti:** Incalzare, Attacco Poderoso
- **Abilità:** Nascondersi 5

#### Capacità speciali della guardia nera

- **Punire il bene (2° livello)\*:** puoi sferrare un potente attacco sacrilego contro un nemico buono (1/giorno).
- **Benedizione oscura (2° livello)^:** ottieni un bonus pari al tuo modificatore di Carisma a tutti i tiri salvezza.
- **Scacciare non morti (3° livello)\***
- **Creare non morti (3° livello):** puoi evocare un alleato non morto (1/giorno).
- **Attacco furtivo (4° livello)\*^**
- **Evoca immondo (5° livello):** puoi evocare un alleato immondo (1/giorno).

#### Incantesimi

- **2° livello:** *forza del toro* (1/giorno)
- **6° livello:** *infliggi ferite gravi* (1/giorno)
- **7° livello:** *contagio* (1/giorno)
- **8° livello:** *infliggi ferite critiche* (1/giorno)

## Campione divino

Un campione divino è il braccio armato della propria divinità: egli protegge i luoghi sacri e i pellegrini e guida le crociate. Sebbene in molte chiese legate a divinità buone siano i paladini a ricoprire questo ruolo, qualsiasi campione divino può servire il proprio dio, qualunque sia il suo allineamento e la sua etica; epici scontri tra campioni divini appartenenti a diverse fedi vengono tramandati nelle leggende dei bardi attraverso i secoli.

Questi combattenti sacri sono in ugual modo amati dai fedeli della propria divinità e odiati dai nemici della chiesa.

La maggior parte dei campioni divini proviene da una carriera di combattente o militare: barbari, guerrieri e ranger sono i candidati più comuni, sebbene spesso questa strada venga intrapresa anche da monaci, chierici e dai druidi più combattivi.

- **Punti ferita per livello:** 10
- **Bonus d'attacco base:** buono
- **Tiri salvezza buoni:** Tempra
- **Punti abilità base:** 2

#### Requisiti

- **Bonus di attacco base:** +7
- **Talenti:** Arma Focalizzata in un'arma da mischia

#### Capacità speciali del campione divino

- **Talento bonus:** ogni due livelli (al 2°, 4°, 6°, ecc.) ottieni un talento bonus, da selezionare da un elenco limitato.
- **Imposizione delle mani\***
- **Difesa sacra (2° livello)\*^:** ottieni un bonus di +1 a tutti i tiri salvezza.
- **Punire gli infedeli (3° livello)\*:** puoi sferrare un attacco divino che devasta un nemico di allineamento diverso dal tuo (1/giorno).
- **Collera divina (5° livello):** ottieni una riduzione del danno e un bonus di +3 agli attacchi, ai danni e ai tiri salvezza. La durata di questo effetto dipende dal tuo punteggio di Carisma (1/giorno).

## Duellante

Il duellante è un combattente agile e intelligente che sfrutta attacchi rapidi e precisi con armi leggere, come, ad esempio, lo stocco; in combattimento, sfrutta al meglio i suoi riflessi fulminei e la sua astuzia. Anziché indossare un'armatura pesante e ingombrante, i duellanti ritengono sia meglio proteggersi non facendosi colpire affatto.

I duellanti provengono spesso da guerrieri o ranger, anche se non sono rari ladri e bardi; maghi, stregoni e monaci si rivelano duellanti sorprendentemente buoni, non dovendo utilizzare armature e potendo così beneficiare appieno dell'abilità nelle armi del duellante. Alcuni paladini e barbari diversi dai rispettivi archetipi a volte diventano duellanti.



- **Punti ferita per livello:** 10
- **Bonus d'attacco base:** buono
- **Tiri salvezza buoni:** Riflessi
- **Punti abilità base:** 4

#### Requisiti

- **Bonus di attacco base:** +6
- **Abilità:** Parare 5, Acrobazia 5
- **Talenti:** Schivare, Mobilità, Arma Accurata

#### Capacità speciali del duellante

- **Difesa esperta**<sup>^</sup>: quando non indossa armature e non porta scudi, un duellante ottiene un bonus alla CA pari al proprio modificatore di Intelligenza o al proprio livello da duellante (il minore dei due).
- **Reazione migliorata (2° livello)\***: puoi ridurre i tuoi tempi di reazione, attivando l'equivalente dell'incantesimo *velocità* su te stesso (1/giorno).
- **Mobilità potenziata (3° livello)**<sup>^</sup>: quando non indossa armature e non porta scudi, un duellante ottiene un ulteriore bonus di +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità generati dal movimento.
- **Grazia (4° livello)**<sup>^</sup>: ottieni un bonus di +2 ai tiri salvezza di Riflessi.
- **Colpo preciso (5° livello)\***: puoi scegliere di sferrare un colpo preciso, infliggendo 1d6 danni extra con un'arma perforante a una mano. Questa capacità funziona soltanto contro nemici vulnerabili ai colpi critici e nega eventuali bonus per lo scudo nella mano secondaria o attacchi con armi secondarie per il resto del round.
- **Carica acrobatica (6° livello)**: una volta ogni 30 secondi, potrai eseguire una carica acrobatica, che infliggerà 2d6 danni perforanti extra.
- **Parata elaborata (8° livello)**<sup>^</sup>: ottieni un bonus all'abilità Parare pari al tuo livello da duellante.
- **Talento bonus (9° livello)**<sup>^</sup>: Deviare Frecce.

## Difensore nanico

Un difensore è un campione votato a una causa, un nobile, una divinità o uno stile di vita dei nani. Come suggerisce il nome stesso, un difensore nanico è un abile combattente addestrato nell'arte della difesa. Un fronte di difensori nanici è una difesa più impenetrabile di un muro di pietra spesso 3 metri, nonché più pericolosa.

La maggior parte dei difensori nanici derivano da guerrieri, paladini, ranger o chierici, sebbene anche barbari, stregoni, maghi e druidi possano beneficiare delle capacità difensive di questa classe di prestigio; ladri, bardi e monaci solitamente si affidano troppo alla mobilità per poter sfruttare al meglio le capacità del difensore nanico.

- **Punti ferita per livello:** 12
- **Bonus d'attacco base:** buono
- **Tiri salvezza buoni:** Tempra, Volontà
- **Armi:** tutte le armi semplici e da guerra
- **Armature:** tutte le armature, scudi (tranne scudo torre)
- **Punti abilità base:** 2

#### Requisiti

- **Razza:** nano
- **Allineamento:** qualsiasi legale
- **Bonus di attacco base:** +7
- **Talenti:** Schivare, Robustezza

#### Suggerimento NWN2

Un nano guerriero può diventare un potente difensore nanico. Per acquisire il prerequisito Schivare del difensore nanico, avrai bisogno di un punteggio di Destrezza pari a 13 o superiore.

#### Capacità speciali del difensore nanico

- **Posizione difensiva\***: puoi adottare una speciale posizione da battaglia, che ti fornisce un bonus di +4 a Forza e Costituzione, +2 a tutti i tiri salvezza e un bonus per schivare di +4 alla CA (1/giorno).
- **Difesa migliorata\***: ottieni un bonus per schivare di +1 alla CA.
- **Schivare prodigioso (2° livello)**<sup>^</sup>
- **Percepire trappole (4° livello)\***<sup>^</sup>: ottieni un bonus ai tiri salvezza di Riflessi per evitare le trappole.
- **Schivare prodigioso migliorato (6° livello)**<sup>^</sup>
- **Riduzione del danno (6° livello)\***<sup>^</sup>: puoi ignorare parte del danno subito da ogni attacco (RD 3/-).

## Cavaliere mistico

Studiando in ugual misura le arti della guerra e quelle arcane, il cavaliere mistico è un versatile combattente che può lanciare una palla di fuoco contro i nemici o caricarli brandendo la spada. Un cavaliere mistico divide il proprio tempo tra l'addestramento fisico per

migliorare la propria abilità con le armi e gli studi arcani per apprendere incantesimi sempre più potenti; a causa del tempo e dell'energia richiesti per migliorare questi due aspetti, i cavalieri mistici tendono a essere dei tipi solitari.

Ogni aspirante cavaliere mistico deve dimostrare una notevole abilità nelle armi e nella magia arcana e, per questo, quasi tutti i cavalieri mistici provengono da personaggi multiclasse, tra cui la comune combinazione guerriero/mago.

- **Punti ferita per livello:** 6
- **Bonus d'attacco base:** buono
- **Tiri salvezza buoni:** Tempra
- **Armi:** tutte le armi semplici
- **Armature:** leggere
- **Punti abilità base:** 6

#### Requisiti

- **Allineamento:** qualsiasi non malvagio
- **Talenti:** Allerta, Volontà di Ferro
- **Abilità:** Diplomazia 8, Conoscenze 4, Sopravvivenza 2
- **Incantesimi:** capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello

#### Capacità speciali del cavaliere mistico

- **Talenti bonus:** Incantare in Combattimento, Abilità Focalizzata (Concentrazione).
- **Incantesimi (2° livello)^:** ogni volta che guadagnerai un livello da cavaliere mistico (tranne al 1° livello), otterrai nuovi incantesimi al giorno e conosciuti, come se avanzassi di livello in una delle tue classi da incantatore arcano.

### Berserker furioso

Il furore e l'imprevedibilità della tempesta pervade l'animo del berserker furioso. Contrariamente agli altri personaggi, esso non combatte per raggiungere uno scopo eroico o per sconfiggere un malvagio tiranno: queste sono soltanto delle scuse, il berserker furioso è attratto dal brivido della battaglia. Per un berserker furioso, la concitazione di uno scontro è come una droga: egli deve continuamente cercare un nuovo conflitto per saziare le propria sete di battaglia.

Nelle regioni selvagge di confine o nei regni malvagi, i berserker furiosi girano spesso in bande variegata, a volte in compagnia di altri berserker; alcuni di questi gruppi finiscono per diventare banditi, altri dei mercenari specializzati. Qualunque sia la loro origine, queste bande prosperano intorno a situazioni di instabilità e conflitto, poiché le guerre e le rivolte sono il loro pane quotidiano. L'arrivo di un berserker furioso è sempre l'annuncio di guai imminente.

- **Punti ferita per livello:** 12
- **Bonus d'attacco base:** buono
- **Tiri salvezza buoni:** Tempra
- **Punti abilità base:** 2

#### Requisiti

- **Allineamento:** qualsiasi non legale
- **Bonus d'attacco base:** +6
- **Talenti:** Incalzare, Incalzare Potenziato, Attacco Poderoso

#### Capacità speciali del berserker furioso

- **Furia\*:** puoi piombare in uno stato di furia violenta, ottenendo un bonus di +6 alla Forza, una penalità di -4 alla CA e un attacco extra al tuo bonus d'attacco base più alto (tale attacco non si somma a quello fornito dall'incantesimo *velocità* o ad altri effetti che aggiungano attacchi addizionali). Mentre sarai sotto l'influsso della furia, subirai 2 danni per round. La durata della furia dipende dal tuo punteggio di Costituzione e i suoi effetti non si sommano alla capacità Ira Barbarica.
- **Talento bonus:** Robustezza.
- **Incalzare supremo (2° livello):** quando incalzerai un nemico potrai sferrare due attacchi, invece di uno.
- **Furia immortale (4° livello):** quando sei sotto l'influsso della furia, sarai immune a incantesimi, capacità magiche ed effetti di morte.
- **Attacco Poderoso Potenziato (5° livello):** i talenti Attacco Poderoso e Attacco Poderoso Migliorato sono più potenti.
- **Fare infuriare (6° livello)\*:** tutti gli alleati entrano in stato di furia (ottenendo gli effetti descritti sopra).
- **Attacco Poderoso Supremo (10° livello):** i talenti Attacco Poderoso e Attacco Poderoso Migliorato sono ancora più potenti.

### Agente Arpista

L'organizzazione semi-segreta nota come "gli Arpisti" ha membri sparsi per tutto Faerûn; questi individui sono votati a combattere il male, a riscoprire e preservare il sapere dimenticato e a mantenere l'equilibrio tra la natura e la civiltà. Agli agenti Arpisti sono gli "agenti

operativi” dell’organizzazione e agiscono direttamente per raccogliere informazioni ed eliminare eventuali minacce. Addestrati a lavorare da soli o in piccoli gruppi, gli agenti Arpisti dimostrano una notevole versatilità. I bardi sono i candidati più comuni per questa classe di prestigio, sebbene anche ranger, ladri, stregoni e maghi possiedano la varietà di abilità richiesta per divenire agenti Arpisti.

**Suggerimento NWN2**  
Al momento della creazione del personaggio, considera in quali classi di prestigio vorrai avanzare in futuro. Ricordati che le armi e le armature qui elencate si sommano a quelle già utilizzabili dal personaggio.

- **Punti ferita per livello:** 6
- **Bonus d’attacco base:** medio
- **Tiri salvezza buoni:** Volontà
- **Armi:** tutte le armi semplici
- **Armature:** leggere
- **Punti abilità base:** 6

#### Requisiti

- **Allineamento:** qualsiasi non malvagio
- **Talenti:** Allerta, Volontà di Ferro
- **Abilità:** Diplomazia 8, Conoscenze 4, Sopravvivenza 2

#### Capacità speciali dell’agente Arpista

- **Conoscenze degli Arpisti\*^:** puoi identificare gli oggetti con maggiore facilità, sommando il tuo livello da agente Arpista alle prove di Conoscenze.
- **Incantesimi (2° livello)^:** ogni volta che guadagnerai un livello da agente Arpista (tranne al 1° livello), otterrai nuovi incantesimi al giorno e conosciuti, come se avanzassi di livello in una delle tue classi da incantatore (arcano o divino).
- **Occhio di Deneir (2° livello)^:** ottieni un bonus di +3 ai tiri salvezza contro le trappole.
- **Cuore di Lliira (2° livello)^:** ottieni un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi di influenza mentale.
- **Sorriso di Tymora (3° livello):** fornisce un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza a te e ai tuoi alleati.
- **Voce di Lurue (4° livello):** puoi lanciare *dominare animali* (3/giorno).
- **Dono di Mystra (5° livello)^:** ottieni un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi.

### Maestro esangue

La necromanzia è solitamente una scelta infelice per gli incantatori arcani, poiché le arti della non morte sono la specialità degli incantatori divini; tuttavia, esiste un’alternativa per chi desidera dominare i non morti, ovvero diventare maestri esangui e attingere a una fonte di particolari conoscenze che forniscono macabri poteri.

- **Punti ferita per livello:** 6
- **Bonus d’attacco base:** scarso
- **Tiri salvezza buoni:** Volontà
- **Punti abilità base:** 2

#### Requisiti

- **Allineamento:** qualsiasi non buono
- **Incantesimi:** capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello

#### Capacità speciali del maestro esangue

- **Incantesimi^:** ogni volta che guadagnerai un livello da maestro esangue, otterrai nuovi incantesimi al giorno e conosciuti, come se avanzassi di livello in una delle tue classi da incantatore arcano. Corazza di ossa: al 1° livello, il maestro esangue ottiene un bonus di +2 armatura naturale alla Classe Armatura. Ogni quattro livelli, tale bonus aumenta di un +2 addizionale.
- **Animare morti (2° livello)\*:** puoi evocare un alleato non morto.
- **Scurovisione (3° livello):** puoi vedere al buio.
- **Vigore imperituro (5° livello):** ottieni tre punti ferita extra.
- **Innesto di non morto (6° livello)\*:** puoi paralizzare un avversario (2/giorno).
- **Resistente come le ossa (7° livello):** ottieni l’immunità a freddo, paralisi e stordimento.
- **Maestria imperitura (10° livello):** ottieni l’immunità ai colpi critici.

### Discepolo dei draghi rossi

Si dice che i poteri magici degli stregoni e dei bardi siano in qualche modo collegati alla presenza di sangue di drago nelle vene dei loro antenati. I discepoli dei draghi rossi sono stregoni e, a volte, bardi

che utilizzano il loro potere magico come catalizzatore per risvegliare il proprio sangue di drago rosso, portandolo al massimo potenziale. I discepoli dei draghi rossi preferiscono una vita d'esplorazione, piuttosto che una vita sedentaria, e bramano l'avventura per scoprire di più sul proprio retaggio draconico. Spesso si sentono attratti dalle zone in cui vivono i draghi.

- **Punti ferita per livello:** 12
- **Bonus d'attacco base:** medio
- **Tiri salvezza buoni:** Tempra, Volontà
- **Punti abilità base:** 2

#### Requisiti

- **Classe:** bardo o stregone
- **Abilità:** Conoscenze 8

#### Capacità speciali del discepolo dei draghi rossi

- **Armatura draconica (1° livello)\*^:** ottieni un bonus di armatura Naturale.
- **Caratteristiche draconiche^:** i seguenti effetti sono cumulativi.
  - 2° livello: +2 Forza.
  - 4° livello: +2 Forza.
  - 7° livello: +2 Costituzione.
  - 9° livello: +2 Intelligenza.
  - 10° livello: +4 Forza, +2 Carisma.
- **Arma a soffio (3° livello)\*:** puoi soffiare fuoco come un drago rosso.
- **Percezione cieca (5° livello):** non subisci alcuna penalità quando combatti al buio. Inoltre, tutte le creature invisibili entro 9 metri sono considerate visibili.
- **Mezzo-drago (10° livello)^:** ottieni scurovisione e immunità a sonno, paralisi, paura e fuoco.

### Ladro dell'ombra di Amn

L'organizzazione nota come i Ladri dell'Ombra è la più grande e fiorente gilda di ladri di tutto il Faerûn. Il suo successo deriva dal sistema di gilde interdipendenti, ognuna dedita alla ricerca del profitto e del potere. Dalla loro roccaforte centrale di Amn, queste gilde controllano buona parte delle operazioni criminali della Costa della Spada e di molte altre parti del Faerûn. Un ladro dell'ombra conosce soltanto i suoi sottoposti, i suoi compagni e i suoi superiori: tutto il resto è avvolto nell'ombra, per preservare la segretezza dell'organizzazione in caso qualcuno venga catturato o decida di tradire i suoi compagni.

- **Punti ferita per livello:** 6
- **Bonus d'attacco base:** medio
- **Tiri salvezza buoni:** Riflessi
- **Armature:** leggere
- **Punti abilità base:** 6

#### Requisiti

- **Abilità:** Raggiare 3, Nascondersi 8, Intimidire 3, Muoversi silenziosamente 3
- **Talenti:** Furtivo
- **Speciale:** devi contattare i Ladri dell'Ombra e ottenere l'affiliazione alla gilda.

#### Capacità speciali del ladro dell'ombra di Amn

- **Attacco furtivo\***
- **Lingua lunga^:** ottieni un bonus di +2 alle prove di Raggiare e Diplomazia.
- **Talenti bonus^:** al 2° e al 4° livello, ottieni un talento bonus dal seguente elenco: Allerta, Combattere alla Cieca, Maestria in Combattimento, Fintare, Riflessi Fulminei, Dita Sottili, Abilità Focalizzata, Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili, Seguire Tracce, Arma Accurata e Arma Focalizzata.
- **Schivare prodigioso (2° livello)^**
- **Reputazione (3° livello)^:** ottieni uno sconto del 10% da tutti i mercanti e un ulteriore bonus di +2 alle prove di Raggiare, Intimidire e Diplomazia.
- **Schivare prodigioso migliorato (5° livello)^**

### Ombra danzante

Al confine tra la luce e l'oscurità, le ombre danzanti sono degli agili artisti dell'inganno. Nessuno conosce e si fida veramente di queste misteriose figure, che generano grande meraviglia le rare volte che vengono incontrate. Ladri, bardi e monaci possono essere ottime ombre danzanti, ma anche guerrieri, barbari, ranger e paladini potranno sfruttare le capacità delle ombre danzanti per sorprendere e colpire i propri nemici; al tempo stesso, maghi, stregoni, chierici e druidi potranno utilizzare le

capacità difensive di questa classe di prestigio per lanciare i propri incantesimi da distanza di sicurezza e ritirarsi rapidamente. Nonostante il loro legame con l'oscurità e l'inganno, le ombre danzanti possono essere sia buone che malvagie.

Le ombre danzanti agiscono spesso in gruppo, fermandosi in un luogo il meno possibile: alcuni usano le proprie capacità per intrattenere il pubblico, mentre gli altri agiscono come ladri, si infiltrano oltre le difese nemiche e ingannano i bersagli. Tutti i gruppi di ombre danzanti mantengono una certa aura di mistero tra la popolazione, che non sa bene come giudicarli.

- **Punti ferita per livello:** 8
- **Bonus d'attacco base:** medio
- **Tiri salvezza buoni:** Riflessi
- **Armi:** tutte le armi semplici
- **Armature:** leggere
- **Punti abilità base:** 6

#### Requisiti

- **Abilità:** Muoversi silenziosamente 8, Nascondersi 10, Acrobazia 5
- **Talenti:** Schivare, Mobilità

#### Capacità speciali del ladro dell'ombra danzante

- **Ombra frastornante:** puoi lanciare un frastornamento illusorio sul bersaglio (1/giorno).
- **Evocare ombre\*:** puoi evocare un'ombra (1/giorno).
- **Ombra sfuggente\*:** ottieni occultamento, riduzione del danno e bonus alla CA (3/giorno).
- **Nascondersi in piena vista**
- **Eludere (2° livello)^**
- **Schivare prodigioso (2° livello)^**
- **Scurovisione (2° livello)^:** puoi vedere nel buio.
- **Attuire il colpo (5° livello)^**
- **Schivare prodigioso migliorato (5° livello)^**
- **Mente sfuggente (7° livello)^:** ottieni una seconda possibilità di resistere agli incantesimi di influenza mentale.
- **Eludere migliorato (10° livello)^**

## Sacerdote-guerriero

I sacerdoti-guerrieri sono feroci incantatori divini che pregano per la pace, mentre si preparano per la guerra; la loro incrollabile volontà, la loro forte personalità e l'assoluta devozione verso la propria divinità li rendono temibili combattenti. I chierici e i druidi dediti alla guerra sono le scelte più indicate per i sacerdoti-guerrieri.

#### Nota di D&D

In NWN2, i druidi possono diventare sacerdoti-guerrieri.

- **Punti ferita per livello:** 10
- **Bonus d'attacco base:** buono
- **Tiri salvezza buoni:** Tempra
- **Armi:** tutte le armi semplici e da guerra
- **Armature:** leggere, medie e pesanti, scudi (compreso scudo torre)
- **Punti abilità base:** 2

#### Requisiti

- **Bonus d'attacco base:** +5
- **Abilità:** Diplomazia 8, Osservare 5
- **Talenti:** Incantare in combattimento
- **Incantesimi:** capacità di lanciare incantesimi divini di 4° livello

#### Capacità speciali del sacerdote-guerriero

- **Gloria militare^:** tutti gli alleati entro un raggio di 3 metri (ma non il sacerdote-guerriero stesso) ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire e tutti i nemici subiscono una penalità di -1 ai tiri salvezza.
- **Incantesimi (2° livello)^:** ogni volta che guadagnerai un livello da sacerdote-guerriero (tranne al 1° livello), otterrai nuovi incantesimi al giorno e conosciuti, come se avanzassi di livello in una delle tue classi da incantatore divino.
- **Infiammare (2° livello)\*:** tutti gli alleati entro un raggio di 9 metri ottengono un bonus di +2 ai tiri salvezza contro paura ed effetti mentali (1/giorno).
- **Aura di paura (5° livello):** tutti i nemici entro un raggio di 9 metri subiscono l'effetto della paura (1/giorno).
- **Nemico implacabile (10° livello):** tutti gli alleati entro un raggio di 6 metri ottengono +20 punti ferita e il movimento del sacerdote-guerriero è ridotto del 50% per 10 round (1/giorno).

## Incantesimi

- **1° livello:** *rimuovi paura* (1/giorno per livello da sacerdote-guerriero)
- **3° livello:** *cura ferite leggere di massa* (1/giorno)
- **6° livello:** *battaglia altalenante* (1/giorno)
- **7° livello:** *velocità* (3/giorno)
- **9° livello:** *guarigione di massa* (1/giorno)

## Maestro d'armi

Per un maestro d'armi, la perfezione si ottiene sviluppando la maestria di una singola arma da mischia. Il maestro d'armi cerca di creare un legame inseparabile tra l'arma scelta e il proprio corpo, rendendoli una cosa sola e usando l'arma come un prolungamento del corpo.

- **Punti ferita per livello:** 10
- **Bonus d'attacco base:** buono
- **Tiri salvezza buoni:** Tempra
- **Punti abilità base:** 2

## Requisiti

- **Bonus d'attacco base:** +5
- **Abilità:** Intimidire 4
- **Talenti:** Arma Focalizzata in un'arma da mischia, Schivare, Mobilità, Maestria in Combattimento, Attacco Rapido, Attacco Turbinante.

### Suggerimento NWN2

Un guerriero è il candidato ideale per il maestro d'armi. Diventare maestro d'armi richiede l'accesso a diversi talenti, perciò assicurati che il tuo personaggio abbia almeno Destrezza 13 e Intelligenza 13.

## Capacità speciali del maestro d'armi

- **Arma scelta\*^:** devi scegliere un tipo d'arma da mischia da padroneggiare. Quando brandirai questo tipo di arma, otterrai alcuni bonus.
- **Danno ki:** potrai infliggere il massimo del danno con un attacco della tua arma scelta (1/giorno).
- **Moltiplicatore incrementato (5° livello):** otterrai un 1x addizionale al moltiplicatore del critico dell'arma scelta (ad esempio, 2x diventerà 3x, ecc.).
- **Arma Focalizzata Superiore (5° livello):** ottieni un bonus di +1 agli attacchi con la tua arma scelta.
- **Critico ki (7° livello):** aumenti di 2 punti l'intervallo di minaccia della tua arma scelta (ad esempio, un intervallo di 20 diventerà 18-20, ecc.).

## ABILITÀ

Questa sezione descrive le abilità disponibili in *Neverwinter Nights 2*.

### Usare le abilità

Molte abilità, come ad esempio Valutare, vengono utilizzate automaticamente ogni volta che se ne presenterà l'occasione; altre abilità, come, ad esempio, Scassinare serrature, vengono utilizzate manualmente per interagire con determinati oggetti del mondo di gioco. Ad esempio, tenendo premuto il tasto Maiusc e cliccando su uno scrigno chiuso, verrà visualizzata l'opzione per aprirlo dal menu a scomparsa. Infine, alcune abilità possono essere utilizzate soltanto attivando determinate modalità, discusse di seguito.

### Nota di D&D

In NWN2, molte abilità funzionano diversamente da D&D. Queste modifiche sono state necessarie per adattare le regole di D&D a un gioco di ruolo per computer, mantenendo il concetto originale delle abilità in questione. Leggi attentamente le descrizioni delle abilità.

### Modalità individuazione

Attivando la "modalità individuazione" dalla barra delle modalità, la tua velocità di movimento verrà ridotta, ma potrai effettuare attivamente prove di Cercare, Osservare e Ascoltare per scoprire creature invisibili o oggetti nascosti. Le abilità Osservare e Ascoltare sono sempre attive, ma la modalità individuazione le migliorerà. Soltanto gli elfi possono eseguire prove di Cercare quando non sono in modalità individuazione.

### Modalità furtiva

Le abilità Nascondersi e Muoversi silenziosamente vengono utilizzate attivando la “modalità furtiva” dalla barra delle modalità. Quando la modalità furtiva è attiva, ti muoverai più lentamente, cercando di non farti notare dai nemici, i quali potranno usare le proprie abilità Ascoltare e Osservare per individuarti. Quando diventerai invisibile, entrerà automaticamente in modalità furtiva.

## Abilità generali

Le seguenti abilità possono essere utilizzate da chiunque, che tu abbia dei gradi in esse o meno. Di seguito a ogni abilità, tra parentesi, verrà indicata la caratteristica che influirà sull'abilità in questione.

### Valutare (Int)

Maggiore è il tuo punteggio di Valutare, migliori saranno i prezzi che otterrai dai mercanti per comprare o vendere gli oggetti. Questa abilità verrà utilizzata automaticamente ogni volta che tratterai con un mercante.

### Raggiare (Car)

Puoi far apparire qualcosa di falso come plausibile; questa abilità comprende finzione, dialettica, studio della psicologia e del linguaggio del corpo. Le opzioni di dialogo che potrai utilizzare per cercare di raggiare qualcuno sono indicate su schermo.

I personaggi con il talento Fintare possono utilizzare questa abilità per distrarre un avversario, negandogli il bonus di Destrezza alla CA e rendendolo così vulnerabile ad attacchi furtivi. Tieni premuto il tasto Maiusc, clicca su un nemico e seleziona l'opzione “Fintare” per utilizzare questa tecnica.

### Concentrazione (Cos)

Ogni volta che verrai distratto durante il lancio di un incantesimo dovrai effettuare una prova di Concentrazione, la cui CD è pari a 10 + danno subito + livello dell'incantesimo lanciato; se stai lanciando l'incantesimo entro 3 metri da un nemico, riceverai una penalità di -4 alla prova.

La Concentrazione si usa anche per evitare gli effetti dell'abilità Provocare (vedi sotto).

### Artigianato (alchimia) (Int)

Artigianato (alchimia) ti permetterà di distillare le essenze (forme di magia grezza usate per creare oggetti magici) e scomporre gli oggetti magici in essenze. La CD dipende dalla complessità della pozione o dell'essenza desiderata o dell'oggetto scomposto. Per utilizzare questa abilità, posiziona gli ingredienti necessari su un bancone da alchimista e usa mortaio e pestello sul bancone; per distillare un oggetto, usa mortaio e pestello sull'icona dell'oggetto in questione.

### Fabbricare armature (Int)

Puoi usare questa abilità per creare vari tipi di armature e scudi da materiali grezzi. La CD dipende dal tipo di armatura o scudo che desideri realizzare. Per usare questa abilità, posiziona lo stampo dell'oggetto desiderato (ad esempio, “stampo dell'armatura in cuoio”) e i materiali necessari su un'incudine e usa il martello da fabbro su di essa.

### Costruire trappole (Int)

Puoi usare questa abilità per creare vari tipi di trappole da materiali grezzi. La CD dipende dal tipo e dalla complessità della trappola che desideri realizzare. Per usare questa abilità, posiziona lo stampo dell'oggetto desiderato (ad esempio, “stampo della trappola chiodata minore”) e i materiali necessari su un'incudine e usa il martello da fabbro su di essa.

### Fabbricare armi (Int)

Puoi usare questa abilità per creare vari tipi di armi da materiali grezzi. La CD dipende dal tipo di arma che desideri realizzare. Per usare questa abilità, posiziona lo stampo dell'oggetto desiderato (ad esempio, “stampo della spada lunga”) e i materiali necessari su un'incudine e usa il martello da fabbro su di essa.

### Diplomazia (Car)

Hai la possibilità di persuadere gli altri a rivelarti maggiori informazioni o a consegnarti tesori extra. Questa abilità viene utilizzata automaticamente durante i dialoghi e la CD dipende dal bersaglio.

### Disciplina (For)

Ogni volta che un nemico cerca di usare un talento da combattimento contro di te (come, ad esempio, Disarmare o Buttare a Terra), una prova di Disciplina ti darà la possibilità di evitarne gli effetti. La CD è pari al tiro per colpire dell'assalitore.

#### Nota di D&D

Disciplina è un'abilità speciale di NWN2 e non fa parte delle regole di D&D.

### Guarire (Sag)

Con questa abilità potrai ripristinare alcuni punti ferita, veleni e malattie usando una borsa del guaritore. Se il bersaglio è avvelenato o malato, dovrai superare la CD del male in questione: in caso di successo, il bersaglio verrà guarito e curato di un numero di punti ferita pari alla prova di abilità, più tutti i modificatori. Se il bersaglio non è avvelenato o malato, potrai comunque curare parte dei danni subiti. Usa una borsa del guaritore dal tuo inventario per utilizzare l'abilità Guarire su te stesso o un alleato.

#### Nascondersi (Des)

L'abilità Nascondersi viene utilizzata insieme a Muoversi silenziosamente per non farsi individuare. Per utilizzare questa abilità, attiva la "modalità furtiva" dalla barra delle modalità: la tua prova di Nascondersi verrà contrapposta a quella di Osservare del nemico e la tua prova di Muoversi silenziosamente verrà contrapposta alla sua prova di Ascoltare. Nota come muovendoti in modalità furtiva la tua velocità di movimento sia ridotta.

La maggior parte delle armature o l'uso di una torcia causeranno una penalità alle prove di Nascondersi, mentre una illuminazione debole ti fornirà dei bonus. I personaggi di taglia piccola e i personaggi immobili potranno nascondersi con maggiore facilità.

#### Intimidire (Car)

Puoi usare questa abilità per mettere in fuga un attaccabrighe o costringere un prigioniero a rivelarti le informazioni desiderate. Le opzioni di dialogo che potrai utilizzare per cercare di intimidire qualcuno sono indicate a video e la probabilità di riuscita della prova dipende dalla situazione.

#### Ascoltare (Sag)

L'abilità Ascoltare ti avverte della presenza di creature nascoste nei paraggi e le sue prove si oppongono a quelle di Muoversi silenziosamente del nemico: in caso di successo, la creatura nascosta tornerà visibile e potrai utilizzarla come bersaglio. Restando immobile guadagnerai un bonus di +5 alle prove di Ascoltare. Per usare questa abilità, attiva la "modalità individuazione" dalla barra delle modalità.

#### Conoscenze (Int)

Quando ispezionerai un oggetto magico per la prima volta, l'abilità Conoscenze ti darà la possibilità di identificarlo. Più alto è il valore dell'oggetto in questione, più sarà difficile identificarlo. Bardi e agenti Arpisti ricevono dei bonus alle prove di Conoscenze.

#### Nota di D&D

Conoscenze è un'abilità di NWN2, simile a quella di D&D.

#### Muoversi silenziosamente (Des)

L'abilità Muoversi silenziosamente viene utilizzata insieme a Nascondersi per non farsi individuare. Per utilizzare questa abilità, attiva la "modalità furtiva" dalla barra delle modalità: la tua prova di Muoversi silenziosamente verrà contrapposta a quella di Ascoltare del nemico e la tua prova di Nascondersi verrà contrapposta alla sua prova di Osservare. Nota come muovendoti in modalità furtiva la tua velocità di movimento sia ridotta. La maggior parte delle armature causeranno una penalità alle prove Muoversi silenziosamente.

#### Parare (Des)

Combattendo con un'arma a una mano o senz'armi, potrai utilizzare l'abilità Parare per adottare una posizione difensiva, cercando di deviare gli attacchi ricevuti in mischia e, occasionalmente, sferrando un contrattacco contro un nemico meno addestrato di te. Per utilizzare questa abilità, attiva la "modalità parata" dalla barra delle modalità. Mentre sei in modalità parata non puoi attaccare normalmente.

#### Nota di D&D

Parare è un'abilità speciale di NWN2 e non fa parte delle regole di D&D.

La CD di una prova di Parare è pari al tiro per colpire dell'attacco in arrivo: in caso di successo, il colpo non danneggerà il personaggio che para. Ogni round puoi parare un numero di colpi pari agli attacchi che compiresti normalmente. È possibile parare degli attacchi extra, subendo una penalità cumulabile di -3 alla prova (ad esempio, se hai tre attacchi, il quarto colpo subirà una penalità di -3, il quinto di -6, ecc.). Se la prova di Parare supera la CD di 10 o più, otterrai un contrattacco immediato contro il nemico.

#### Intrattenere (Car)

Intrattenere è l'abilità principale dei bardi e determina il tipo e l'effetto dei canti bardici che potranno utilizzare; in generale, un bardo dovrebbe sempre massimizzare questa abilità. Intrattenere, inoltre, può fornire nuove opzioni nei dialoghi.

#### Cercare (Int)

La capacità di individuare le trappole è determinata dall'abilità Cercare. La CD per individuare una trappola è pari alla prova di Piazzare trappole del suo creatore, più la potenza della trappola in questione. Soltanto i ladri potranno individuare le trappole con una CD superiore a 35. Normalmente, individuerai soltanto le trappole entro un raggio di 1,5 metri da te, tuttavia, attivando la "modalità individuazione" dalla barra delle modalità, questo raggio verrà portato a 3 metri.



**Sinergia:** se possiedi 5 o più gradi in Cercare, otterrai un bonus di sinergia di +2 alle prove di Sopravvivenza.

#### Osservare (Sag)

Insieme ad Ascoltare, l'abilità Osservare migliora la tua capacità di individuare creature nascoste. La CD della prova è determinata dalla prova di Nascondersi del nemico. Per usare questa abilità, attiva la "modalità individuazione" dalla barra delle modalità.

#### Sopravvivenza (Sag)

L'abilità Sopravvivenza serve a rivelare i nemici circostanti sulla minimappa.

#### Provocare (Car)

Puoi provocare un nemico e costringerlo ad abbassare la guardia per qualche istante; migliorando il tuo punteggio di Provocare, sarà più difficile resistere e potrai influenzare più avversari alla volta. Il tuo avversario verrà influenzato dalla tua tecnica se la tua prova di Provocare supererà la sua prova di Disciplina.

#### Nota di D&D

Provocare è un'abilità speciale di NWN2 e non fa parte delle regole di D&D.

### Abilità specializzate

Per utilizzare le seguenti abilità dovrai possedere almeno un grado in ognuna di esse.

#### Disattivare congegni (Int)

Ci sono quattro azioni di crescente difficoltà che puoi eseguire su una trappola; la CD della prova è determinata dalla difficoltà della trappola e da quella dell'azione desiderata. Queste azioni sono:

- esaminare la trappola per determinarne la difficoltà (DC base -7);
- segnalare la trappola, in modo che gli altri membri del gruppo possano evitarla (DC base -5);
- recuperare la trappola (DC base + 10);
- disattivare la trappola (DC base).

Soltanto i ladri potranno disattivare le trappole con una CD pari a 20 o superiore. Con 5 o più gradi in Piazzare trappole, il personaggio otterrà un bonus di sinergia di +2 alle prove di Disattivare congegni.

In NWN2, la capacità di posizionare le trappole è stata separata dall'abilità Disattivare congegni di D&D; per posizionare una trappola, infatti, si utilizza l'abilità Piazzare trappole.

**Sinergia:** se possiedi 5 o più gradi in Piazzare trappole, otterrai un bonus di sinergia di +2 alle prove di Disattivare congegni.

#### Nota di D&D

In D&D, l'abilità Disattivare congegni include anche Piazzare trappole. Per ragioni di bilanciamento, queste due abilità sono state separate in NWN2.

#### Scassinare serrature (Des)

Puoi scassinare porte e bauli chiusi a chiave. La DC della prova è determinata dalla difficoltà della serratura; puoi utilizzare gli arnesi da scasso per migliorare la tua prova di Scassinare serrature, ma essi verranno distrutti nel tentativo, che abbia successo o meno. Nota come puoi sempre prendere 20 per scassinare una serratura, a meno che tu non sia impegnato in combattimento.

#### Piazzare trappole (Des)

Puoi posizionare delle trappole, visibili soltanto ai tuoi alleati e dannose per i nemici. La CD della prova è determinata dalla potenza della trappola. Se utilizzi questa abilità in combattimento e fallisci la prova di 10 o più, attiverai la tua stessa trappola.

**Sinergia:** se possiedi 5 o più gradi in Disattivare congegni, otterrai un bonus di sinergia di +2 alle prove di Piazzare trappole.

#### Rapidità di mano (Des)

Puoi usare questa abilità per sottrarre degli oggetti a un bersaglio. Per svuotare le tasche di qualcuno, devi soddisfare due condizioni: primo, devi superare una CD di 20 se il bersaglio è neutrale o di 30 se è ostile, secondo, devi restare nascosto e non farti individuare dal bersaglio. Se la prova di Osservare del bersaglio supera la tua prova di Rapidità di mano, il tuo tentativo verrà notato e probabilmente il bersaglio ti attaccherà; le creature ostili ottengono un bonus di +10 alla prova di Osservare.

#### Sapienza magica (Int)

Con una prova riuscita di Sapienza magica il tuo personaggio potrà identificare un incantesimo lanciato da un nemico; la CD della prova è pari a 15 + livello dell'incantesimo. L'abilità Sapienza magica viene utilizzata automaticamente quando è applicabile. Ogni 10 gradi in Sapienza magica, otterrai un bonus di +1 ai tiri salvezza contro incantesimi. I maghi specialisti ottengono un bonus di +2 alle prove di Sapienza magica che coinvolgono la loro scuola di specializzazione e una penalità di -5 per le prove che coinvolgono una scuola di magia proibita.

#### Acrobazia (Des)

Ogni volta che, muovendoti, supererai un nemico, effettuerai automaticamente una prova di Acrobazia con una CD pari a 15: in caso di successo, il tuo avversario non otterrà un attacco di opportunità contro di te per quel round. Inoltre, ogni 5 gradi in Acrobazia (escluso il tuo bonus di Destrezza), otterrai un bonus di +1 alla Classe Armatura.

#### Utilizzare oggetti magici (Car)

Grazie a questa abilità, potrai cercare di utilizzare degli oggetti magici che normalmente sarebbero vietati alla tua razza, classe o allineamento. La CD della prova è determinata dal valore dell'oggetto; la CD viene aumentata di 5 punti se l'oggetto è vietato alla tua razza e di 10 punti se è vietato al tuo allineamento.

## TALENTI

*Neverwinter Nights 2* offre oltre 100 talenti, descritti brevemente nelle seguenti tabelle. Per ulteriori informazioni, consulta il testo su schermo nelle descrizioni del gioco.

### Nota di D&D

Molti talenti di NWN2 funzionano diversamente da quelli di D&D. Queste modifiche sono state necessarie per adattare il regolamento di D&D a un gioco di ruolo per computer, mantenendo lo stesso stile dei talenti originali. Ad esempio, il talento Competenza nelle Armi Esotiche fornisce la competenza in tutte le armi esotiche del gioco, oppure, potrai cercare di disarmare il tuo avversario anche se non possiedi il talento Disarmare. Per ulteriori informazioni, consulta il testo su schermo nelle descrizioni dei talenti.

### Tratti di personalità

Talento	Prerequisiti	Beneficio
Artista <sup>■</sup>	1° livello	+2 Intrattenere, +3 canti bardici/giorno
Occhi Aperti <sup>●</sup>	1° livello	+2 Osservare, +2 resistere paura, +2 iniziativa
Testa Dura <sup>■</sup>	1° livello	+2 resistere Provocare, +2 resistere paura, +1 tiri salvezza di Volontà
Fortuna degli Eroi <sup>●</sup>	1° livello	+1 Classe Armatura, +1 tiri salvezza
Mente sul Corpo	1° livello	Int e talenti di metamagia aumentano i punti ferita (invece di Cos)
Contrattatore Nato <sup>●</sup>	1° livello	+2 Valutare, Raggiare, Diplomazia
Sangue di Serpente <sup>●</sup>	1° livello	+2 resistere veleno, +2 tiri salvezza di Tempra
Incantatore Prodigio <sup>■</sup>	1° livello	Incantesimi bonus, gli incantesimi sono più ardui da evitare
Anima Forte <sup>■</sup>	1° livello	+3 resistere magia della morte, +1 tiri salvezza Tempra e Volontà
Sicario <sup>■</sup>	1° livello	+2 Intimidire e Valutare, +2 iniziativa

### Talent di competenza

Talento	Prerequisiti	Beneficio
Competenza nelle Armature (leggere)		Puoi indossare armature leggere
Competenza nelle Armature (medie)	Competenza nelle Armature (leggere)	Puoi indossare armature medie
Competenza nelle Armature (pesanti)	Competenza nelle Armature (medie)	Puoi indossare armature pesanti
Presa della Scimmia	Bonus d'attacco base +1	Puoi brandire con una mano armi a due mani
Competenza negli Scudi		Puoi utilizzare scudi
Competenza negli Scudi Torre	Competenza negli Scudi	Puoi utilizzare scudi torre
Competenza nelle Armi (esotiche)	Bonus d'attacco base +1	Puoi brandire tutte le armi esotiche (ad esempio, doppia ascia, katana, falce)
Competenza nelle Armi (da guerra)		Puoi brandire tutte le armi da guerra (ad esempio, spada lunga, ascia da battaglia, arco lungo)
Competenza nelle Armi (semplici)		Puoi brandire tutte le armi semplici (ad esempio, pugnale, lancia, balestra leggera)

- Questo talento funziona diversamente dalla versione D&D.
- Questo talento non esiste in D&D.
- \* I guerrieri possono selezionarlo come talento bonus.
- ▲ I maghi possono selezionarlo come talento bonus.

Talenti generali		
Talento	Prerequisiti	Beneficio
Incantatore da Battaglia	Bardo o warlock	Puoi lanciare incantesimi da bardo o warlock in
Combattere alla Cieca		Sei addestrato a combattere da accecato o contro nemici invisibili
Arma Specializzata*	Guerriero 4° livello, Arma Focalizzata (arma scelta)	+2 danni con l'arma scelta
Calcio Ruotato*	Bonus d'attacco base +3, Destrezza 15, Colpo Senz'Armi Migliorato	Un attacco senz'armi riuscito consente un attacco extra
Incalzare*	Forza 13, Attacco Poderoso	Eliminando un nemico in mischia otterrai un attacco extra
Canto Maledetto■	Bardo 1° livello, Intrattenere 3	Riduce la capacità da combattimento dei nemici
Scattare*		Velocità di movimento aumentata del 5%
Deviare Frece*	Destrezza 13, Colpo Senz'Armi Migliorato	Devia automaticamente il primo attacco a distanza riuscito del round
Schivare*	Destrezza 13	Aumenta la Classe Armatura contro il bersaglio selezionato
Pelle dell'Elefante	Capacità Forma selvatica	Puoi sacrificare un uso della forma selvatica per migliorare notevolmente la tua Classe Armatura
Tattico Esperto	Destrezza 13	Gli attacchi di opportunità riusciti concedono bonus a te e ai tuoi alleati
Ira Estesa	Capacità Ira o Furia	L'Ira o la Furia durano 5 round in più Musica Extra
Musica Extra	Capacità Musica bardica	+4 canti bardici/giorno
Ira Extra	Capacità Ira o Furia	+2 Ira o Furia/giorno
Attacchi Stordenti Extra	Bonus d'attacco base +2, Pugno Stordente	+3 usi del Pugno Stordente/giorno
Forma Selvatica Extra	Capacità Forma selvatica	+2 Forma selvatica/giorno, fino a +1 Forma elementale/giorno
Attacco Poderoso Prescelto	Bonus d'attacco base +4, capacità Nemico prescelto, Attacco Poderoso	Danno extra usando l'Attacco Poderoso contro i nemici prescelti
Incalzare Potenziato *	Bonus d'attacco base +4, For 13, Incalzare, Attacco Poderoso	Come Incalzare, ma consente più di un attacco extra/round
Resilienza Superiore	Riduzione del danno	+1 alla Riduzione del danno
Combattere con Due Armi Superiore *	Bonus d'attacco base +11, Des 19, Combattere con Due Armi Migliorato	Ottieni un terzo attacco con l'arma secondaria con una penalità di -10
Arma Focalizzata Superiore *	Guerriero 8° livello, Arma Focalizzata (arma scelta)	+1 ai tiri per colpire con l'arma scelta. Si somma ad Arma Focalizzata
Arma Specializzata Superiore *	Guerriero 12° livello; Arma Focalizzata (arma scelta), Arma Specializzata (arma scelta)	+2 ai danni con l'arma scelta. Si somma ad Arma Specializzata
Critico Migliorato *	Bonus d'attacco base +8	Maggiore probabilità di minaccia del critico con l'arma scelta
Iniziativa Migliorata		+4 all'iniziativa
Parare Migliorato ■■	Int 13	Aumenta il risultato delle prove di Parare
Difendere con Due Armi Migliorato *	Bonus d'attacco base +6, Des 17, Competenza negli Scudi, Combattere con Due Armi, Difendere con Due Armi	Come Difendere con Due Armi, ma migliora ulteriormente la Classe Armatura
Combattere con Due Armi Migliorato *	Bonus d'attacco base +6, Des 15, Combattere con Due Armi	Ottieni un secondo attacco con l'arma secondaria con una penalità di -5
Colpo Senz'Armi Migliorato *		I tuoi colpi senz'armi non provocano attacchi di opportunità
Canto Persistente	Capacità Musica bardica	La durata dei canti bardici aumenta di 5 round
Mobilità *	Des 13, Schivare	+4 alla Classe Armatura contro gli attacchi di opportunità
Incantesimi Naturali	Sag 13, capacità Forma selvatica	Puoi lanciare incantesimi mentre sei in forma selvatica
Resilienza della Quercia	Druido 12° livello	Puoi spendere un uso della Forma selvatica per diventare temporaneamente immune a veleni, sonno e colpi critici
Tiro Ravvicinato *		Ottieni un bonus per gli attacchi a corta distanza
Critico Poderoso	Bonus d'attacco base +4, Arma Focalizzata (arma scelta)	Aumenta le probabilità di confermare un colpo critico
Ricarica Rapida	Bonus d'attacco base +2	Aumenta la velocità di tiro con la balestra
Attacco Esperto ■		Aumenta la probabilità di superare le parate degli avversari
Attacco Rapido	Bonus d'attacco base +4, Des 13, Schivare, Mobilità	Muoverti non provoca attacchi di opportunità
Robustezza		+1 punto ferita/livello (retroattivo)
Seguire Tracce *		La minimappa mostra i nemici circostanti
Difendere con Due Armi *	Des 15, Combattere con Due Armi	Bonus alla Classe Armatura quando utilizzi due armi e bonus extra usando l'abilità Parare
Combattere con Due Armi *	Des 13	Penalità notevolmente ridotte utilizzando due armi
Arma Preferita *	Bonus d'attacco base +1	Usa il bonus di Destrezza invece che quello di Forza per colpire con le armi leggere
Arma Focalizzata *	Bonus d'attacco base +1	+1 ai tiri per colpire con l'arma scelta
Arciere Zen	Bonus d'attacco base +3, Sag 13	sa il bonus di Saggezza invece che quello di Destrezza per colpire con le armi a distanza

● Questo talento funziona diversamente dalla versione D&D.

■ Questo talento non esiste in D&D.

\* I guerrieri possono selezionarlo come talento bonus.

▲ I maghi possono selezionarlo come talento bonus.

Talenti generali - Tattici		
Talento	Prerequisiti	Beneficio
Colpo Mirato**	Bonus d'attacco base +1	Puoi tentare di mettere fuori uso le braccia o le gambe dell'avversario
Maestria in Combattimento*	Int 13	Puoi scegliere di sferrare attacchi difensivi
Disarmare*	Int 13	Puoi cercare di disarmare l'avversario in mischia
Fintare	Int 13, Maestria in Combattimento	Puoi cercare di utilizzare l'abilità Raggiare per ridurre la Classe Armatura dei nemici
Maestria in Combattimento Migliorata*	Int 13, Maestria in Combattimento	Come Maestria in Combattimento, ma aumenta il potenziale difensivo
Disarmare Migliorato*	Int 13, Disarmare	Come Disarmare, ma aumenta le probabilità di successo
Buttare a Terra Migliorato*	Bonus d'attacco base +7, Int 13, Buttare a Terra	Puoi usare Buttare a Terra contro nemici più grandi
Attacco Poderoso Migliorato**	For 13, Attacco Poderoso	Come Attacco Poderoso, ma più potente e avventato
Tiro Rapido Migliorato*	Tiro Multiplo, Tiro Ravvicinato, Tiro Rapido	Come Tiro Rapido, ma senza penalità agli attacchi
Buttare a Terra*		Puoi cercare di scagliare un nemico a terra, rendendolo prono
Tiro Multiplo	Bonus d'attacco base +6, Des 17, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato	Scaglia più frecce contemporaneamente, ma con una penalità agli attacchi
Attacco Poderoso**		Attacca avventatamente, infliggendo più danni ma riducendo le probabilità di colpire
Tiro Rapido*	Des 13, Tiro Ravvicinato	Un attacco extra per round con armi a distanza, ma riduce le probabilità di colpire
Pugno Stordente*	Bonus d'attacco base +8, Des 13, Sag 13, Colpo Senz'Armi Migliorato	Puoi cercare di paralizzare un nemico con un attacco senz'armi. Usi limitati/giorno.
Attacco Turbinante	Bonus d'attacco base +4, Des 13, Int 13, Schivare, Mobilità; Attacco Rapido	Puoi attaccare contemporaneamente tutti i nemici entro un raggio di 1,5 metri

Talenti delle abilità e dei tiri salvezza		
Talento	Prerequisiti	Beneficio
Imparare in Fretta*		Apprende le abilità non di classe come se fossero abilità di classe
Allerta		+2 alle prove di Osservare e Ascoltare
Galateo Magico		+2 alle prove di Conoscenze e Sapienza magica
Tempra Possente		+2 ai tiri salvezza di Tempra
Volontà di Ferro		+2 ai tiri salvezza di Volontà
Riflessi Fulminei		+2 ai tiri salvezza di Riflessi
Negoziatore		+2 alle prove di Diplomazia e Raggiare
Dita Sottili		+2 alle prove di Disattivare congegni e Scassinare serrature
Mente Aperta		Otteni 5 punti abilità
Resistere alle Malattie*		+4 ai tiri salvezza contro malattie
Resistere ai Veleni*		+4 ai tiri salvezza contro veleni
Resistere all'Energia*	Tiro salvezza base di Tempra +8	Riduzione del danno pari a 5 contro un tipo di energia
Autosufficiente		+2 alle prove di Sopravvivenza e Guarire
Abilità Focalizzata	In grado di usare l'abilità scelta	+3 alle prove dell'abilità scelta
Furtivo		+2 alle prove di Nascondersi e Muoversi silenziosamente

- Questo talento funziona diversamente dalla versione D&D.
- Questo talento non esiste in D&D.
- \* I guerrieri possono selezionarlo come talento bonus.
- ▲ I maghi possono selezionarlo come talento bonus.

Talenti da incantatore		
Talento	Prerequisiti	Beneficio
Difesa Arcana	Incantesimi Focalizzati (scuola scelta)	+2 ai tiri salvezza contro la scuola di magia scelta
Aumentare Guarigione	Guarire 4 gradi	Aumenta l'effetto degli incantesimi di guarigione
Aumentare Evocazione	Incantesimi Focalizzati (evocazione)	Aumenta la potenza delle creature evocate
Incantesimi in Combattimento▲	Livello incantatore 1+	Facilita il lancio di incantesimi in combattimento
Slot Extra	Livello incantatore 4+	Puoi lanciare un incantesimo extra
Incantesimi Focalizzati Superiore▲	Incantesimi Focalizzati (scuola scelta)	Gli incantesimi della scuola scelta diventano molto più difficili da resistere
Incantesimi Inarrestabili Superiore▲	Incantesimi Inarrestabili	Diventa molto più facile superare la resistenza agli incantesimi dei nemici
Incantatore Provetto	Sapienza magica 4 gradi	Aumenta il livello dell'incantatore per i personaggi multiclasse
Incantesimi Focalizzati	Capacità di lanciare incantesimi di 1° livello	Gli incantesimi della scuola scelta diventano più difficili da resistere
Incantesimi Inarrestabili		Diventa più facile superare la resistenza agli incantesimi dei nemici

Talenti di metamagia		
Talento	Prerequisiti	Beneficio
Incantesimi Potenziati▲	Capacità di lanciare incantesimi di 2° livello	Aumenta l'effetto di alcuni incantesimi del 50%
Incantesimi Estesi▲	Capacità di lanciare incantesimi di 1° livello	Aumenta la durata di alcuni incantesimi del 100%
Incantesimi Massimizzati▲	Capacità di lanciare incantesimi di 3° livello	Aumenta l'effetto di alcuni incantesimi al loro massimo
Incantesimi Persistenti▲	Capacità di lanciare incantesimi di 7° livello, Incantesimi Estesi	Aumenta la durata di alcuni incantesimi a 24 ore
Incantesimi Rapidi▲	Capacità di lanciare incantesimi di 4° livello	Puoi lanciare gli incantesimi come azione gratuita
Incantesimi Silenziosi▲	Capacità di lanciare incantesimi di 1° livello	Puoi lanciare gli incantesimi sotto l'effetto di silenzio
Incantesimi Immobili▲	Capacità di lanciare incantesimi di 1° livello	Puoi lanciare gli incantesimi indossando armature

Talenti divini		
Talento	Prerequisiti	Beneficio
Potere Divino	For 13, Car 13, capacità Scacciare non morti, Attacco Poderoso	Puoi usare un tentativo di scacciare i non morti per aumentare temporaneamente i danni dell'arma
Resistenza Divina	Capacità Scacciare non morti	Puoi usare un tentativo di scacciare i non morti per fornire temporaneamente una resistenza elementale ai tuoi alleati
Scudo Divino	Capacità Scacciare non morti	Puoi usare un tentativo di scacciare i non morti per aumentare temporaneamente la Classe Armatura
Scacciare Extra	Chierico o paladino	+6 tentativi di scacciare i non morti/giorno
Vendetta Sacra	Capacità Scacciare non morti	Aumenta i danni contro i non morti di 2-12 per un round

Talenti di creazione oggetto		
Talento	Prerequisiti	Beneficio
Mescere Pozioni	Livello dell'incantatore 3+	Puoi creare pozioni di qualsiasi incantesimo conosciuto di 3° livello o inferiore
Creare Armi e Armature Magiche	Livello dell'incantatore 5+	Puoi creare armi e armature magiche
Creare Bacchette	Livello dell'incantatore 5+	Puoi creare bacchette di qualsiasi incantesimo conosciuto di 4° livello o inferiore
Creare Oggetti Meravigliosi	Livello dell'incantatore 3+	Puoi creare oggetti magici vari, come, ad esempio, gli anelli
Scrivere Pergamene	Livello dell'incantatore 1+	Puoi creare pergamene di qualsiasi incantesimo conosciuto

- Questo talento funziona diversamente dalla versione D&D.
- Questo talento non esiste in D&D.
- \* I guerrieri possono selezionarlo come talento bonus.
- ▲ I maghi possono selezionarlo come talento bonus.

## Cambio di allineamento

Se agisci diversamente dal tuo allineamento, esso verrà gradualmente modificato, passando da buono a malvagio, da legale a caotico, o viceversa. Il grado di questo cambio dipende dalle azioni che compirai e potrebbe avere importanti conseguenze. I personaggi estremamente buoni subiranno un duro colpo al loro allineamento se compiranno azioni malvagie; ad esempio, se il tuo personaggio è caotico buono, passerai più verso il malvagio uccidendo un innocente di quanto faresti se tu fossi legale neutrale. Questo, però, non funziona in senso contrario: un personaggio malvagio che esegue una buona azione non passerà verso il buono più di quanto farebbe un personaggio neutrale... dopotutto, è più facile 'cedere' alle lusinghe del male, che diventare un modello di benevolenza. In NWN2, tutti gli allineamenti sono perfettamente giocabili. Agisci come ritieni più opportuno al tuo personaggio e fa' attenzione alle restrizioni del tuo allineamento, ma non preoccuparti di "perdere qualcosa" a causa del cambio di allineamento.

## Combattimento

*Neverwinter Nights 2* utilizza un sistema di combattimento che è un misto tra il sistema a turni e quello in tempo reale; le azioni si svolgono in tempo reale, ma ogni personaggio o mostro ottiene un certo numero di azioni per ogni round (corrispondente all'incirca a sei

secondi). Pertanto, se attaccherai un goblin, questi avrà la possibilità di attaccarti a sua volta (o scappare via), prima che tu possa attaccarlo nuovamente. Premere velocemente i tasti non ti aiuterà a velocizzare la tua azione di gioco, sebbene ritardare troppo le tue scelte potrà portarti a passare il turno e passare così l'azione ai tuoi avversari.

Una volta impartiti degli ordini ai tuoi personaggi, essi appariranno nella barra delle azioni. Alcuni ordini, come, ad esempio, raccogliere un oggetto, aprire una porta o lanciare un incantesimo, verranno inseriti nella coda delle azioni; il tuo personaggio eseguirà questi ordini nella sequenza indicata, perciò potrai "mettere in coda" diversi incantesimi, che verranno lanciati in sequenza. Gli ordini come attaccare o muoversi sono detti "ordini modali" e hanno precedenza sulle azioni messe in coda. Clicca su un'azione nella coda delle azioni per rimuoverla.

Avrai il controllo diretto soltanto sul personaggio attivo; clicca sul ritratto di un altro personaggio per renderlo il nuovo personaggio attivo, oppure premi il tasto corrispondente al personaggio (da F1 a F10).

## Selezionare un bersaglio

Clicca su una creatura o un oggetto per selezionarlo come bersaglio; il bersaglio selezionato sarà la vittima (o il beneficiario) delle azioni che eseguirai che richiedano un bersaglio. Ad esempio, se lancerai un incantesimo d'attacco che abbia come bersaglio una creatura nemica e se il bersaglio attualmente selezionato è un nemico, questi sarà automaticamente il bersaglio dell'incantesimo.

- Inoltre, alcuni tasti di selezione rapida della tastiera ti permetteranno di cambiare velocemente bersaglio:
- Maiusc+F1 fino a Maiusc+F10 ti permetteranno di selezionare il corrispondente membro del gruppo come bersaglio.
- Indietro passerà al bersaglio precedentemente selezionato.
- Maiusc+Tab passerà al nemico precedente.
- Tab passerà al nemico successivo.
- Infine, il tasto \ (backslash) selezionerà il nemico più vicino.

## Interagire con gli altri

Il termine "personaggio non giocante" (PNG) indica una creatura o una persona del gioco che non è controllata da te o da un altro giocatore. Alcuni PNG potranno esserti di aiuto in qualche modo, come, ad esempio, i sacerdoti del tempio locale o i mercanti che ti venderanno le loro merci; altri, come i servitori non morti di un chierico malvagio, saranno tuoi nemici e ti attaccheranno a vista. In alcuni casi, le tue azioni presenti e passate nel corso dell'avventura influiranno sulle reazioni di determinati PNG.

### Ostile

Normalmente, le creature ostili ti attaccheranno a vista e combatteranno fino alla morte. Non puoi parlare con le creature ostili.  
**Azione predefinita:** attaccare.

### Neutrale

La maggior parte dei PNG sarà inizialmente neutrale nei tuoi confronti. Potrai parlare con queste persone per ottenere informazioni sul mondo di gioco e su possibili avventure. Se li attaccherai, i PNG neutrali diventeranno ostili.  
**Azione predefinita:** parlare.

### Amichevole

Le persone amichevoli si comporteranno in modo simile a quelle neutrali, ma potrebbero aiutarti senza chiedere nulla in cambio (ad esempio, curandoti). Se verrai attaccato in presenza di persone amichevoli, questi potrebbero assisterti in combattimento.  
**Azione predefinita:** parlare.

### Occupato

A volte, normalmente quando cercherai di parlare con una persona durante, o subito dopo, un combattimento, questa potrebbe essere impegnata; ciò significa che quel PNG non potrà parlare con te finché il combattimento non sarà terminato. Se dovessi incontrare una persona occupata ma non in combattimento, attendi qualche secondo e riprova a parlarle.  
**Azione predefinita:** non potranno interagire con te finché saranno occupati.

### Invulnerabile

Alcune persone non possono essere ferite; solitamente, questo accade con i PNG più potenti, necessari ad avanzare nella trama dell'avventura. Attaccare queste persone non le renderà ostili, né le ferirà in alcun modo.  
**Azione predefinita:** parlare.

## Movimento

In *Neverwinter Nights 2*, molti fattori influenzano il movimento dei personaggi, tra cui le capacità di classe, l'ingombro trasportato (in base alla tua Forza), eventuali oggetti magici e incantesimi attivi. Nessun personaggio può essere rallentato oltre il 10% della sua normale velocità di movimento (a meno che non sia paralizzato o bloccato) o velocizzato oltre il 150%. Per muoverti verso una destinazione, clicca con il pulsante sinistro su un punto del mondo di gioco. Di seguito, verranno riassunte le penalità più comuni al movimento.

### Modalità individuazione e furtiva

Attivando una di queste modalità, non potrai correre, ma la tua velocità di camminata non verrà influenzata. Attivando entrambe le modalità, invece, la tua velocità verrà ridotta del 50%.

## Ingombrato

Un personaggio con un ingombro leggero non potrà correre, mentre uno con un ingombro pesante si muoverà al 50% della sua normale velocità. Puoi controllare l'attuale ingombro del tuo personaggio nella schermata del suo inventario.

Penalità al movimento		
Situazione	Velocità effettiva	In grado di correre
Non in modalità individuazione o furtiva, nessun ingombro	100%	Sì
In modalità individuazione	100%	No
In modalità furtive	100%	No
Ingombro leggero	100%	No
Due delle seguenti condizioni: modalità individuazione, furtiva o ingombro leggero	50%	No
Modalità individuazione, furtiva e ingombro leggero	25%	No
Ingombro pesante	50% extra	No

## Colto alla sprovvista

Quando verrai sorpreso con la guardia abbassata, verrai considerato colto alla sprovvista e non potrai sommare il tuo modificatore di Destrezza (se presente) alla Classe Armatura, risultando vulnerabile agli attacchi furtivi dei ladri. La capacità Schivare prodigioso dei barbari e dei ladri ti permetterà di mantenere il tuo bonus di Destrezza alla CA anche quando verrai colto alla sprovvista.

Sei considerato colto alla sprovvista quando:

- Stai eseguendo un'azione non legata al combattimento.
- Ti stai muovendo fuori dal raggio di combattimento.

## Danni e morte

Gli avventurieri conducono vite emozionanti... ma anche costellate da ferite e dolore.

## Ferite

Ogni volta che verrai ferito, perderai dei punti ferita (pf); quando i tuoi punti ferita verranno ridotti a 0, sverrai e potrai ripristinarli attraverso l'uso di incantesimi curativi (ad esempio, *cura ferite leggere*), pozioni di guarigione e prove dell'abilità Guarire (insieme a una borsa del guaritore). Man mano che avvanzerai di livello, scoprirai oggetti e capacità che rigenereranno i tuoi punti ferita nel tempo. Il modo più comune per ripristinare i punti ferita perduti consiste nel riposare; per maggiori informazioni, consulta la sezione "Riposo", di seguito.

## Svenimento, morte e guarigione

Quando i tuoi punti ferita scenderanno a meno di 0, cadrà a terra e non potrai compiere alcuna azione; potrai essere rimesso in sesto durante un combattimento con gli incantesimi Resurrezione o Rianimare Morti. Se il tuo personaggio attivo cadrà in combattimento, il controllo passerà automaticamente al prossimo personaggio disponibile del gruppo; se, invece, cadrà tutto il tuo gruppo, dovrai caricare una partita salvata. Dopo aver concluso un combattimento, tutti i personaggi caduti verranno riportati a un singolo punto ferita.

## Riposo

Il riposo ripristina i punti ferita e gli incantesimi dei tuoi personaggi. Per riposare, premi il tasto R o clicca sull'icona "Riposa"; non puoi riposare durante o subito dopo un combattimento e in tutte le zone che non sono sicure. Se cercherai di riposare in una zona inadatta, ti verrà comunicato che la zona non è sicura: in questo caso, elimina i nemici circostanti o cerca una zona più sicura.

Riposare richiede soltanto 15 secondi di tempo reale, che però nel gioco equivalgono a un giorno intero; in questo periodo, i personaggi guariranno, prepareranno i loro incantesimi, ricaricheranno le capacità speciali a uso limitato e gli effetti temporanei svaniranno (nota come alcuni effetti, tra cui le malattie, possono peggiorare con il riposo).

## Compagni

Durante l'avventura, si uniranno a te diversi compagni disposti a viaggiare al tuo fianco. Questi compagni potrebbero avere motivazioni e intenzioni diverse dalle tue, ma, finché viaggeranno con te, seguiranno i tuoi ordini. Puoi tenere in gruppo fino a tre compagni (per un totale di quattro personaggi). Nella parte iniziale dell'avventura, troverai una base dove gli altri compagni potranno attendere il tuo ritorno mentre non ti accompagnano. Se desideri cambiare la composizione del gruppo, torna alla tua base; alla momento della partenza, verrà visualizzata la schermata di selezione del gruppo e potrai scegliere quali personaggi portare con te.

## Intrecciare relazioni

Selezionando la relativa opzione dal menu a scomparsa (clicca con il pulsante destro e tieni premuto), potrai avviare una conversazione con un compagno. Sebbene i tuoi compagni nutrano una certa lealtà nei tuoi confronti, essi potrebbero avere degli obiettivi propri; se li aiuterai a raggiungerli, guadagnerai la loro fiducia. A seconda di come interagirai con loro, i tuoi compagni avranno una certa opinione di te. Inoltre, ogni compagno ha la propria visione di cosa è giusto e cosa è sbagliato: un'azione che fa colpo su un compagno potrebbe offenderne un altro.



## Esperienza dei compagni

I compagni cresceranno di livello e potenza insieme al tuo personaggio. Ogni volta che raggiungeranno abbastanza punti esperienza per avanzare di livello, potrai scegliere quali aspetti migliorare, ma non potrai selezionarne la classe acquisita. Alcuni compagni potranno essere convinti a seguire nuove classi, ma dovrai parlarci e ottenere un certo grado di fiducia per farlo.

## Controllare i compagni

Potrai prendere il controllo di un compagno cliccando con il pulsante destro sul suo Ritratto (o premendo i tasti da Maiusc+F1 a Maiusc+F10); così facendo, il compagno in questione diventerà il personaggio attivo.

Puoi accedere alla scheda del personaggio e all'inventario di ogni compagno come se fosse il tuo personaggio, sebbene alcuni compagni potrebbero non volersi separare da determinati oggetti a loro cari.

## I.A. dei compagni

Se non desideri controllare direttamente i tuoi compagni, potrai assegnare loro un comportamento dell'I.A. che segua determinate strategie e stili di gioco; per farlo, apri la schermata del personaggio del compagno in questione e clicca sulla sezione "Comportamento". Potrai anche impostare il comportamento del tuo personaggio per i casi in cui prenderai il controllo di uno dei suoi compagni.

## Descrizione degli effetti

Il mondo di Faerûn è costellato da diversi poteri, siano essi naturali o magici. Nel corso della tua avventura, sarai soggetto a moltissimi effetti benefici o dannosi; ad esempio, l'incantesimo *forza del toro* aumenterà il tuo punteggio di Forza per un breve periodo di tempo, oppure un ragno gigante potrebbe avvelenarti. Per mostrare gli effetti attivi, appariranno delle icone vicino al ritratto del tuo personaggio; se non sei sicuro di cosa rappresenti una determinata icona, porta il puntatore sull'icona in questione per visualizzare il tipo di effetto che rappresenta.

Molti effetti, come, ad esempio, l'aumento di velocità di movimento, non hanno bisogno di ulteriori spiegazioni, ma esistono anche effetti più complessi, che verranno descritti di seguito.

### Cieco

Quando sarai cieco avrai una probabilità del 50% di mancare il bersaglio e una penalità di -4 a tutti gli attacchi.

### Soggetto a charme

Quando sarai sotto l'effetto dell'incantesimo *charme*, non potrai compiere azioni ostili contro l'incantatore nemico.

### Occultamento

Chunque tenti di colpirti avrà una certa probabilità di mancarti, da considerare prima ancora di effettuare il tiro per colpire.

### Confuso

Quando sarai confuso, agirai in uno dei seguenti modi: vagherai senza meta, resterai immobile o attaccherai il bersaglio più vicino.

### Immunità ai danni

Questo effetto verrà indicato sotto forma di una percentuale, che modificherà tutti i danni di un singolo tipo ricevuti. Ad esempio, un personaggio con Immunità al fuoco 25% riceverà soltanto 30 punti danno da un incantesimo *palla di fuoco* che normalmente ne infliggerebbe 40.

### Riduzione del danno

Questa capacità ti permetterà di ignorare una certa parte del danno di un determinato tipo. Ad esempio, un personaggio con Resistenza al fuoco 20/- potrà ignorare completamente i primi 20 danni da fuoco di ogni attacco.

### Oscurità

Quando sarai circondato dall'oscurità magica, verrai considerato cieco per individuare gli altri, ma, al tempo stesso, sarai invisibile ai loro occhi, a meno che la loro visione non permetta di vedere nell'oscurità.

### Sordo

Quando sarai sordo, non potrai effettuare prove di Ascoltare e non potrai udire avvertimenti dai tuoi alleati. Inoltre, avrai una probabilità del 20% di fallire il lancio degli incantesimi con componente verbale (ovvero, la maggior parte degli incantesimi).

### Frastornato

Quando sarai frastornato, non potrai attaccare, lanciare incantesimi o utilizzare abilità e talenti, ma potrai muoverti normalmente.

### Malato

Se riposerai mentre sei malato, dovrai superare un tiro salvezza di Tempra (la CD dipende dalla malattia) o subire dei danni alle caratteristiche. Superando due tiri salvezza di fila, avrai sconfitto la malattia e riposando ulteriormente potrai recuperare i punti

caratteristica perduti. Alcune malattie hanno altri effetti speciali, come, ad esempio, renderti cieco, che si manifesteranno al termine del periodo di incubazione o dopo che saranno trascorse 24 ore di gioco.

#### **Dominato**

Quando verrai dominato, sarai considerato frastornato e dilaniato da una terribile angoscia mentale. Se, invece, riuscirai a dominare un avversario, questi combatterà (e morirà) per te.

#### **Intralciato**

Quando sarai intralciato, non potrai muoverti e verrai considerato colto alla sprovvista.

#### **Spaventato**

Gli effetti di paura infliggono una penalità di -2 a tutti i tiri salvezza e ti costringeranno a fuggire dall'origine della paura.

#### **Velocizzato**

L'incantesimo *velocità* conferisce un bonus di 50% alla velocità di movimento, un bonus per schivare di +1 alla CA e un attacco extra per round. Quando sarai velocizzato, i tempi di lancio degli incantesimi verranno dimezzati.

#### **Immunità**

L'immunità ti proteggerà da determinati affetti negativi. Ad esempio, se sei immune alle malattie, non subirai mai gli effetti di una malattia.

#### **Invisibile**

Quando diventerai invisibile, riceverai un occultamento del 50% (vedi sotto) contro gli attacchi nemici e potrai ignorare il modificatore di Destrezza degli avversari, a meno che questi non posseggano la capacità Schivare prodigioso.

#### **Paralizzato**

<<Insert Icon>>

Quando sarai paralizzato, non potrai muoverti o compiere alcuna azione e verrai considerato prono. I nemici più deboli che resteranno paralizzati potranno essere uccisi con un singolo attacco.

#### **Avvelenato**

Appena verrai esposto all'effetto di un veleno, subirai dei danni alle caratteristiche (il più delle volte alla Costituzione), a meno di superare un tiro salvezza di Tempra; se fallirai il tiro salvezza, non solo subirai questi danni iniziali alle caratteristiche, ma dovrai effettuare un secondo tiro salvezza dopo un breve periodo di tempo per evitare altri danni alle caratteristiche. I danni alle caratteristiche ricevuti dai veleni possono essere guariti attraverso il riposo.

#### **Prono**

Quando finirai prono, verrai considerato colto alla sprovvista e perderai il tuo bonus di Destrezza alla CA; inoltre, chiunque ti attaccherà riceverà un bonus di +4 al tiro per colpire.

#### **Silenzioso**

Quando verrai reso silenzioso, non farai alcun rumore muovendoti, ma non sarai neanche in grado di udire e non potrai lanciare incantesimi con componente verbale (ovvero, la maggior parte degli incantesimi).

#### **Addormentato**

Quando sarai addormentato, verrai considerato prono e non potrai compiere alcuna azione. Se verrai attaccato mentre sei addormentato, ti sveglierai. I nemici più deboli che resteranno addormentati potranno essere uccisi con un singolo attacco.

#### **Rallentato**

Quando sarai rallentato, ti muoverai al 50% della normale velocità e subirai una penalità di -2 alla CA, al tiro salvezza di Riflessi e agli attacchi, oltre a perdere un attacco per round (fino a un minimo di un attacco).

#### **Resistenza agli incantesimi**

La resistenza agli incantesimi è l'equivalente di un'armatura contro gli incantesimi. Per superare la resistenza agli incantesimi di un avversario, la tua prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello da incantatore) dovrà raggiungere o superare il suo valore di resistenza, o l'incantesimo non avrà alcun effetto. Gli incantesimi benefici non hanno bisogno di superare la resistenza agli incantesimi.

#### **Stordito**

Quando verrai stordito, resterai immobile in stato di torpore e verrai considerato prono.

## Punti ferita temporanei

I punti ferita temporanei ti permetteranno di raggiungere un valore di punti ferita attuali maggiore del massimo normalmente consentito. I punti ferita temporanei non possono essere curati o ripristinati e saranno i primi a essere perduti quando subirai dei danni.

## INCANTESIMI

Questa sezione contiene informazioni dettagliate sugli incantesimi di NWN2, incluso l'elenco degli incantesimi a disposizione di tutte le classi.

### Descrizione degli incantesimi

Esaminiamo la schermata di gioco di un incantesimo per analizzarne la descrizione.

Di seguito troverai una breve spiegazione dei campi della descrizione degli incantesimi.

- **Livello dell'incantatore:** indica quali classi possono lanciare l'incantesimo e a quale livello d'incantesimi per ogni classe.
- **Livello innato:** rappresenta il livello al quale l'incantesimo viene utilizzato per la creazione degli oggetti magici in NWN2.
- **Scuola:** indica la scuola di magia alla quale appartiene l'incantesimo, per determinare quali maghi specialisti possano utilizzarlo.

#### Nota di D&D

In NWN2, i maghi specialisti non selezionano due scuole proibite, ma viene automaticamente proibita una scuola opposta, in base alla specializzazione scelta.

- **Descrittore:** indica la classificazione generale dell'incantesimo per determinare quali immunità e protezioni possa ignorare.
- **Componenti:** gli incantesimi possono avere componenti verbali e somatiche. Alcuni incantesimi richiedono soltanto una di queste componenti. L'effetto del *silenzio* impedisce il lancio degli incantesimi che richiedono componente verbale.
- **Raggio d'azione:** gli incantesimi possono avere i seguenti
- **raggi d'azione:** contatto, corto, medio e lungo.
- **Area d'effetto:** gli incantesimi possono avere le seguenti
- **aree d'effetto:** personale (solo te stesso), singolo, piccolo, medio, grande, enorme e colossale.
- **Durata:** definisce la durata dell'effetto dell'incantesimo.
- **Controincantesimi aggiuntivi:** elenca gli eventuali incantesimi speciali che possono annullare l'incantesimo in questione oltre ai controincantesimi universali e l'incantesimo stesso.
- **Tiri salvezza:** indica se l'incantesimo ammette o meno un tiro salvezza e il risultato in caso di successo.
- **Resistenza agli incantesimi:** indica se la resistenza agli incantesimi è efficace meno contro l'incantesimo in questione.
- **Descrizione:** una breve descrizione degli effetti dell'incantesimo.

### Sommario degli incantesimi

Di seguito troverai un breve sommario di tutti gli incantesimi del gioco, raggruppati in base alla classe e al livello. La descrizione completa di ogni incantesimo compare all'interno del gioco.

#### Bardo

##### Incantesimi di livello 0 da bardo

*Cura ferite minori:* cura 4 punti ferita al bersaglio.

*Frastornare:* un nemico debole rimane frastornato.

*Lampo:* abbaglia una creatura (-1 agli attacchi).

*Luce:* crea una piccola fonte di luce.

*Resistenza:* il bersaglio riceve un bonus di +1 ai tiri salvezza.

##### Incantesimi di 1° livello da bardo

*Amplificare:* semplifica le prove di Ascoltare in una zona.

*Corno di ferro di Balagarn:* scaglia prone le creature.

*Incuti paura:* causa paura nelle creature deboli.

*Charme:* rende amichevole una persona.

*Cura ferite leggere:* cura 1d8 +1/livello punti ferita a un bersaglio.

*Ritirata rapida:* aumenta la velocità dell'incantatore del 150%.

*Unto:* rallenta o getta a terra gli avversari.

*Identificare:* migliora notevolmente le prove di Conoscenze.

*Suono festoso:* annulla gli effetti di silenzio sul gruppo.

*Dissolvi magie inferiore:* annulla gli effetti magici deboli.

*Rimuovi paura:* annulla gli effetti di paura su un bersaglio

*Sonno:* le creature deboli cadono addormentate.

*Evoca creatura I:* evoca una creatura appropriata.

*Risata incontenibile di Tasha:* il bersaglio inizia a ridere istericamente e non può difendersi.

### **Incantesimi di 2° livello da bardo**

*Cecità/Sordità*: il bersaglio diventa cieco e sordo.  
*Forza del toro*: conferisce un bonus di +4 For a un bersaglio.  
*Grazia del gatto*: conferisce un bonus di +4 Des a un bersaglio.  
*Nube disorientante*: stordisce e acceca i nemici per 1d6 round.  
*Cura ferite moderate*: cura 2d8 +1/livello punti ferita a un bersaglio.  
*Oscurità*: avvolge le creature nell'oscurità.  
*Splendore dell'aquila*: conferisce un bonus di +4 Car a un bersaglio.  
*Astuzia della volpe*: conferisce un bonus di +4 Int a un bersaglio.  
*Volto fantasma*: riduzione del danno 5/magia, immunità a incantesimi di 1° livello e inferiori.  
*Eroismo*: conferisce un bonus di +2 ad attacchi, tiri salvezza e prove di abilità a un bersaglio.  
*Blocca persone*: paralizza un bersaglio umanoide.  
*Invisibilità*: il bersaglio diventa invisibile finché attacca o lancia un incantesimo.  
*Immagine speculare*: crea 1d4 +1/livello immagini illusorie dell'incantatore.  
*Saggezza del gufo*: conferisce un bonus di +4 Sag a un bersaglio.  
*Ira*: il gruppo ottiene gli effetti dalla capacità Ira del barbaro.  
*Spaventare*: causa paura nelle creature deboli.  
*Silenzio*: crea una zona di silenzio intorno al bersaglio.  
*Suono dirompente*: 1d8 danni sonori alle creature in una zona.  
*Evoca creatura II*: evoca una creatura appropriata.

### **Incantesimi di 3° livello da bardo**

*Charme sui mostri*: rende amichevole un mostro.  
*Chiarudienza/Chiaroveggenza*: il bersaglio riceve un bonus di +10 alle prove di Osservare e Ascoltare.  
*Confusione*: il bersaglio agisce in modo casuale.  
*Disperazione opprimente*: il bersaglio subisce una penalità di -2 ad attacchi, danni, tiri salvezza, prove di abilità e di capacità.  
*Cura ferite serie*: cura 3d8 +1/livello punti ferita a un bersaglio.  
*Sonno profondo*: le creature cadono addormentate.  
*Dissolvi magie*: annulla gli effetti magici.  
*Distorsione*: metà degli attacchi mancano il bersaglio.  
*Paura*: incute paura ai nemici.  
*Scopri trappole*: l'incantatore riceve un bonus di +10 alle prove di Cercare.  
*Velocità*: il bersaglio riceve +1 attacco/round, +50% velocità di movimento, +1 ad attacchi e CA.  
*Sfera di invisibilità*: una sfera di invisibilità nasconde il gruppo.  
*Rimuovi maledizione*: annulla tutte le maledizioni da un bersaglio.  
*Vedere invisibilità*: il bersaglio può vedere le creature invisibili.  
*Lentezza*: il bersaglio riceve -50% alla velocità di movimento e una penalità di -1 ad attacchi, CA e tiri salvezza di Riflessi.  
*Evoca creatura III*: evoca una creatura appropriata.  
*Arma di impatto*: un'arma contundente infligge colpi critici con maggiore frequenza.

### **Incantesimi di 4° livello da bardo**

*Cura ferite critiche*: cura 4d8 +1/livello punti ferita a un bersaglio.  
*Dominare persone*: l'incantatore ottiene temporaneamente il controllo di un bersaglio umanoide.  
*Libertà di movimento*: il bersaglio diventa immune alla paralisi.  
*Invisibilità superiore*: il bersaglio resta invisibile anche quando attacca o lancia un incantesimo.  
*Blocca mostri*: paralizza un mostro bersaglio.  
*Conoscenza delle leggende*: migliora notevolmente le prove di Conoscenze per lungo tempo.  
*Neutralizza veleno*: guarisce il bersaglio dal veleno.  
*Ombra di una evocazione*: lancia una versione d'ombra di un tipo di incantesimo.  
*Evoca creatura IV*: evoca una creatura appropriata.  
*Grido di guerra*: il gruppo riceve un bonus di +2 ad attacchi e danni, i nemici vengono colti dalla paura.

### **Incantesimi di 5° livello da bardo**

*Volto etereo*: riduzione del danno 20/adamantio, immunità a incantesimi di 2° livello e inferiori.  
*Dissolvi magie superiore*: annulla gli effetti magici potenti.  
*Eroismo superiore*: il bersaglio riceve +1 punto ferita temporaneo/livello e un bonus di +4 ad attacchi, tiri salvezza e prove di abilità.  
*Cura ferite leggere di massa*: cura 1d8 +1/livello punti ferita a tutti gli alleati circostanti.  
*Nebbia mentale*: le creature all'interno della nebbia subiscono una penalità di -10 ai tiri salvezza di Volontà.  
*Canto di discordia*: i nemici hanno una probabilità del 50% di attaccarsi a vicenda.  
*Evoca creatura V*: evoca una creatura appropriata.

### **Incantesimi di 6° livello da bardo**

*Canto funebre*: i nemici subiscono 2 punti danno a Forza e Destrezza ogni round.

*Immunità energetica*: conferisce l'immunità a un tipo di energia a un bersaglio.

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

*Cura ferite moderate di massa*: cura 2d8 +1/livello punti ferita a tutti gli alleati circostanti.

*Blocca persone di massa*: paralizza diversi bersagli umanoidi.

*Evoca creatura VI*: evoca una creatura appropriata.

### **Chierico**

#### **Incantesimi di livello 0 da chierico (orazioni)**

*Cura ferite minori*: cura 4 punti ferita al bersaglio.

*Infliggi ferite minori*: infligge al bersaglio 1 danno.

*Luce*: crea una piccola fonte di luce.

*Resistenza*: il bersaglio riceve un bonus di +1 ai tiri salvezza.

*Virtù*: conferisce al bersaglio 1 punto ferita temporaneo.

#### **Incantesimi di 1° livello da chierico**

*Anatema*: i nemici subiscono una penalità di -1 ad attacchi e tiri salvezza contro paura.

*Benedizione*: conferisce agli alleati circostanti un bonus di +1 ad attacchi e danni.

*Cura ferite leggere*: cura 1d8 +1/livello punti ferita a un bersaglio.

*Individuazione dei non morti*: rivela i non morti sulla minimappa.

*Favore divino*: conferisce all'incantatore un bonus di +1 /3 livelli ad attacchi e danni.

*Devastazione*: il bersaglio subisce una penalità di -2 ad attacchi, danni, tiri salvezza, prove di abilità e di capacità.

*Contrastare elementi*: conferisce riduzione del danno 10/- contro tutti i tipi di danno elementale a un bersaglio.

*Scudo entropico*: gli attacchi a distanza contro l'incantatore hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio.

*Infliggi ferite leggere*: il tocco dell'incantatore infligge 1d8 +1/livello danni e può curare i non morti.

*Arma magica*: conferisce un bonus temporaneo di potenziamento di +1 a un'arma.

*Protezione dall'allineamento*: conferisce un bonus di +2 a CA e tiri salvezza contro le creature dell'allineamento specificato a un bersaglio.

*Rimuovi paura*: annulla gli effetti di paura su un bersaglio.

*Santuario*: i nemici circostanti ignorano l'incantatore.

*Incute paura*: causa paura nelle creature deboli.

*Scudo della fede*: il bersaglio riceve un bonus di +2 +1/6 livelli alla CA.

*Evoca creatura I*: evoca una creatura appropriata.

#### **Incantesimi di 2° livello da chierico**

*Aiuto*: conferisce 1d8+1 punti ferita temporanei e un bonus di +1 ad attacchi e tiri salvezza contro paura a un bersaglio.

*Resistenza dell'orso*: conferisce un bonus di +4 Con a un bersaglio.

*Forza del toro*: conferisce un bonus di +4 For a un bersaglio.

*Cura ferite moderate*: cura 2d8 +1/livello punti ferita a un bersaglio.

*Oscurità*: avvolge le creature nell'oscurità.

*Rintocco di morte*: assorbe l'energia vitale di un cadavere, conferendo all'incantatore 1d8 punti ferita temporanei, un bonus di +2 For e di +1 al livello dell'incantatore.

*Splendore dell'aquila*: conferisce un bonus di +4 Car a un bersaglio.

*Scopri trappole*: l'incantatore riceve un bonus di +10 alle prove di Cercare.

*Astuzia della volpe*: conferisce un bonus di +4 Int a un bersaglio.

*Blocca persone*: paralizza un bersaglio umanoide.

*Infliggi ferite moderate*: il tocco dell'incantatore infligge 2d8 +1/livello danni e può curare i non morti.

*Dissolvi magie inferiori*: annulla gli effetti magici deboli.

*Ristorare inferiori*: rimuove tutti gli effetti che penalizzano caratteristiche, CA, attacchi, danni, resistenza agli incantesimi o tiri salvezza del bersaglio.

*Saggezza del gufo*: conferisce un bonus di +4 Sag a un bersaglio.

*Rimuovi paralisi*: cura il bersaglio dagli effetti di paralisi e blocco.

*Resistere all'energia*: conferisce riduzione del danno 20/- contro tutti i tipi di danno elementale a un bersaglio.

*Scudo su altri*: conferisce un bonus di +1 a CA e tiri salvezza a un bersaglio e ne devia metà dei danni subiti all'incantatore.

*Silenzio*: crea una zona di silenzio intorno al bersaglio.

*Suono dirompente*: 1d8 danni sonori alle creature in una zona.

*Evoca creatura II*: evoca una creatura appropriata.

### **Incantesimi di 3° livello da chierico**

*Animare morti*: evoca un servitore non morto.

*Scagliare maledizione*: il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le caratteristiche.

*Vista cieca*: il bersaglio può vedere le creature invisibili e nell'oscurità.

*Cecità/Sordità*: il bersaglio diventa cieco e sordo.

*Contagio*: infligge al bersaglio una malattia casuale.

*Cura ferite serie*: cura 3d8 +1/livello punti ferita a un bersaglio.

*Dissolvi magie*: annulla gli effetti magici.

*Glifo di interdizione*: crea un glifo stazionario che esplose al passaggio dei nemici, infliggendo 1d8/2 livelli danni sonori

*Infliggi ferite serie*: il tocco dell'incantatore infligge 3d8 +1/livello danni e può curare i non morti.

*Epurare invisibilità*: rimuove l'invisibilità dalle creature circostanti.

*Cerchio magico contro l'allineamento*: conferisce all'incantatore e agli alleati circostanti un bonus di +2 a CA e tiri salvezza e l'immunità agli incantesimi di influenza mentale contro l'allineamento scelto.

*Veste magica*: conferisce a un'armatura o uno scudo un bonus di potenziamento di +1 /4 livelli.

*Pregghiera*: conferisce al gruppo un bonus di +1 su attacchi, danni, tiri salvezza e prove abilità e una medesima penalità di -1 ai nemici.

*Protezione dall'energia*: conferisce riduzione del danno 30/- contro tutti i tipi di danno elementale a un bersaglio.

*Rimuovi cecità/sordità*: guarisce gli alleati circostanti da cecità e sordità.

*Rimuovi maledizione*: guarisce il bersaglio dalle maledizioni.

*Rimuovi malattia*: guarisce il bersaglio dalle malattie.

*Luce incandescente*: infligge 1d8/livello ai non morti, 1d6/livello ai costrutti e 1d8 /2 livelli agli altri.

*Evoca creatura III*: evoca una creatura appropriata.

*Arma di impatto*: un'arma contundente infligge colpi critici con maggiore frequenza.

### **Incantesimi di 4° livello da chierico**

*Determinare resistenza*: riduce notevolmente la resistenza agli incantesimi di un bersaglio nei confronti dell'incantatore.

*Cura ferite critiche*: cura 4d8 +1/livello punti ferita a un bersaglio.

*Interdizione alla morte*: conferisce l'immunità a incantesimi ed effetti di morte e di energia negativa a un bersaglio.

*Congedo*: dissolve una creatura evocata.

*Potere divino*: l'incantatore ottiene un bonus all'attacco, +6 For e +1 punto ferita/livello.

*Libertà di movimento*: il bersaglio diventa immune alla paralisi.

*Arma magica superiore*: conferisce un bonus temporaneo di potenziamento di +1 /4 livelli a un'arma.

*Martello degli dei*: infligge 1d8 /2 livelli danni.

*Infliggi ferite critiche*: il tocco dell'incantatore infligge 4d8 +1/livello danni e può curare i non morti.

*Neutralizza veleno*: guarisce il bersaglio dal veleno.

*Veleno*: avvelena il bersaglio.

*Ristorare*: rimuove la maggior parte degli effetti negativi dal bersaglio, incluso risucchio di livello e cecità.

*Manto incantato minore*: assorbe fino a 1d4+4 livelli di incantesimi.

*Evoca creatura IV*: evoca una creatura appropriata.

### **Incantesimi di 5° livello da chierico**

*Battaglia altalenante*: maledice i nemici che entrano nella zona con una penalità di -2 ad attacchi, danni e tiri per colpire. L'incantatore ottiene un attacco extra (se non è già velocizzato).

*Colpo infuocato*: una colonna di fuoco infligge 1d6/livello di danni da fuoco e sacri.

*Manto incantato inferiore*: assorbe fino a 1d6+6 livelli di incantesimi.

*Cura ferite leggere di massa*: cura 1d8 +1/livello punti ferita a tutti gli alleati circostanti.

*Infliggi ferite leggere di massa*: infligge 1d8 +1/livello danni a tutti i nemici circostanti e può curare i non morti.

*Rianimare morti*: rianima un membro del gruppo svenuto.

*Giusto potere*: l'incantatore aumenta di taglia, ricevendo +4 For, +2 Cos, +2 CA e riduzione del danno 3/malvagio (se non malvagio) o 3/buono (se malvagio). (L'aumento di taglia comporta -1 ad attacchi e CA e +3 ai danni).

*Distruggere viventi*: uccide istantaneamente il bersaglio.

*Resistenza agli incantesimi*: conferisce resistenza agli incantesimi 12 +1/livello a un bersaglio.

*Evoca creatura V*: evoca una creatura appropriata.

*Visione del vero*: l'incantatore può ignorare gli effetti della forma eterea e dell'invisibilità.

### **Incantesimi di 6° livello da chierico**

*Esilio*: dissolve diverse creature evocate.

*Barriera di lame*: crea un muro di lame che infligge 1d6/livello danni.

*Controllare non morti*: domina una creatura non morta.

*Creare non morti*: crea una creatura non morta.

*Immunità energetica*: conferisce l'immunità a un tipo di energia a un bersaglio.

*Dissolvi magie superiore*: annulla gli effetti magici potenti.

*Ferire*: il tocco dell'incantatore infligge 10/livello danni. Tuttavia, questo incantesimo non può uccidere il bersaglio.

*Guarire*: cura 10/livello punti ferita a un bersaglio, guarendo la maggior parte degli effetti negativi.

*Cura ferite moderate di massa:* cura 2d8 +1/livello punti ferita a tutti gli alleati circostanti.  
*Infliggi ferite moderate di massa:* infligge 2d8 +1/livello danni a tutti i nemici circostanti e può curare i non morti.  
*Alleato planare:* evoca un esterno.  
*Evoca creatura VI:* evoca una creatura appropriata.  
*Corpo di pietra:* l'incantatore ottiene +4 For, -4 Des, riduzione del danno 10/adamantio, penalità di 50% alla velocità di movimento, immunità a molti effetti negativi e subisce 1/2 danni da acido e fuoco.  
*Non morto a morto:* uccide istantaneamente diverse creature non morte.

### **Incantesimi di 7° livello da chierico**

*Distruzione:* uccide istantaneamente il bersaglio.  
*Transizione eterea:* i nemici non possono individuare l'incantatore finché questi non esegue un'azione ostile.  
*Ristorare superiore:* guarisce il bersaglio dalla maggior parte degli effetti negativi temporanei e permanenti.  
*Cura ferite serie di massa:* cura 3d8 +1/livello punti ferita a tutti gli alleati circostanti.  
*Infliggi ferite serie di massa:* infligge 3d8 +1/livello danni a tutti i nemici circostanti e può curare i non morti.  
*Rigenerazione:* rigenera il 10% dei punti ferita massimi del bersaglio per round.  
*Resurrezione:* rianima e cura completamente un membro del gruppo svenuto.  
*Evoca creatura VII:* evoca una creatura appropriata.  
*Parola della fede:* uccide o stordisce i nemici.

### **Incantesimi di 8° livello da chierico**

*Aura contro l'allineamento:* conferisce +4 CA, immunità gli incantesimi di influenza mentale e resistenza agli incantesimi 25 contro le creature dell'allineamento scelto.  
*Creare non morti superiori:* crea una potente creatura non morta.  
*Terremoto:* infligge 10d6 a tutte le creature in una zona, tranne l'incantatore.  
*Tempesta di fuoco:* una pioggia di fiamme infligge 1d6/livello danni da fuoco.  
*Cura ferite critiche di massa:* cura 4d8 +1/livello punti ferita a tutti gli alleati circostanti.  
*Infliggi ferite critiche di massa:* infligge 4d8 +1/livello danni a tutti i nemici circostanti e può curare i non morti.  
*Manto incantato:* assorbe fino a 1d8+8 livelli di incantesimi.  
*Evoca creatura VIII:* evoca una creatura appropriata.  
*Bagliore solare:* infligge 1d6/livello danni ai non morti, 3d6 danni agli altri.

### **Incantesimi di 9° livello da chierico**

*Risucchio di energia:* il bersaglio perde temporaneamente 2d4 livelli.  
*Forma eterea:* i nemici non possono individuare il gruppo finché un membro non esegue un'azione ostile.  
*Portale:* evoca un diavolo cornuto.  
*Implosione:* uccide istantaneamente tutte le creature viventi circostanti.  
*Guarigione di massa:* cura 10/livello punti ferita a tutti gli alleati circostanti, guarendo la maggior parte degli effetti negativi.  
*Tempesta della vendetta:* una pioggia tossica infligge 3d6 danni per round.  
*Evoca creatura IX:* evoca una creatura appropriata.  
*Nemico eterno della non morte:* conferisce al gruppo immunità a energia negativa, risucchio di energia, riduzione delle caratteristiche, veleni e malattie.

## **Druido**

### **Incantesimi di livello 0 da druido**

*Cura ferite minori:* cura 4 punti ferita al bersaglio.  
*Lampo:* abbaglia una creatura (-1 agli attacchi).  
*Luce:* crea una piccola fonte di luce.  
*Resistenza:* il bersaglio riceve un bonus di +1 ai tiri salvezza.  
*Virtù:* conferisce al bersaglio 1 punto ferita temporaneo.

### **Incantesimi di 1° livello da druido**

*Mimetismo:* conferisce un bonus di +10 alle prove di Nascondersi a un bersaglio.  
*Cura ferite leggere:* cura 1d8 +1/livello punti ferita a un bersaglio.  
*Contrastare elementi:* conferisce riduzione del danno 10/- contro tutti i tipi di danno elementale a un bersaglio.  
*Intralcicare:* intrappola i nemici nella vegetazione avvinghiante.  
*Visione crepuscolare:* il gruppo può vedere nella penombra come gli elfi.  
*Zanna magica:* conferisce un bonus di +1 ad attacchi e danni a un compagno animale.  
*Sonno:* 2d4 DV di creature cadono addormentate.  
*Evoca creatura I:* evoca una creatura appropriata.

### **Incantesimi di 2° livello da druido**

*Pelle coriacea:* indurisce la pelle della creatura bersaglio, migliorandone la Classe Armatura.  
*Resistenza dell'orso:* conferisce un bonus di +4 Con a un bersaglio.  
*Forza del toro:* conferisce un bonus di +4 For a un bersaglio.

*Grazia del gatto*: conferisce un bonus di +4 Des a un bersaglio.

*Arma infuocata*: aggiunge temporaneamente 1d6 danni da fuoco a un'arma.

*Folata di vento*: una forte ventata getta a terra le creature e disperde gli effetti gassosi.

*Blocca animali*: paralizza un bersaglio animale.

*Dissolvi magie inferiore*: annulla gli effetti magici deboli.

*Ristorare inferiore*: rimuove tutti gli effetti che penalizzano caratteristiche, CA, attacchi, danni, resistenza agli incantesimi o tiri salvezza del bersaglio.

*Mimetismo di massa*: conferisce un bonus di +10 alle prove di Nascondersi al gruppo.

*Saggezza del gufo*: conferisce un bonus di +4 Sag a un bersaglio.

*Resistere all'energia*: conferisce riduzione del danno 20/- contro tutti i tipi di danno elementale a un bersaglio.

*Evoca creatura II*: evoca una creatura appropriata.

### **Incantesimi di 3° livello da druido**

*Vista cieca*: il bersaglio può vedere le creature invisibili e nell'oscurità.

*Invocare il fulmine*: un fulmine infligge 1d6/livello danni da elettricità.

*Contagio*: infligge al bersaglio una malattia casuale.

*Cura ferite moderate*: cura 2d8 +1/livello punti ferita a un bersaglio.

*Dominare animali*: l'incantatore ottiene temporaneamente il controllo di un bersaglio animale.

*Zanna magica superiore*: conferisce un bonus di +1 /3 livelli ad attacchi e danni a un compagno animale.

*Infestazione di vermi*: infesta il bersaglio con vermi, infliggendo 1d4 danni temporanei alla Costituzione per round.

*Neutralizza veleno*: guarisce il bersaglio dal veleno.

*Veleno*: avvelena il bersaglio.

*Protezione dall'energia*: conferisce riduzione del danno 30/- contro tutti i tipi di danno elementale a un bersaglio.

*Fuoco di aculei*: infligge 1d8 +1 /2 livelli danni e avvelena leggermente il bersaglio.

*Rimuovi malattia*: guarisce il bersaglio dalle malattie.

*Pelle di ragno*: il bersaglio ottiene un bonus di +1, più un ulteriore +1 /3 livelli a CA, tiri salvezza contro veleno e prove di Nascondersi.

*Crescita di spine*: crea delle spine che infliggono 1d4 danni per round ai nemici.

*Evoca creatura III*: evoca una creatura appropriata.

*Rampicante*: crea dei sinuosi rampicanti che intralciano i nemici.

### **Incantesimi di 4° livello da druido**

*Cura ferite serie*: cura 3d8 +1/livello punti ferita a un bersaglio.

*Dissolvi magie*: annulla gli effetti magici.

*Colpo infuocato*: una colonna di fuoco infligge 1d6/livello di danni da fuoco e sacri.

*Libertà di movimento*: il bersaglio diventa immune alla paralisi.

*Blocca mostri*: paralizza un mostro bersaglio.

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

*Pelle di pietra*: conferisce riduzione del danno 10/adamantio all'incantatore.

*Evoca creatura IV*: evoca una creatura appropriata.

*Ristorare*: rimuove la maggior parte degli effetti negativi dal bersaglio, incluso risucchio di livello e cecità.

### **Incantesimi di 5° livello da druido**

*Risveglio*: potenzia un compagno animale.

*Cura ferite critiche*: cura 4d8 +1/livello punti ferita a un bersaglio.

*Interdizione alla morte*: conferisce l'immunità a incantesimi ed effetti di morte e di energia negativa a un bersaglio.

*Inferno*: brucia il bersaglio, infliggendo 2d6 danni da fuoco per round.

*Intuizione del gufo*: conferisce un bonus alla Saggezza pari a metà del livello dell'incantatore a un bersaglio.

*Distruggere viventi*: uccide istantaneamente il bersaglio.

*Resistenza agli incantesimi*: conferisce resistenza agli incantesimi 12 +1/livello a un bersaglio.

*Evoca creatura V*: evoca una creatura appropriata.

*Muro di fuoco*: un muro fiammeggiante infligge 2d6 +1/livello danni da fuoco. I non morti subiscono danni doppi.

### **Incantesimi di 6° livello da druido**

*Sbriciolare*: infligge 1d6 danni/livello a un bersaglio costruito.

*Annegare*: porta in fin di vita un bersaglio vivente.

*Immunità energetica*: conferisce l'immunità a un tipo di energia a un bersaglio.

*Dissolvi magie superiore*: annulla gli effetti magici potenti.

*Pelle di pietra superiore*: conferisce riduzione del danno 20/adamantio all'incantatore.

*Cura ferite leggere di massa*: cura 1d8 +1/livello punti ferita a tutti gli alleati circostanti.

*Rigenerazione*: rigenera il 10% dei punti ferita massimi del bersaglio per round.

*Morsa di pietra*: crea una nube che ricopre le creature di pietra.

*Evoca creatura VI*: evoca una creatura appropriata.



### **Incantesimi di 7° livello da druido**

*Aura di vitalità:* conferisce un bonus di +4 a For, Cos e Des agli alleati.

*Piaga strisciante:* un folto sciame di insetti attacca a tuo comando.

*Tempesta di fuoco:* una pioggia di fiamme infligge 1d6/livello danni da fuoco.

*Ferire:* il tocco dell'incantatore infligge 10/livello danni. Tuttavia, questo incantesimo non può uccidere il bersaglio.

*Guarire:* cura 10/livello punti ferita a un bersaglio, guarendo la maggior parte degli effetti negativi.

*Cura ferite moderate di massa:* cura 2d8 +1/livello punti ferita a tutti gli alleati circostanti.

*Evoca creatura VII:* evoca una creatura appropriata.

*Bagliore solare:* infligge 1d6/livello danni ai non morti, 3d6 danni agli altri.

*Visione del vero:* l'incantatore può ignorare gli effetti della forma eterea e dell'invisibilità.

### **Incantesimi di 8° livello da druido**

*Bombardamento:* colpisce i nemici circostanti con 10d8 danni.

*Terremoto:* infligge 10d6 a tutte le creature in una zona, tranne l'incantatore.

*Dito della morte:* uccide istantaneamente un bersaglio.

*Cura ferite serie di massa:* cura 3d8 +1/livello punti ferita a tutti gli alleati circostanti.

*Premonizione:* una creatura bersaglio ottiene riduzione del danno 30/adamantio.

*Evoca creatura VIII:* evoca una creatura appropriata.

*Esplosione solare:* infligge 1d6/livello danni ai non morti, 6d6 danni agli altri. Può accecare permanentemente i nemici.

### **Incantesimi di 9° livello da druido**

*Sciame elementale:* evoca degli elementali.

*Cura ferite critiche di massa:* cura 4d8 +1/livello punti ferita a tutti gli alleati circostanti.

*Trasformazione:* l'incantatore assume una potente forma da combattimento.

*Tempesta della vendetta:* una pioggia tossica infligge 3d6 danni per round.

*Evoca creatura IX:* evoca una creatura appropriata.

## **Paladino**

### **Incantesimi di 1° livello da paladino**

*Benedizione:* conferisce agli alleati circostanti un bonus di +1 ad attacchi e danni.

*Benedire un'arma:* conferisce temporaneamente +2d6 danni contro i non morti a un'arma da mischia.

Inoltre, l'arma viene considerata buona ai fini di ignorare la riduzione del danno.

*Cura ferite leggere:* cura 1d8 +1/livello punti ferita a un bersaglio.

*Individuazione dei non morti:* rivela i non morti sulla minimappa.

*Favore divino:* conferisce all'incantatore un bonus di +1 /3 livelli ad attacchi e danni.

*Contrastare elementi:* conferisce riduzione del danno 10/- contro tutti i tipi di danno elementale a un bersaglio.

*Ristorare inferiore:* rimuove tutti gli effetti che penalizzano caratteristiche, CA, attacchi, danni, resistenza agli incantesimi o tiri salvezza del bersaglio.

*Protezione dall'allineamento:* conferisce un bonus di +2 a CA e tiri salvezza contro le creature dell'allineamento specificato a un bersaglio.

*Resistenza:* il bersaglio riceve un bonus di +1 ai tiri salvezza.

*Virtù:* conferisce al bersaglio 1 punto ferita temporaneo.

### **Incantesimi di 2° livello da paladino**

*Aiuto:* conferisce 1d8+1 punti ferita temporanei e un bonus di +1 ad attacchi e tiri salvezza contro paura a un bersaglio.

*Aura di gloria:* conferisce +4 Car all'incantatore e un bonus di +4 ai tiri salvezza contro paura agli alleati.

*Forza del toro:* conferisce un bonus di +4 For a un bersaglio.

*Splendore dell'aquila:* conferisce un bonus di +4 Car a un bersaglio.

*Saggezza del gufo:* conferisce un bonus di +4 Sag a un bersaglio.

*Rimuovi paralisi:* cura il bersaglio dagli effetti di paralisi e blocco.

*Resistere all'energia:* conferisce riduzione del danno 20/- contro tutti i tipi di danno elementale a un bersaglio.

*Scudo su altri:* conferisce un bonus di +1 a CA e tiri salvezza a un bersaglio e ne devia metà dei danni subiti all'incantatore.

### **Incantesimi di 3° livello da paladino**

*Cura ferite moderate:* cura 2d8 +1/livello punti ferita a un bersaglio.

*Dissolvi magie:* annulla gli effetti magici.

*Arma magica superiore:* conferisce un bonus temporaneo di potenziamento di +1 /4 livelli a un'arma.

*Cerchio magico contro l'allineamento:* conferisce all'incantatore e agli alleati circostanti un bonus di +2 a CA e tiri salvezza e l'immunità agli incantesimi di influenza mentale contro l'allineamento scelto.

*Preghiera:* conferisce al gruppo un bonus di +1 su attacchi, danni, tiri salvezza e prove abilità e una medesima penalità di -1 ai nemici.

*Rimuovi cecità/sordità:* guarisce gli alleati circostanti da cecità e sordità.

*Rimuovi maledizione:* guarisce il bersaglio dalle maledizioni.

### **Incantesimi di 4° livello da paladino**

*Cura ferite serie*: cura 3d8 +1/livello punti ferita a un bersaglio.

*Interdizione alla morte*: conferisce l'immunità a incantesimi ed effetti di morte e di energia negativa a un bersaglio.

*Libertà di movimento*: il bersaglio diventa immune alla paralisi.

*Spada sacra*: trasforma l'arma da mischia dell'incantatore in un Sacro vendicatore.

*Neutralizza veleno*: guarisce il bersaglio dal veleno.

*Ristorare*: rimuove la maggior parte degli effetti negativi dal bersaglio, incluso risucchio di livello e cecità.

### **Ranger**

#### **Incantesimi di 1° livello da ranger**

*Mimetismo*: conferisce un bonus di +10 alle prove di Nascondersi a un bersaglio.

*Cura ferite leggere*: cura 1d8 +1/livello punti ferita a un bersaglio.

*Intralcicare*: intrappola i nemici nella vegetazione avvinghiante.

*Visione crepuscolare*: il gruppo può vedere nella penombra come gli elfi.

*Zanna magica*: conferisce un bonus di +1 ad attacchi e danni a un compagno animale.

*Resistere all'energia*: conferisce riduzione del danno 20/- contro tutti i tipi di danno elementale a un bersaglio.

*Evoca creatura I*: evoca una creatura appropriata.

#### **Incantesimi di 2° livello da ranger**

*Pelle coriacea*: indurisce la pelle della creatura bersaglio, migliorandone la Classe Armatura.

*Resistenza dell'orso*: conferisce un bonus di +4 Con a un bersaglio.

*Grazia del gatto*: conferisce un bonus di +4 Des a un bersaglio.

*Blocca animali*: paralizza un bersaglio animale.

*Mimetismo di massa*: conferisce un bonus di +10 alle prove di Nascondersi al gruppo.

*Saggezza del gufo*: conferisce un bonus di +4 Sag a un bersaglio.

*Protezione dall'energia*: conferisce riduzione del danno 30/- contro tutti i tipi di danno elementale a un bersaglio.

*Sonno*: le creature deboli cadono addormentate.

*Evoca creatura II*: evoca una creatura appropriata.

*Crescita di spine*: crea delle spine che infliggono 1d4 danni per round ai nemici.

#### **Incantesimi di 3° livello da ranger**

*Aiuto*: conferisce 1d8+1 punti ferita temporanei e un bonus di +1 ad attacchi e tiri salvezza contro paura a un bersaglio.

*Cura ferite moderate*: cura 2d8 +1/livello punti ferita a un bersaglio.

*Zanna magica superiore*: conferisce un bonus di +1 /3 livelli ad attacchi e danni a un compagno animale.

*Epurare invisibilità*: rimuove l'invisibilità dalle creature circostanti.

*Neutralizza veleno*: guarisce il bersaglio dal veleno.

*Rimuovi malattia*: guarisce il bersaglio dalle malattie.

*Evoca creatura III*: evoca una creatura appropriata.

#### **Incantesimi di 4° livello da ranger**

*Cura ferite serie*: cura 3d8 +1/livello punti ferita a un bersaglio.

*Libertà di movimento*: il bersaglio diventa immune alla paralisi.

*Autometamorfosi*: l'incantatore assume la forma di un mostro.

*Evoca creatura IV*: evoca una creatura appropriata.

### **Mago/Stregone**

#### **Incantesimi di livello 0 da mago/stregone (trucchetti)**

*Spruzzo d'acido* (Evo): infligge 1d3 danni da acido.

*Frastornare* (Amm): un nemico debole rimane frastornato.

*Lampo* (Inv): abbaglia una creatura (-1 agli attacchi).

*Luce* (Inv): crea una piccola fonte di luce.

*Raggio di gelo* (Inv): infligge 1d4 danni da freddo.

*Resistenza* (Abi): il bersaglio riceve un bonus di +1 ai tiri salvezza.

#### **Incantesimi di 1° livello da mago/stregone**

*Mani brucianti* (Inv): un cono di fiamme infligge 1d4/livello danni da fuoco.

*Incuti paura* (Nec): causa paura nelle creature deboli.

*Charme* (Amm): rende amichevole una persona.

*Spruzzo colorato* (Ill): getta a terra, acceca o stordisce i nemici.

*Individuazione dei non morti* (Div): rivela i non morti sulla minimappa.

*Contrastare elementi* (Abi): conferisce riduzione del danno 10/- contro tutti i tipi di danno elementale a un bersaglio.

*Ingrandire persone* (Tra): conferisce +2 For, -2 Des, -1 ad attacchi e CA e +3 ai danni da mischia.

*Ritirata rapida* (Tra): aumenta la velocità dell'incantatore del 150%.  
*Unto* (Evo): rallenta o getta a terra gli avversari.  
*Identificare* (Div): migliora notevolmente le prove di Conoscenze.  
*Visione crepuscolare* (Tra): il gruppo può vedere nella penombra come gli elfi.  
*Armatura magica* (Evo): conferisce un bonus di +4 alla CA di un bersaglio.  
*Dardo incantato* (Inv): infligge 1d4+1 danni per freccia, una freccia extra al 3°, 5°, 7° e 9° livello.  
*Arma magica* (Tra): conferisce un bonus temporaneo di potenziamento di +1 a un'arma.  
*Protezione dall'allineamento* (Abi): conferisce un bonus di +2 a CA e tiri salvezza contro le creature dell'allineamento specificato a un bersaglio.  
*Raggio di indebolimento* (Nec): un raggio che infligge 1d6 danni alla Forza del bersaglio.  
*Scudo* (Abi): l'incantatore riceve un bonus di +4 alla CA.  
*Stretta folgorante* (Inv): il tocco dell'incantatore infligge 1d6/livello danni da elettricità.  
*Sonno* (Amm): 2d4 DV di creature cadono addormentate.  
*Evoca creatura I* (Evo): evoca una creatura appropriata.  
*Colpo accurato* (Div): l'incantatore riceve un bonus di +20 al successivo attacco.

### **Incantesimi di 2° livello da mago/stregone**

*Corno di ferro di Balagarn* (Tra): scaglia prone le creature.  
*Resistenza dell'orso* (Tra): conferisce un bonus di +4 Con a un bersaglio.  
*Vista cieca* (Tra): il bersaglio può vedere le creature invisibili e nell'oscurità.  
*Cecità/Sordità* (Ill): il bersaglio diventa cieco e sordo.  
*Forza del toro* (Tra): conferisce un bonus di +4 For a un bersaglio.  
*Grazia del gatto* (Tra): conferisce un bonus di +4 Des a un bersaglio.  
*Nube disorientante* (Inv): i nemici sono storditi e accecati per 1d6 round.  
*Combustione* (Inv): le fiamme erompono, causando 2d6 +1/livello danni da fuoco e incendiando le vittime.  
*Oscurità* (Inv): avvolge le creature nell'oscurità.  
*Armatura mortale* (Nec): danneggia le creature che toccano l'incantatore.  
*Splendore dell'aquila* (Tra): conferisce un bonus di +4 Car a un bersaglio.  
*Vita falsata* (Nec): l'incantatore guadagna 1d10 +1/livello (massimo 10) punti ferita temporanei.  
*Esplosione di fuoco* (Inv): le creature circostanti subiscono 1d8/livello danni da fuoco (massimo 5d8).  
*Astuzia della volpe* (Tra): conferisce un bonus di +4 Int a un bersaglio.  
*Spira elettrica di Gedlee* (Inv): un fulmine colpisce le creature, infliggendo 1d6 /2 livelli danni da elettricità e stordendo le vittime.  
*Volto fantasma* (Ill): riduzione del danno 5/magia, immunità a incantesimi di 1° livello e inferiori.  
*Tocco del ghoul* (Nec): il tocco dell'incantatore può paralizzare la vittima.  
*Folata di vento* (Inv): una forte ventata getta a terra le creature e disperde gli effetti gassosi.  
*Invisibilità* (Ill): il bersaglio diventa invisibile finché attacca o lancia un incantesimo.  
*Scassinare* (Tra): apre porte e contenitori.  
*Dissolvi magie inferiori* (Abi): annulla gli effetti magici deboli.  
*Freccia acida di Melf* (Evo): un dardo infligge 3d6 danni da acido, più 1d6/round fino al termine dell'incantesimo.  
*Immagine speculare* (Ill): crea 1d4 +1/livello immagini illusorie dell'incantatore.  
*Saggezza del gufo* (Tra): conferisce un bonus di +4 Sag a un bersaglio.  
*Protezione dalle frecce* (Abi): il bersaglio riceve riduzione del danno 10/magia contro le armi a distanza.  
*Resistere all'energia* (Abi): conferisce riduzione del danno 20/- contro tutti i tipi di danno elementale a un bersaglio.  
*Spaventare* (Nec): causa paura nelle creature deboli.  
*Vedere invisibilità* (Div): il bersaglio può vedere le creature invisibili.  
*Evoca creatura II* (Evo): evoca una creatura appropriata.  
*Risata incontenibile di Tasha* (Amm): il bersaglio inizia a ridere istericamente e non può difendersi.  
*Ragnatela* (Evo): intrappola i nemici in una ragnatela.

### **Incantesimi di 3° livello da mago/stregone**

*Chiarudienza/Chiaroveggenza* (Div): il bersaglio riceve un bonus di +10 alle prove di Osservare e Ascoltare.  
*Sonno profondo* (Amm): le creature cadono addormentate.  
*Dissolvi magie* (Abi): annulla gli effetti magici.  
*Distorsione* (Ill): metà degli attacchi mancano il bersaglio.  
*Palla di fuoco* (Inv): imponenti fiamme infliggono 1d6/livello danni da fuoco.  
*Freccia infuocata* (Evo): infligge 4d6 danni da fuoco/freccia, 1 freccia /4 livelli.  
*Arma magica superiore* (Tra): conferisce un bonus temporaneo di potenziamento di +1 /4 livelli a un'arma.  
*Velocità* (Tra): il bersaglio riceve +1 attacco/round, +50% velocità di movimento, +1 ad attacchi e CA.  
*Eroismo* (Amm): conferisce un bonus di +2 ad attacchi, tiri salvezza e prove di abilità a un bersaglio.  
*Blocca persone* (Amm): paralizza un bersaglio umanoide.  
*Armatura magica migliorata* (Evo): conferisce un bonus di +3, più +1 /2 livelli alla CA di un bersaglio.

*Sfera di invisibilità* (Ill): una sfera di invisibilità nasconde il gruppo.  
*Estremità affilata* (Tra): un'arma tagliente o perforante infligge colpi critici con maggiore frequenza.  
*Fulmine* (Inv): un dardo di energia orizzontale infligge 1d6/livello danni da elettricità.  
*Cerchio magico contro l'allineamento* (Abi): conferisce all'incantatore e agli alleati circostanti un bonus di +2 a CA e tiri salvezza e l'immunità agli incantesimi di influenza mentale contro l'allineamento scelto.  
*Soffio acido di Mestil* (Inv): un cono che infligge 1d6/livello danni da acido.  
*Protezione dall'energia* (Abi): conferisce riduzione del danno 30/- contro tutti i tipi di danno elementale a un bersaglio.  
*Ira* (Amm): il gruppo ottiene gli effetti dalla capacità Ira del barbaro.  
*Sfera scintillante* (Inv): un dardo crepitante che infligge 1d6/livello danni da elettricità.  
*Lentezza* (Tra): il bersaglio riceve -50% alla velocità di movimento e una penalità di -1 ad attacchi, CA e tiri salvezza di Riflessi.  
*Pelle del ragno* (Tra): il bersaglio riceve un bonus di +1, più +1 /3 livelli a CA, tiri salvezza contro veleni e prove di Nascondersi.  
*Nube maleodorante* (Evo): le creature sono frastornate e nauseate.  
*Evoca creatura III* (Evo): evoca una creatura appropriata.  
*Tocco del vampiro* (Nec): 1d8 /2 livelli danni, cura l'incantatore del danno inflitto.  
*Arma di impatto* (Tra): un'arma contundente infligge colpi critici con maggiore frequenza.

### **Incantesimi di 4° livello da mago/stregone**

*Animare morti* (Nec): evoca un servitore non morto.  
*Determinare resistenza* (Div): riduce notevolmente la resistenza agli incantesimi di un bersaglio nei confronti dell'incantatore.  
*Scagliare maledizione* (Tra): il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutte le caratteristiche.  
*Charme sui mostri* (Amm): rende amichevole un mostro.  
*Confusione* (Amm): il bersaglio agisce in modo casuale.  
*Contagio* (Nec): infligge al bersaglio una malattia casuale.  
*Disperazione opprimente* (Amm): il bersaglio subisce una penalità di -2 ad attacchi, danni, tiri salvezza, prove di abilità e di capacità.  
*Scudo elementale* (Inv): un anello di fuoco danneggia gli assalitori e conferisce all'incantatore una resistenza del 50% e fuoco/freddo.  
*Debilizzazione* (Nec): il bersaglio perde temporaneamente 1d4 livelli.  
*Tentacoli neri di Evard* (Evo): intrappola e attacca i nemici con dei tentacoli magici.  
*Paura* (Nec): incute paura ai nemici.  
*Invisibilità superiore* (Ill): il bersaglio resta invisibile anche quando attacca o lancia un incantesimo.  
*Tempesta di ghiaccio* (Inv): infligge 3d6 danni contundenti e 2d6 danni da freddo.  
*Tempesta di dardi di Isaac inferiore* (Inv): infligge 1d6 danni/dardo a bersagli casuali, 1 dardo/livello.  
*Globo di invulnerabilità inferiore* (Abi): protegge l'incantatore da tutti gli incantesimi di 3° livello o inferiori.  
*Infrangi incantesimo inferiore* (Abi): annulla fino a tre difese magiche da un incantatore nemico.  
*Allucinazione mortale* (Ill): uccide istantaneamente il bersaglio.  
*Autometamorfosi* (Tra): l'incantatore assume la forma di un mostro.  
*Rimuovi malattia* (Abi): guarisce il bersaglio dalle malattie.  
*Ombra di una evocazione* (Ill): lancia una versione d'ombra di un tipo di incantesimo.  
*Pelle di pietra* (Abi): conferisce riduzione del danno 10/adamantio all'incantatore.  
*Evoca creatura IV* (Evo): evoca una creatura appropriata.  
*Muro di fuoco* (Inv): un muro fiammeggiante infligge 2d6 +1/livello danni da fuoco. I non morti subiscono danni doppi.  
*Manto incantato minore*: assorbe fino a 1d4+4 livelli di incantesimi.

### **Incantesimi di 5° livello da mago/stregone**

*Mano interposta di Bigby* (Inv): una mano magica che fornisce copertura da un avversario, infliggendogli una penalità di -10 agli attacchi contro l'incantatore.  
*Nube mortale* (Nec): uccide istantaneamente le creature deboli.  
*Cono di freddo* (Inv): un cono che infligge 1d6/livello danni da freddo.  
*Congedo* (Abi): dissolve una creatura evocata.  
*Dominare persone* (Amm): l'incantatore ottiene temporaneamente il controllo di un bersaglio umanoide.  
*Regressione mentale* (Div): un bersaglio subisce 1d4 punti a Intelligenza e Carisma /4 livelli.  
*Marchio del fuoco* (Inv): una sfera di fuoco/livello esplose, provocando 1d6/livello danni da fuoco ciascuna.  
*Esplosione di fuoco superiore* (Inv): le creature circostanti subiscono 1d8/livello danni da fuoco (massimo 15d8).  
*Blocca mostri* (Amm): paralizza un mostro bersaglio.  
*Vuoto mentale inferiore* (Abi): protegge un bersaglio dagli incantesimi di influenza mentale e ne rimuove eventuali effetti attivi.  
*Legame planare inferiore* (Evo): controlla o evoca un esterno debole.  
*Manto incantato inferiore* (Abi): assorbe fino a 1d6+6 livelli di incantesimi.  
*Nebbia mentale* (Ill): le creature all'interno della nebbia subiscono una penalità di -10 ai tiri salvezza di Volontà.  
*Sudario fiammeggiante* (Tra): avvolge un bersaglio tra le fiamme, danneggiando lui e le creature circostanti.  
*Evoca creatura V* (Evo): evoca una creatura appropriata.  
*Sfera al vetriolo* (Evo): un'enorme esplosione di acido infligge danni da acido per diversi round.

### **Incantesimi di 6° livello da mago/stregone**

*Nebbia acida* (Evo): rallenta le creature all'interno della nebbia e infligge danni da acido.  
*Mano possente di Bigby* (Inv): una mano magica respinge il bersaglio.  
*Catena di fulmini* (Inv): colpisce il bersaglio e infligge 1d6/livello danni da elettricità, generando dardi secondari.  
*Cerchio di morte* (Nec): uccide istantaneamente 1d4 creature/livello.  
*Creare non morti* (Nec): crea una creatura non morta.  
*Disintegrazione* (Tra): scaglia un raggio che infligge 2d6/livello danni.  
*Volto etereo* (Ill): riduzione del danno 20/adamantio, immunità a incantesimi di 2° livello e inferiori.  
*Carne in pietra* (Tra): tramuta in pietra un bersaglio.  
*Globo di invulnerabilità* (Abi): protegge l'incantatore da tutti gli incantesimi di 4° livello o inferiori.  
*Dissolvi magie superiore* (Abi): annulla gli effetti magici potenti.  
*Eroismo superiore* (Amm): il bersaglio riceve +1 punto ferita temporaneo/livello e un bonus di +4 ad attacchi, tiri salvezza e prove di abilità.  
*Infrangi incantesimo superiore* (Abi): annulla fino a sei difese magiche da un incantatore nemico.  
*Pelle di pietra superiore* (Tra): conferisce riduzione del danno 20/adamantio all'incantatore.  
*Tempesta di dardi di Isaac superiore* (Inv): infligge 3d6 danni/dardo a bersagli casuali, 1 dardo/livello.  
*Conoscenza delle leggende* (Div): migliora notevolmente le prove di Conoscenze per lungo tempo.  
*Legame planare* (Evo): controlla o evoca un esterno.  
*Corpo di pietra* (Tra): l'incantatore ottiene +4 For, -4 Des, riduzione del danno 10/adamantio, penalità di 50% alla velocità di movimento, immunità a molti effetti negativi e subisce 1/2 danni da acido e fuoco.  
*Pietra in carne* (Tra): ripristina un bersaglio pietrificato.  
*Evoca creatura VI* (Evo): evoca una creatura appropriata.  
*Trasformazione di Tenser* (Tra): l'incantatore diventa fisicamente potente.  
*Visione del vero* (Div): l'incantatore può ignorare gli effetti della forma eterea e dell'invisibilità.  
*Non morto a morto* (Nec): uccide istantaneamente diverse creature non morte.

### **Incantesimi di 7° livello da mago/stregone**

*Esilio* (Div): dissolve diverse creature evocate.  
*Mano stringente di Bigby* (Inv): una mano magica fornisce copertura, spinge o entra in lotta con un avversario.  
*Controllare non morti* (Nec): domina una creatura non morta.  
*Palla di fuoco ritardata* (Inv): una versione più potente della *palla di fuoco* che può essere utilizzata nelle trappole.  
*Immunità energetica* (Abi): conferisce l'immunità a un tipo di energia a un bersaglio.  
*Transizione eterea* (Tra): i nemici non possono individuare l'incantatore finché questi non esegue un'azione ostile.  
*Dito della morte* (Nec): uccide istantaneamente un bersaglio.  
*Ombra di una evocazione superiore* (Ill): lancia una versione d'ombra di un tipo di incantesimo potente.  
*Blocca persone di massa* (Amm): paralizza diversi bersagli umanoidi.  
*Spada di Mordenkainen* (Tra): evoca una potente spada fluttuante che attacca i nemici.  
*Spruzzo prismatico* (Inv): affligge casualmente diversi nemici.  
*Scudo d'ombra* (Ill): l'incantatore riceve un bonus di +5 alla CA, riduzione del danno 10/adamantio e immunità agli effetti di morte ed energia negative.  
*Manto incantato* (Abi): assorbe fino a 1d8+8 livelli di incantesimi.  
*Evoca creatura VII* (Evo): evoca una creatura appropriata.

### **Incantesimi di 8° livello da mago/stregone**

*Pugno serrato di Bigby* (Inv): ogni round, un pugno magico infligge 1d8+11 danni e stordisce un bersaglio.  
*Bastone nero* (Amm): un bastone ferrato diventa un'arma +4 e lancia *dissolve magie* su ogni creatura colpita.  
*Creare non morti superiori* (Nec): crea una potente creatura non morta.  
*Legame planare superiore* (Evo): paralizza o evoca un esterno potente.  
*Orrido avvizzimento* (Nec): infligge 1d6/livello danni da energia negativa.  
*Nube incendiaria* (Evo): una nube infuocata infligge 4d6 danni da fuoco a tutte le creature al suo interno.  
*Corpo di ferro* (Tra): l'incantatore ottiene +6 For, -6 Des, riduzione del danno 15/adamantio, penalità di 50% alla velocità di movimento, immunità a molti effetti negativi e subisce 1/2 danni da acido e fuoco.  
*Cecità/Sordità di massa* (Ill): i nemici circostanti diventano ciechi e sordi.  
*Charme sui mostri di massa* (Amm): rende amichevoli diversi mostri.  
*Vuoto mentale* (Abi): gli alleati circostanti ricevono l'immunità a incantesimi ed effetti di influenza mentale.  
*Raggio polare* (Inv): infligge 1d6/livello danni da freddo.  
*Parola del potere, Stordire* (Div): stordisce automaticamente il bersaglio.  
*Premonizione* (Div): una creatura bersaglio ottiene riduzione del danno 30/adamantio.  
*Protezione dagli incantesimi* (Abi): l'incantatore riceve un bonus di +8 ai tiri salvezza contro incantesimi.  
*Evoca creatura VIII* (Evo): evoca una creatura appropriata.  
*Esplosione solare* (Inv): infligge 1d6/livello danni ai non morti, 6d6 danni agli altri. Può accecare permanentemente i nemici.

### **Incantesimi di 9° livello da mago/stregone**

*Mano stritolatrice di Bigby* (Inv): una grande mano magica fornisce copertura, spinge o schiaccia un avversario.  
*Dominare mostri* (Amm): l'incantatore ottiene temporaneamente il controllo di un mostro.  
*Risucchio di energia* (Nec): il bersaglio perde temporaneamente 2d4 livelli.  
*Forma eterea* (Tra): i nemici non possono individuare il gruppo finché un membro non esegue un'azione ostile.  
*Portale* (Evo): evoca un diavolo cornuto.  
*Manto incantato superiore* (Abi): assorbe fino a 1d12+10 livelli di incantesimi.  
*Blocca mostri di massa* (Amm): paralizza diversi mostri.  
*Sciame di meteore* (Inv): una pioggia di meteore colpisce i nemici in una zona, infliggendo 20d6 danni.  
*Disgiunzione di Mordenkainen* (Abi): una versione potenziata di *dissolve magie*.  
*Parola del potere, Uccidere* (Div): uccide una creatura con meno di 100 punti ferita.  
*Ombre* (Ill): lancia una versione d'ombra di un tipo di incantesimo molto potente.  
*Trasformazione* (Tra): l'incantatore assume una potente forma da combattimento.  
*Evoca creatura IX* (Evo): evoca una creatura appropriata.  
*Lamento della banshee* (Nec): un orribile urlo può uccidere istantaneamente i nemici circostanti.  
*Fatale* (Ill): una terrificante illusione può uccidere istantaneamente i nemici circostanti.

### **Warlock**

#### **Invocazioni minime (1° livello)**

*Influenza ingannevole\**: l'incantatore riceve un bonus di +6 alle prove di Raggirare, Diplomazia e Intimidire.  
*Fortuna dell'oscuro\**: l'incantatore riceve un bonus di fortuna pari al suo modificatore di Carisma ai tiri salvezza.  
*Oscurità*: avvolge le creature in un manto d'ombra.  
*Vista del diavolo\**: l'incantatore riceve la capacità Scurovisione.  
*Colpo risucchiante* (Essenza mistica): la Deflagrazione mistica rallenta il bersaglio.  
*Lancia mistica* (Modifica deflagrazione): aumenta il raggio della Deflagrazione mistica.  
*Interdizione entropica\**: l'incantatore riceve un bonus di +4 alle prove di Muoversi silenziosamente e Nascondersi. Gli attacchi a distanza contro l'incantatore potrebbero mancare il bersaglio.  
*Deflagrazione terrificante* (Essenza mistica): la Deflagrazione mistica incute paura.  
*Colpo orrendo* (Modifica deflagrazione): la Deflagrazione mistica si applica agli attacchi in mischia dell'incantatore.  
*Salti e balzi\**: l'incantatore riceve +4 Des e un bonus di +4 alle prove di Acrobazia.  
*Vedere l'inosservabile\**: l'incantatore può vedere le creature invisibili.

#### **Invocazioni minori (2° livello)**

*Deflagrazione adombrata* (Essenza mistica): la Deflagrazione mistica infligge *oscurità*.  
*Deflagrazione sulfurea* (Essenza mistica): la Deflagrazione mistica incendia il bersaglio.  
*Charme*: rende amichevole una creatura.  
*Maledizione della disperazione*: il bersaglio subisce una penalità di -1 agli attacchi e -2 a tutte le caratteristiche.  
*Catena mistica* (Modifica deflagrazione): la Deflagrazione mistica colpisce più bersagli.  
*Fuggire di scena*: l'incantatore riceve +1 attacco/round, +50% velocità di movimento e un bonus di +1 a CA e attacchi.  
*Deflagrazione di brina infernale* (Essenza mistica): il danno della Deflagrazione mistica diventa da freddo e il bersaglio subisce -4 Des.  
*Morti che camminano*: evoca un servitore non morto.  
*Dissolvere vorace*: annulla gli effetti magici di un bersaglio. Se un effetto viene rimosso, il bersaglio subisce dei danni.  
*Camminare inosservato*: l'incantatore diventa invisibile.

#### **Invocazioni superiori (3° livello)**

*Deflagrazione confondente* (Essenza mistica): la Deflagrazione mistica confonde il bersaglio.  
*Tentacoli gelidi*: tentacoli magici intralciano i bersagli e infliggono 2d6 danni da freddo.  
*Divora magia*: annulla gli effetti magici di un bersaglio. Se un effetto viene rimosso, l'incantatore ottiene 2 punti ferita temporanei/livello dell'incantesimo annullato.  
*Cono mistico* (Modifica deflagrazione): la Deflagrazione mistica assume la forma di un cono.  
*Deflagrazione malsana* (Essenza mistica): la Deflagrazione mistica frastorna il bersaglio.  
*Piaga tenace*: il bersaglio subisce danni crescenti a ogni round fino al termine della piaga.  
*Deflagrazione al vetriolo* (Essenza mistica): la Deflagrazione mistica infligge danni da acido e ignora la resistenza agli incantesimi.  
*Muro di fiamme perigliose*: un muro fiammeggiante infligge 1d6 +1/livello danni da fuoco. I non morti subiscono danni doppi.

#### **Invocazioni oscure (4° livello)**

*Previsione oscura*: l'incantatore ottiene riduzione del danno 10/argento.  
*Invisibilità punitiva*: l'incantatore resta invisibile anche quando attacca o lancia un incantesimo.

Se l'invocazione viene dissolta, un'esplosione investe i nemici circostanti.

*Deflagrazione della completa oscurità* (Essenza mistica): la Deflagrazione mistica infligge danni da energia negativa e risucchia i livelli del bersaglio.

*Parola del cambiamento*: l'incantatore assume una potente forma da combattimento.

*Devastazione mistica* (Modifica deflagrazione): la Deflagrazione mistica colpisce una zona di 3 metri di raggio.

\* Questo effetto è permanente. Il warlock beneficerà sempre di questa capacità.

## Equipaggiamento, oggetti magici e tesori

### Armature e scudi

In *Neverwinter Nights 2* sono presenti undici tipi di armature base. Maggiore è il valore di CA dell'armatura, migliore sarà la protezione offerta contro gli attacchi; tuttavia, una buona protezione ha un costo e le armature più pesanti limiteranno la mobilità e ridurranno la velocità di movimento. Inoltre, gli incantatori arcani rischiano di fallire il lancio degli incantesimi ogni volta che indossano un'armatura.

**Bonus di Des massimo** è il modificatore massimo di Destrezza che potrai applicare alla CA indossando una determinata armatura. Ad esempio, indossando un'armatura completa (la quale offre un bonus di Des massimo pari a +1) con un punteggio Destrezza di 18, potrai aggiungere soltanto +1 di Destrezza alla tua Classe Armatura, anche se normalmente dovresti aggiungere +4.

**Penalità dell'armatura alle prove** è la penalità che si applica a determinate abilità fisiche (Nascondersi, Muoversi silenziosamente e Acrobazia) quando indossi un'armatura.

Armature e scudi			
Tipo di armatura	Bonus di armatura	Bonus Des max	Penalità di armatura alle prove
Leggere			
Imbottita	+1	+8	0
Cuoio	+2	+6	0
Cuoio borchiato	+3	+5	-1
Giacco di maglia	+4	+4	-2
Medie			
Pelle	+3	+4	-3
Corazza a scaglie	+4	+3	-4
Cotta di maglia	+5	+2	-5
Corazza di piastre	+5	+3	-4
Pesanti			
Corazza di bande	+6	+1	-6
Mezza armatura	+7	+0	-7
Armatura completa	+8	+1	-6
Scudi			
Leggero	+1	-	-1
Pesante	+2	-	-2
Torre	+4	+2	-10

### Armi

Ci sono molte armi di varia qualità tra cui scegliere, le cui caratteristiche sono riassunte nella tabella.

**Taglia dell'arma:** le armi sono disponibili in tre taglie, il che determina come verranno utilizzate.

**Leggere:** le armi leggere sono armi piccole che possono essere utilizzate con facilità nella mano secondaria. Se combatterai con due armi, le penalità agli attacchi verranno ridotte se l'arma impugnata nella mano secondaria è un'arma leggera. Se possiedi il talento Arma Accurata, potrai applicare il tuo modificatore di Destrezza agli attacchi con le armi leggere, invece di quello di Forza.

**A una mano:** queste armi si possono facilmente impugnare con una mano, ma sono piuttosto ingombranti e, per questo, forniranno una penalità quando impugunate nella mano secondaria. Quando non userai uno scudo e non impugnerai alcuna arma secondaria, potrai brandire un'arma a una mano con entrambe le mani e, così facendo, il tuo bonus di Forza ai danni verrà aumentato del 50%.

**A due mani:** le armi a due mani sono così grandi e pesanti che richiedono entrambe le mani, impedendoti l'uso di scudi e di armi secondarie. Brandendo un'arma a due mani, il tuo bonus di Forza ai danni verrà aumentato del 50%. I personaggi di taglia piccola (halfling e gnomi) useranno le armi a una mano come se fossero armi a due mani e non potranno impugnare armi a due mani.

**Combattere con due armi:** se nella mano secondaria impugni un'altra arma, otterrai un attacco extra per round con tale arma, ma subirai una penalità di -6 agli attacchi con l'arma primaria e di -10 con l'arma secondaria. Il talento Combattere con Due Armi riduce queste penalità a -2 per entrambe le armi. Inoltre, il talento Combattere con Due Armi Migliorato ti permetterà di effettuare un secondo attacco con la mano secondaria con una penalità aggiuntiva di -5, mentre il talento Combattere con Due Armi Superiore ti concederà un terzo attacco con una penalità di -10.

**Danni dell'arma secondaria:** ogni arma secondaria riceve soltanto metà del normale bonus di Forza ai danni.

## Oggetti vari

**Amuleti/collane:** gli amuleti sono collane fornite di grandi decorazioni o simboli. La maggior parte ha una semplice funzione ornamentale, ma alcuni sono infusi con vari effetti magici.

**Cinture:** le cinture vengono indossate intorno alla vita, ma non aumentano la protezione offerta dall'armatura di base, a meno che non siano state incantate.

**Stivali:** gli stivali possono avere diverse fogge e funzioni, ma non aumentano la protezione offerta dall'armatura di base, a meno che non siano stati incantati o siano in qualche modo particolari.

**Bracciali:** i bracciali fanno parte di molte armature e non ne aumentano le capacità protettive, a meno che non siano stati incantati.

**Mantelli:** i mantelli sono semplici indumenti di stoffa usati per proteggere chi li indossa dal maltempo e da altre insidie della strada. I mantelli magici possono fornire altri benefici.

**Guanti d'arme:** i guanti d'arme fanno parte di molte armature e non ne aumentano le capacità protettive, a meno che non siano stati incantati.

**Borse del guaritore:** le borse del guaritore permettono al tuo personaggio di utilizzare l'abilità Guarire su se stesso o su altri. Le borse del guaritore possono ripristinare punti ferita, curare malattie o rimuovere veleni; ogni borsa del guaritore può essere utilizzata soltanto una volta.

**Elmi:** gli elmi possono avere diverse fogge, ma, a meno che non siano magici, non forniranno benefici aggiuntivi.

**Anelli:** gli anelli vengono solitamente portati alle dita per scopi ornamentali, ma alcuni sono infusi con potenti magie. È possibile indossare un anello magico per mano.

**Arnesi da scasso:** questi attrezzi comprendono grimaldelli, lime e utensili assortiti e forniscono al personaggio un notevole bonus alle prove di Scassinare serrature per aprire porte e contenitori chiusi a chiave. Gli arnesi da scasso possono essere utilizzati soltanto una volta.

**Arnesi per trappole:** questi affascinanti oggetti permettono a un personaggio di utilizzare l'abilità Piazzare trappole per preparare vari marchingegni mortali. Le trappole possono essere di vario tipo, dalle esplosioni di fuoco alle nubi di gas.

**Borse/scatole:** nel tuo inventario potrai trasportare una grande varietà di contenitori, i quali, a loro volta, potranno contenere vari oggetti dello stesso tipo. Per utilizzarli, trascina un oggetto su un contenitore; potrai accedere a un contenitore selezionando l'opzione "Apri" dal menu a scomparsa.

**Belladonna:** ingerendo questa erba otterrai un bonus di +5 alla CA contro i mutaforma, come, ad esempio, i lupi mannari.

**Aglione:** mangiandolo otterrai un bonus di +2 agli attacchi contro i non morti per un minuto. Tuttavia, finché durerà l'effetto, otterrai anche una penalità di -1 al Carisma.

## Armi a spargimento

**Fiaschette di acido:** spesso utilizzate dagli alchimisti e dai cesellatori, le fiaschette di acido possono rivelarsi utili armi per un avventuriero, in particolare quando si affrontano creature che possono resistere ad altri tipi di attacco.

**Fiaschette di fuoco dell'alchimista:** queste fiaschette contengono una miscela piuttosto volatile che esplose a contatto con l'aria.

**Triboli:** i triboli sono delle piccole punte a forma piramidale studiate in modo che cadano sempre con un'estremità appuntita rivolta verso l'alto. Vengono spesso utilizzati per rallentare o ferire gli inseguitori.

**Polvere soffocante:** la polvere soffocante è un misto di spezie irritanti ed erbe naturali che possono frastornare temporaneamente un bersaglio.

**Fiaschette di acqua santa:** fiaschette di acqua benedetta da un chierico di una divinità buona e valide armi contro i non morti.

**Borse dell'impedimento:** le borse dell'impedimento vengono riempite di filamenti vischiosi e appiccicosi, che esplodono all'impatto e ostacolano un bersaglio.

**Pietre del tuono:** le pietre del tuono sono delle rocce sfaccettate ricoperte di una sostanza alchemica che esplose con un fragore assordante a contatto con superfici dure.

**Bombe infuocate:** le bombe infuocate esplodono all'impatto, infliggendo 10d6 danni da fuoco e creando una tempesta infuocata nella zona per cinque round.

**Bombe d'acido:** questa sostanza altamente reattiva esplose all'impatto, infliggendo 10d6 danni da acido e creando una nube acida nella zona per cinque round.

## Oggetti magici

In *Neverwinter Nights 2* potrai scoprire ogni tipo di magia e oggetto magico. Tra questi, potrai trovare:

**Armi magiche:** le armi magiche forniscono bonus ad attacchi e danni e possono avere altre proprietà magiche.

**Armature magiche:** le armature magiche forniscono bonus alla CA e possono avere altre proprietà magiche.

**Pozioni:** le pozioni sono oggetti magici a uso singolo che contengono incantesimi benefici in forma liquida.

**Pergamene:** una pergamena contiene un singolo incantesimo, che potrà essere lanciato dagli incantatori che posseggano l'incantesimo in questione nell'elenco degli incantesimi della propria classe. I maghi potranno copiare gli incantesimi delle pergamene nei loro libri degli incantesimi. In entrambi i casi, dopo essere stata utilizzata, la pergamena finirà in polvere.

**Bacchette, bastoni e verghe:** questi oggetti contengono degli incantesimi, che gli incantatori potranno invocare senza consumare i propri incantesimi. Bacchette, bastoni e verghe hanno diverse cariche e ogni utilizzo dell'oggetto consumerà solitamente una carica; quando un oggetto consuma tutte le cariche, finirà in polvere.



## Identificare gli oggetti magici

A meno che non vengano comprati in una bottega, inizialmente tutti gli oggetti magici non sono identificati. Più costoso e potente è un oggetto, più sarà difficile identificarlo; non potrai utilizzare o equipaggiare un oggetto non identificato finché non lo avrai identificato.

Ci sono diversi modi per identificare un oggetto:

Usare l'abilità Conoscenze. Tutte le classi ottengono automaticamente alcuni gradi di Conoscenze man mano che avanzano di livello, permettendo loro di identificare automaticamente gli oggetti. Maggiore è il modificatore in questa abilità, più saranno gli oggetti che potrai identificare automaticamente.

Lanciare l'incantesimo *identificare* (o usare una pergamena) se sei un incantatore arcano. L'incantesimo identificherà un singolo oggetto a tua scelta, aumentando temporaneamente il tuo punteggio di Conoscenze.

Pagare una bottega affinché identifichi gli oggetti per te. Per farlo, esamina l'oggetto nella bottega e seleziona il pulsante "Identificare"; dovrai pagare per il servizio, ma l'oggetto verrà immediatamente identificato e potrà essere utilizzato.

## Veleni

Tutti i personaggi sono in grado di avvelenare un'arma; tuttavia, fallendo una prova di Destrezza durante la preparazione dell'arma c'è la possibilità che un personaggio possa accidentalmente avvelenarsi. Gli assassini e le guardie nere sono in grado di avvelenare le proprie armi senza correre alcun rischio.

**Veleno di scorpione gigante:** 1d2 danni temporanei alla Forza

**Veleno di vespa gigante:** 1d2 danni temporanei alla Costituzione

**Veleno di millepiedi gigante:** 1d2 danni temporanei all'Intelligenza

Più potente è il veleno, più difficile sarà resistere:

**Moderato:** CD 18

**Medio:** CD 20

**Forte:** CD 22

**Mortale:** CD 26

## CREAZIONE DEGLI OGGETTI

Puoi usare le abilità e i talenti di creazione per creare o incantare diversi oggetti da vendere o utilizzare. In NWN2, la creazione degli oggetti non ha elementi casuali: o sei in grado di creare un oggetto, o non lo sei. I cinque tipi di creazione esistenti sono: metallurgia, alchimia, incantare, creazione di oggetti a uso limitato e creazione di oggetti meravigliosi.

### Suggerimento NWN2

In Neverwinter Nights 2, se avrai la possibilità di stabilire una base per i tuoi personaggi, ci sarà sempre un bancone di lavoro a portata di mano.

## Metallurgia

La metallurgia viene utilizzata per creare armi e armature. Le abilità di base (Fabbricare armi o Fabbricare armature) richieste per la creazione di armi e armature sono:

Requisiti di metallurgia	
Oggetto	Gradi richiesti
Armatura	Pari al bonus d'armatura
Arma semplice da mischia	2
Arma da guerra da mischia	5
Arma esotica da mischia	8
Arco	2
Balestra	5

Per fabbricare un oggetto, dovrai disporre di due cose: lo stampo appropriato (ad esempio, uno stampo del pugnale per creare un pugnale) e i materiali grezzi necessari. Cerca un bancone da fabbro nel mondo di gioco e posiziona uno stampo e i materiali grezzi su di esso, poi utilizza un martello da fabbro sul bancone e, se lo stampo e i materiali sono corretti e possiedi il grado di abilità richiesto, l'oggetto desiderato verrà creato.

In NWN2, i materiali grezzi sono divisi in lingotti di metallo, assi di legno e pelli; nelle botteghe di alcuni mercanti, nel corso dell'avventura, potrai trovare dei materiali grezzi più esotici; utilizzare materiali grezzi particolari (che non siano lingotti di ferro, assi di legno e pezzi di cuoio) richiede più gradi nella relativa abilità, ma fornirà proprietà speciali agli oggetti creati. Ad esempio, una spada lunga si fabbrica usando due lingotti e lo stampo della spada lunga; se, invece di due lingotti di ferro, userai due lingotti d'argento, potrai creare una spada lunga in argento.

## Alchimia

L'alchimia è controllata dall'abilità Artigianato (alchimia) e ha principalmente due utilizzi: creare oggetti alchemici (come il fuoco dell'alchimista e le pietre del tuono) in modo simile alla metallurgia e distillare le essenze dalle parti corporee ottenute da diverse creature.

Il primo utilizzo lo si ottiene posizionando gli ingredienti su un bancone da alchimista e usando mortaio e pestello su di esso; gli oggetti più complessi richiedono un grado maggiore nell'abilità Artigianato (alchimia) per essere creati. Potrai trovare le ricette alchemiche nei libri e, a volte, in vendita presso i mercanti.

Il secondo utilizzo richiede l'impiego delle essenze. Un'essenza è una forma di magia solida, utilizzabile per la creazione di oggetti magici (vedi sotto); esistono cinque varietà di essenze (aria, terra, fuoco, acqua e potere), ognuna divisa in quattro livelli di potenza (vaga, debole, splendente e radiosa). Usa il mortaio e il pestello su un oggetto per convertirlo in una serie di essenze: la descrizione dell'oggetto indicherà che grado di Artigianato (alchimia) è necessario per distillarlo e le essenze risultanti. Le essenze più potenti possono essere scomposte in essenze minori usando il mortaio e il pestello.

## Incantare

Le armi e le armature possono essere incantate con il talento Creare Armi e Armature Magiche, con delle essenze e con una gemma; inoltre, per completare il processo di potenziamento dovrai lanciare un determinato incantesimo. Per fornire a un oggetto le proprietà che desideri, dovrai prima trovare la ricetta corrispondente; dopo aver appreso alcune ricette più comuni, potrai persino provare a sperimentare da solo alcune nuove ricette.

## Creazione di oggetti a uso limitato

Gli oggetti a uso limitato (in particolare, bacchette, pergamene e pozioni) sono oggetti magici che potrai utilizzare un numero prestabilito di volte prima che il loro potere si esaurisca; tali oggetti sono considerati più facili da creare rispetto agli altri oggetti magici, ma il loro costo in termini di monete d'oro è maggiore.

Per creare un oggetto a uso limitato, dovrai possedere il talento appropriato: Mescere Pozioni, Creare Bacchette o Scrivere Pergamene. Inoltre, dovrai possedere uno speciale "oggetto grezzo", nel quale potrai infondere la magia desiderata: una bottiglia per pozione magica, una bacchetta d'ossa o una pergamena vuota. Questi oggetti potranno essere acquistati nelle botteghe di magia nel corso del gioco. Una volta in possesso del talento appropriato e del relativo oggetto grezzo, apri il tuo inventario e lancia l'incantesimo desiderato sull'oggetto; il costo in monete d'oro verrà automaticamente sottratto dal tuo inventario e l'oggetto a uso limitato verrà creato. Il tipo e il livello dell'incantesimo da lanciare su un oggetto grezzo dipende dal tipo di oggetto desiderato:

**Pergamena:** nessuna restrizione. In una pergamena è possibile inserire qualsiasi incantesimo tu sappia lanciare.

**Pozione:** qualsiasi incantesimo benefico a bersaglio singolo, fino al 3° livello.

**Bacchetta:** qualsiasi incantesimo a bersaglio, fino al 4° livello.

## Creazione di oggetti meravigliosi

Altri oggetti magici, come, ad esempio, anelli, mantelli e stivali, possono essere creati con il talento Creare Oggetti Meravigliosi, i materiali grezzi, le essenze e una gemma. Questo processo funziona in modo simile all'incantare armi e armature, tranne per il fatto che l'oggetto base viene creato dal nulla (ad esempio, non dovrai prima creare gli stivali e poi incantarli, ma potrai crearli direttamente già incantati).

Come per le proprietà di armi e armature, apprenderai le ricette degli oggetti Meravigliosi nel corso dell'avventura.

## APPENDICE: TABELLE

Punti abilità, punti ferita, Bonus di Attacco Base e tiri salvezza delle classi						
Classe	Punti abilità base*	Pf/livello	BAB	Tempra	Salvezza delle classi	
					Riflessi	Volontà
Barbaro	4	12	Buono	Buono	Scarso	Scarso
Bardo	6	6	Medio	Scarso	Buono	Buono
Chierico	2	8	Medio	Buono	Scarso	Buono
Druido	4	8	Medio	Buono	Scarso	Buono
Guerriero	2	10	Buono	Buono	Scarso	Scarso
Monaco	4	8	Medio	Buono	Buono	Buono
Paladino	2	10	Buono	Buono	Scarso	Scarso
Ranger	6	8	Buono	Buono	Buono	Scarso
Ladro	8	6	Medio	Scarso	Buono	Scarso
Stregone	2	4	Scarso	Scarso	Scarso	Buono
Warlock	2	6	Medio	Scarso	Scarso	Buono
Mago	2	4	Scarso	Scarso	Scarso	Buono
Classe di prestigio						
Arciere arcano	4	8	Buono	Buono	Buono	Scarso
Mistificatore arcano	4	4	Scarso	Scarso	Buono	Buono
Assassino	4	6	Medio	Scarso	Buono	Scarso
Guardia nera	2	10	Buono	Buono	Scarso	Scarso
Campione divino	2	10	Buono	Buono	Buono	Scarso
Duellante	4	10	Buono	Scarso	Buono	Scarso
Difensore nanico	2	12	Buono	Buono	Scarso	Buono
Cavaliere mistico	2	6	Buono	Buono	Scarso	Scarso
Berserker furioso	2	12	Buono	Buono	Scarso	Scarso
Agente Arpista	6	6	Medio	Scarso	Buono	Buono
Maestro esangue	2	6	Scarso	Buono	Scarso	Buono
Discepolo dei draghi rossi	2	12	Medio	Buono	Scarso	Buono
Ladro dell'ombra di Amn	6	6	Buono	Buono	Buono	Scarso
Ombra danzante	6	8	Medio	Scarso	Buono	Scarso
Sacerdote-guerriero	2	10	Buono	Buono	Scarso	Scarso
Maestro d'armi	2	10	Buono	Scarso	Buono	Scarso

\* Punti abilità guadagnati ad avanzamento di livello = punti abilità base + modificatore INT. \*4 di questo ammontare al 1° livello.

Armi					
Arma	Usa*	Danni	Critico**	Gittata	Tipo
Armi semplici					
Dagger	Light	1d4	19-20/x2	-	Piercing or Slashing
Mace	Light	1d6	x2	-	Bludgeoning
Sickle	Light	1d6	x2	-	Slashing
Club	1-handed	1d6	x2	-	Bludgeoning
Morningstar	1-handed	1d8	x2	-	Bludgeoning and Piercing
Quarterstaff	2-handed	1d6	x2	-	Bludgeoning
Spear	2-handed	1d8	x3	-	Piercing
Heavy Crossbow	Ranged	1d10	19-20/x2	120 ft.	Piercing
Light Crossbow	Ranged	1d8	19-20/x2	80 ft.	Piercing
Sling	Ranged	1d4	x2	50 ft.	Bludgeoning
Dart	Thrown	1d4	x2	20 ft.	Piercing
Armi da guerra					
Light Hammer	Light	1d4	x2	-	Bludgeoning
Handaxe	Light	1d6	x3	-	Slashing
Kukri	Light	1d4	18-20/x2	-	Slashing
Short sword	Light	1d6	19-20/x2	-	Piercing
Battleaxe	1-handed	1d8	x3	-	Slashing
Longsword	1-handed	1d8	19-20/x2	-	Slashing
Rapier***	1-handed	1d6	18-20/x2	-	Piercing
Scimitar	1-handed	1d6	18-20/x2	-	Slashing
Warhammer	1-handed	1d8	x3	-	Bludgeoning
Falchion	2-handed	2d4	18-20/x2	-	Slashing
Greataxe	2-handed	1d12	x3	-	Slashing
Greatsword	2-handed	2d6	19-20/x2	-	Slashing
Halberd	2-handed	1d10	x3	-	Piercing or Slashing
Scythe	2-handed	2d4	x4	-	Slashing
Warmace	2-handed	1d12	x2	-	Bludgeoning
Longbow	Ranged	1d8	x3	100 ft.	Piercing
Shortbow	Ranged	1d6	x3	60 ft.	Piercing
Throwing Axe	Thrown	1d6	x2	10 ft.	Slashing

Armi					
Arma	Uso*	Danni	Critico**	Gittata	Tipo
Armi esotiche					
Kama	Leggera	1d6	x2	-	Tagliente
Spada bastarda	A una mano	1d10	19-20/x2	-	Tagliente
Ascia da guerra nanica	A una mano	1d10	x3	-	Tagliente
Katana	A una mano	1d10	19-20/x2	-	Tagliente
Shuriken	Da lancio	1d2	x2	10 ft.	Perforante

\* I personaggi di taglia piccola usano le armi a una mano con due mani e non possono usare le armi a due mani.

\*\* Quando non è specificato, l'intervallo di critico di un'arma è soltanto un 20 naturale.

\*\*\* Lo stocco può beneficiare del talento Arma Accurata anche se è un'arma a una mano.

Penalità al combattere con due armi		
Circostanze	Arma primaria	Arma secondaria
Penalità normali	-6	-10
L'arma secondaria è leggera	-4	-8
Talento Combattere con Due Armi	-4	-4
L'arma secondaria è leggera e talento Combattere con Due Armi	-2	-2

Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello								
Livello del personaggio	Punti esperienza richiesti	Tiri salvezza base	Bonus d'attacco base			Gradi massimi di abilità di classe	Aumento dei punteggi di caratteristica	Talent
			Buono	Medio	Scarso			
1	0	+0/+2	+1	+0	+0	4		1°
2	1,000	+0/+3	+2	+1	+1	5		
3	3,000	+1/+3	+3	+2	+1	6		2°
4	6,000	+1/+4	+4	+3	+2	7	1°	
5	10,000	+1/+4	+5	+3	+2	8		
6	15,000	+2/+5	+6/+1	+4	+3	9		3°
7	21,000	+2/+5	+7/+2	+5	+3	10		
8	28,000	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4	11	2°	
9	36,000	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4	12		4°
10	45,000	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5	13		
11	55,000	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5	14		
12	66,000	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1	15	3°	5°
13	78,000	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1	16		
14	91,000	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2	17		
15	105,000	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2	18		6°
16	120,000	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3	19	4°	
17	136,000	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3	20		
18	153,000	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4	21		7°
19	171,000	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4	22		
20	190,000	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5	23	5°	

Abilità per classe												
Abilità	Barbaro	Bardo	Chierico	Druido	Guerrigero	Monaco	Paladino	Ranger	Ladro	Stregone	Warlock	Mago
Valutare	c	*	c	c	c	c	c	c	*	c	c	c
Raggirare	c	*	c	c	c	c	c	c	*	*	*	c
Concentrazione	c	*	*	*	c	*	*	*	c	*	*	*
Artigianato (alchimia)	c	*	*	*	c	*	c	*	*	*	*	*
Fabbricare armature	*	*	*	c	*	c	*	*	c	c	*	*
Costruire trappole	*	*	c	c	c	*	c	*	*	c	*	c
Fabbricare armi	*	*	c	c	*	c	*	*	*	c	*	*
Diplomazia	c	*	*	*	c	*	*	c	*	c	c	c
Disattivare congegni	c	c	c	c	c	c	c	c	*	c	c	c
Disciplina	*	*	c	c	*	*	*	*	c	c	c	c
Guarire	c	c	*	*	c	c	*	*	c	c	*	c
Nascondersi	c	*	c	c	c	*	c	*	*	c	c	c
Intimidire	*	c	c	c	*	c	c	c	*	c	*	c
Ascoltare	*	*	c	*	c	*	c	*	*	c	c	c
Conoscenze	c	*	*	*	c	*	*	*	*	*	*	*
Muoversi silenziosamente	c	*	c	c	c	*	c	*	*	c	c	c
Scassinare serrature	c	c	c	c	c	c	c	c	*	c	c	c
Parare	*	*	*	*	*	*	*	*	*	c	c	c
Intrattenere	X	*	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Cercare	c	c	c	c	c	c	c	*	*	c	c	c
Piazzare trappole	c	c	c	c	c	c	c	*	*	c	c	c
Rapidità di mano	c	*	c	c	c	c	c	c	*	c	c	c
Sapienza magica	c	*	*	*	c	c	c	c	c	*	*	*
Osservare	c	c	c	*	c	*	c	*	*	c	c	c
Sopravvivenza	*	c	c	*	c	c	c	*	c	c	c	c
Provocare	*	*	c	c	*	c	c	c	*	c	*	c
Acrobazia	c	*	c	c	c	*	c	c	*	c	c	c
Utilizzare oggetti magici	X	*	X	X	X	X	X	X	*	X	*	X

\* = abilità di classe c = abilità di classe incrociata X = abilità proibita

Abilità per classe di prestigio																
Abilità	Arciere arcano	Mistificatore arcano	Assassino	Guardia nera	Campione divino	Duellante	Difensore nautico	Cavaliere mistico	Berserker furioso	Agente Apista	Maestro esangue	Discepolo dei draghi rossi	Ladro dell'ombra di Ann.	Ombra danzante	Sacerdote-guerrigero	Maestro d'armi
Valutare	c	*	c	c	c	c	c	c	c	*	c	c	*	c	c	c
Raggirare	c	*	*	c	c	*	c	c	c	*	c	c	*	*	c	c
Concentrazione	c	*	c	*	c	c	c	*	c	c	*	*	c	c	*	c
Artigianato (alchimia)	*	*	*	*	*	c	*	*	c	*	*	*	*	c	*	c
Fabbricare armature	c	c	c	*	*	c	*	*	c	*	c	*	c	c	*	c
Costruire trappole	c	*	*	*	*	c	c	*	c	*	*	*	*	*	c	c
Fabbricare armi	*	*	*	*	*	*	*	*	c	*	*	*	*	c	*	*
Diplomazia	c	*	*	*	c	c	c	c	c	*	*	*	*	*	*	c
Disattivare congegni	c	*	*	c	c	c	c	c	c	c	c	c	*	c	c	c
Guarire	c	c	c	*	c	c	c	c	c	*	c	c	c	*	c	c
Nascondersi	*	*	*	*	c	c	c	c	c	*	*	c	c	*	c	c
Intimidire	c	c	*	*	c	c	c	c	*	c	c	c	*	c	*	*
Ascoltare	*	*	*	c	c	*	*	c	c	*	*	*	*	*	c	c
Conoscenze	c	*	c	*	*	c	c	*	c	*	*	*	*	*	*	*
Muoversi silenziosamente	*	*	*	c	c	c	c	c	c	*	*	c	*	*	c	c
Scassinare serrature	c	*	*	c	c	c	c	c	c	c	c	c	*	c	c	c
Parare	c	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Intrattenere	X	X	X	X	X	X	X	X	X	*	X	X	X	X	X	c
Cercare	c	*	*	c	c	c	c	c	c	c	c	*	*	*	c	c
Piazzare trappole	c	*	*	c	c	c	c	c	c	c	c	c	*	c	c	c
Rapidità di mano	c	*	*	c	c	c	c	c	c	*	c	c	*	*	c	c
Sapienza magica	c	*	c	c	c	c	c	*	c	c	*	*	c	c	*	c
Osservare	*	*	*	c	c	*	*	c	c	c	*	*	*	*	c	c
Sopravvivenza	*	c	c	c	c	c	c	c	*	*	c	c	c	c	c	c
Provocare	c	*	c	c	c	*	c	c	c	*	c	c	*	c	*	*
Acrobazia	c	*	*	c	c	*	c	c	c	*	c	c	*	*	c	c
Utilizzare oggetti magici	X	X	*	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	c

\* = abilità di classe c = abilità di classe incrociata X = abilità proibita

Incantesimi al giorno e conosciuti del bardo														
Livello del bardo	Incantesimi al giorno						Incantesimi conosciuti							
	0	1	2	3	4	5	6	0	1	2	3	4	5	6
1	2	-	-	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	-
2	3	0	-	-	-	-	-	4	2	-	-	-	-	-
3	3	1	-	-	-	-	-	4	3	-	-	-	-	-
4	3	2	0	-	-	-	-	4	3	2	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-	4	4	3	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-	4	4	3	-	-	-	-
7	3	3	2	0	-	-	-	4	4	4	2	-	-	-
8	3	3	3	1	-	-	-	4	4	4	3	-	-	-
9	3	3	3	2	-	-	-	4	4	4	3	-	-	-
10	3	3	3	2	0	-	-	4	4	4	4	2	-	-
11	3	3	3	3	1	-	-	4	4	4	4	3	-	-
12	3	3	3	3	2	-	-	4	4	4	4	3	-	-
13	3	3	3	3	2	0	-	4	4	4	4	4	2	-
14	4	3	3	3	3	1	-	4	4	4	4	4	3	-
15	4	4	3	3	3	2	-	4	4	4	4	4	3	-
16	4	4	4	3	3	2	0	4	5	4	4	4	4	2
17	4	4	4	4	3	3	1	4	5	5	4	4	4	3
18	4	4	4	4	4	3	2	4	5	5	5	4	4	3
19	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4
20	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4

Incantesimi al giorno del chierico										
Livello del chierico	Incantesimi al giorno									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
4	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	5	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	5	4	4	3	-	-	-	-	-	-
7	6	5	4	3	2	-	-	-	-	-
8	6	5	4	4	3	-	-	-	-	-
9	6	5	5	4	3	2	-	-	-	-
10	6	5	5	4	4	3	-	-	-	-
11	6	6	5	5	4	3	2	-	-	-
12	6	6	5	5	4	4	3	-	-	-
13	6	6	6	5	5	4	3	2	-	-
14	6	6	6	5	5	4	4	3	-	-
15	6	6	6	6	5	5	4	3	2	-
16	6	6	6	6	5	5	4	4	3	-
17	6	6	6	6	6	5	5	4	3	2
18	6	6	6	6	6	5	5	4	4	3
19	6	6	6	6	6	6	5	5	4	4
20	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5

Domini del chierico										
		Incantesimi bonus conosciuti								
Domini	Capacità	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Aria	Schivare prodigioso			Invocare il fulmine			Catena di fulmini			
Animale	Compagno animale		Grazia del gatto		Visione del vero					
Morte	Evocare ombre (1/giorno)				Allucinazione mortale					Parola del potere, Uccidere
Distruzione	Punire gli infedeli (1/giorno)			Ira			Nebbia acida			
Terra	Robustezza				Pelle di pietra	Immunità energetica				
Male	Scacciare gli esterni come non morti				Tentacoli neri di Evard @ Fatale					Weird
Fuoco	Resistenza al fuoco 5			Palla di fuoco		Muro di fuoco				
Bene	Aura di coraggio (1/giorno)		Cerchio magico contro il male			Legame planare inferiore				
Guarigione	Tutti gli incantesimi di cura vengono potenziati		Cura ferite gravi			Guarigione				
Conoscenza	Nessuna (incantesimi bonus)	Identificare	Scassinare	Chiaroudienza/ Chiaroveggenza	Visione del vero	Conoscenza delle leggende				
Magia	Nessuna (incantesimi bonus)	Armatura magica	Freccia acida di Melf	Determinare resistenza		Dissolvi magie superiore		Manto incantato @ Bastone nero	Blackstaff	
Vegetale	Andatura nel bosco	Intralcire	Pelle coriacea	Veleno	Mimetismo di massa	Rampicante				
Protezione	Protezione divina (1/giorno)				Globo di invulnerabilità inferiore	Immunità energetica				
Forza	Forza (1/giorno)	Forza del toro		Potere divino						
Sole	Scacciare straordinario		Luce incandescente					Bagliore solare		
Viaggio	Movimento veloce (come il barbaro)			Libertà di movimento		Velocità				
Inganno	Fintare	Unto	Invisibilità		Confusione					
Guerra	Maestro del combattimento (1/giorno)	Ingrandire persone					Trasformazione di Tenser			
Acqua	Eludere			Veleno		Tempesta di ghiaccio				

Incantesimi al giorno del druido										
Livello del druido	Incantesimi al giorno									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	5	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	5	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	5	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	6	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	6	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	6	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10	6	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	6	5	4	4	3	2	1	-	-	-
12	6	5	4	4	3	3	2	-	-	-
13	6	5	5	4	4	3	2	1	-	-
14	6	5	5	4	4	3	3	2	-	-
15	6	5	5	5	4	4	3	2	1	-
16	6	5	5	5	4	4	3	3	2	-
17	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

Incantesimi al giorno del paladino e del ranger				
Livello del paladino o del ranger	Incantesimi al giorno			
	1	2	3	4
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-
4	0	-	-	-
5	0	-	-	-
6	1	-	-	-
7	1	-	-	-
8	1	0	-	-
9	1	0	-	-
10	1	1	-	-
11	1	1	0	-
12	1	1	1	-
13	1	1	1	-
14	2	1	1	0
15	2	1	1	1
16	2	2	1	1
17	2	2	2	1
18	3	2	2	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3



Capacità del monaco					
Livello del monaco	Raffica di colpi Bonus d'attacco	Danni senz'armi		Bonus alla CA	Velocità di movimento
		Piccolo	Medio		
1	-2/-2	1d4	1d6	+0	100%
2	-1/-1	1d4	1d6	+0	100%
3	+0/+0	1d4	1d6	+0	110%
4	+1/+1	1d6	1d8	+0	110%
5	+2/+2	1d6	1d8	+1	110%
6	+3/+3	1d6	1d8	+1	120%
7	+4/+4	1d6	1d8	+1	120%
8	+5/+5/+0	1d8	1d10	+1	120%
9	+6/+6/+1	1d8	1d10	+1	130%
10	+7/+7/+2	1d8	1d10	+2	130%
11	+8/+8/+8/+3	1d8	1d10	+2	130%
12	+9/+9/+9/+4	1d10	2d6	+2	140%
13	+9/+9/+9/+4	1d10	2d6	+2	140%
14	+10/+10/+10/+5	1d10	2d6	+2	140%
15	+11/+11/+11/+6/+1	1d10	2d6	+3	145%
16	+12/+12/+12/+7/+2	2d6	2d8	+3	145%
17	+12/+12/+12/+7/+2	2d6	2d8	+3	145%
18	+13/+13/+13/+8/+3	2d6	2d8	+3	150%
19	+14/+14/+14/+9/+4	2d6	2d8	+3	150%
20	+15/+15/+15/+10/+5	2d8	2d10	+4	150%

Incantesimi al giorno e conosciuti dello stregone																			
Livello dello stregone	Incantesimi al giorno									Incantesimi conosciuti									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8
1	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-	4	2	-	-	-	-	-	-	-
2	6	4	-	-	-	-	-	-	-	-	5	2	-	-	-	-	-	-	-
3	6	5	-	-	-	-	-	-	-	-	5	3	-	-	-	-	-	-	-
4	6	6	3	-	-	-	-	-	-	-	6	3	1	-	-	-	-	-	-
5	6	6	4	-	-	-	-	-	-	-	6	4	2	-	-	-	-	-	-
6	6	6	5	3	-	-	-	-	-	-	7	4	2	1	-	-	-	-	-
7	6	6	6	4	-	-	-	-	-	-	7	5	3	2	-	-	-	-	-
8	6	6	6	5	3	-	-	-	-	-	8	5	3	2	1	-	-	-	-
9	6	6	6	6	4	-	-	-	-	-	8	5	4	3	2	-	-	-	-
10	6	6	6	6	5	3	-	-	-	-	9	5	4	3	2	1	-	-	-
11	6	6	6	6	6	4	-	-	-	-	9	5	5	4	3	2	-	-	-
12	6	6	6	6	6	5	3	-	-	-	9	5	5	4	3	2	1	-	-
13	6	6	6	6	6	6	4	-	-	-	9	5	5	4	4	3	2	-	-
14	6	6	6	6	6	6	5	3	-	-	9	5	5	4	4	3	2	1	-
15	6	6	6	6	6	6	6	4	-	-	9	5	5	4	4	4	3	2	-
16	6	6	6	6	6	6	6	5	3	-	9	5	5	4	4	4	3	2	1
17	6	6	6	6	6	6	6	6	4	-	9	5	5	4	4	4	3	3	2
18	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	9	5	5	4	4	4	3	3	2
19	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	9	5	5	4	4	4	3	3	3
20	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	9	5	5	4	4	4	3	3	3

Invocazioni conosciute del warlock				
Livello del warlock	Invocazioni conosciute			
	Minime	Minori	Superiori	Oscuri
1	1	0	0	0
2	2	0	0	0
3	2	0	0	0
4	3	0	0	0
5	3	0	0	0
6	3	1	0	0
7	3	1	0	0
8	3	2	0	0
9	3	2	0	0
10	3	3	0	0
11	3	3	1	0
12	3	3	1	0
13	3	3	2	0
14	3	3	2	0
15	3	3	3	0
16	3	3	3	1
17	3	3	3	1
18	3	3	3	2
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

Incantesimi al giorno del mago										
Livello del mago	Incantesimi al giorno									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
12	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
13	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-
14	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-
16	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-
17	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

## Comandi da tastiera

Azione	Tasto
<b>Visuale</b>	
Ruota visuale a sinistra	Freccia sinistra
Ruota visuale a destra	Freccia destra
Avvicina visuale	Freccia su
Allontana visuale	Freccia giù
Alza visuale	PagSu
Abbassa visuale	PagGiù
Cambia visuale	* (TastNum)
<b>Movimento normale</b>	
Corri in avanti	W
Voltati a sinistra	A
Corri all'indietro	S
Voltati a destra	D
<b>Movimento modificato</b>	
Cammina in avanti	Shift-W
Passo laterale a sinistra	Shift-A
Cammina all'indietro	Shift-S
Passo laterale a destra	Shift-D
<b>Bersaglio</b>	
Azione predefinita su bersaglio attuale	E
Seleziona prossimo nemico	Tab
Seleziona nemico precedente	Maiusc + Tab
Seleziona nemico più vicino	\
Seleziona bersaglio precedente	Indietro
Possiedi 1°-10° compagno	F1-F10
Seleziona 1°-10° compagno	Maiusc + F1-F10

## Comandi da tastiera

Azione	Tasto
<b>Panelli</b>	
Lancio rapido	F
Inventario	I
Diario	J
Personaggio	C
Incantesimi	B
<b>Comandi</b>	
Riposa	R
Attiva slot azione rapida 1-12	1-0,-,=
Passa alla barra delle azioni 1-10	Maiusc + 1-0
Mappa	M
Nascondi/Mostra barra modalità	G
Ispezione	Z
Nascondi/Mostra interfaccia	H
Salvataggio rapido	F12
Cattura schermata	Stamp
Pausa	Barra spaziatrice

© 2006 Hasbro, Inc. All Rights Reserved.  
© 2006 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved.  
Marketed and distributed by Atari, Inc., New York, NY.  
Developed by Obsidian Entertainment, Inc.  
© 2006 BVT Games Production Fund II Dynamic GmbH & Co. KG,  
Gruenwald / Munich, Germany. Producer: BVT Games Production  
Fund II Dynamic GmbH & Co. KG / Andreas Graf v. Rittberg. Executive  
Producer: ATTACTION / Sigggi Kogl. Game technology and toolset  
© 2006 Obsidian Entertainment, Inc. All Rights Reserved.  
Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc.  
Neverwinter Nights, Forgotten Realms and the Forgotten Realms logo,  
Dungeons and Dragons, D&D and the Dungeons and Dragons logo,  
and Wizards of the Coast and its logo are trademarks of Wizards of the  
Coast, Inc., in the U.S.A. and/or other jurisdictions, and are used with  
permission. HASBRO and its logo are trademarks of Hasbro, Inc. and are  
used with permission. Obsidian and the Obsidian logo are trademarks  
or registered trademarks of Obsidian, Inc. The ESRB ratings icon is a  
registered trademark of the Entertainment Software Association. All other  
trademarks are the property of their respective owners.  
Uses the FreeType 2.0 library. The FreeType Project is copyrighted  
© 1996-2002 by David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg.  
All rights reserved.  
Uses 'zlib' general-purpose compression library. Copyright © 1995-2002  
Jean-loup Gailly and Mark Adler. All rights reserved.