FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate™ II

Shadows of Amn™

BLACK ISLE STUDIOS

Advanced Dungeons & Dragons®

BIOWARE

DEDICA A DANIEL WALKER

Dan Walker è stato il secondo assunto alla BioWare, cominciando a lavorare nella compagnia alla fine del 1995. Se n'è andato il 6 giugno del 1999 per cause naturali legate ad una disfunzione fisica che aveva fin dalla nascita.

Abbiamo dedicato Baldur's Gate II: Shadows of Amn a Dan. E' molto difficile trovare le parole per descrivere quello che tutti noi proviamo per lui, dal momento che tocca a me provarci, cercherò di fare del mio meglio.

Dan era un gigante spirituale, che ha combattuto con un impedimento fisico fin dalla nascita con pazienza e coraggio. Non riesco a ricordarlo lamentarsi di qualcosa, sebbene avesse sicuramente molte più ragioni di farlo della maggior parte di noi. Molto spesso mi sono sentito umile di fronte alla sua pazienza e al suo modo rilassato di affrontare le cose. E' stato, ed è tuttora, una fonte d'ispirazione per me e molti altri alla BioWare.

Dan è stato un artista nel senso più puro del termine. Era solito trarre piacere, più di ogni altra cosa, nel vedere la gente divertirsi con l'arte che lui creava. E l'arte che lui creava era di altissima qualità.

Ha vissuto la sua vita come se fosse un opera d'arte. Col senno di poi, è apparso evidente che fosse una della influenze originarie attorno cui è cresciuta e si è sviluppata BioWare. Noi tutti sentiamo terribilmente la sua mancanza.

Dr. Ray Muzyka

Joint CEO, Bioware Corp.

AVVISI PER LA SALUTE

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

SOMMARIO

INTRODUZIONE 4
COSA SI TROVA NEI MANUALI 4
MANUALE 1: LA GUIDA AL GIOCO 5
COME INSTALLARE E INIZIARE IL GIOCO 5
CONFIGURAZIONE DEL GIOCO 5
SUPPORTO 3D 5
CREAZIONE DEL PERSONAGGIO 6
SGUARDO ALL'INTERFACCIA: COME GIOCARE BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN 9
PARTITE MULTI-PLAYER DI BALDUR'S GATE II 21
PROTOCOLLO 22
GIOCARE UNA SESSIONE IN MULTI-PLAYER 25
MANUALE 2: LA GUIDA DI VOLO A BALDUR'S GATE II: LE OMBRE DELL'AMN 26
PARTE 1: BACKGROUND 27
GRUPPI DI POTERE NELLA COSTA DELLA SPADA 29
PERSONAGGI PRINCIPALI DELL'AMN PERSONAGGI FAMOSI 30
NUOVI AMICI 30
AMICI DEL PASSATO 33
ALCUNI MOSTRI DELLA COSTA DELLA SPADA 34
IL TEMPO NEI REAMI 35
PARTE 2: LE REGOLE INTRODUZIONE ALLE REGOLE DI AD&D 36
AZIONI DEI PERSONAGGI 37
COMBATTIMENTO 39
ESPERIENZA E PROGRESSIONE DI LIVELLO 43
ATTRIBUTI 44
CLASSE 45
COMBATTENTI 45
SACERDOTI 47
VAGABONDI 48
STREGONI 49
ALLINEAMENTI 50
COMPETENZE NELLE ARMI 51
ABILITA' SPECIALI 52
MAGIA E SISTEMA DEGLI INCANTESIMI 55
INCANTESIMI PER LIVELLO 57
INCANTESIMI DA STREGONE 57
INCANTESIMI DA SACERDOTE 90
EQUIPAGGIAMENTO 110
ARMI 112
OGGETTI MAGICI E TESORI 115
OGGETTI LEGGENDARI 116
TABELLE 117
RICONOSCIMENTI 134
INDICE ANALITICO 137
SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA HALIFAX 140

INTRODUZIONE

Abbiamo iniziato a lavorare al Baldur's Gate originario nel gennaio 1996. A quei tempi non avevamo la più pallida idea di come sviluppare un gioco di ruolo - dovemmo principalmente fare affidamento sui nostri ricordi su cosa rendesse divertente giocare ai grandi giochi del passato - giochi come Wizardry, la serie Ultima, Ultima Underworld, System Shock, la serie Gold Box, Bard's Tale, Betrayal at Krondor, e Wasteland, per nominarne solo alcuni tra i preferiti.

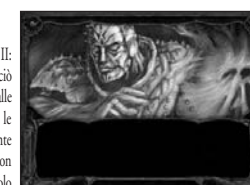
Abbiamo fatto uscire Baldur's Gate con un grande successo commerciale e un ottimo consenso di critica nel dicembre 1998. Baldur's Gate fu sinceramente un gioco in cui mettemmo tutto il nostro cuore e le nostre anime; l'intero gruppo dei disegnatori, i responsabili della qualità, gli artisti e i programmatori della BioWare, e i responsabili della qualità, della produzione, dell'audio e della distribuzione e i direttori responsabili della Black Isle Studios hanno veramente messo tutti se stessi nella realizzazione di Baldur's Gate al meglio delle loro possibilità. Siamo stati molto orgogliosi del risultato e come produttore di Baldur's Gate alla BioWare sono personalmente eccitato e onorato di sapere che più di un milione di appassionati ha giocato e ha apprezzato il Baldur's Gate originario. Ma Baldur's Gate è stato il primo gioco di ruolo che la BioWare abbia mai sviluppato, e francamente abbiamo imparato moltissimo da quell'esperienza. Abbiamo applicato quelle lezioni assiduamente nella creazione del gioco che hai ora tra le mani - Baldur's Gate II: Shadows of Amn. Attraverso l'intero processo di creazione di Baldur's Gate II la nostra attenzione si è concentrata nell'assicurarci che Baldur's Gate II fosse decisamente meglio di Baldur's Gate sotto tutti i punti di vista, e di renderlo non solo interessante per gli appassionati del gioco originario, ma anche per renderlo accessibile ai nuovi appassionati che non hanno mai giocato con l'originario. E personalmente sono ancora più orgoglioso del lavoro svolto dal gruppo di Baldur's Gate II anche questa volta. Sentiamo che lo dobbiamo a voi - i nostri sostenitori - l'aver reso BGII non solo un buon gioco, ma un significativo miglioramento del gioco originario. Abbiamo fatto attenzione a non eliminare ciò che era già di buon livello, ma abbiamo lavorato su parecchie parti del gioco. Alcuni aspetti fondamentali includono:

- abbiamo migliorato la storia di Baldur's Gate II per renderla molto più coinvolgente; i personaggi interagiscono con i loro mondi e con gli altri personaggi per rendere gli aspetti del gioco di ruolo decisamente irresistibili e soddisfacenti.
- il combattimento è ancora più eccitante con l'interfaccia strategico in tempo reale migliorato rispetto al gioco originario e l'aggiunta di tantissime nuove classi del personaggio, più di un centinaio di nuovi incantesimi (per un totale di più di 300 in Shadows of Amn), un massimale di punti esperienza di 2,95 milioni (risultanti in livelli massimi in AD&D dei personaggi da 17 a 23), nuove competenze nelle armi come il combattimento a due armi, e centinaia di nuovi mostri e nemici potenti.
- gli amanti del gioco a turni possono giocare anche in modalità a turni con i nuovi settaggi di auto-pausa
- i dialoghi e i disegni di Shadows of Amn rappresentano il meglio di ciò che abbiamo imparato nello sviluppo di Baldur's Gate e della sua espansione, Tales of the Sword Coast.
- la grafica in Baldur's Gate II è uniformemente bella e rappresenta tutto ciò che abbiamo imparato nello sviluppo di Baldur's Gate e della sua espansione, Tales of the Sword Coast.
- l'interfaccia grafica è stata migliorata in molti modi come aggiungendo la risoluzione 800x600, il supporto 3D per incantesimi e effetti scenici, la rappresentazione laterale a scorrimento e i comandi a fondo schermo, una nuova gamma di colori, la funzionalità del diario migliorata, e annotazioni di mappa.
- l'esperienza multi-player è decisamente realistica in Baldur's Gate II, con dialoghi ininterrotti in abbondanza e dialoghi non critici.
- puoi iniziare con un personaggio completamente nuovo o importare i tuoi personaggi da Baldur's Gate o da Tales of the Sword Coast; il tutoriale incluso nel gioco mostra come iniziare con nuovi personaggi.

Noi della BioWare e il nostro editore, Black Isle Studios, apprezziamo in modo particolare il tuo sostegno nell'acquisto di Shadows of Amn, e speriamo che Baldur's Gate II ti dia moltissime ore di reale divertimento. Io stesso sono stato un grande appassionato di giochi di ruolo fin dalla prima volta che ho acceso il mio Apple II nel lontano 1980, per questo posso con grande piacere affermare che credo realmente che Baldur's Gate II sia un ottimo gioco di ruolo - uno dei migliori ai quali abbia mai giocato.

Grazie infinite per il tuo sostegno, Dr. Ray Muzyka. Joint CEO, BioWare Corp. Co-Executive Producer, Baldur's Gate II: Shadows of Amn

COSA SI TROVA NEI MANUALI



Nel primo manuale, la Guida al Gioco, ci immergiamo in come giocare praticamente a Baldur's Gate II: Shadows of Amn, creare un personaggio, muovere i tuoi personaggi nel mondo di gioco, interpretare ciò che vedi, e giocare con altri giocatori in modalità multi-player. Il secondo manuale, la Guida di Volo alle Ombre dell'Amn, ti aiuta a comprendere l'ambientazione della storia del gioco e spiega in dettaglio le regole che definiscono cosa accade nel mondo di gioco. Molte di queste cose non sono assolutamente necessarie per poter giocare, ma saperle può aiutarti a goderti al meglio la trama. A meno che non specificato, tutto ciò che leggi in ognuno dei due manuali è applicabile sia alla modalità di giocatore singolo che di multi-player. Baldur's Gate II: Shadows of Amn multi-player ti permette di andare all'avventura con al massimo cinque amici attraverso la stessa storia della modalità di giocatore singolo, con un capo del gruppo e il computer come Dungeon Master.

Sì, troverai molti suggerimenti utili in questo marasma di informazioni che Volo ha pensato bene di chiamare libro.

"Chiarirò quando sarà necessario." Elminster

'Quando necessario' ma non 'quando voluto' o 'quando richiesto' eh stregone?

E va bene, scarabocchia dove devi. Volo

MANUALE 1 LA GUIDA AL GIOCO

COME INSTALLARE E INIZIARE IL GIOCO

Per installare Baldur's Gate: Shadows of Amn, prima di tutto inserisci il CD-ROM denominato Disco 1 di Baldur's Gate nel tuo lettore CD-ROM e segui le istruzioni sullo schermo. Se l' Autorun non è abilitato, premi sull'icona che rappresenta il tuo lettore CD-ROM sotto "Risorse del Computer" sul desktop. Questo farà apparire una lista di file sul Disco 1 di Baldur's Gate. Trova il file Baldur.exe e clicca due volte il tasto del mouse per avviare il programma d'installazione. Dopo l'installazione del gioco, saranno disponibili altre opzioni dal menu iniziale:

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

Registrati: per favore trova il tempo di registrare Baldur's Gate II con Black Isle Studios. Il tuo commento verrà apprezzato e verrai incluso nella mailing list per offerte speciali e promozioni.

Esci: chiuderà la finestra di avvio.

Vedi demo: Demo di altri prodotti della Black Isle Studios sono state incluse in Baldur's Gate II. Per favore dai un'occhiata al file Leggimi per la descrizione e le istruzioni su come vederle.

Configura: le scorciatoie con tastiera usate durante il gioco in Baldur's Gate II possono essere modificate usando questo programma. Seleziona le scorciatoie che vorresti modificare e inserisci i cambiamenti.

Gioca: dopo aver terminato l'installazione, clicca sul tasto Gioca per iniziare a giocare. Dopo aver visto il logo e i filmati introduttivi, scegli "Nuova Partita" per andare direttamente nella Creazione del Personaggio e iniziare la tua avventura nell'Amn!

Per iniziare a giocare nuovamente le volte successive, scegli il programma Baldur's Gate II dal gruppo di programmi Black Isle Studios dal tuo Menu di Avvio.

Disinstalla: quando sei pronto, l'opzione Disinstalla toglierà BGII dal tuo computer, tranne le partite salvate.

CONFIGURAZIONE DEL GIOCO

Per permettere il supporto 3D e per cambiare la tua risoluzione o le scorciatoie sulla tastiera, dovrai lanciare il Programma di Configurazione.

1. Puoi farlo cliccando sul tasto Configura dell'Autoavvio o lanciando il BGConfig.exe dal Menu Avvio o dalla Cartella d'installazione. Lanciare questo programma fa comparire un menu con tre opzioni: Basico, Avanzate e Scorciatoie.
2. La tabella Basico dovrebbe essere usata da coloro che vogliono che il gioco si configuri automaticamente per l'uso ottimale sui diversi modelli di computer. Coloro che hanno una conoscenza più approfondita dei loro sistemi, possono modificare le opzioni nella tabella Avanzate per configurare manualmente il computer.
3. Nelle Avanzate troverai anche le opzioni 3D e puoi modificare manualmente la risoluzione del gioco anche qui.
4. Nella tabella Scorciatoie puoi personalizzare gli assegnamenti dei tasti sulla tastiera.

NOTA: Un set utile di mappatura della tastiera sono le opzioni per nascondere i pannelli di interfaccia. Puoi nascondere i pannelli usando i tasti di default H, Y o U.

SUPPORTO 3D

Baldur's Gate II: Shadows of Amn supporta schede acceleratrici 3D. Attivare l'accelerazione 3D permetterà di ottenere miglioramenti di velocità di alcuni effetti visivi durante la partita. Inoltre, potresti notare miglioramenti visivi in alcune aree con l'accelerazione 3D attivata.

Per attivare l'accelerazione 3D, avvia il programma Config e clicca sulla Tabella Avanzate 3D. Clicca la sezione delle opzioni 3D e clicca il tasto Usa Accelerazione 3D. Questo ti porterà al setup iniziale.

Qualche scheda 3D potrebbe non funzionare o potrebbe non dare una prestazione migliorata. Tramite il programma di configurazione sarai in grado di aggiornare i tuoi driver. Prova prima questo. Con qualche scheda potresti dover funzionare in 2D.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Quando sei nella sezione della creazione del personaggio, segui i passi descritti di seguito; in qualunque punto del procedimento puoi premere "Cancella", e ti sarà chiesto se vuoi tornare al menu principale del gioco. Se alcune delle scelte effettuate non ti convincono e vuoi tornare indietro, è sufficiente premere il pulsante "indietro" nella parte inferiore dello schermo.

IMPORTARE PERSONAGGI E PARTITE SALVATE

In Baldur's Gate II hai la possibilità di importare personaggi e partite salvate da Baldur's Gate o dall'espansione, Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast. Anche se hai disinstallato Baldur's Gate 1, avrai ancora la possibilità di accedere alle tue vecchie partite salvate e ai personaggi, A MENO CHE tu non abbia manualmente cancellato questi file. Ci saranno anche personaggi pre-generati se non vuoi passare attraverso la generazione dei personaggi. Questi rappresentano una selezione ampia di personaggi popolari con cui il neofita troverà gradevole giocare.

IL TUTORIALE

C'è un tutoriale a parte in Baldur's Gate II. Vi si può accedere dal pannello del giocatore singolo. Il tutoriale dovrebbe essere giocato da coloro che sono nuovi in Baldur's Gate, o da coloro che hanno bisogno di una rinfrescata di memoria.

SESSO

Il sesso del personaggio è la prima cosa da scegliere. Puoi scegliere o maschio o femmina, e una volta selezionato, premi sul pulsante "Fatto" (come in ogni pagina).

SELEZIONE DEL RITRATTO

Scegli il ritratto del personaggio. Per importare un disegno personalizzato per il tuo personaggio, devi seguire queste istruzioni:

Le misure per i ritratti dei giocatori sono di 38X60 pixel per i piccoli (8-bit di colore solamente) e 110X170 pixel per quelli grandi. Crea una cartella chiamata Portraits (incluso la lettera iniziale maiuscola "P") nella cartella dove hai installato BGII: SoA. Il default è C:\Program Files\Black Isle\BGII - SoA. Dovrai aggiungere una S alla fine del nome del ritratto piccolo e una L alla fine del nome del ritratto grande. I nomi devono essere di 1-7 lettere, al massimo.

Per esempio:
XXXXXXXS.bmp per il piccolo (38x60, 8-bit)
XXXXXXXL.bmp per il grande (110x170, 24-bit)

Per il multiplayer, ogni giocatore deve avere una copia dei ritratti, altrimenti vedranno una silhouette con un punto interrogativo dove gli altri ritratti dovrebbero essere.

RAZZA

Scegli la razza del tuo personaggio: umano, elfo, mezzelfo, mezzorco, nano, gnomo o halfling. Le descrizioni di ogni razza sono fornite al di sotto dei riquadri di selezione.

CLASSE

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

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

I personaggi biclasse iniziano la loro vita di avventuriero in una classe, quindi successivamente passano ad una classe differente. Quando il personaggio sceglie di cambiare classe, le abilità della vecchia classe non sono utilizzabili finché il personaggio non supera il livello della sua vecchia classe con il livello di quella nuova. A questo punto, le abilità di entrambe le classi saranno utilizzabili al livello attuale. Il personaggio non potrà mai più avanzare ulteriormente nella vecchia classe. Solo gli umani posso essere dei personaggi biclasse.

MODELLI

Ogni classe ora ha un set di 'Modelli' tra cui scegliere. Quando scegli una classe, ti verrà dato un set di modelli tra cui scegliere. Se non vuoi usare un modello, allora semplicemente scegli il modello di default (nominato in base alla classe). I modelli danno vantaggi e svantaggi alla classe a cui appartengono. Per esempio: se scegli un modello 'Kensai' (un modello di combattente), il tuo personaggio farà più danno con la sua arma che in qualsiasi altra classe nel gioco. Tuttavia il tuo personaggio non è in grado di usare armature o armi da lancio. Molto di più sui modelli può essere appreso nel Manuale II, La Guida di Volo alle Ombre dell'Amn, nella sezione 'attributi dei personaggi'.

NOTA: Personaggi multiclasse e biclasse NON scelgono un modello.

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

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

ALLINEAMENTI

Il giocatore ha una scelta di allineamenti in base alla sua classe e razza. Ogni allineamento ha una didascalia che lo descrive in dettaglio. Leggili attentamente prima di scegliere. Coloro che voltano le spalle alla loro stessa natura fanno del male a loro stessi oltre che agli altri. Se un ranger o un paladino non seguono il loro allineamento, allora perderanno le abilità speciali della loro classe.

COMPETENZE

Ogni personaggio nel corso della propria vita ha imparato ad utilizzare un'arma. Le armi per cui si può avere una preferenza sono elencate in questa schermata, ognuna descritta in un riquadro di testo nella parte inferiore della schermata. Un personaggio può impugnare anche un'arma di cui non possiede la capacità, ma subirà una penalità di -1 a tutti i tiri con quest'arma. Guerrieri, paladini, e ranger possono spenderne più di uno slot in una capacità, diventando più abili con quell'arma. Ogni punto oltre il primo conferisce un bonus al tiro per colpire, al tiro per i danni, e al numero di attacchi per round.

Da notare, però, che solo i guerrieri e i modelli di guerrieri possono assegnare più di 2 punti ad una singola capacità.

ABILITÀ DA LADRO

Se il personaggio è un ladro (o un personaggio multiclasse con abilità da ladro), esso possiede abilità da ladro. Il personaggio comincia con dei punti da distribuire fra le abilità da ladro, e guadagna 20 punti da distribuire ad ogni livello dopo il primo. Le abilità disponibili sono: Svuotare Tasche, Scassinare Serrature, Scoprire Trappole e Segretezza. Ognuna è descritta nel riquadro di testo all'interno della schermata. Anche i Ranger ricevono Segretezza a livelli più alti e devono anch'essi allocare punti.

INCANTESIMI

Se il personaggio è un mago o un incantatore vedrai una schermata dove è possibile scegliere un gruppo di incantesimi di primo livello con i quali iniziare il gioco. Ogni incantesimo viene accuratamente descritto. C'è anche un pulsante 'Scegli per me' che puoi usare e che selezionerà gli incantesimi per te. Gli incantesimi che otterrai cliccando questo pulsante sono una valida selezione che ti permetterà di superare la maggior parte delle situazioni.

NEMICO RAZZIALE

I ranger hanno un "nemico odiato", un tipo di umanoide o di creatura che hanno giurato di combattere ogni volta che se ne presenta l'opportunità. Quando attaccano questa creatura guadagnano un bonus speciale. I ranger possono scegliere fra le seguenti creature: vermeiena, ettercap, ghoul, gibberling, gnoll, hobgoblin, coboldi, orchi, scheletri, ragni, fanghiglie, folletti, demoni, licantropi, beholder, mind flayer, vampiri, otyugh, rakshasa, troll, umber hulk, sahuagin, kuo-toa, imp, mephit, golem, elementali, draghi, geni e lich.

ASPETTO

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

NOME

Infine, dai un nome al tuo personaggio. Puoi premere nel riquadro oppure iniziare subito ad inserire il tuo nome. Quando hai finito, premi "Invio", oppure premi "Fatto".

DEFINIRE IL PERSONAGGIO

Se sei soddisfatto del personaggio, premi il pulsante "Accetta" nella parte inferiore centrale della schermata. Altrimenti, premi il tasto "indietro" in fondo a sinistra per cancellare e ritornare alle tue più recenti scelte.

SGUARDO ALL'INTERFACCIA: COME GIOCARE BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

Baldur's Gate II è un gioco divertente e ci sono diversi aspetti interessanti nell'interfaccia. Sono stati progettati per facilitare il gioco una volta che ti sei impadronito dei controlli basilari. Questa sezione descrive le differenti parti dell'interfaccia, incluso tutte le finestre e i pulsanti, e discute di come ognuna venga controllata e del suo scopo. La maggior parte degli aspetti sono evidenti quando si gioca, per cui puoi leggere questa sezione dopo che hai esplorato un minimo il gioco o prima di iniziare.

TASTI DEL MOUSE E CONTROLLI

CLIC COL SINISTRO: AZIONE

- Seleziona un personaggio o un'immagine (se un personaggio e gruppo era stato precedentemente selezionato, questo personaggio o questo gruppo vengono deselezionati e il nuovo personaggio viene invece selezionato).
- Se il tasto SHIFT viene premuto mentre si clicca col sinistro su vari personaggi o su vari ritratti, più personaggi vengono selezionati.
- Se il tasto CONTROL viene premuto mentre si clicca col sinistro su personaggi non selezionati, i personaggi verranno aggiunti alla selezione corrente.
- Il doppio clic su un ritratto centra la visule su quel personaggio.
- Preme pulsanti di interfaccia e seleziona azioni per il personaggio: sorveglia, parla, attacca (clicca sull'arma) ecc.
- Lancia incantesimi e usa oggetti una volta che sono stati selezionati.
- Sul terreno, fa camminare i personaggi selezionati alla locazione scelta (nota: clicca-dx per muoverti e ruotare in formazione).
- Clicca-sx e trascina sul terreno o sui ritratti e seleziona più personaggi (crea rettangoli di selezione trascinabili).
- Raccoglie oggetti con il personaggio attualmente selezionato. Se più di un personaggio è selezionato, il ritratto più in alto (il 'leader') si sposta e va a raccogliere l'oggetto.
- Cliccare-sx e trascinare un ritratto sposta quel ritratto in un ordine di gruppo e lo inserisce nello spazio tra i personaggi che sposti.
- Sull'orologio: mette in pausa e toglie dalla pausa il gioco.

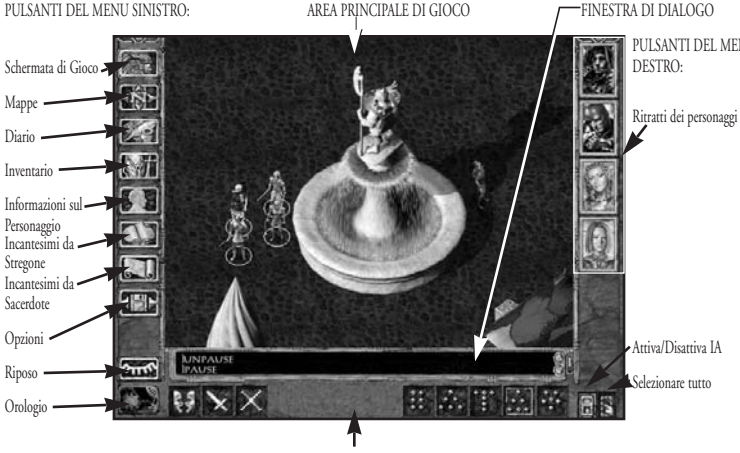
CLICCA COL DESTRO: INFORMAZIONE, CANCELLA AZIONI, E CONTROLLO DI MOVIMENTO IN FORMAZIONE

- Su di un ritratto: fa apparire l'inventario di quel personaggio.
- Su di un oggetto o incantesimo nell'area principale di gioco: fa apparire la schermata di proprietà dell'Oggetto o dell'Incantesimo.
- Cancella le azioni correnti e cancella gli attacchi o il lancio d'incantesimi. (Anche: tasto Esc)
- Su di un mostro o personaggio non giocante (PNG) o dopo avere cliccato su di un giocatore selezionato: riproduce la selezione di suono per quel personaggio o mostro. (spesso umoristica)
- Sul terreno e il personaggio selezionato vi arriva in formazione (clicca-dx e tieni premuto, e trascina, fa ruotare la formazione se più di un personaggio è selezionato).
- Sugli slot di Oggetti Rapidi, Armi Rapide, Incantesimi Rapidi, e Formazioni di Gruppo: permette la configurazione dello slot. Dopo avere cliccato-dx, appariranno le opzioni correnti per quello slot. Quindi si può selezionarne una per quello slot cliccando-sx.

MOVIMENTO COL MOUSE:

L'area principale di gioco scrollerà in alto, in basso, a sinistra o a destra se muoverai il mouse sul lato dello schermo, sia in finestra che a pieno schermo. Questo succede anche se usi le frecce del tastierino.

L'INTERFACCIA PRINCIPALE



(9 pulsanti di gruppo sono mostrati qui – saranno mostrati 12 pulsanti del personaggio se è selezionato un singolo personaggio)

NASCONDERE L'INTERFACCIA PRINCIPALE

Sei in grado di configurare l'interfaccia principale per accompagnare il tuo stile di gioco, minimizzando sezioni dell'interfaccia che tu non usi di frequente (o per le quali utilizzi 'scorciatoie'). Negli angoli destro e sinistro superiori della schermata principale, troverai pulsanti che minimizzano il pannello che rappresentano. Quando il pannello è minimizzato, un pulsante appare nell'angolo in basso dello schermo; questo pulsante ripristinerà il pannello. I tasti di default per minimizzare (e ripristinare) i pannelli sono 'y' per il pannello di sinistra e 'u' per quello di destra.

Puoi inoltre usare il tasto 'h' per nascondere tutti i pannelli. Quando fai questo, puoi riportarli indietro o mettendo in pausa o ripremendo 'h'. Quando si usa il tasto 'h', si può giocare a Baldur's Gate II a pieno schermo.

METTERE IN PAUSA IL GIOCO

Puoi mettere il gioco in pausa in qualsiasi momento premendo la barra spazio o cliccando sull'orologio nell'angolo a sinistra della schermata. Questa è una parte molto importante del gioco, in quanto il combattimento diventerà spesso ingestibile in tempo reale. Quando accade, puoi semplicemente mettere in pausa, assegnare ordini ai tuoi personaggi, poi togliere la pausa e lasciare che l'azione prosegua.

AUTO-PAUSA

Puoi settare il gioco affinché si metta automaticamente in auto-pausa durante il gioco. Per accedere alle opzioni di auto-pausa, vai alla pagina delle opzioni, poi alla pagina della giocabilità e scegli l'opzione auto-pausa. Aggiungendo l'auto-pausa puoi far sì che il gioco acquisti una maggiore aderenza al sistema a turni.

AREA PRINCIPALE DEL GIOCO

Osserverai questa schermata per la maggior parte del tempo in cui giocherai a Baldur's Gate II. In questa schermata i tasti del mouse e gli altri pulsanti compiranno le seguenti azioni:

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

I PUNTATORI DI AZIONE INCLUDONO I SEGUENTI:

Selezionare: Potete selezionare il personaggio.

Muovere: Indica che la modalità d'azione è il movimento.

Locazione Irraggiungibile: Non è possibile raggiungere questo punto.

Viaggiare: Muovendosi qui, si esce dalla mappa.

Porte: Apre o chiude la porta evidenziata.

Entrare: Il personaggio si muove attraverso l'entrata o l'ingresso, se la porta non è evidenziata.

Scale: Il personaggio sale/scende le scale.

Raccogliere un Oggetto: Il personaggio raccoglie un oggetto.

Attaccare: Indica che la modalità d'azione del personaggio o del gruppo è l'attacco.

Scassinare: Indica un forziere o una porta che è chiusa a chiave e che puoi provare a scassinare, sia colpendola che manomettendo la serratura con un ladro, a secondo di chi è correntemente selezionato.

Disattivare una Trappola: Il ladro può tentare di disattivare questa trappola.

Svuotare Tasche: Si può tentare di rubare dal personaggio o dalla creatura selezionata.

Incantesimo: Il personaggio lancia un incantesimo.

Manovrare: Ti permette di adoperare interruttori, leve, pulsanti, ecc. per modificare lo stato di un oggetto vicino.

Nota sui Cursori: se un dato cursore è selezionato può essere cambiato cliccando su un pulsante diverso di azione, premendo 'ESC' o cliccando-sx un'area dove il cursore non ha effetto (es. un non-oggetto o il bordo dell'interfaccia). Il lancio degli incantesimi viene cancellato cliccando-dx o col tasto 'ESC', o viene terminato cliccando-sx su una creatura o un'area (a secondo del tipo d'incantesimo).

La Fog-of-War: Molte azioni non possono essere effettuate nelle aree in cui non è possibile vedere. Ogni personaggio può vedere fino ad una certa distanza (circa 1/2 schermo all'aperto, 1/3 in terreno montagnoso, 1/4 nei sotterranei), e qualunque cosa ci sia oltre viene chiamata la "fog-of-war" (quindi, l'area è 'oscurata' o ombreggiata di grigio). Questo significa che i personaggi non possono vedere dietro ad un edificio finché non girano l'angolo, e che non possono vedere attraverso le pareti.

PULSANTI DEL MENU INFERIORE

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

Ci sono 12 Pulsanti Inferiori del Personaggio: questi cambiano a seconda di quale personaggio è selezionato al momento. Usa i tasti F1-F2 per selezionare velocemente una delle opzioni seguenti:

Dialogo: seleziona il cursore di dialogo che inizierà un dialogo se cliccato-sx su una creatura.

Arma Rapida: questi slot corrispondono agli slot delle armi rapide nell'inventario. Carica un'arma in questi slot (clicca-dx per scegliere quell'arma) e apparirà negli slot. Clicca-dx su qualsiasi arma a distanza per selezionare il tipo di munizioni.

Classe	Pulsante 1 (F3)	Pulsante 2 (F4)	Pulsante 3 (F5)	Pulsante 4 (F6)	Pulsante 5 (F7)
Guerriero	Arma Rapida 1	Arma Rapida 2	Arma Rapida 3	Arma Rapida 4	
Paladino	Arma Rapida 1	Arma Rapida 2	Arma Rapida 3	Scacciare Non Morti	Lanciare Incantesimo
Ranger	Arma Rapida 1	Arma Rapida 2	Arma Rapida 3	Segretezza	Lanciare Incantesimo
Stregone	Arma Rapida 1	Incantesimo Rapido	Incantesimo Rapido	Incantesimo Rapido	Lanciare Incantesimo
Chierico	Arma Rapida 1	Scacciare Non Morti	Incantesimo Rapido	Incantesimo Rapido	Lanciare Incantesimo
Druido	Arma Rapida 1	Incantesimo Rapido	Incantesimo Rapido	Incantesimo Rapido	Lanciare Incantesimo
Bardo	Arma Rapida 1	Canzone del Bardo	Furto e Scasso	Incantesimo Rapido	Lanciare Incantesimo
Ladro	Arma Rapida 1	Arma Rapida 2	Scoprire Trappole	Furto e Scasso	Segretezza
Guerriero/Ladro	Arma Rapida 1	Arma Rapida 2	Scoprire Trappole	Furto e Scasso	Segretezza
Guerriero/Chierico	Arma Rapida 1	Arma Rapida 2	Scacciare Non Morti	Incantesimo Rapido	Lanciare Incantesimo
Guerriero/Mago	Arma Rapida 1	Arma Rapida 2	Incantesimo Rapido	Incantesimo Rapido	Lanciare Incantesimo
Mago/Ladro	Arma Rapida 1	Scoprire Trappole	Furto e Scasso	Segretezza	Lanciare Incantesimo
Chierico/Mago	Arma Rapida 1	Scacciare Non Morti	Incantesimo Rapido	Incantesimo Rapido	Lanciare Incantesimo
Chierico/Ladro	Arma Rapida 1	Scoprire Trappole	Furto e Scasso	Segretezza	Lanciare Incantesimo
Guerriero/Druido	Arma Rapida 1	Arma Rapida 2	Incantesimo Rapido	Incantesimo Rapido	Lanciare Incantesimo
Chierico/Ranger	Arma Rapida 1	Scacciare Non Morti	Segretezza	Incantesimo Rapido	Lanciare Incantesimo
Guerriero/Mago/ Chierico	Arma Rapida 1	Arma Rapida 2	Scacciare Non Morti	Incantesimo Rapido	Lanciare Incantesimo
Guerriero/Mago/ Ladro	Arma Rapida 1	Scoprire Trappole	Furto e Scasso	Segretezza	Lanciare Incantesimo

5 PULSANTI SPECIFICI DEL PERSONAGGIO (TASTI F3-F7)

Scoprire Trappole: è una modalità che i ladri possono scegliere. Se viene scelta un'altra azione qualsiasi oltre che il movimento, questa modalità termina.

Furto e Scasso: questa include svuotare tasche e scassinare, a seconda del bersaglio scelto.

Arma Rapida: puoi configurare i tuoi slot di armi rapide nella tua pagina d'inventario.

Segretezza: questo è un misto tra muoversi silenziosamente e nascondersi nelle ombre. I ladri possono scegliere questa modalità e, se hanno successo, possono diventare quasi-invisibili. A condizione che il ladro sia dietro al bersaglio, l'attacco successivo, se efficace, è un colpo alle spalle, e causerà doppio, triplo o quadruplo danno a seconda del livello del ladro. Muoversi nella luce o lanciare un attacco può far scomparire la segretezza.

Scacciare Non Morti: questa è una modalità che i chierici possono scegliere (i chierici insistono con lo scacciare finché non viene scelta un'altra azione a parte muoversi). I chierici in questa modalità tenteranno di scacciare le creature non morte (se avranno successo i non morti scapperanno per un certo tempo o possono essere distrutti se il chierico è sufficientemente potente). I chierici malvagi che usano questa abilità potrebbero anche guadagnare il controllo di certe creature non morte.

Lanciare Incantesimi: ciò è possibile per stregoni e sacerdoti. Richiama la lista d'incantesimi memorizzati del sacerdote o dello stregone e questi possono lanciare un incantesimo da quella lista.

Incantesimi rapidi: questi vengono configurati cliccando-dx sullo slot d'incantesimo rapido. Ciò richiama una lista di tutti gli incantesimi attualmente memorizzati. Una volta configurato, l'incantesimo è pronto per essere lanciato non appena viene premuto il pulsante appropriato.

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

4 PULSANTI PER GLI OGGETTI (F8-F11)

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

Oggetto Rapido (x3): Potete preparare qualsiasi oggetto nell'inventario personale per un utilizzo rapido cliccando-dx su di uno qualsiasi di questi tre riquadri e selezionando tra gli oggetti tenuti personalmente, in modo da configurare questo riquadro (come per Usare Oggetto). È analogo all'utilizzo degli incantesimi rapidi. Se un oggetto è consumato o lasciato cadere o scambiato, dev'essere tolto dal riquadro di oggetto rapido. Se l'utilizzo di un oggetto produce un incantesimo che debba essere lanciato su un personaggio, su un mostro o su un terreno, il cursore cambierà in modo appropriato e si dovrà cliccare-sx sul bersaglio per utilizzare l'oggetto. Cliccare-dx annullerà l'uso. Le armi con poteri magici possono avere i loro poteri magici configurati nei riquadri di oggetti rapidi, ma non nei riquadri delle armi rapide (soltanto le armi che portano attacchi fisici vanno messe nei riquadri delle armi rapide).

PULSANTI DI ABILITÀ SPECIALI (F12)

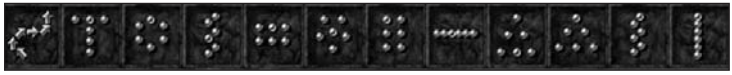
Per ogni personaggio con abilità speciali (es. abilità speciali per certe classi o una qualsiasi abilità speciale che sia ottenuta dal tuo personaggio durante la partita), se clicchi su questo pulsante viene richiamata una pagina di abilità speciali per quel personaggio. Alcune delle più comuni includono:

Imposizione delle Mani: possibile per i Paladini. Evocano energia magica curativa su un bersaglio di loro scelta, e guariscono 2 pf per livello una volta al giorno.

Trasformazione: possibile per druidi di alto livello (livello 7 o più alto). I tuoi personaggi possono sviluppare abilità speciali aggiuntive nel corso della partita.

Ci sono 9 Pulsanti Inferiori di Gruppo: questi compaiono quando hai più di un personaggio selezionato: Sorveglia/Proteggi, Dialogo e Attacco sono gli stessi di quando è selezionato un solo personaggio.

Stop: ferma tutte le azioni correnti del gruppo.



Pulsanti rapidi di formazione: le Formazioni vengono costituite nello stesso ordine in cui sono messi i riquadri dei personaggi, dall'alto verso il basso (il personaggio più in alto è il 1° nella formazione, e così via man mano che si scende nella lista). Se vengono selezionati meno di sei personaggi, si metteranno in ordine fino al numero di personaggi selezionati, riempiendo in ordine progressivo i riquadri della formazione finché non sono finiti. Il movimento in formazione è effettuato cliccando-dx e tenendo premuto il tasto (per effettuare la rotazione della formazione), oppure cliccando-sx, entrambi solamente quando è selezionato un gruppo. Le formazioni rapide funzionano allo stesso modo degli incantesimi rapidi o degli oggetti rapidi. Permettono di effettuare un combattimento tattico in tempo reale. Mettete il mago in mezzo al gruppo, o portate avanti i guerrieri velocemente utilizzando le formazioni. I riquadri di formazione rapida vengono configurati premendo-D che farà apparire tutte le formazioni disponibili; cliccare-sx seleziona una formazione di quel riquadro. Successivamente cliccando-sx su questo pulsante, si seleziona la formazione corrente del gruppo. Il movimento in formazione è effettuato cliccando-sx sul terreno del gioco, oppure cliccando-dx e tenendolo premuto, per ruotare la formazione.

PULSANTI DEL MENU DESTRO

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

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

Ritratti dei Personaggi: I ritratti dei personaggi selezionano i personaggi relativi se vi si clicca-sx sopra; se si clicca-dx, appare la pagina dell'inventario del personaggio specifico. Da notare che se clicchi-dx sul ritratto mentre il gioco è in pausa, automaticamente la pausa verrà rimossa! Ciò è intenzionale ed è pensato per mostrare gli effetti del tentativo di cambiare l'equipaggiamento durante un combattimento; i personaggi verranno facilmente colpiti a meno che non cambi l'equipaggiamento quando non sei in combattimento! Puoi riorganizzare il gruppo riorganizzando l'ordine dei Ritratti. Per farlo, semplicemente clicca-sx e trascina uno dei ritratti. Puoi trascinarlo nella posizione desiderata.

Nota sul Ritratto del Personaggio: Le ferite dei personaggi sono rappresentate da una barra rossa sul ritratto del personaggio (quindi la parte di ritratto che ha il normale colore indica la parte di punti-ferita che rimangono al personaggio). Muovendo il cursore sul ritratto di un personaggio farà apparire il totale di punti-ferita e il nome del personaggio. I ritratti dei personaggi mostreranno anche i simboli della condizione attuale (se il personaggio è Charmato, Bloccato ecc.) e il simbolo dell'aumento di livello se uno dei personaggi ha guadagnato sufficiente esperienza per passare al livello successivo.

PULSANTI DEL MENU SINISTRO

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

Ritorna al Gioco

Mappa

Diario

Equipaggiamento (Inventario)

Informazioni sul Personaggio

Incantesimi da Stregone

Incantesimi da Sacerdote

Opzioni

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

Riposo: da molte delle schermate d'interfaccia, un pulsante Riposo sarà disponibile al posto del Seleziona tutto e dell'IA Attivata/Non Attivata. Quando selezioni il pulsante Riposo e confermi, del tempo passerà e i tuoi personaggi guariranno e riotterranno gli incantesimi. Quando il gruppo riposa, automaticamente i personaggi che avranno incantesimi curativi a disposizione li lanceranno sui membri più feriti. Nella pagina delle opzioni, troverai un settaggio chiamato 'Riposa fino alla guarigione'. Se l'attivi, quando riposi, il tempo passerà fino a che il tuo gruppo non avrà pienamente recuperato. Usa questa opzione con attenzione. Se hai una missione a tempo, potresti dormirci sopra!!

Non dimenticarti di decidere quali incantesimi memorizzare prima di riposare! - Volo

DESCRIZIONI BREVI

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

FINESTRA DI DIALOGO

Il dialogo si sviluppa solo tra i personaggi selezionati; non è possibile cambiare il personaggio che sta parlando finché non si esce dal dialogo e lo si inizia con un nuovo personaggio selezionato. Se sono selezionati più personaggi, il personaggio più in alto fra quelli selezionati (fra i ritratti nel lato destro della schermata) è quello che inizia il dialogo. Nota: indipendentemente da chi sta effettuando il dialogo, le modifiche di reazione si basano sempre sul 'leader' del gruppo. Il 'leader' è sempre il personaggio con il ritratto più in alto, tra quelli presenti nell'area.

Più il leader è carismatico, meglio è. - Volo

Ci sono tre dimensioni per la finestra di dialogo: due righe (piccola), che è quella di default nel gioco normale e viene utilizzata per mostrare messaggi di sistema e condizioni di gioco, e una da 15 righe (media) e da 25 (grande), che vengono usate quando si sta conducendo un dialogo. Le dimensioni piccola e media possono essere aumentate alla dimensione grande durante il gioco cliccando-sx sul piccolo pulsante "su" nella parte destra della finestra di dialogo oppure cliccando 'PageUp' o 'PageDown'. C'è una barra di scorrimento nel lato destro della finestra di dialogo che può essere utilizzata per far scorrere in alto o in basso il testo del dialogo. Quando dialoghi con qualcuno, ti verrà presentata una lista di frasi utilizzabili numerate e scritte in rosso. Puoi cliccare-sx sulla frase compresa nella lista che intendi scegliere, oppure premere il numero della risposta. Ricorda che le tue opzioni possono variare a seconda delle caratteristiche del tuo personaggio (Intelligenza, Carisma), della sua classe e della sua razza. Quando appare più testo di quanto possa essere letto in una volta, o quando il dialogo è messo in pausa per dare la possibilità di leggere il testo, puoi cliccare-sx ovunque nella finestra di dialogo per vedere il testo aggiuntivo. Il testo che è già stato letto può essere rivisto utilizzando le frecce di scorrimento sulla destra (su o giù). Durante il dialogo il ritratto del personaggio che sta parlando è illuminato e lampeggerà nell'area principale di gioco. Lampeggerà anche il PNG con il quale si sta parlando.

NEGOZI, LOCANDE, TAVERNE E TEMPLI

Ognuna di queste descrizioni di pulsanti dovrà avere l'immagine dell'icona alla sinistra della descrizione. Durante lo svolgimento della partita ci sono molti personaggi non giocanti nel mondo che offriranno merce o servizi. Questi PNG utilizzano un'interfaccia simile per l'acquisto e la vendita di merce, informazioni e servizi. Quando dialoghi con uno di questi PNG, un riquadro rimpiazzerà la parte inferiore della schermata con i pulsanti dei vari servizi offerti. Questi servizi includono:

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

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

Bevande e Pettegolezzi: Dagli osti e dai locandieri si possono comprare bevande e ascoltare i pettegolezzi locali. Gli articoli in vendita in una locanda variano da liquori costosi a birre economiche. Ordinando da bere, il proprietario può rivelare pettegolezzi sentiti ultimamente. Comunque, stai attento perché i tuoi personaggi possono ubriacarsi se bevono troppo.

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

Donazione: Puoi donare del denaro al tempio scegliendo questa opzione. Quando effettui una donazione, puoi sentire una voce riportata dal sacerdote, e la reputazione del gruppo può aumentare a seconda della quantità di oro donata. E' molto utile donare oro se la reputazione del gruppo è bassa.

Più è caduta in basso la tua reputazione, più devi donare: i sacerdoti hanno la memoria lunga. - Volo

Guarigione: I templi normalmente offrono dei servizi di cura a pagamento. Apparirà un menu che mostra i servizi offerti e i prezzi. Scegli il servizio che vuoi ricevere e seleziona il personaggio che necessita di cure.

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

CONTENITORI (FORZIERI, TAVOLE E CASSE)

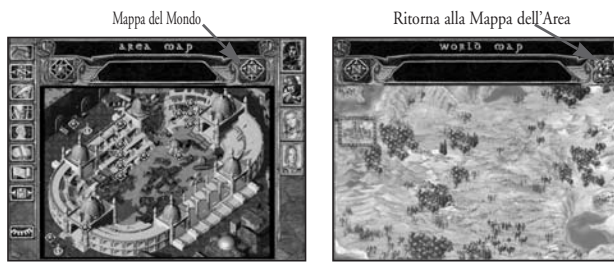
E' possibile aprire o raccogliere alcuni oggetti e contenitori; essi sono contrassegnati da un'aura blu che appare quando vi si muove sopra con il cursore. Cliccando-sx si apre il contenitore, e appare un nuovo pannello in basso nello schermo. Sul lato sinistro sono elencati gli oggetti contenuti oppure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

USARE PULSANTI E ATTIVATORI

Quando giocherai a Baldur's Gate II, incontrerai parecchi pulsanti, leve e strumenti simili. Quando passi il cursore sopra di essi, si trasformerà in un una nuova icona. Per usare questi strumenti devi essere vicino ad essi, altrimenti un messaggio comparirà dicendoti che il tuo personaggio è troppo lontano.

MAPPA

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



NOTA: sulla tua mappa ci saranno delle icone di locazione che marcano locazioni importanti nell'area. Quando metterai il cursore sopra alla bandierina, il nome della locazione comparirà nella parte superiore dello schermo. Puoi aggiungere le tue note sulla mappa cliccando-dx dove vuoi nell'area della mappa.

Mappa del Mondo: Cliccando sul pulsante a forma di Mondo nella Mappa dell'Area, appare la Mappa del Mondo. La posizione dei personaggi viene indicata con un'icona scudo nel punto esatto in cui si trovano. Di solito sulla mappa del mondo vengono mostrate solo le aree già visitate o di cui ti è stata rivelata l'esistenza. Non è possibile spostarsi da un'area all'altra se non se ne conosce l'esistenza o se non si è giunti fino al bordo della mappa in cui ci si trova, dopo aver selezionato la mappa del mondo con l'icona "Viaggia". Per spostarsi in un'altra area, la si deve selezionare e occorre cliccarvi sopra.

DIARIO

Le missioni vengono registrate così come gli avvenimenti importanti nel mondo di gioco. Il diario ha 4 sezioni:

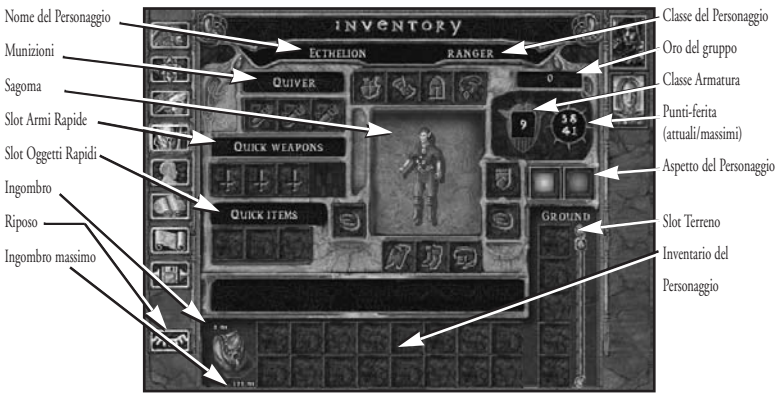
Missioni: la sezione di diario registra tutte le tue missioni attuali. Questa sezione è organizzata alfabeticamente o cronologicamente.

Missioni svolte: quando finisci una missione, tutti gli aggiornamenti relativi verranno spostati in questa sezione e le vecchie informazioni verranno cancellate dalla sezione Missioni. Questa sezione è organizzata alfabeticamente o cronologicamente.

Diario: questa sezione elenca gli avvenimenti più importanti nell'avventura dei tuoi personaggi. Questa sezione è organizzata alfabeticamente o cronologicamente.

Utente: questa sezione è riservata alle tue note personali. Puoi aggiungere le tue annotazioni premendo il pulsante 'Aggiungi'. Tutte le annotazioni sono organizzate cronologicamente o alfabeticamente.

INVENTARIO



E' possibile accedere alla pagina dell'inventario cliccando-sx sul pulsante Inventario sulla sinistra dello schermo, o cliccando-dx su un Ritratto del Personaggio. Parte dello schermo è occupato dalla "Sagoma" del personaggio. Sul fondo dello schermo vengono mostrati l'inventario degli oggetti del personaggio e l'ingombro. E' possibile spostare gli oggetti per farli indossare alla Sagoma, oppure spostarli sui ritratti degli altri personaggi per darli a questi ultimi.

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

Gli oggetti nelle slot "Terreno" vengono lasciati cadere ai piedi del personaggio e possono essere raccolti dall'area di gioco.

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

Gli oggetti evidenziati in rosso non sono utilizzabili dai personaggi che li possiedono. Quelli in blu sono magici, ma non sono ancora stati identificati.

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

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

NOTA IMPORTANTE: puoi anche mettere un'arma nello slot dello scudo. Il tuo personaggio userà due armi contemporaneamente. Tuttavia, se non è competente nel combattimento con due armi, avrà pesanti penalità sul THAC0.

In determinate circostanze, la miglior difesa è l'attacco. - Elminster

Una penna tagliente a volte è meglio di una spada, ritengo. - Volo

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

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

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

Slot Oggetti Rapidi: Rappresentano gli oggetti qualsiasi che vengono tenuti pronti (ad esempio, le pozioni). Si possono utilizzare rapidamente durante il combattimento (in modo simile alle "Armi Rapide").

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

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

Molti maghi hanno perso la propria vita alla ricerca di pergamene da aggiungere alla loro collezione. - Volo

Non sottovalutare i vantaggi dell'aumentare la propria conoscenza. - Elminster

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

Riposo: Cliccando-sx su questo pulsante permette di far riposare i personaggi. Alcune zone sono più adatte di altre, perciò è importante scegliere bene il luogo ove accamparsi.

Guardati dagli attacchi a sorpresa laddove riposi, amico. - Volo

BORSE PER GEMME E CONTENITORI DI PERGAMENE

Gemme e pergamene possono essere acquistate nei negozi o trovate durante l'avventura. Questi oggetti sono usati per immagazzinare gemme e pergamene multiple, e quindi liberare spazio nell'inventario. Per usare le borse o i contenitori, clicca-dx su di essi. Premi poi il pulsante 'apri contenitore' per avanzare alla schermata successiva. Da questa schermata puoi spostare le gemme o le pergamene dalla colonna di destra a quella di sinistra. Questo sposterà le gemme o pergamene dentro alla borsa o al contenitore. Puoi anche trascinare con il tasto sinistro del mouse una gemma o una pergamena sopra al contenitore per mettervela dentro.

INFORMAZIONI SUL PERSONAGGIO E SCHERMATE ASSOCIATE

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

Biclasse: Questa pagina è accessibile solo ai personaggi umani; dopo il secondo livello è possibile convertire un personaggio in biclasse. Quando si seleziona "biclasse" si apre una nuova pagina d'interfaccia in cui è possibile scegliere la nuova classe del personaggio. I paladini, i druidi e i bardi non possono diventare biclasse. Il personaggio deve avere i requisiti minimi per far parte della nuova classe in tutte le aree, incluse le caratteristiche e l'allineamento. La pagina biclasse è simile a quella di generazione del personaggio: trasformare un personaggio in biclasse è quasi come iniziare un personaggio nuovo. Come nuovo personaggio biclasse, il personaggio inizia con le sole abilità del primo livello e le restrizioni della nuova classe, anche se mantiene il totale dei punti-ferita dalla sua classe precedente.

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

NOTA: ti è permesso avere solo un modello di personaggio in Baldur's Gate II. Quando scegli il tuo personaggio, scegli il modello. Quando lo rendi biclasse, NON ti è dato scegliere un nuovo modello.

Livello: Questo pulsante rimane ombreggiato fino a quando il personaggio non ottiene abbastanza punti-esperienza per poter crescere di livello (il che verrà indicato da una 't' sul ritratto). Quando il giocatore clicca su questo pulsante si apre una pagina riguardante il livello. Tutti i cambiamenti che avvengono sul personaggio vengono sottolineati. Per il ladro e per il bardo, il giocatore deve distribuire i nuovi punti nelle abilità da ladro. Se si ottiene anche un nuovo punto capacità, il giocatore deve scegliere una capacità nelle armi.

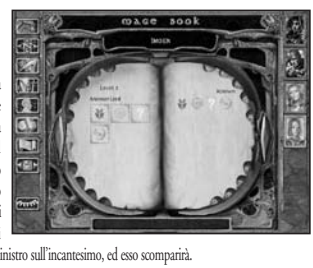
Informazioni: Questa pagina permette di verificare come stanno giocando i membri del gruppo, e comprende statistiche come il "numero di uccisioni" e "l'arma preferita".

Riformare Gruppo: Questa pagina ti permette di rimuovere i personaggi dal gruppo.

Personalizza: Questa pagina permette di cambiare l'aspetto, la voce, la biografia, i colori dei vestiti o gli script (il codice del computer che controlla i comportamenti e le reazioni alle situazioni). Per maggiori informazioni sui ritratti personalizzati, le voci o gli script, fai riferimento al file 'Leggimi'.

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

PAGINE DEGLI INCANTESIMI DI STREGONI E SACERDOTI



Gli incantesimi conosciuti da sacerdoti o stregoni si trovano sulla destra. Se si clicca-dx sull'icona di un incantesimo appare una pagina con la descrizione dell'incantesimo stesso. Per memorizzare un incantesimo, si può cliccare-sx. L'incantesimo appare sulla sinistra nell'area "memorizzati", ma rimane ombreggiato (e inutilizzabile) finché il personaggio non ha la possibilità di riposare. (Il pulsante Riposo viene spiegato a pagina 15). Gli incantesimi possono essere lanciati solo quando sono stati memorizzati. Gli incantesimi memorizzati di uno stregone o di un sacerdote vengono mostrati sulla sinistra. Ogni volta che il personaggio dorme, memorizza gli incantesimi che si trovano in quest'area, facendo sì che essi possano essere lanciati. Se l'area degli incantesimi memorizzati è piena e si vuole memorizzare un incantesimo differente, è sufficiente cliccare-sx sinistro sull'incantesimo, ed esso scomparirà.

Nota: per gli incantatori solamente gli incantesimi conosciuti vengono mostrati. Gli incantatori utilizzano un sistema di magia a punti e non hanno bisogno di memorizzare gli incantesimi

OPZIONI

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

Grafica: Luminosità/Contrasto: bilancia la luminosità e il contrasto dello schermo. Profondità del Colore: permette di passare lo schermo da colori a 16, a 24 e a 32 bit. Le altre opzioni grafiche dovrebbero essere usate solo se Baldur's Gate II non è ben visibile sul tuo sistema. Puoi fare riferimento al file Leggimi per trovare le informazioni su come correggere qualunque errore grafico.

Suono: Questo menu permette di bilanciare i volumi di diversi suoni del gioco in maniera indipendente. Seleziona Suono: Questa opzione permette di attivare o disattivare alcuni specifici effetti sonori e imposta la frequenza con cui i tuoi personaggi rispondono verbalmente ai tuoi ordini.

GIOCO:
Velocità Descrizioni Brevi: Imposta la velocità con cui appare una descrizione breve. La sinistra della linea rappresenta il tempo minore. Si può sempre far apparire istantaneamente questa descrizione premendo il pulsante "Tab".

Velocità di Scorrimento del Mouse: Può impostare la velocità di scorrimento della mappa del mondo quando il mouse si trova al limite dello schermo.

Velocità di Scorrimento della Tastiera: Può impostare la velocità di scorrimento della mappa del mondo quando vengono usate le frecce della tastiera numerica.

Difficoltà: Serve ad impostare la difficoltà del gioco. C'è una penalità in punti-esperienza per la riduzione della difficoltà del gioco a Facile. Non c'è un bonus per chi gioca con la modalità più difficile.

Sempre Visibile: Questo pulsante permette ai tuoi personaggi di essere sempre visibili attraverso ostacoli che normalmente li oscurerebbero.

Sanguinamento: Questo pulsante permette di abilitare o disabilitare i sanguinamenti "eccessivi" e le animazioni delle morti nel gioco.

Feedback: Questa opzione permette di modificare la frequenza con cui appaiono i tracciatori nel gioco, e abilita o disabilita i vari messaggi che appaiono durante il gioco.

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

INFORMAZIONI VARIE

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

Un incantesimo 'Velocità' ti affatica - tutto quel correre non può farti bene. - Volo

Ah, ma Velocità Potenziata non avrà questo effetto. - Elminster

Intossicazione: Le bevande influenzano le capacità dei personaggi. Un personaggio normale può bere fino a 5 bicchieri di alcolici prima di subire gli effetti dell'intossicazione, anche se questa quantità può variare a seconda della Costituzione del personaggio. I personaggi intossicati ottengono un bonus al Morale, ma anche una penalità sulla fortuna. Più è alto il livello di intossicazione, più alti i bonus e le penalità. Gli effetti dell'intossicazione diminuiscono col tempo.

Infravisione: Alcuni mostri e personaggi possiedono l'infravisione. Questa permette a un personaggio di vedere meglio nel buio percependo il calore emesso dalle cose. Un personaggio senza infravisione innata può ottenerla tramite incantesimi o oggetti magici.

Effetti dell'Armatura su incantesimi e abilità per personaggi biclasse o multiclasse: Diversi pulsanti possono venire ombreggiati nel pannello in basso a seconda di cosa indossa il tuo personaggio. Anche se uno stregone multiclasse o biclasse indossa un'armatura, comunque, può memorizzare gli incantesimi, ma non può lanciarli finché non toglie l'armatura.

PARTITE MULTI-PLAYER DI BALDUR'S GATE II

MULTI-PLAYER

Il gioco di Baldur's Gate II in modalità Multi-player è identico al gioco in modalità giocatore singolo, almeno in termini di contenuti di gioco. Le differenze principali tra il gioco in modalità singolo e in Multi-player si riferiscono ai giocatori stessi: nella modalità giocatore singolo tu crei un personaggio e fino a 5 PNG si uniscono a te. Dopodiché sono essenzialmente dei personaggi totalmente sotto il tuo controllo. In una partita in modalità Multi-player possono partecipare all'avventura da uno a sei giocatori che controllano i personaggi in cooperazione tra loro. Ecco alcune definizioni. Il leader è il giocatore che controlla quali altri giocatori possano partecipare, che tipo di personaggi possano essere inseriti e quali capacità abbiano effettivamente i giocatori (in termini di gioco, vedi i Permessi, più avanti). Il leader può controllare uno o più personaggi e può assegnare personaggi agli altri giocatori. Il server è il computer (generalmente, ma non per forza, quello del leader) che coordina i vari stati di gioco dei computer client di ciascun giocatore. Un giocatore è colui che controlla uno o più personaggi. Un personaggio è un alter ego, simile al personaggio del gioco in modalità singola, che viene controllato da un giocatore in una sessione in modalità Multi-player.

COME INIZIARE

Quando inizi una partita mulit-player (chiamata anche sessione) ti verrà presentata la schermata di Connessione. Qui puoi scegliere il protocollo con il quale giocherai la partita.

PROTOCOLLO

Ci sono 5 protocolli diversi tra cui scegliere nella schermata di protocollo.

IPX

Scegliendo questa opzione, appare una lista di sessioni IPX disponibili. Dopo averne scelta una entrerai nella partita.

TCP/IP

Quando si seleziona questa opzione appare una pagina di connessione in cui si può inserire l'indirizzo dell'host a cui si desidera connettersi. Una volta fatto ciò, si viene connessi a questa sessione, se è disponibile. Sulle reti locali, TCP/IP ha un elemento di auto-riconoscimento che fa automaticamente partire la sessione.

MODEM

Se si sceglie una connessione via modem, verrà presentato un menu in cui si può scegliere la porta COM, così come la velocità di connessione del proprio modem. Una volta fatto, si può inserire il numero che si vuole comporre; una volta composto il numero, si attiva la connessione a quella sessione di gioco.

SERIALE (NULL MODEM)

Se si sceglie una connessione seriale, appare un menu su cui si può selezionare la porta COM del cavo del null modem che si usa, come pure la velocità di connessione della porta.

ENTRARE NELLA PARTITA

Indipendentemente dal protocollo scelto, se non stai creando una partita ma ti vuoi unire ad una partita, ti verrà chiesto di scegliere un nome da giocatore con il quale tu possa essere identificato dal leader e dagli altri giocatori nella sessione. Dopo di che verrai portato alla schermata di Scelta del Personaggio (vedi sotto).

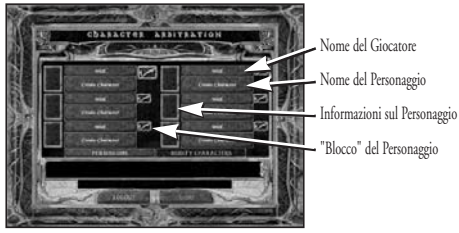
CREARE PARTITA

Se si sceglie di creare una nuova partita a cui altri giocatori possano partecipare, appare una finestra nella quale è possibile inserire il nome della sessione, il nome del giocatore, e i pulsanti per creare una nuova partita o per caricare una partita. Se si sceglie di creare una nuova partita, bisogna riempire gli spazi per il nome della sessione e il nome del giocatore.

Dopo aver creato la propria partita o dopo avere caricato la partita da una lista di partite salvate, si passa allo Schermo di Scelta del Personaggio.

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

SCELTA DEL PERSONAGGIO



Nello schermo di scelta del personaggio è possibile assegnare ai giocatori il controllo degli spazi-personaggio e creare i personaggi che giocheranno durante la sessione. Da questa pagina il leader controlla inoltre i Permessi e le altre opzioni del gioco. Il giocatore che ha il computer che funge da server diventa inizialmente il leader del gruppo. Come leader, può assegnare gli spazi-personaggio ai giocatori della sessione cliccando-sx sugli spazi dedicati ai nomi dei giocatori, dopodiché appare un pannello con i nomi di tutti i giocatori attualmente appartenenti alla partita. Il controllo di uno spazio può essere assegnato ad ogni giocatore.

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

Il Protagonista nella partita multi-player: come nella partita a giocatore singolo, c'è un personaggio che è il protagonista della storia. Se questo personaggio muore, la partita è finita e deve essere ricaricata, come nella partita a giocatore singolo. Il protagonista nella sessione multi-player è identificato dall'evidenziatura marmorizzata attorno al primo slot di personaggio.

I personaggi in modalità multi-player: I personaggi in modalità multi-player possono essere creati velocemente o possono essere importati nel gioco usando il pulsante "Importa". Il personaggio viene creato esattamente con le stesse schermate della modalità singola (vedi pagina 6), ed è soggetto alle restrizioni impostate dal leader della partita, nel sottomenu dei Permessi dei Giocatori (vedi sotto). Una volta che un personaggio è stato creato, può essere cancellato cliccando sul nome del giocatore, aprendo così una finestra che permette al giocatore di creare, importare, esportare o cancellare il personaggio (il personaggio attivo deve essere cancellato prima che le due opzioni iniziali siano disponibili e le ultime due opzioni sono disponibili solo quando c'è un personaggio nello slot). Quando il giocatore è soddisfatto del personaggio che ha importato o creato, occorre cliccare sull'icona teschio alla sinistra dello spazio del personaggio per "bloccare" il personaggio ed evitare variazioni. Se un giocatore desidera cambiare un personaggio, questo deve essere "sbloccato" cliccando di nuovo sull'icona teschio per rendere il personaggio modificabile.

PERMESSI DEI GIOCATORI

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

I permessi includono:

- l'abilità di modificare i personaggi.

- l'abilità di iniziare un dialogo.

- l'abilità di spendere i soldi del gruppo/acquistare oggetti.

- l'abilità di vedere le caratteristiche di un altro personaggio.

- l'abilità di iniziare uno spostamento di area.

- l'abilità di mettere in pausa.

- l'abilità di modificare i permessi/togliere giocatori dal gioco (permesso del leader).

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

Ascoltare le Richieste di Partecipazione: inoltre sulla pagina dei Permessi del Giocatore c'è un pulsante, "Ascoltare le Richieste di Partecipazione", che permette al leader di ascoltare le richieste di partecipazione alla sessione o di annullarle se ci sono sufficienti giocatori. Ad esempio, il leader può volere solo una o due persone nel gioco, perciò avere delle altre persone che chiedono di partecipare può diventare fastidioso. Un aspetto interessante della sessione multi-player è che il giocatore che crea la sessione può scegliere di giocare in solitaria. Il vantaggio di questa cosa è che in questo caso tutti i personaggi del gruppo possono essere creati da zero. [Nota: nonostante abbiamo incluso questa opzione a furor di popolo, noi raccomandiamo di giocare con i PNG trasformati in personaggi: hanno più personalità.]

INIZIARE IL GIOCO IN MULTI-PLAYER

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

CAMBIARE I PERMESSI DURANTE IL GIOCO

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

GIOCARE UNA SESSIONE IN MULTI-PLAYER

DIALOGARE

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

SALVARE E CARICARE

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

DIALOGO SENZA PAUSA E NEGOZI

Ci sono certi personaggi in Baldur's Gate II che non mettono il gioco in pausa quando gli viene rivolta la parola. Ciò significa che quando inizi a dialogare con loro, solamente tu sarai in grado di vedere il dialogo. Gli altri giocatori saranno in grado di continuare a giocare. I personaggi che non mettono il gioco in pausa di norma sono abitanti del villaggio, negozianti e altra gente non cruciale. I personaggi che mettono il gioco in pausa sono cruciali per l'intera trama.

ULTERIORI INFORMAZIONI SUL MULTI-PLAYER

Quando si gioca in Multi-player, è bene ricordarsi le seguenti cose:

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

MANUALE 2: LA GUIDA DI VOLO A BALDUR'S GATE II: LE OMBRE DELL'AMN

INTRODUZIONE PERSONALE DI VOLO

Questa guida è una delle migliori nel mio tour dei Reami: posso garantirti che non troverai un cicerone migliore del tuo umile servo Volothamp Geddarm. Ho passato gli ultimi 6 mesi a viaggiare in lungo e in largo nell'Amn, subendo processi e tribolazioni che non puoi neppure immaginare! Materassi rigidi, screanzate cameriere e annacquate birre insapore: questo è il prezzo che pago volentieri per creare questa fontana della conoscenza. Per sempre al tuo servizio,

- Volothamp Geddarm

Un noto spaccone pieno di fantasia, la guida di Volo è incredibilmente accurata: per lui. Forse questa cosa riflette l'influenza di un occhio più saggio, senza nome, che ha controllato Volo in segreto.

- Elminster

PARTE 1: BACKGROUND

IL MONDO DI BALDUR'S GATE II: LE OMBRE DELL'AMN

Benvenuto nei Reami Perduti e nel mondo di Faerun!

Una terra di magia e di avventura, Faerun è un continente che abbraccia un mondo più vasto, che a sua volta è il terzo mondo tra otto orbitanti attorno al sole, che è incapsulato in una sfera di cristallo in mezzo ad un caos vorticante, che è solo una in mezzo ad una miriade di dimensioni. Ma per le razze di Toril - elfi, nani, gnomi, halfling e umani, - Faerun è un luogo molto importante: è la loro casa. Abeir-toril, più comunemente chiamato Toril, è il nome della sfera su cui si trovano Faerun e i Reami Perduti, proprio come la Terra è la sfera su cui si trova l'Eurasia. Il nome è arcaico, e significa 'Oracolo della Vita', ed è raramente usato nel linguaggio comune. Abeir-toril è un pianeta della dimensione della Terra dominato da un vasto continente nel suo emisfero settentrionale, oltre che da diversi ammassi terrestri sparsi sulla sua superficie. Questo continente settentrionale è chiamato Faerun ad ovest, Kara-Tur ad est e Zakhara a sud. Lo scopo primario di questo libro è di trattare la porzione occidentale di questa enorme massa terrestre, in particolare della regione di Faerun tra il Mare delle Spade e il Mare Interno, e più precisamente della nazione chiamata Amn.

LA COSTA DELLA SPADA

Per anni, le terre tra Waterdeep, una grossa città a nord di Baldur's Gate, l'impetuoso Amn a sud, il Mare delle Spade ad Ovest, e il Bosco dei Denti Aguzzi ad Est, sono state pensate come disabitate: una vasta striscia di terre selvagge in cui la gente si avventurava solo per spostarsi da un posto all'altro. Le leggende abbondano di destini tragici che hanno colpito i viaggiatori per mano di troll, orchetti, hobgoblin (e peggio!) che si diceva infestassero l'area in gran numero. In tempi più recenti le carovane hanno visto una nuova minaccia: gruppi di razziatori umanoidi che hanno attaccato principalmente i minatori sui Picchi delle Nuvole nel nord dell'Amn. Grazie sia ai predoni umani che animali, il viaggio è sempre stato pericoloso: da cui il nome Costa della Spada. Attraverso i secoli molti hanno sognato di trovare un regno in questa verdeggiante valle nascosta tra i fiordi. L'area è piena di rovine di sogni infranti, villaggi abbandonati, torri solitarie e sotterranei, così come si può trovare la città occasionale, il villaggio o la fortezza, come ad esempio Baldur's Gate, Beregost, la Torre di Durlag, Athkatla e Trademeet.

AMN

Nell'Amn, il più settentrionale degli Imperi delle Sabbie, la ricchezza è valorizzata più di ogni altra cosa. Il commercio mercantile alimenta la società Amniana e la gente ostentatamente mostra la propria ricchezza nel vestire, nelle case e nelle frequenti feste. Un ovvio guadagno costante è la chiave per mantenere e migliorare il proprio rango nel Regno dei Mercanti, come Amn viene normalmente chiamato. Qui tutti credono davvero che il denaro sia la radice del potere e il regno dell'Amn cerca di dominare i Reami tramite il suo commercio e l'influenza economica. Le autorità dell'Amn vedono i maghi e la pratica della magia con molto sospetto che si può facilmente tramutare in ostilità e il saggio stregone eserciterà la massima discrezione mentre viaggia attraverso queste terre. Recentemente Amn è stato portato sull'orlo di una guerra dai suoi vicini Settentrionali, la città di Baldur's Gate. Fortunatamente le macchinazioni di Sarevok, un figlio mortale del Dio dell'Omicidio, sono state scoperte e la guerra è stata evitata; tuttavia, le relazioni tra le due nazioni rimangono precarie.

Mantenersi in disparte è la cosa migliore per i maghi, qui; io stesso viaggio in incognito nelle terre dei Mercanti: non è un'impresa facile per uno famoso come me! - Volo

Pure io esiterei nell'infrangere la moratoria dell'Amn sull'uso non regolamentato della magia. - Elminster

ATHKATLA

La capitale Athkatla è la città più influente e importante dell'Amn e come tale è un nido di intrighi, trame, complotti e tradimenti, tra cui vince sempre e solo il miglior offerente. Il potere ad Athkatla è condiviso (anche se non volontariamente) tra gli ufficiali governativi e la locale gilda dei ladri. L'anonimo Consiglio dei Sei ha governato Amn per le ultime tre decadi attraverso macchinazioni politiche e forzature economiche. I Consiglieri sono conosciuti solamente con i loro titoli (Mesarca, Tessarca, Namarca, Iltarca, Pomarca e il Dahaunarca) e rivelare la vera identità di uno dei Consiglieri è punito con la lenta tortura e poi la morte. I Ladri Tenebrosi (a volte chiamati anche Ladri dell'Ombra) hanno inoltre molta influenza nella città, sebbene recentemente molti membri della gilda l'abbaino abbandonata per unirsi ad un'altra gilda rivale, ancora non bene identificata.

SULDANESSELAR

Costruita tra le chiome di alberi a centinaia di metri dal terreno della foresta, la città elfica di Suldanesselar è la casa della Regina immortale (così dicono alcuni) di nome Ellesime. Nella città si dice esista anche l'Albero della Vita, con molta probabilità la fonte della giovinezza eterna della Regina. Tuttavia è molto improbabile che chiunque non sia di discendenza elfica possa mai verificare queste leggende. Sorvegliata diligentemente e nascosta tra le chiome della Foresta di Swanway, la città elfica è virtualmente impenetrabile per qualsiasi nemico. Nonostante queste difese formidabili ci sono state voci recenti di una macchinazione drow per distruggere la città.

GRUPPI DI POTERE NELLA COSTA DELLA SPADA

LADRI TENEBROSI (DETTI ANCHE LADRI DELL'OMBRA)

I Ladri Tenebrosi sono una gilda piuttosto ampia comprendente ladri, assassini e spie che compiono particolari missioni decisamente pericolose, malvagie e lucrative. La loro attività, a differenza di quella della maggior parte delle gilde, non è limitata ad una singola città e quindi agiscono lungo tutta la Costa della Spada, da Luskan a Calimport. I Ladri Tenebrosi hanno la propria base ad Athkatla, nell'Amn (a sud di Baldur's Gate), dove hanno un enorme complesso per l'addestramento e il reclutamento degli assassini che poi annoverano tra le loro fila. Questo gruppo una volta era la gilda dei ladri di Waterdeep, finché non vennero cacciati dalla città dai Signori di Waterdeep. Questa organizzazione segreta pare avere raggiunto una specie di accordo con i signori mercanti dell'Amn, sebbene nessuno ne conosca i termini. Secondo questo patto, i signori mercanti lasciano in pace i Ladri Tenebrosi e questi fanno altrettanto con i signori mercanti. I Ladri Tenebrosi operano lungo tutta la Costa della Spada; il loro segno distintivo è una nera maschera di seta impalata su di uno stiletto (di solito usato negli omicidi, o lasciato sul luogo del delitto in caso che sia stata usata una garrotta o del veleno). Nessun nome, descrizione o anche numero dei Ladri Tenebrosi è conosciuto; si pensa tuttavia che gli operatori di molta esperienza debbano essere pochi.

ATHKATLA – I MOLI

STREGONI INCAPPUCCIATI

Gli Stregoni Incappucciati sono un misterioso gruppo di maghi di immenso potere che opera nell'Amn. I cittadini ordinari non possono neppure sperare di comprendere gli scopi politici e le alleanze di questa arcana organizzazione, sebbene il loro potere e la loro influenza li pongano senza dubbio al Pari dei Ladri Tenebrosi ed anche col Consiglio dei Sei. La funzione ufficiale degli Stregoni Incappucciati nella società Amniana è di regolare e controllare l'uso di tutta la magia nell'Impero Mercantile e la generale diffidenza della popolazione per la magia è riflessa nelle stringenti proibizioni sostenute da questo gruppo. I incantatori abbastanza stupidi da praticare la loro arte sulle terre Amniane riceveranno senza dubbio una visita dagli Stregoni. Se il mago è fortunato, la prima offesa produrrà solo un avvertimento; ma se è sfortunato... Gli Stregoni Incappucciati spesso imprigionano maghi vagabondi (e gli occasionali prigionieri politici) a Spellhold, un 'manicomio' magicamente sicuro dislocato su di un'isola vicino alla città di Brynnlaw.

Tali organizzazioni danno agli stregoni come me una brutta reputazione! - Volo

La tua cattiva reputazione è solo opera tua. - Elminster

ARPISTI

Gli Arpisti sono una società semi-segreta con base nelle Terre Centrali. Gli Arpisti hanno visto una certa quantità di incarnazioni attraverso gli anni, con alti e bassi nel livello di potere politico. Principalmente sono un gruppo alleato con una discreta quantità di chiese di allineamento buono e ricevono supporto da potenti entità neutrali, incluso il circolo dei druidi. Il loro scopo è di tenere lontani i pericoli della civilizzazione, incluso le scorrerie dei goblin, gli attacchi dei draghi e l'insidioso controllo di altri gruppi come gli Zhentarim, gli Stregoni Rossi, i Commer, o il Culto del Drago. Essi credono nel potere dell'individuo, nell'equilibrio tra il selvaggio e il civilizzato e nel bene dell'umanità e delle razze senzienti a lei alleate. Inoltre credono nell'importanza di preservare le storie del passato, così che uno possa apprendere da queste storie per il futuro. Gli Arpisti attraggono un'ampia varietà di personaggi, ma questa società risulta essere attraente maggiormente per elfi, ranger e bardi. Gli Arpisti si trovano nel Nord e nelle Terre Centrali, spesso in incognito. Sono per loro natura degli intriganti e spesso operano da soli e in piccoli gruppi per perseguire i loro scopi. Tranne quando combattono nemici storici, non gli importa se il loro nome viene associato alle loro azioni (le loro storie e canzoni sono un'altra faccenda). Gli Arpisti sono un'organizzazione atipica e come tale non hanno un quartier generale. Gli Arpisti sono una forza del bene nei Reami e i personaggi di allineamento buono possono trovare aiuto da alleati nascosti se la loro attività aiuta l'organizzazione. Il solo indizio per l'identità di questi alleati è l'arpa e la luna, simbolo del gruppo.

PERSONAGGI PRINCIPALI DELL'AMN
PERSONAGGI FAMOSI

RIBALD

Ribald (Caotico Neutrale, mezzelfo maschio combattente/mago 11°/12° livello) è uno degli avventurieri non più in attività di Athkatla, avendo preso parte a diversi gruppi nei suoi molti anni e avendo viaggiato attraverso almeno la metà di Faerun. L'esatta natura delle sue avventure è sconosciuta, ma Ribald parla dei suoi combattimenti con beholder o con armate orchette in maniera del tutto naturale come se si parlasse del tempo atmosferico. In occasione del suo ritiro nella città dove è molto conosciuto, Ribald ha aperto un negozio chiamato l'Emporio dell'Avventuriero all'interno della piazza del mercato conosciuta come la Passeggiata di Waukeen. All'interno del negozio di Ribald si possono trovare oggetti di quasi ogni sorta, dal banale all'esotico e l'uomo è spesso fonte di preziose informazioni.

DRIZZT DO'URDEN

Drizzt Do'Urden l'elfo scuro (Caotico Buono, drow maschio, ranger 15° livello). Un rinnegato drow ranger che è fuggito dal regime oppressivo della sua terra natia sotterranea, Drizzt Do'Urden è tra i drow più famosi nei Reami a causa delle sue azioni in superficie. Si può trovare spesso impegnato in atti coraggiosi, specialmente nel ricacciare indietro le tribù di goblin e di umani malvagi nel Nord. La sua fama e il suo odio per la sua ex-patria lo hanno reso il bersaglio di altri drow che sperano di ottenere il favore della loro dea malvagia Lolth uccidendo il rinnegato. Drizzt indossa una cotta di maglia in mithril +4, un regalo di Re Bruenor. Usa due scimitarre magiche contemporaneamente. Queste scimitarre sono Mortegelida, una scimitarra del gelo +3 e Twinkle, una scimitarra di difesa +5, che risplende quando i nemici sono vicini. Il suo bene più prezioso è però una statuina dal potere meraviglioso di una pantera d'onice. Il nome della pantera è Guenhwyvar. Non usa la pantera a meno che non sia gravemente ferito, poiché può usarla solo per un certo periodo di tempo ogni giorno.

ELLESIME

La Regina Ellesime (Legale Buona, elfa femmina, maga 16° livello) governa i territori elfici dalla città-albero di Suldanessalar nella grande Foresta del Tethyr. Non si sa molto della regina elfica, sebbene si dica che discenda dal dio elfico Rillifane. Che sia questa eredità che le doni l'immortalità o che sia una specie di connessione al fiabesco Albero della Vita, di sicuro nulla è certo, ed è fortemente improbabile che qualcuno tranne pochi elfi, avrà la possibilità di osservare la sua favolosa bellezza.

SAEMON HAVARIAN

Saemon Havarian (Neutrale, maschio umano, spadaccino/mago 12°/14° livello) è un famoso corsaro che percorre le rotte commerciali del Mare delle Spade e delle Isole dei Pirati. Racconti delle sue gesta variano dall'inqualificabile al nefasto, dal completamente indescrivibile all'avventuroso e al coraggioso. Il solo filo comune tra queste storie è che il passato di Saemon è largamente sconosciuto, che a lui interessa la propria pellaccia più di tutto il resto e che la sua ricchezza è diminuita drasticamente con il passare delle stagioni. Saemon accetta lavoro dove riesce a trovarlo (e le sue conoscenze come uomo di mare sono ricercate) ed ha un talento straordinario per riuscire ad essere coinvolto nelle trame più grandiose della regione.

NUOVI AMICI

Quanto segue è una lista di tutti i PNG che potrebbero unirsi al gruppo durante la partita. La maggioranza di questi coloriti personaggi possono essere trovati facilmente in o vicino ad Athkatla, o nelle missioni che accetterai. Tuttavia, alcuni tra i PNG sono più difficilmente localizzabili (Edwin, Mazzy e Haer'Dalis). Se hai costanza, o fortuna, e riuscirai a trovare questi personaggi verrai ricompensato con le loro abilità e capirai che ne valeva la pena. Nelle seguenti descrizioni troverai degli indizi sulla locazione di questi personaggi.

AERIE

Aerie (legale buona, elfa avariel femmina, maga/chierica) è un membro della razza elfica alata conosciuta anche come avariel. Aerie, tuttavia, fu catturata da giovane e venduta in schiavitù. La prigionia nella sua gabbia ha traumatizzato le sue ali al punto che hanno dovuto essere tagliate a forza. Da allora, Aerie ha fatto parte del circo che viaggia nell'Amn e nel Tethyr, recentemente approdato ad Athkatla. Sa ben poco del mondo esterno al circo, ma è una brava persona, di buon cuore, e ben preparata nell'arte della magia dal suo mentore, Quayle.

KORGAN

Korgan Bloodaxe (caotico malvagio, nano maschio, guerriero) è un avventuriero egocentrico con una indole violenta ed una lunga storia di pessime relazioni con i membri del suo gruppo, spesso risultanti in massacri. Ben pochi sono così abili in quello che fa, comunque, e con un'ascia in mano il nano si getta con gioia in qualsiasi mischia, indipendentemente dal possibile risultato. Si dice che Korgan possa essere trovato ad Athkatla in una locanda, mentre annega in un bicchiere gli effetti dell'ultima avventura andata a male.

VALYGAR

Valygar Corthala (neutrale buono, umano maschio, infiltrato) ha una reputazione dubbia in Athkatla, appartenendo alla nobile famiglia che è diventata famosa nel corso dei secoli per l'ampio talento nella magia dei suoi membri: una distinzione che, nell'Amn, porta scorno e sospetto. Sono stati gli avi di Valygar che alla fine hanno portato la famiglia in rovina e il ranger ha passato la sua vita cercando di dimenticare il passato della sua famiglia, amaramente dotato di un odio naturale per la magia. Recentemente si reputa che Valygar si sia guadagnato l'ira degli Stregoni Incappucciati, i tutori delle leggi antimagia del governo in Athkatla, e che sia fuggito dalla città per sfuggire alla cattura da parte loro.

ANOMEN

Anomen Delryn (legale neutrale, umano maschio, guerriero/chierico) è un membro di una nobile famiglia di Athkatla, sebbene si sia unito al Nobilissimo Ordine del Cuore Radioso senza il beneficio del permesso di suo padre né sotto tutore. Ha dovuto scalare i ranghi, servendo come scudiero e poi come sacerdote del dio degli Osservatori, Helm. Il desiderio più fervido di Anomen è dimostrarsi degno tramite l'avventura e di passare la sua Prova per diventare un pieno cavaliere dell'Ordine, però, purtroppo, i suoi atteggiamenti ipercritici e la sua arroganza puritana lo stanno portando su una brutta strada.

CERND

Cernd (neutrale, umano maschio, mutaforma) è un druido di alto rango proveniente da un bosco nel sud dell'Amn, nella terra del Tethyr. Maturo ed esperto, oltre che prudente sia nei fatti che nei pensieri, Cernd è stato spesso chiamato a svolgere missioni per il suo bosco. Ed è fuori discussione che sarebbe in grado di mettere a rischio la propria vita per il bene dell'equilibrio superiore. Ci sono molte voci che parlano di qualche tipo di problema nel bosco del druido dell'Amn, vicino alla città di Trademeet, e Cernd è stato inviato dal suo bosco per indagare sulla questione.

JAN

Jan Jansen (caotico neutrale, gnomo maschio, ladro/illusionista) è un membro del tristemente famoso clan di gnomi Jansen, che pare essere presente in qualche modo nelle città e nei villaggi di tutto Amn e dell'intera Costa della Spada (e forse anche oltre, se si deve credere alle storie). Gli Jansen sono famosi per la loro inventiva e per lo spirito avventuriero (e a volte per le morti indescrivibili) e Jan non fa eccezione. Un inventore per soldi, Jan cambia la sua occupazione a seconda del momento e stando a quanto asserisce lui ha accumulato e dissipato diverse ricchezze in qualità di avventuriero, venditore di rape e lacchè di incantatori. Al momento può essere trovato mentre vende merce di dubbia legalità in tutta Athkatla (sebbene preferisca il ricco Quartiere Governativo).

YOSHIMO

Yoshimo (neutrale, umano maschio, cacciatore di taglie) è un ladro autonomo che proviene da Kara-Tur, una terra molto lontana dal continente di Faerun. I suoi ideali di onore e cultura sono unici della sua terra e spesso ha incontrato barriere che gli rendevano difficile l'ambientamento nella vita dell'Ovest. Yoshimo è abbastanza avventuroso, comunque, e non ha permesso che problemi simili lo danneggiassero più di tanto. Vagando da luogo a luogo, si è guadagnato da vivere (oltre che una discreta reputazione come canaglia) lavorando per coloro che hanno i soldi per pagarlo. E' rimasto ad Athkatla per qualche tempo ed ha avuto l'opportunità di fare diversi contatti nel mondo nascosto dell'Amn.

NALIA

Nalia De'Arnise (caotica buona, umana femmina, ladra/maga) è un membro delle classi privilegiate. Suo padre è un Duca con terreni che governa dal maniero di famiglia nelle terre selvagge dell'Amn. Nalia si identifica molto più con le classi povere che con quella di sua appartenenza, tuttavia, e spesso ha cercato il modo di uscire dalla fortezza di nascosto per aiutare i meno abbienti. Un poco ingenua sulle cose del mondo, Nalia è una giovane donna intelligente che impara velocemente e un'abile maga. Le voci abbondano di recente su problemi nel maniero dei De'Arnise e Nalia si è recata in diverse taverne di Athkatla in cerca di mercenari da assoldare per la sua causa.

KELDORN

Keldorn Firecam (legale buono, umano maschio, inquisitore). Uno dei membri più potenti e rispettati dell'Ordine del Cuore Radioso, Keldorn deve ancora assumere una posizione all'interno dell'organo governativo dell'Ordine. Preferisce servire sul campo, dove sente di poter fare ancora del bene. Spesso è disponibile ad unirsi a gruppi di avventurieri i cui scopi siano puri e volti al bene. Di solito può essere trovato nel quartiere del tempio della città di Athkatla; questo dal momento che è lì che è situato il quartier generale del Nobilissimo Ordine del Cuore Radioso.

MAZZY

Mazzy Fentan (legale buona, halfling femmina, guerriera) è la leader di un gruppo di avventurieri che provengono dalla città Amniana di Trademeet, un gruppo che si è guadagnato una discreta reputazione negli ultimi anni. Mazzy stessa è la cosa più vicina ad un paladino a cui può aspirare un'halfling. E' una Spada Vera al servizio della dea degli Halfling, Arvoreen, e sono indubbi sia il suo valore che il suo onore. Mazzy e il suo gruppo sono stati avvistati per l'ultima volta in cerca di avventura sulle Colline di Umar e da allora non sono più stati visti.

HAER'DALIS

Haer'Dalis (caotico neutrale, tiefling maschio, lama) è una rarità su questo piano - ha il sangue di un demone tra i suoi antenati, che gli dona un aspetto inusuale e un'aura che rende nervosi i 'primevi' (abitanti del Primo Piano Materiale). Il bardo compensa questa situazione con il suo spirito e fascino, avendo attraversato i piani con un gruppo di trovatori che si sono stabiliti in una casa temporanea nel nuovo teatro sotto alla Locanda dei Cinque Boccali nel Quartiere del Ponte di Athkatla. Il teatro ha attirato molti consensi dalla sua apertura, sebbene il tiefling stesso sia rimasto curiosamente assente di recente.

Non avere fretta ad allontanare coloro che desiderano unirsi al tuo gruppo. Tutti noi possiamo avere bisogno di un pizzico di aiuto, di tanto in tanto. - Volo

AMICI DEL PASSATO

IMOEN

Imoen (neutrale buona, umana femmina, ladra/maga) era l'altra persona affidata a Gorion, avendo più o meno la stessa età del personaggio principale ed essendo stata allevata a Candlekeep. Dalla morte di Gorion, Imoen ha rivolto la sua agile mente alle arti magiche e raramente si trova lontano dalla compagnia del personaggio principale. Imoen è intelligente, gradevole e raramente si incupisce, nonostante tutte le cose siano destinate a cambiare, col tempo.

JAHEIRA

Jaheira (neutrale, mezzelfa femmina, guerriera/druida) e il suo marito elfico, Khalid, sono entrambe membri degli Arpisti oltre che vecchi amici del mentore del personaggio principale, Gorion. Hanno promesso al mago prima della sua morte che avrebbero vigilato sulla sicurezza dei due affidati - una promessa che hanno preso sul serio. Jaheira è una donna determinata con i piedi per terra, e non si allontanerà mai dall'oggetto della sua promessa, che le piaccia o meno.

MINSC

Minsc (caotico buono, umano maschio, ranger) è un guerriero incredibilmente forte della terra di Rashemen, nel lontano est di Faerun. E' arrivato nell'area di Baldur's Gate durante lo svolgimento della sua 'ordalia', servendo come protettore della sua strega, Dynaheir. Essendo un pericoloso berserker in battaglia, pare che il ranger abbia subito un duro colpo alla testa durante i suoi viaggi ed ha sviluppato un incredibile attaccamento con il suo criceto, Boo. Minsc crede che il suo criceto non sia altro che un Criceto Spaziale Gigante Miniaturizzato che gli parla e che rappresenta il suo mentore teoricamente-più-intelligente. Ad ogni modo, Minsc è un valente e leale compagno che raramente si allontana dal personaggio principale.

EDWIN

Edwin Odesseiron (caotico malvagio, umano maschio, evocatore) è un membro degli Stregoni Rossi di Thay, anche se ottenere ulteriori dettagli da questo stregone egocentrico è quanto meno difficile. La missione di Edwin nell'area, se ne ha una, è sconosciuta, sebbene lui abbia promesso, ad un certo punto, di servire il personaggio principale per un anno. Ciò nonostante, Edwin ha lasciato l'area di Baldur's Gate dopo la morte di Sarevok e si dice che abbia conquistato una certa posizione tra i Ladri Tenebrosi dell'Amn. E' possibile che si trovi nel Quartiere dei Moli di Athkatla.

VICONIA

Viconia deVir (neutrale malvagia, drow femmina, chierica) è una fuggitiva del Sottosuolo, la sua terra natia, essendo fuggita dalla città di Menzoberranzan per la superficie in quanto vittima della terribile politica drow. Viconia ha trovato conforto nell'adorazione della dea Shar, ma poco altro del suo esilio sulla superficie sembra essere stato piacevole, in quanto la maggior parte della gente la ucciderebbe a prima vista solamente per pregiudizio. Viconia ha continuato i suoi viaggi dopo avere incontrato il personaggio principale, a quanto sembra stabilendosi nell'area di Beregost, anche se alcune voci più recenti la danno in Athkatla.

I vecchi amici possono essere talvolta vecchi nemici, anche se è improbabile che portino rancore. - Volo

ALCUNI MOSTRI DELLA COSTA DELLA SPADA

TROLL

I troll sono orridi carnivori molto noti per essere difficili da uccidere. Tutti i troll rigenerano e la maggior parte può solo essere uccisa tramite l'uso di fuoco o acido. Quando un troll viene abbattuto, è importantissimo applicare immediatamente o fuoco o acido al suo corpo, altrimenti il troll si rialza e continua a combattere.

UMBER HULK

Gli Umber Hulk sono creature sotterranee incredibilmente forti che possono aprirsi dei cunicoli attraverso la solida roccia in cerca di prede. Sono fisicamente lenti, ma possono causare confusione al loro bersaglio tramite lo sguardo.

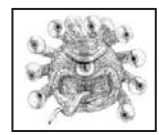
VAMPIRI

Il Vampiro è una creatura non morta molto potente, che si ciba dei vivi per perseguire i propri scopi maligni. Il vampirismo può colpire le persone di molte specie diverse, sebbene gli effetti siano spesso imprevedibili. Quando si combatte un vampiro, è meglio che i gruppi si avvalgano dell'incantesimo di Protezione dal Piano Negativo. Se una persona ha subito il risucchio di livelli, questi si possono recuperare tramite gli incantesimi di Ristorare e Ristorare Minore. Questi incantesimi si possono trovare in qualsiasi tempio.

MANNARI, MANNARI MAGGIORI

I Mannari sono dei lupi che si trasformano in creature umanoidi. La loro forma più potente è la forma ibrida, uomo-lupo. Mentre sono in quella forma possiedono immensa forza e rigenerano velocemente. Il Mannaro Maggiore è estremamente pericoloso. Questa creatura rigenera così velocemente che diventa quasi indistruttibile. L'unico modo per un gruppo di distruggere questa potente creatura è di concentrare tutta la potenza contro la creatura in un attacco combinato.

BEHOLDER



Un grosso globo levitante con un occhio centrale, una grande bocca e molti occhi più piccoli alla base di peduncoli che protrudono dalla massa centrale. In verità aliena, la razza dei Beholder ha molte variazioni, sebbene tutte quante vadano evitate.

Leggende dei temuti Occhi Tiranni parlano di abilità magiche letali che possono distruggere un gruppo intero contemporaneamente! - Volo

Per una volta, Volo non esagera. Il beholder è un avversario davvero tremendo. - Elminster

RAKSHASA

I Rakshasa sono una razza di spiriti malvagi che cacciano e tormentano l'umanità. Vivono per la battaglia e i loro talenti nell'illusione li rendono letali. Queste creature sono virtualmente immuni alla magia; solamente i più alti livelli di incantesimi possono penetrare le loro difese.

GOLEM

'Golem' è un ampio termine che copre molti costrutti magici. La maggior parte sono umanoidi, anche se la dimensione può essere non umana, e la maggior parte richiede mezzi magici per essere distrutti. Uno dei più pericolosi, il 'golem d'argilla', è immune a quasi tutti i tipi di armi. Solamente le armi magiche da impatto, come i martelli e le mazze, danneggiano questo costrutto.

OMBRE

Le Ombre sono creature non morte, molto malvagie, che succhiano la forza dalle loro vittime tramite il loro gelido tocco. Quelli che vengono colpiti possono aspettarsi di diventare Ombre a loro volta, se il contatto persiste.

MIND FLAYER

Chiamati anche Illithid, i divoratori di cervella sono creature incredibilmente aliene del Sottosuolo. Malvagi oltre ogni possibile redenzione, considerano i prigionieri come schiavi o come semplice cibo, sempre che li prendano in considerazione.

Ho sentito dire che questi mostri succhiano il cervello dalla testa delle persone! - Volo

Allora, Volo, dovresti essere al sicuro. - Elminster

Questi sono solo alcuni della centinaia di mostri che incontrerai, amico mio. Stai tranquillo che ti penserò mentre mi scolo la mia birra! - Volo

Il tuo coraggio è toccante, Volo, come sempre. - Elminster

IL TEMPO NEI REAMI

Il giorno è descritto dall'uso di un orologio di 24 ore, perché il giorno del mondo di Toril è lungo 24 ore. Per semplicità sono usate le convenzioni AM (tempo prima di mezzogiorno) e PM (tempo dopo mezzogiorno).

Il seguente calendario è abbastanza comune in tutte le regioni dei Reami (specialmente nella Costa della Spada). Un anno è composto da 360 giorni: 12 mesi di esattamente 30 giorni ciascuno. In ciascun mese vi sono tre decadi di dieci giorni, ma qui ci riferiamo ai giorni per come sono distribuiti nel mese (ovvero da 1 a 30, invece che riferirsi ai giorni specifici della decade).

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

IL RUOLO DEGLI ANNI

La grande varietà di calendari differenti e spesso in conflitto tra loro causa non pochi problemi agli storici e ai sapienti. La maggior parte utilizza il cosiddetto Corso degli Anni, un sistema in cui ogni anno ha il proprio nome personale. I nomi degli anni nel complesso sono conosciuti come il Corso degli Anni, in quanto furono estrapolati dalle predizioni scritte sotto questo titolo dal famoso Saggio Perduto, Augathra il Folle, con poche aggiunte operate dal grande veggente Alaundo. Il Corso è una lista estremamente lunga; alcuni degli anni più importanti includono l'Anno del Verme (1356 CV), l'Anno delle Ombre (1358 CV, l'anno del Periodo dei Disordini), l'Anno della Torre (1360 CV), e il 1369 CV (l'anno corrente). Il Periodo dei Disordini, in cui gli Dei dei Reami Perduti assunsero una forma mortale e percorsero i Reami, iniziò quando gli dei Bane e Myrkul rubarono le Tavole del Destino a Lord Ao, il dio supremo dei reami. In punizione per questo atto, Ao bandì tutti gli dei dai loro domini extraplanari (eccetto Helm che sorveglia i Piani Esterni). Gli Dei vennero forzati ad assumere le forme di Avatar mortali fino alla fine del Periodo dei Disordini, quando le tavole vennero restituite al legittimo proprietario. Durante la crisi, gli avatar di Mystra (dea della magia) e Myrkul (dio della morte) vennero uccisi, Bane (dio del male e della tirannia) venne distrutto in combattimento da Torm e l'umano Cyric uccise Bhaal (dio dell'assassinio e dell'omicidio) in una battaglia epica per appropriarsi del potere di Bane. Dopo che le cose vennero sistemate, Cyric (morte, male e follia) ascese alla divinità.

Gli dei possono diventare mortali, e i mortali possono diventare Dei. Questa è la vita nei Reami. - Elminster

UNITA' DI TEMPO A BALDUR'S GATE

Un round di gioco in Baldur's Gate dura sei secondi di tempo reale. Il round di AD&D dura sessanta secondi, perciò il tempo in Baldur's Gate è compresso di approssimativamente dieci volte in confronto alle regole standard di AD&D. Un turno dura dieci round, ovvero sessanta secondi. Questo termine viene applicato in alcune delle descrizioni degli incantesimi alle pagine 57-109. Un giorno di gioco (che rappresenta 24 ore nel gioco, dall'alba al tramonto e di nuovo all'alba) dura solo due ore di tempo reale, ancora una volta con una riduzione di tempo di dieci volte nel gioco. Ogni volta che un gruppo riposa passano otto ore (l'equivalente di circa 45 minuti di tempo di gioco se si lasciasse passare realmente quel tempo).

PARTE 2: LE REGOLE
INTRODUZIONE ALLE REGOLE DI AD&D

Beh amici, il mondo in cui state per avventurarvi è un mondo molto strano. Ci sono molte cose da apprendere, in particolar modo se non ci siete mai stati prima, e forse la cosa migliore è iniziare ad esplorare alcune di quelle pergamene che i sapienti hanno raccolto nel corso degli anni e che nel mio interesse (risparmio di tempo) ho catalogato e riassunto per il piacere della vostra lettura qui sotto. Tuttavia, la ricerca e la compilazione può essere davvero un duro lavoro, così duro che ho necessità di rinfrescarmi - sarò di ritorno tra breve dopo che avrò fatto visita all'Elmo e al Mantello per un goccio di Fuoco Bollente di Saerloon. Nel frattempo, leggete e divertitevi! - Volo

IL GIOCO DI ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS(R)

Advanced Dungeons & Dragons è un gioco di ruolo che permette ai giocatori di esplorare mondi fantasy e ricchi di avventure; uno dei mondi di AD&D è Reami Perduti, il mondo in cui ha luogo Baldur's Gate II. Il mondo in cui stai per entrare è un mondo complesso, ma si dice che in altri mondi, a volte, degli assistenti artificiali chiamati computer siano stati evocati per semplificare le cose. Definire un tale mondo anche in una serie intricata di volumi sarebbe difficile, ma per l'amore della brevità abbiamo riassunto tutto in poche pagine. Ciò non è assolutamente facile, ma evidenziamo alcune delle regole principali e come sono state interpretate dagli scribi del computer qui sotto. Non devi conoscere le regole di AD&D per giocare a Baldur's Gate II (il computer se ne occupa al tuo posto), ma può essere utile. Di conseguenza, qui vengono riassunte le regole di AD&D, e in alcuni punti viene spiegato come sono state riviste per funzionare a Baldur's Gate II.

COME BALDUR'S GATE UTILIZZA LE REGOLE DI AD&D

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

Il round ad iniziativa personale dura sei secondi, e ciò rappresenta una riduzione di circa dieci volte il tempo del round nelle regole di AD&D (che dura 60 secondi). Ciò è stato reso coerente al fattore-movimento (abbiamo bilanciato il fattore-movimento in modo che un personaggio che si muove di 18 m per round, che è approssimativamente il movimento medio di un umanoide in AD&D, possa attraversare lo schermo in un round circa) e alla riduzione in termini di tempo globale di gioco. La cosa più importante è che puoi mettere in pausa (o toglierla) in qualunque momento. E' sufficiente premere la barra spaziatrice o cliccare col tasto sinistro sull'orologio. Quando sei in pausa puoi assegnare qualunque azione a qualunque personaggio, e quindi riprendere il gioco togliendo la pausa. Questa pausa permette agli appassionati del gioco a turni di giocare effettivamente in questo modo. Una importante eccezione: non permettiamo che si possa mettere in pausa quando guardi nel tuo inventario (per simulare gli effetti del cambio di armatura al volo) per cui sii certo di avere tutto quello che ti serve al posto giusto prima di un combattimento! Nota: E' possibile impostare il gioco in modo che vada automaticamente in pausa quando accadono certi eventi, in modo che non te li perdi.

AZIONI DEI PERSONAGGI

Puoi eseguire una serie di azioni basilari nei Reami. Puoi vagabondare per il territorio, parlare con i cittadini, e, se vuoi, fare qualche combattimento. Le azioni basilari che puoi eseguire sono descritte di seguito, insieme agli effetti che possono modificare le azioni.

MOVIMENTO

C'è un fattore-movimento costante per i personaggi giocanti di Baldur's Gate: approssimativamente sono 18 metri in termini di gioco AD&D. I tuoi personaggi possono muoversi più velocemente se lanci un incantesimo di Velocità su di loro. Puoi selezionare i personaggi in gruppo e muoverli facilmente secondo varie formazioni (questo viene spiegato nel manuale nelle descrizioni dell'interfaccia. Vedi pagina 14 nella Guida Al Gioco).

DIALOGO

Attaccare qualsiasi cosa incontri può portare a dei problemi. Primo, non sarai in grado di finire le tue missioni: non ci sarà più nessuno con cui parlare che ti dirà quello che devi fare. Secondo, ad un certo punto la tua reputazione sarà così bassa che verrai attaccato a vista da ogni guardia nel gioco. Non riuscirai a sopravvivere a queste condizioni. A volte la cosa migliore da fare è parlare, che sia in conversazioni casuali, in minacce pesanti, in contrattazioni serrate o in scambi di pettegolezzi. Non tutto ciò che incontri, umano o no, è lì per uccidere il tuo personaggio. L'aiuto spesso assume le forme più sorprendenti. Perciò fermarsi a parlare con le persone (o le creature...) spesso paga.

Dialogare con gli stranieri impegna gran parte della mia ricerca, anche se occasionalmente le mie conversazioni portano al peggio. - Volo

COMBATTERE

Ci sono momenti in cui non si vuole parlare o scappare da una creatura (scappare sempre non è proprio molto eroico). Prima o poi, il tuo o i tuoi personaggi dovranno combattere. Il vero trucco sta nel sapere quando combattere e quando parlare o scappare.

EFFETTI DELL'AFFATICAMENTO

I personaggi devono riposare ogni tanto, sia per memorizzare gli incantesimi che per recuperare le forze. Se i personaggi iniziano a lamentarsi per la stanchezza, è meglio trovare il posto più vicino dove riposare. Vai nelle pagine degli incantesimi di tutti i sacerdoti e stregoni e controlla che gli incantesimi memorizzati siano appropriati alle avventure del giorno seguente, poi clicca sul pulsante 'Riposa'. Riposerai per otto ore, a meno che il sonno non sia interrotto, e ti risveglierai in forze. Se il gruppo era ferito, i membri del gruppo riguadagneranno qualche punto ferita ogni volta che riposeranno. Nota: se hai l'opzione 'riposa fino alla guarigione' attivata, riposerai più a lungo e riguadagnerai tutti i punti ferita.

Un personaggio può continuare ad operare al massimo dell'efficienza per 24 ore in tempo di gioco (2 ore di tempo reale). Dopo questo tempo, i personaggi inizieranno a lamentarsi della fatica e per ogni 4 ore oltre questo limite delle 24 ore, il giocatore riceverà una penalità di -1 alla fortuna (-1 a tutti i tiri). Non appena il personaggio riposa tutte le penalità verranno rimosse.

Nota: i personaggi che riposano nelle camere affittate mentre sono in visita presso una locanda recupereranno di più o di meno in base alla qualità della stanza. Inoltre, personaggi con costituzione alta dovranno riposare meno spesso di personaggi con costituzione bassa.

EFFETTI DELL'INGOMBRO

Ogni personaggio ha un certo numero di slot da riempire, assieme ad un certo numero di slot nella rappresentazione della sagoma del personaggio. Un oggetto può essere messo in ciascuno slot. In aggiunta, la quantità di peso che un personaggio può trasportare è basata sulla Forza di quel particolare personaggio. Le capacità di trasporto dei tuoi personaggi sono elencate alla fine di questo manuale.

EFFETTI DELL'INTOSSICAZIONE

Tutte le migliori locande servono un gran numero di bevande alcoliche e intossicanti e il bere in eccesso può, naturalmente, diminuire le abilità dei tuoi personaggi in combattimento. Un numero di bevande sufficiente può aumentare il morale, ma la perdita di vantaggi in combattimento raramente rende questo scambio positivo. Il numero di bevande che puoi sostenere prima di subire delle penalità è strettamente legato alla tua costituzione, anche se il recupero dall'intossicazione è invece uniforme. Un personaggio con Costituzione 3 si troverà decisamente intontito dopo solo un bicchierino, anche se, indipendentemente dalla quantità bevuta, una buona notte di sonno annullerà tutti gli effetti.

EFFETTI DEL VELENO

Il veleno è un pericolo molto frequente affrontato dagli avventurieri. Morsi, punture, pozioni mortali, vini drogati e cibo guasto attendono i personaggi nelle mani di stregoni malvagi, assassini senza scrupoli, mostri orribili e locandieri incompetenti. Fortunatamente ci sono molti modi per curare un personaggio dagli effetti di un veleno. Esistono diversi incantesimi che rallentano gli effetti, permettendo al personaggio di ricevere ulteriori cure, oppure che annullano direttamente il veleno. Da notare che gli incantesimi di Cura non annullano il progredire del veleno; tuttavia ne curano il danno ricevuto.

EFFETTI DELLA REPUTAZIONE E DEL CAMBIO DI ALLINEAMENTO

Il gruppo ha una reputazione, che influenza il modo in cui i PNG si associano al gruppo. Il giocatore inizia con una reputazione basata sull'allineamento del personaggio leader. La tabella della reputazione consiste in 20 livelli. Ogni livello cambia il modo in cui il PNG interagisce con il gruppo. Vedere la tabella a pagina 133 per le azioni che cambiano la reputazione, sia positivamente che negativamente, basandosi sull'attuale reputazione del gruppo. Sii prudente: i gruppi di indole malvagia diventano spesso i bersagli preferiti di guardie e cacciatori di taglie.

Occasionalmente, uno sviluppa una pessima reputazione non per cause dipendenti dalla propria volontà. - Volo

Non commento. - Elminster

ALLINEAMENTO

L'allineamento ha un effetto minore sul gioco rispetto alla reputazione. L'allineamento iniziale di un personaggio determina la sua reputazione iniziale. L'allineamento identifica ciò che è il tuo personaggio e ciò che rappresenta, e la reputazione è l'applicazione pratica di questi valori. Se la tua reputazione non si sposa con il tuo allineamento, il tuo personaggio ne potrebbe pagare le conseguenze. I personaggi che si uniscono al tuo gruppo possono essere d'accordo o meno con la corrente reputazione del gruppo in base al loro allineamento, o possono anche decidere che non sono contenti della reputazione di gruppo durante il gioco. Un giocatore che inizia con un paladino o un ranger deve controllare attentamente la propria reputazione. Se in un qualsiasi momento la reputazione del gruppo scende sotto 6, il personaggio perderà il proprio status di paladino; o, nel caso del ranger, la perdita delle abilità avverrà ad una reputazione di 4. In ogni caso, se la reputazione del gruppo scende al di sotto di un livello accettabile, quel personaggio diventerà un guerriero. Un paladino o un ranger che perdono il proprio status non possono riacquistarlo.

MODIFICHE AGLI INCONTRI

Quando il gruppo incontra un PNG, un tiro di reazione viene effettuato. Sarà fatto un tiro simulato di due dadi da 10. I modificatori verranno applicati in base al Carisma del leader del gruppo e alla reputazione del gruppo. Lo specifico PNG potrebbe inoltre avere un modificatore all'incontro. I modificatori all'incontro vanno ad influenzare il modo in cui vieni percepito dalle persone con cui parli. Influenzeranno la loro disponibilità a darti delle informazioni e miglioreranno i prezzi nei negozi, se vai a comperare quando puoi disporre di un buon modificatore all'incontro. Nota per gli ignari: alcuni incantesimi migliorano il Carisma del gruppo - per esempio, gli incantesimi di Charme. Quando gli effetti di questi incantesimi svaniscono, il tuo Carisma verrà abbassato di molto agli occhi di coloro che sono stati recentemente charmati!

EFFETTI DELLA REPUTAZIONE SUI MEMBRI DEL GRUPPO

Ogni membro del gruppo ha cinque diversi stadi determinati dal loro allineamento. Questi stadi sono: contento, neutrale, scontento, arrabbiato e fuga. Ognuno di questi stadi corrisponde alle quattro espressioni verbali a disposizione del personaggio (vale a dire, un personaggio non si lamenterà se è contento, ma se il personaggio è scontento, delle lamentele verranno esposte).

COMBATTIMENTO

Baldur's Gate segue strettamente il sistema di regole di combattimento di AD&D. La differenza principale è posta negli adattamenti dal tempo reale alla iniziativa personale a round. Il computer si occupa della maggior parte delle regole sottostanti, per permetterti di immergerti nella storia e nel mondo di gioco.

MOLTO PIU' DI 'PICCHIA E SPACCA'

Per quanto i combattimenti siano importanti nel gioco, esso non è fatto solo di questi; è solo un modo dei personaggi di trattare certe situazioni. Se i personaggi non potessero fare altro che combattere, il gioco diverrebbe in fretta noioso ed ogni incontro sarebbe uguale. Siccome c'è molto di più nel gioco che combattere, in questa sezione esamineremo molto di più del combattimento 'picchia e spacca'. In aggiunta a spiegare i meccanismi basilari del colpire e del mancare, questa sezione contiene regole per scacciare non morti, sistemi speciali per attaccare e difendere, veleni, gesta eroiche e altro ancora. Ricordati che seguiamo un sistema modificato basato sull'iniziativa di round, come descritto in seguito. Ognuno (personaggi, PNG, mostri) segue i propri round di iniziativa personale. Quando vuoi puoi mettere in pausa la partita (clicca sull'orologio o premi la barra spazio) e assegnare comandi e poi rincominciare la partita togliendo la pausa nello stesso modo.

Qualche istante di attenta pianificazione e preparazione possono spesso significare la differenza tra la sconfitta e la vittoria. - Elminster

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

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

Il fattore-velocità varia da 1 a 10 (che stanno per 1/10 di round e per 10/10 di round per i personaggi che possono attaccare una volta per round con una certa arma).

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

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

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

THAC0 è l'acronimo di "To Hit Armor Class 0", ovvero "per colpire una Classe Armatura 0". È il numero che un personaggio, un PNG o un mostro devono ottenere (o superare) per attaccare un bersaglio con Classe Armatura 0 in base al tiro di dado. Il THAC0 varia a seconda della classe e del livello del personaggio. Il THAC0 può essere usato per calcolare il numero necessario a colpire qualsiasi Classe Armatura.

Al centro del sistema di combattimento c'è il Tiro per Colpire, il tiro di dado, cioè, che determina se un attacco fisico ha successo. Il valore di cui un giocatore ha bisogno per portare un attacco viene determinato dal computer prendendo il THAC0 di un personaggio e modificandolo a seconda della Classe Armatura del bersaglio. I tiri per colpire vengono utilizzati per attacchi con spade, archi, pietre e altre armi, così come per pugni e colpi e altri attacchi in corpo a corpo a mani nude. In Baldur's Gate II il tiro per colpire viene eseguito dietro le quinte: se al tuo personaggio riesce l'attacco, colpisce il bersaglio, altrimenti lo manca.

IL TIRO PER COLPIRE

Quando viene portato un attacco, la Classe Armatura dell'avversario che viene attaccato viene sottratta dal THAC0 dell'attaccante. Il numero che risulta rappresenta ciò che l'attaccante deve "tirare col dado" per colpire l'avversario. Questo "tiro di dado" si effettua con un d20, cioè un dado a venti facce, che fornisce un numero tra 1 e 20. Se l'attaccante tira il numero necessario o un numero superiore ad esso, l'attacco è stato portato con successo e sono stati inflitti dei danni. Se l'attacco fallisce significa che chi attaccava ha mancato completamente il bersaglio o non è stato in grado di penetrare l'armatura dell'avversario. Ad esempio, un guerriero di 3° livello ha un THAC0 pari a 18. Sta attaccando un hobgoblin con CA 5. La CA dell'hobgoblin viene sottratta dal THACO, dando come risultato il valore con cui può colpire, cioè 13. Se il guerriero ottiene un 13 o un numero maggiore col tiro di dado, colpisce l'hobgoblin e lo ferisce.

COLPI E FALLIMENTI CRITICI

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

ALTRE PARTICOLARITÀ SUL COMBATTIMENTO

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

Modificatori per la Forza: La Forza di un personaggio può modificare il tiro per colpire, variando sia la probabilità di colpire che il danno provocato. Questo modificatore si applica sempre agli attacchi in combattimento ravvicinato e con le armi da tiro lanciate a mano (un coltello o un'ascia).

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

MODIFICATORI DI DESTREZZA PER LE ARMI DA LANCIO

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

ARMI DA LANCIO IN COMBATTIMENTO

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

Accumula frecce, dardi e proiettili da fionda. Non c'è vergogna nel condurre un combattimento da una distanza sicura ed è utile per interrompere il lancio d'incantesimi degli stregoni nemici. - Volo

LANCIARE INCANTESIMI

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

PERDITA DI UN INCANTESIMO

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

TIRI-SALVEZZA

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

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

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

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

Tiro-salvezza contro Soffio: Viene utilizzato dai personaggi che si trovano faccia a faccia con il soffio di una creatura, in particolare di un drago. (Magari il personaggio riesce a spostarsi in tempo o si nasconde dietro a qualcosa.)

Tiro-salvezza contro Incantesimi: Viene utilizzato ogni volta che un personaggio cerca di resistere agli effetti di un attacco magico, sia da parte di uno stregone, di un sacerdote, o da parte di un oggetto magico, a condizione che non venga richiesto nessun altro tiro-salvezza specifico. Questo tiro-salvezza può anche essere usato per resistere agli attacchi che non rientrano in nessun'altra classificazione.

MODIFICHE AI TIRI-SALVEZZA

I Tiri-salvezza vengono modificati da alcuni oggetti magici, da certe regole e da situazioni speciali. Questi modificatori possono aumentare o diminuire la possibilità di successo del tiro-salvezza. Gli oggetti magici come i mantelli e gli anelli di protezione forniscono dei bonus ai tiri-salvezza dei personaggi. Le armature magiche forniscono un bonus solo quando il tiro-salvezza viene fatto contro un attacco fisico, sia normale che magico.

Alcuni incantesimi e oggetti magici hanno degli effetti, sia positivi che negativi, sui tiri-salvezza dei personaggi. Alcuni incantesimi obbligano la vittima a salvarsi con una data penalità, il che rende abbastanza pericoloso anche l'incantesimo più innocuo. (Le informazioni relative si trovano nelle descrizioni degli incantesimi, più avanti.)

MORALE

Ogni creatura ha un livello base di Morale che determina se combatte o se scappa in un combattimento. Il solo personaggio che non è influenzato dal morale è il primo personaggio che crei - gli altri personaggi che si uniscono al gruppo hanno delle reazioni al morale ben specifiche. Ciascuna creatura reagisce in maniera diversa quando si perde d'animo, e spesso ha un livello di resistenza differente, o sceglie differenti tipi di attacchi a seconda di qual è il livello di morale in quello specifico momento (il morale in combattimento ravvicinato è alto, mentre negli attacchi a distanza è più basso, ad esempio). Ciascuna creatura ha un tempo di recupero che indica il periodo necessario perché il suo morale ritorni alla normalità. Se qualcuno fallisce il controllo del morale, inizia lentamente a ritirarsi dal combattimento. Se qualcuno nel tuo gruppo fallisce il tiro di Morale, il loro cerchio di selezione diventa giallo (da verde). Il morale viene influenzato positivamente da vari fattori, come avere un leader con molto Carisma (il personaggio con il ritratto più in alto sulla destra dello schermo), dall'ambiente in cui si trova la creatura (es. coboldi e drow amano essere sottoterra molto più degli spazi aperti), da alcuni incantesimi (es. Scaccia Paura), e dal tipo di creature che sono visibili (nemici deboli alzano il morale). Il morale è negativamente influenzato da vari fattori come essere attaccati da una magia molto potente, vedere qualche compagno che viene ucciso o che sviene, perdere molti punti-ferita o trovarsi davanti un nemico molto forte.

EFFETTI DEL COMBATTIMENTO E GUARIGIONE

Un personaggio può subire danni, ferite e anche la morte quando viene colpito da un avversario. Un danno può provenire anche dal veleno, dal fuoco, dall'acido e da una caduta, e, nel mondo reale, può essere provocato da qualunque cosa, anche non particolarmente pericolosa. Il danno della maggior parte degli attacchi viene misurato in punti-ferita (pf). Ciascun personaggio ha un totale di punti-ferita attuale e uno massimo; ogni volta che viene colpito, subisce dei danni che vanno sottratti al totale dei punti-ferita attuali. Quando arrivano a zero, il personaggio muore. Se uno dei vostri personaggi subisce un danno massiccio, sarà morto per sempre, oltre la speranza di resurrezione.

GUARIGIONE E PUNTI-FERITA

Una volta che un personaggio è ferito, il giocatore dovrebbe volerlo guarire. I punti-ferita perduti si possono recuperare con la guarigione, in maniera naturale o con l'aiuto della magia. La guarigione naturale è lenta, ma è disponibile a tutti i personaggi, indipendentemente dalla classe. La guarigione magica potrebbe essere più o meno disponibile, a seconda della presenza (o assenza) del incantatore o di oggetti magici. L'unico limite ai danni che un personaggio può recuperare con la guarigione è dato dal massimo dei punti-ferita che il personaggio stesso possiede.

(Nota: alcuni incantesimi di Necromanzia possono aumentare i punti-ferita massimi, ma solo per un periodo di tempo limitato).

GUARIGIONE NATURALE

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

GUARIGIONE MAGICA

Alcuni incantesimi, pozioni e oggetti magici permettono di accelerare il processo di guarigione, chiudendo istantaneamente le ferite e riportando in forze i membri del gruppo in pochi secondi. I dettagli di tali guarigioni magiche sono spiegati nelle descrizioni degli incantesimi più avanti. La guarigione magica è particolarmente utile nel pieno di un combattimento o in preparazione di un incontro pericoloso. Ricordati, tuttavia, che gli avversari del personaggio sono sicuramente in grado di accedere alla guarigione magica quanto il personaggio stesso - un sacerdote malvagio sicuramente avrà incantesimi di guarigione per curare i suoi seguaci e le sue guardie. La guarigione prosegue fino al massimo del totale dei punti-ferita di un personaggio e mai oltre.

Nota: se selezioni 'riposa fino alla guarigione' nella pagina delle opzioni, il tuo personaggio riposerà fino a che non sarà completamente guarito, lanciando gli incantesimi di guarigione nel frattempo.

RIANIMARE I MORTI

Gli incantesimi curativi non hanno alcun effetto sui personaggi morti. Essi possono essere riportati alla vita solo attraverso un incantesimo di Rianimare Morti o di Resurrezione (o un oggetto che produca uno di questi due effetti).

Ogni volta che un personaggio torna in vita, deve effettuare un tiro di shock corporeo basato sulla sua attuale Costituzione. Se il tiro ha successo (cioè il tiro è uguale o inferiore alla sua percentuale di shock corporeo) il personaggio viene riportato in vita nella condizione specificata dall'incantesimo o dall'oggetto.

PARALISI

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

VELENO

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

ESPERIENZA E PROGRESSIONE DI LIVELLO

Ogni volta che i personaggi vanno in avventura imparano qualcosa. Possono imparare qualcosa in più sui loro limiti fisici, o incontrare una creatura che non hanno mai visto prima, oppure possono provare un incantesimo che non hanno mai tentato, o ancora possono scoprire una nuova stranezza della natura. Un personaggio inoltre migliora aumentando il suo potere - con l'ottenimento di nuovi livelli, si possono ottenere più punti-ferita, più incantesimi o una migliore possibilità di colpire con un attacco. Questi miglioramenti si misurano con l'ottenimento di punti-esperienza (PE). I punti-esperienza rappresentano una serie di fattori: una maggior fiducia in se stessi, l'esercizio fisico e l'allenamento in situazioni reali. Quando un personaggio ottiene abbastanza punti-esperienza da passare al livello successivo, significa che è diventato più forte e più potente. Quali aree migliorino e quanto velocemente questo miglioramento si manifesti, dipende unicamente dalla classe del personaggio.

PREMI-ESPERIENZA AL GRUPPO

I punti-esperienza si guadagnano attraverso le attività dei personaggi, che generalmente riguardano gli obiettivi delle loro avventure. Tutti i personaggi di un'avventura ricevono punti-esperienza per aver vinto sui nemici o per aver superato gli ostacoli, e il totale viene diviso equamente tra i personaggi del gruppo. Gli stregoni acquistano esperienza quando imparano nuovi incantesimi e i ladri ottengono esperienza quando usano con successo le loro abilità da ladro.

PUNTI-ESPERIENZA PER I PERSONAGGI MULTICLASSE E BICLASSE

I personaggi multiclasse (non umani) appartengono a più di una classe. Avanzano di livello in due o tre classi contemporaneamente per il resto della loro vita e possono utilizzare le capacità di ciascuna delle classi in qualunque momento. Per questo motivo, i punti-esperienza vengono divisi tra tutte le loro classi, e i personaggi avanzano di livello seguendo le tabelle dei punti-esperienza di ciascuna classe. I personaggi biclasse scelgono di cambiare carriera ad un certo punto della loro vita, dopodiché smettono di aumentare di livello nella loro classe originaria e iniziano ad avanzare di livello in quella nuova. Non si può, tuttavia, usare alcuna abilità della vecchia classe finché non si è raggiunto un livello in più nella nuova classe rispetto a quello della vecchia classe. Da questo punto in poi, si può scegliere liberamente tra le abilità di ciascuna classe. Le abilità a disposizione dei personaggi multiclasse e biclasse sono evidenziate dai pulsanti in basso nella schermata di interfaccia principale, quando si selezionano i personaggi.

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

PUNTI-ESPERIENZA MASSIMI

In Baldur's Gate II c'è un massimale di punti-esperienza di 2.950.000= PE. Questo significa che i personaggi non possono mai arrivare ad un massimo superiore a 2.950.000 PE durante lo svolgimento della partita. Qui di seguito c'è un elenco di livelli che possono essere raggiunti dalle specifiche classi a 2.950.000 PE:

Guerriero: 19°
Paladino: 17°
Ranger: 17°
Stregone: 17°
Chierico: 21°
Druido: 14°
Ladro: 23°
Bardo: 23°
Incantatore: 17°
Monaco: 21°
Barbaro: 19°

Puoi diventare davvero potente! - Volo

Eppure c'è sempre qualcuno che ha più potere di quanto ne abbia tu. - Elminster

ATTRIBUTI

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

RAZZA

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

Umani: Sono la razza predominante in Faerun, e governano gli imperi e i regni più importanti dei Reami Perduti. Sono la razza più sociale e tollerante, fatta eccezione forse per gli halfling. La sola abilità speciale che gli umani possiedono è che possono scegliere qualunque classe desiderino ed attenere qualsiasi livello.

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

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

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

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

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

Mezzorchi: I mezzorchi nascono dall'unione di un orchetto e di un umano. Sono alti come gli umani, ma un poco più massicci a causa della loro costituzione fisica. Il pigmento verdastro nella pelle, la fronte ampia, la mascella pronunciata, i denti sporgenti e la fitta peluria sul corpo rendono chiara a chiunque la loro discendenza. Nelle terre dell'Amn, i mezzorchi sono tollerati, a differenza del Nord, poiché le popolazioni dell'Amn non hanno alle spalle centinaia di secoli di guerre con gli orchetti. I mezzorchi sono noti per la loro grande forza. Ricevono un bonus alla Forza e alla Costituzione, ma una penalità all'Intelligenza e al Carisma.

I mezzorchi sono degli eccellenti guerrieri - anche se non forniscono una grande conversazione. - Volo

CARATTERISTICHE

Le caratteristiche sono i sei tratti naturali che forniscono la definizione basilare di un personaggio. Nella Tabella 1 a pag. 117-118 si trovano i bonus e le penalità delle caratteristiche.

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

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

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

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

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

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

CLASSE

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

COMBATTENTI

GUERRIERO

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

Abilità Speciali: Specializzazione Avanzata nell'Arma.

Restrizioni: Nessuna.

BERSERKER (MODELLO DI GUERRIERO)
Questo guerriero è in contatto con il suo lato animalesco, e in combattimento raggiunge una condizione estatica che gli permette di combattere più a lungo, con più energia e più selvaggiamente di quanto sia permesso a un umano. I berserker tendono a essere di origine barbarica, ma non sempre. A volte è una scelta consapevole compiuta dal guerriero durante l'addestramento.

Abilità Speciali: Furia Berserker.

Restrizioni: non può specializzarsi nelle armi a distanza.

AMMAZZASTREGONI (MODELLO DI GUERRIERO)
Questo guerriero è stato addestrato dalla sua setta appositamente per eccellere nella ricerca e nell'attacco di incantatori di ogni genere.

Abilità Speciali: resistenza alla magia, causare il fallimento degli incantesimi.

Restrizioni: non può usare nessun oggetto magico eccetto armatura e armi.

KENSAI (MODELLO DI GUERRIERO)
Questa classe è nota anche come il 'Santo della Spada', e consiste di un guerriero appositamente addestrato per essere una cosa sola con la sua spada. Questi guerrieri sono mortali e veloci e addestrati a combattere senza intralcio.

Abilità Speciali: alti bonus di combattimento, maestro nel combattimento uno contro uno.

Restrizioni: non può indossare armatura, guanti o bracciali. Non può usare armi da lancio.

RANGER

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

Abilità Speciali: Specializzazione nell'Arma, Nemico Razziale, Segretezza, e Charmare persone o mammiferi.

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

ARCIERE (MODELLO DI RANGER)
L'arciere è l'incarnazione dell'abilità con l'arco. È il tiratore scelto per eccellenza, in grado di compiere qualsiasi tiro, non importa quanto difficile. Per diventare così abile con l'arco, l'arciere ha dovuto sacrificare un poco della sua competenza con armi e armature da mischia.

Abilità Speciali: bonus all'uso di armi da lancio. Tiri mirati.

Restrizioni: non può indossare armature di metallo. Può avere al massimo competenza base nelle armi da mischia.

INFILTRATO (MODELLO DI RANGER)
Gli infiltrati agiscono come raccoglitori di informazioni sotto copertura, a loro agio sia in ambienti selvaggi che urbani. Sono spie, informatori e abili negli interrogatori, e la loro padronanza della segretezza fa di loro avversari mortali.

Abilità Speciali: può effettuare il colpo alle spalle come un ladro. Ha accesso ad un numero limitato di incantesimi da stregone.

Restrizioni: non può indossare armature migliori del cuoio borchiato.

BEASTMASTER (MODELLO DI RANGER)
Questo ranger è un nomade, e non si trova a suo agio in terre civilizzate. Mantiene una naturale affinità con gli animali: essi sono i suoi amici e compagni d'armi, e il Beastmaster ha una limitata forma di comunicazione telepatica con essi.

Abilità Speciali: può convocare animali di origine naturale perché lo aiutino.

Restrizioni: non può usare armi metalliche.

PALADINO

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

Abilità Speciali: Specializzazione nell'Arma, Imposizione delle Mani, Scacciare non morti, bonus di +2 a tutti i tiri-salvezza, Protezione dal Male e Individuazione del Male.

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

CAVALIERE (MODELLO DI PALADINO)
Questa classe rappresenta l'immagine più comune del cavaliere: il guerriero gentiluomo che incarna l'onore, il coraggio e la lealtà. È specializzato nella lotta contro mostri malvagi 'classici' quali demoni e draghi.

Abilità Speciali: bonus per colpire demoni e draghi, immune a paura e veleno, 20% di Resistenza al fuoco/acido.

Restrizioni: non può usare armi da lancio.

INQUISITORE (MODELLO DI PALADINO)
L'Inquisitore ha dedicato la sua vita a trovare ed eliminare i praticanti della magia nera e a sconfiggere le forze dell'oscurità, e a questo scopo il suo dio lo ha dotato di caratteristiche speciali.

Abilità Speciali: immune al blocco e allo charme. Può lanciare Dissolvi Magie e Visione del Vero.

Restrizioni: non può usare l'Imposizione delle Mani.

CACCIATORE DI NON MORTI (MODELLO DI PALADINO)
Questo santo vendicatore ha affinato le sue caratteristiche verso la distruzione dei non morti e altre creature innaturali, ed è immune a molte delle loro caratteristiche più devastanti.

Abilità Speciali: immune al blocco e al risucchio di energia. Bonus al colpire e al danno contro i non morti.

Restrizioni: non può usare l'Imposizione delle Mani.

BARBARO

Un barbaro è un guerriero eccellente. Anche sé non è abile o disciplinato come un guerriero normale, il barbaro può entrare volontariamente in uno stato di furia assassina, diventando un avversario molto più forte e resistente.

Abilità Speciali: movimento veloce, furia berserker, alti punti-ferita.

Restrizioni: non può indossare corazza di piastre completa. Non può specializzarsi oltre alla normale specializzazione.

Molti nomi diversi, una funzione basilare. Io preferisco evitare la violenza. - Volo

Forse perché tutti quelli che incontri sembrano dirigere la loro violenza verso di te. - Elminster

SACERDOTI

CHIERICO

Il chierico è un generico sacerdote (di qualunque divinità) che si cura delle necessità spirituali della comunità. È sia un protettore che un guaritore. Tuttavia, non è dedito solo alla difesa: quando il male è alle porte, il chierico è ben preparato a scovarlo e distruggerlo ovunque si trovi.
Abilità Speciali: Scacciare non morti, Lanciare incantesimi.
Restrizioni: Non può utilizzare armi da punta o con lame.

SACERDOTE DI TALOS (MODELLO DI SACERDOTE)
Talos è il malvagio dio della tempesta, della distruzione e della ribellione. I Chierici del Signore della Tempesta avvertono che Talos deve essere placato, o farà piovere la distruzione sulla terra.
Abilità Speciali: lancia Fulmine Magico, Scudo di Tempesta.
Restrizioni: nessuna.

SACERDOTE DI HELM (MODELLO DI SACERDOTE)
I seguaci del dio neutrale degli Osservatori e dei Protettori sono guerrieri a tutti gli effetti e spesso appaiono come difensori degli innocenti.
Abilità Speciali: lancia Visione del Vero e Spada Inquisitrice.
Restrizioni: nessuna.

SACERDOTE DI LATHANDER (MODELLO DI SACERDOTE)
Lathander è il dio buono del rinnovamento, della creatività e della giovinezza, ed è venerato quasi dappertutto. I suoi seguaci sono molto popolari in tutti i Reami, e ci sono numerosi ricchi templi dedicati a Lui.
Abilità Speciali: lancia Bloccare Non Morti e Dono di Lathander.
Restrizioni: nessuna.

DRUIDO

Il druido è fedele alla causa della natura e della neutralità; è perfettamente a proprio agio nei luoghi selvaggi. Usa i suoi poteri speciali per proteggere la natura e per mantenere l'equilibrio nel mondo.
Abilità Speciali: Mutare Forma, Lanciare Incantesimi.
Restrizioni: Solo umani e mezzelfi possono essere druidi. Possono indossare solo corazze di cuoio e scudi piccoli; possono usare come armi solo clave, dardi, lance, pugnali, fionde e bastoni rinforzati.

DRUIDO TOTEMICO (MODELLO DI DRUIDO)
Questo druido si identifica intimamente con un particolare animale, un animale che per lui rappresenta il suo spirito. Questo gli consente una particolare connessione con il regno animale, e lui è in grado di fare appello agli spiriti animali perché lo aiutino.
Abilità Speciali: evoca uno spirito animale.
Restrizioni: non può mutare forma.

MUTAFORMA (MODELLO DI DRUIDO)
Questo druido non è chiamato Mutaforma perché abbia accesso a una grande varietà di forme, piuttosto a causa della sua completa dedizione a una singola forma alternativa. Questo druido ha volontariamente scelto di essere infettato dalla Licantropia, ma grazie all'intenso studio e addestramento ha l'abilità di controllare la sua afflizione. Diventa un Lupo Mannaro, il più famoso dei mutaforma licantropi.
Abilità Speciali: muta in un Lupo Mannaro.
Restrizioni: non può indossare armatura, non può mutare in nessun'altra forma.

VENDICATORE (MODELLO DI DRUIDO)
Membro di una speciale setta all'interno dell'ordine druidico, un druido di questo tipo si dedica a combattere coloro che profanano la natura. I vendicatori hanno poteri che il druido comune non ha; ulteriori caratteristiche guadagnate attraverso rituali intensi, un processo fisicamente molto debilitante.
Abilità Speciali: può mutare in forme normali, oltre a quelle di ragno spadaccino, cucciolo di viverna e basilisco minore. Può lanciare un assortimento limitato di incantesimi da stregone.
Restrizioni: -2 alla forza e alla costituzione.

MONACO

I Monaci sono guerrieri che puntano alla perfezione attraverso una vita contemplativa, ma anche tramite l'azione. Sono guerrieri molto versatili, estremamente abili nel combattimento senz'arma e senza armature. Anche se i Monaci non possono lanciare incantesimi, possiedono alcuni poteri magici unici della loro classe. Sono in grado di incanalare una energia invisibile, chiamata Ki, che permette loro di compiere imprese incredibili. Una delle abilità più incredibili dei monaci è la capacità di stordire un avversario con un colpo a mani nude.
Abilità Speciali: arti marziali, resistenza alla magia, movimento veloce, imposizione delle mani, abilità da ladro (segretezza e individuazione delle trappole).
Restrizioni: non possono indossare armature, non possono usare armi a due mani.

VAGABONDI

LADRO

Il ladro è un furfante abilissimo nel raggiungere i propri scopi, nel bene e nel male. È intelligente, agile e silenzioso. Deve solo scegliere se usare le proprie doti per truffare gli innocenti che incontra, i ricchi mercanti, oppure i mostri o gli oppressori. Baldur's Gate prevede quattro abilità tipiche dei ladri. Al primo livello un ladro riceve 30 punti da dividere nelle quattro abilità. Per ogni livello successivo ottiene 20 nuovi punti. Vedi la Tabella 2 a pagina 125 per quanto riguarda le modifiche razziali alle abilità da ladro, e per quelle dovute a un alto punteggio di Destrezza.
Abilità Speciali: Svuotare Tasche, Scassinare Serrature, Scoprire/Rimuovere Trappole, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi nelle Ombre, Individuare Illusioni e Piazzare Trappole.
Restrizioni: I ladri non possono essere di allineamento Legale Buono; non possono indossare armature se non corazze di cuoio o corazze di cuoio rinforzato; non possono usare scudi, ad eccezione degli scudi piccoli, e possono essere armati solo di clave, pugnali, dardi, balestre, archi corti, fionde, spade lunghe, spade corte e bastoni rinforzati.

ASSASSINO (MODELLO DI LADRO)
Questo sicario è addestrato all'omicidio discreto ed efficiente, e si affida all'anonimità e alla sorpresa per compiere la sua missione.
Abilità Speciali: usare veleno, bonus al combattimento.
Restrizioni: penalità alle abilità da ladro.

CACCIATORE DI TAGLIE (MODELLO DI LADRO)
Questo è un cacciatore di uomini, abile nell'inseguire la preda e riportarla indietro viva... che sia per le legittime autorità o per i signori della malavita. I Cacciatori di Taglie sono appositamente addestrati per il loro compito, e sono avversari temibili. Hanno affinato le loro caratteristiche nella costruzione di trappole ben oltre quelle del ladro comune.
Abilità Speciali: bonus al combattimento.
Restrizioni: non può colpire alle spalle.

SPADACCINO (MODELLO DI LADRO)
Questo ladro è in parte acrobata, in parte abile con la spada e in parte abile con lo spirito: l'emblema del fascino e della grazia.
Abilità Speciali: bonus al combattimento.
Restrizioni: non può colpire alle spalle.

BARDO

Anche il bardo è un vagabondo, ma di tipo differente dal ladro. I suoi punti di forza sono le buone maniere e la forte personalità. Un bardo è anche un musicista di talento, e una miniera ambulante di pettegolezzi, leggende e conoscenza. Impara un po' di tutto riguardo a quello che incontra nei suoi viaggi; è abile in ogni cosa, ma perfetto in nessuna. Anche se molti bardi sono dei furfanti, le loro storie e le loro canzoni sono le benvenute quasi ovunque.
Abilità Speciali: Svuotare Tasche, Canzone del Bardo, Lanciare Incantesimi, Alto valore di Conoscenza.
Restrizioni: Solo umani e mezzelfi possono essere bardi; allineamento almeno parzialmente Neutrale; non può usare lo scudo o armature più pesanti di una corazza di maglia.

LAMA (MODELLO DI BARDO)
La Lama è un guerriero e avventuriero esperto le cui caratteristiche bardiche lo fanno apparire più intimidatorio e temibile. Il suo stile di combattimento è vistoso e spettacolare, ma anche decisamente letale.
Abilità Speciali: rotazione d'attacco, posizione difensiva.
Restrizioni: ha solo la metà del normale valore di conoscenza, la metà della normale percentuale di svuotare tasche, la canzone del Bardo non migliora con il progredire dei livelli.

GIULLARE (MODELLO DI BARDO)
Questo bardo è abile nelle arti del ridicolo e dell'ilarità, e usa le sue caratteristiche per distrarre e confondere i suoi nemici, volteggiando pazzamente durante il combattimento. Non confondetelo con un vero buffone, tuttavia, perché può anche essere molto letale.
Abilità Speciali: la canzone confonderà i nemici invece di dare bonus agli alleati.
Restrizioni: nessuna.

SKALD (MODELLO DI BARDO)
Questo bardo nordico è anche un guerriero di grande forza, abilità e virtù. Le sue canzoni sono saghe ispiratrici di battaglie e coraggio, e lo Skald consacra la sua vita a tali valori.
Abilità Speciali: +1 per colpire e al danno. La canzone fornisce bonus di combattimento agli alleati.
Restrizioni: abilità minori di svuotare tasche

STREGONI

MAGO

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

Abilità Speciali: Lanciare Incantesimi.

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

STREGONI SPECIALISTI

I maghi che si specializzano in una scuola specifica possono memorizzare un incantesimo aggiuntivo di ogni livello (appena possono usare incantesimi del livello appropriato). Non possono imparare incantesimi delle scuole opposte alla loro e non possono essere personaggi multiclasse (anche se gli gnomi possono essere Guerrieri/Illusionisti). I maghi specialisti umani possono essere biclasse, se lo desiderano. Vedere la Tabella 4 a pagina 121 per le scuole opposte. Alteratore: Si specializza in incantesimi che alterano lo stato fisico della realtà. Divinatore: Si specializza in magia di individuazione e divinazione. Evocatore: Si specializza nella creazione di esseri e oggetti che lo aiutino. Illusionista: Si specializza nel creare illusioni per confondere e portare fuori strada. Incantatore: Si specializza nel manipolare le menti altrui. Invocatore: Si specializza in magia della scuola di Invocazione/Apparizione. Necromante: Si specializza in magie relative ai morti. Scongiuratore: Si specializza in magia protettiva.

INCANTATORE

Gli incantatori sono praticanti di magia che possiedono una abilità innata nel lanciare incantesimi. Molti ritengono che nelle loro vene scorra il sangue di alcune creature estremamente potenti; forse sono stati generati dagli dei stessi, o da draghi in forma umana. In ogni caso, la magia degli Incantatori è molto più intuitiva che logica. Conoscono meno incantesimi degli Stregoni, e ne apprendono altri più lentamente, ma li possono lanciare con maggiore frequenza, e non devono sceglierli o prepararli in precedenza. Gli Incantatori non si possono specializzare come gli Stregoni. Ma a parte queste differenze, un Incantatore è molto simile ad uno Stregone.

Abilità Speciali: Lanciare Incantesimi, non ha bisogno di memorizzare gli incantesimi.

Restrizioni: non può indossare armatura, può solo usare pugnali, bastoni, dardi e fionde. Non può imparare nuovi incantesimi dalle pergamene.

Il mago, secondo la mia umile opinione, è la più nobile delle professioni. I praticanti della magia sono rispettati in tutti i Reami. - Volo

Generalmente vero; tuttavia, ci sono delle eccezioni importanti. - Elminster

PERSONAGGI MULTICLASSE

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ALLINEAMENTI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

COMPETENZE NELLE ARMI

Rappresentano il grado di conoscenza e di abilità acquisita da un personaggio relativamente a una specifica arma. Nel momento in cui viene creato il personaggio deve immediatamente scegliere quali (poche) armi conosce, e comunque deve farlo prima della prima avventura. Può scegliere solo tra le armi permesse alla sua classe, e col crescere dell'esperienza potrà spendere punti aggiuntivi per imparare a usarne di nuove. Il numero di punti da spendere nelle armi varia a seconda della classe: i guerrieri ne acquisiscono di nuovi molto in fretta, gli stregoni molto lentamente. Un personaggio che spende un punto di capacità nelle armi su una particolare arma, la sa usare. Di conseguenza, può usarla per attaccare senza subire penalità al tiro per colpire. Se il personaggio usa un'arma che non gli è familiare, allora ha penalità di -1 sia al tiro per colpire che ai danni inflitti.

COMPETENZE

Le competenze rappresentano le abilità addestrate con le armi di un personaggio. Se un personaggio manca di una competenza in un'arma particolare, riceve una penalità quando la usa. I Combattenti possono specializzarsi nelle armi, e questo permette loro di avere dei bonus quando combattono con quell'arma. I personaggi possono inoltre specializzarsi negli stili di combattimento. Ci sono quattro stili di combattimento: stile con armi a due mani, stile a due armi, stile ad arma singola e stile con arma e scudo.

Nota: per combattere con due armi allo stesso tempo, metti una seconda arma nel tuo slot dello scudo. Se il tuo personaggio non ha la competenza nelle 'stile a due armi' avrà diverse penalità con la seconda arma.

ABILITA' SPECIALI

FURIA

Questa abilità può essere usata dai Berserker e dai Barbari. L'abilità può essere selezionata dalla barra delle abilità speciali. Quando viene usata il personaggio ottiene ampi bonus di combattimento e diventa immune agli incantesimi che influenzano la mente.

TIRO MIRATO

Questa abilità viene usata dagli Arcieri. L'abilità può essere selezionata dalla barra delle abilità speciali. Quando viene attivata le sue successive frecce non faranno solo danno al bersaglio dell'Arciere. Gli effetti ulteriori causati dalla freccia dell'Arciere dipendono dal suo livello.

POSIZIONE DIFENSIVA

Questa è l'abilità usata dalle Lame. L'abilità può essere selezionata dalla barra delle abilità speciali. Quando viene utilizzata, la Lama si inchioda sul posto ed usa la sua arma per parare tutti gli attacchi diretti contro di lui. A causa di questa posizione, la sua classe armatura migliora, sebbene non possa attaccare mentre mantiene la concentrazione.

INDIVIDUARE PORTE SEGRETE

Ogni personaggio può in ogni momento scoprire porte segrete. La probabilità di farlo è la seguente: Mago: 5%, Guerriero: 10%, Ladro: 15%, Chierico: 10%. A seconda della razza, si possono avere dei bonus: Elfo: 20%, Halfling: 5%, Nano: 10%. Quando un ladro ha attivata l'abilità di scoprire trappole, ha il 100% di probabilità di trovare porte segrete.

INDIVIDUARE ILLUSIONI

I ladri possono diventare esperti nell'individuare illusioni. Quando un ladro seleziona la modalità trovare trappole, inizia inoltre a cercare illusioni (se ha distribuito punti nell'individuazione di illusioni). Quando individua una illusione, immediatamente la fa notare al resto del gruppo e la illusione scompare.

SCOPRIRE TRAPPOLE

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

Dovresti sempre stare attento alle trappole nei sotterranei, amico! - Volo

DADI-VITA

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

IDENTIFICARE OGGETTI

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

INFRAVISIONE

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

COLPO KAI

Questa abilità è usata dai Kensai. L'abilità può essere selezionata dalla barra delle abilità speciali. Quando viene attivata, i suoi successivi attacchi fanno danno pieno.

IMPOSIZIONE DELLE MANI

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

CONOSCENZA

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

Bardo: +10 conoscenza per livello.
Ladro: +3 conoscenza per livello.
Mago: +3 conoscenza per livello.
Altre classi: +1 conoscenza per livello.

I personaggi ricevono bonus e penalità a seconda dell'Intelligenza e della Saggezza. Il modificatore non è cumulabile con i livelli, ma ogni bonus di abilità può essere usato anche separatamente. Si tratta di un bonus che si usa al momento della creazione del personaggio. Vedi le tabelle a pag. 118 per quanto riguarda i bonus e i modificatori. (Per esempio, un personaggio con Saggezza 18 (+10) e Intelligenza 15 (+5) ha un bonus di +15 alla Conoscenza).

RESISTENZA ALLA MAGIA

Permette a una creatura di ignorare gli effetti degli incantesimi e dei poteri simili a essi. Se la creatura non riesce a evitare l'incantesimo usando la resistenza alla magia, può comunque effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi per rimanerne immune.

ROTAZIONE D'ATTACCO

Questa è l'abilità usata dalle Lame. L'abilità può essere selezionata dalla barra delle abilità speciali. Quando viene utilizzata, la Lama entra in uno stile di attacco in giravolta molto complicato ed effettua quindi più di un attacco per round.

AVVELENARE ARMA

Questa abilità viene usata dagli Assassini. L'abilità può essere selezionata dalla barra delle abilità speciali. Quando viene utilizzata, l'Assassino intinge la sua arma nel veleno, di modo che il suo successivo attacco avvelenerà il bersaglio. La mortalità del veleno migliora man mano che l'Assassino cresce di livello.

PROTEZIONE DAL MALE

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

NEMICO RAZZIALE

I ranger tendono a concentrare i loro sforzi contro un tipo specifico di creatura malvagia. Quando la incontrano, hanno un bonus di + 4 al tiro per colpire. D'altra parte, hanno anche una penalità di - 4 alle reazioni quando incontrano questo tipo di creature.

SPECIALIZZAZIONE

I guerrieri, i paladini e i ranger possono allenarsi e migliorare la loro abilità con le armi, fino a portarla a livelli inaccessibili alle altre classi. Per farlo assegnano più punti capacità a una singola arma. Gli effetti sono i seguenti:

Livello di Conoscenza	Punti spesi	Bonus per colpire	Bonus al danno	Attacchi per round
Competente	1	0	0	1
Specializzato	2	+1	+2	3/2
Maestro	3	+2	+2	3/2
Maestro Avanzato*	4	+2	+2	3/2
Maestro Superiore	5	+2	+3	3/2

*passare da Maestro a Maestro Avanzato migliora il fattore-velocità dell'arma specializzata.

LANCIARE INCANTESIMI

Vedere Magia e Sistema degli Incantesimi.

SEGRETEZZA

I ladri hanno anche una modalità "segretezza" in cui divengono effettivamente invisibili per un certo periodo. È sufficiente selezionare il pulsante "segretezza". Una volta invisibili, l'attacco successivo viene considerato come un attacco alle spalle x2, x3 o x4 al danno, a seconda del livello del ladro. Muovendosi si può essere visti. Una volta portato l'attacco si considera terminata la modalità "segretezza", fino a quando non viene selezionata di nuovo. Prima di poterla selezionare nuovamente il ladro deve essere uscito dalla linea di vista diretta del suo nemico.

FURTO E SCASSO (SVUOTARE TASCHE, SCASSINARE SERRATURE, RIMUOVERE TRAPPOLE)
I ladri possono provare a borseggiare qualcuno (prendendo un oggetto a caso tra quelli della povera vittima), possono tentare di scassinare serrature e anche rimuovere trappole. Per farlo è necessario usare il pulsante relativo e ciccare sul bersaglio.

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

PIAZZARE TRAPPOLE
Un ladro può piazzare trappole con questa abilità. Può selezionare il pulsante piazzare trappole dalla barra delle abilità speciali (a cui si accede tramite il pulsante a stella nell'angolo in basso a destra della schermata principale). Le trappole che il ladro piazza diventano sempre più potenti man mano che cresce di livello. Una trappola non scatterà quando un altro membro del gruppo vi cammina sopra.

MAGIA E SISTEMA DEGLI INCANTESIMI

Alcune delle armi più potenti di cui godono i giocatori in AD&D sono gli incantesimi. Tramite gli incantesimi un giocatore può richiamare il fulmine dal cielo, guarire ferite devastanti, lanciare palle di fuoco esplosive e imparare segreti perduti da tempo. Non tutti i personaggi sono in grado di lanciare incantesimi, tuttavia. I maghi (inclusi gli specialisti) e i sacerdoti(o i loro cugini, i druidi) possono lanciare incantesimi da Stregone o da Sacerdote, rispettivamente. Alcune classi di personaggi hanno una limitata abilità di lanciare incantesimi in aggiunta ai loro altri attributi. Indipendentemente dalla loro fonte, tutti gli incantesimi ricadono nelle due categorie sopra elencate.

INCANTESIMI DA STREGONE

Gli incantesimi da Stregone variano da incantesimi di semplice utilità a grandi e potenti magie. Sebbene i personaggi possano usare gli incantesimi, i meccanismi della magia sono appena comprensibili. Per la maggior parte delle volte è sufficiente sapere che 'se fai così, allora questo accade'. Lanciare un incantesimo da Stregone è un'esperienza complicata. Prima di tutto, uno Stregone può solamente usare incantesimi che si trovano nel suo Libro. Gli Stregoni neofiti iniziano con pochi e basilari incantesimi; col tempo ottengono pergamene dalle quali Trarre conoscenza dalla magia. (per aggiungere un incantesimo trovato in una pergamena sul suo libro d'incantesimi, lo Stregone deve scriverlo nel libro - questo viene fatto dalla pagina dell'Informazione sull'Oggetto, che viene richiamata cliccando-dx sulla pergamena dalla pagina dell'inventario). La mente di uno Stregone può comprendere solo un numero massimo d'incantesimi. Il numero di incantesimi che può avere sul suo libro è limitato dalla sua Intelligenza. Alla fine, è la memorizzazione degli incantesimi che conta veramente. Ogni giorno lo Stregone deve memorizzare gli incantesimi dal suo libro. Per servirsi dell'energia magica, lo Stregone deve formare schemi di pensiero specifici nella sua mente. Usa il libro degli incantesimi per concentrare la sua mente nell'esercizio mentale, preparandola per mantenere gli schemi. Questo processo viene chiamato memorizzazione. Una volta che uno Stregone ha memorizzato un incantesimo, rimane nella sua memoria (come energia potenziale) finché non usa le parole, i movimenti e le componenti necessarie ad attivare il rilascio dell'energia. Al momento del lancio, l'energia viene rilasciata e la mente dello Stregone viene ripulita da ogni traccia, finché non torna a memorizzare nuovamente quell'incantesimo. Il numero di incantesimi che uno Stregone può memorizzare è dato dal suo livello; può memorizzare lo stesso incantesimo più di una volta, ma ogni memorizzazione conta come un incantesimo per il limite di memorizzazione giornaliero. La memorizzazione non è una cosa che avviene immediatamente. Lo Stregone deve avere una mente serena dopo una notte di sonno e deve passare del tempo a studiare il suo libro degli incantesimi. Gli incantesimi rimangono nella memoria finché non vengono lanciati o rimossi dalla mente del personaggio dalla schermata di memorizzazione degli incantesimi.

INCANTESIMI DA SACERDOTE

Gli incantesimi da sacerdote, anche se a volte hanno poteri simili a quelli di uno stregone, sono molto diversi. Il ruolo del sacerdote, molto spesso, è di fungere da difensore e da guida per gli altri. Pertanto, la maggior parte degli incantesimi servono ad aiutare gli altri o a fornire qualche servigio alla comunità. Pochi incantesimi sono d'attacco, ma molti possono essere usati intelligentemente per proteggere e difendere. La conoscenza di quali incantesimi siano disponibili al sacerdote diviene immediatamente chiara non appena avanza di livello. Questa conoscenza e il potere degli incantesimi stessi sono infusi dalla divinità del sacerdote. I sacerdoti memorizzano i loro incantesimi in un modo simile agli Stregoni, ma non devono usare un libro di incantesimi. Al contrario, non appena accedono ad un livello di incantesimi concesso dalle divinità che adorano, possono memorizzare un qualsiasi incantesimo da sacerdote in questo livello, fino al massimo numero memorizzabile di incantesimi da sacerdote. I sacerdoti devono pregare (questo viene fatto quando il gruppo riposa, più o meno come fa lo Stregone che memorizza mentre gli altri dormono) per ottenere gli incantesimi.

SCUOLE DI MAGIA

Sebbene tutti gli incantesimi da Stregone e da Sacerdote siano appresi e memorizzati nello stesso modo, ricadono in nove differenti Scuole di Magia. Una Scuola di Magia è un gruppo di incantesimi legati tra loro.

SCONGIURAZIONE
Gli incantesimi sono specializzati nella protezione.

ALTERAZIONE
Gli incantesimi creano una modifica nelle proprietà di cose, creature o condizioni esistenti.

EVOCAZIONE/ATTRAZIONE
Gli incantesimi richiamano qualcosa da un'altra località. L'evocazione normalmente produce della materia o degli oggetti da altri luoghi. L'attrazione permette allo Stregone di forzare delle creature viventi o dei poteri ad apparire in sua presenza o di incanalare energie extraplanari attraverso se stesso.

INCANTAMENTO/CHARME
Gli incantesimi producono un cambio nella qualità di un oggetto o nel comportamento di una persona o di una creatura. Gli incantamenti aggiungono proprietà magiche ad oggetti ordinari, mentre lo charme può influenzare il comportamento degli esseri.

DIVINAZIONE
Gli incantesimi permettono allo stregone di apprendere segreti perduti da tempo, di predire il futuro o di scoprire cose nascoste o celate da incantesimi.

ILLUSIONE
Gli incantesimi ingannano i sensi o la mente degli altri.

INVOCAZIONE/APPARIZIONE

Gli incantesimi incanalano energia magica per creare effetti e materiali specifici. L'invocazione normalmente si affida all'intervento di qualche agente superiore (a cui l'incantesimo è rivolto), mentre l'apparizione permette allo stregone di dare direttamente forma all'energia.

NECROMANZIA

Una della scuole più restrittive tra le varie scuole di magia, la necromanzia tratta delle cose morte o del ripristino della vita, degli arti o della vitalità nelle creature viventi.

Nota: le icone degli incantesimi d'attacco sono rosse, degli incantesimi di difesa sono blu e degli incantesimi informativi sono bianche.

INCANTESIMI PER LIVELLO

Gli incantesimi sono organizzati a seconda del loro gruppo (da sacerdote o da stregone) e livello. All'inizio di ogni descrizione c'è una importante serie di informazioni:

Nome: ogni incantesimo è identificato per nome. Nelle parentesi dopo il nome è indicata la scuola di appartenenza di quell'incantesimo. Quando più di una scuola è elencata, l'incantesimo è comune a tutte le scuole elencate.

Scuola: Tra parentesi dopo il nome dell'incantesimo c'è il nome della scuola/scuole di magia a cui esso appartiene. Nel caso degli incantesimi da Stregone, questo definisce anche quali incantesimi possono essere imparati dai maghi specialisti, a seconda della scuola prescelta. Nel caso dei sacerdoti, la scuola serve solo come riferimento, per vedere a quale tra le tante si considera appartenere l'incantesimo. Gli incantesimi di una stessa scuola hanno colori ed effetti simili, per cui puoi comprendere che tipo di incantesimo il nemico sta lanciando in base al colore e all'aspetto degli effetti prodotti durante il lancio.

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

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

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

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

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

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

INCANTESIMI DA STREGONE - LIVELLO 1

ARMATURA (EVOCAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 10 turni
Area d'effetto: Lo stregone

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

ACCECARE (ILLUSIONE/VISIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 2
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 10 turni
Area d'effetto: 1 creatura

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

MANI BRUCIANTI (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio:1
Tiro-salvezza: 1/2

Durata: Istantanea
Area d'effetto: lo stregone

Quando lo stregone lancia questo incantesimo dalla punta delle sue dita scaturirà un getto di fiamme roventi. Le sue mani dovranno essere tenute in modo da creare una sorta di ventaglio di fiamme: i pollici dovranno essere a contatto e le dita allargate. Le mani brucianti creano un getto di fiamme lungo 1,5 metri in un arco orizzontale di 120 gradi in direzione frontale rispetto allo stregone. Qualunque creatura all'interno dell'area d'effetto subirà 1d3 punti ferita +2 per ogni livello dello stregone, fino ad un massimo di 1d3+20 punti ferita. I bersagli che riusciranno in un tiro-salvezza contro incantesimi subiranno solo metà dei danni.

CHARME (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 5 round
Area d'effetto: 1 persona

Questo incantesimo influenza la persona contro cui è lanciato. Il termine persona include ogni bipede umano, semiumano o umanoide di dimensioni pari o inferiori a quelle di un uomo, come folletti, driadi, nani, elfi, gnoll, gnomi, goblin, mezzelfi, halfling, mezzorchetti, hobgoblin, umani, coboldi, uomini-lucertola, nixie, orchetti, pixie, spiritelli, trogloditi e altri. E' possibile quindi charmare un guerriero di 10° livello, ma non un orco. La persona ha diritto ad un tiro-salvezza contro incantesimi per evitarne l'effetto. Se il destinatario dell'incantesimo non supera il tiro-salvezza, percepirà lo stregone come un amico fidato e un alleato da ascoltare e proteggere: eseguirà immediatamente gli ordini impartiti dallo stregone. Se lo stregone danneggia o tenta di danneggiare la persona charmata con qualche azione deliberata o se viene lanciato con successo un incantesimo Dissolvi Magie sulla persona charmata, l'incantesimo Charme viene infranto. Se una persona è colpita da due o più effetti di Charme, il più recente ha la precedenza. Si noti che la persona conserva intatto il ricordo di quanto avvenuto mentre era charmata. Una creatura charmata non può lasciare l'area in cui è stata sottoposta allo Charme.

TOCCO GELIDO (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 1 turno
Area d'effetto: Lo stregone

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

SFERA CROMATICA (APPARIZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: Speciale
Area d'effetto: 1 creatura

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

SPRUZZO COLORATO (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

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

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

TROVARE FAMIGLIO (EVOCAZIONE/MATERIALIZZAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: Speciale
Area d'effetto: 1 famiglio

Questo incantesimo permette allo stregone di tentare di materializzare un famiglio che gli faccia da aiuto e da compagno. I famigli sono solitamente creature piccole. Una creatura che funga da famiglio può essere d'aiuto a uno stregone trasmettendogli ciò che percepisce, conversando con lui e servendo come guardia, spia, esploratore per lui. Uno stregone può avere un solo famiglio alla volta, e non ha controllo sul tipo di creatura che risponderà all'evocazione, sempre che ne venga una.

(Nota: questo incantesimo può essere lanciato solo dal personaggio principale.)

La creatura è sempre più intelligente delle altre della sua specie (di solito di 2 o 3 punti d'Intelligenza) e il suo legame con lo stregone gli conferisce una vita particolarmente lunga.

Lo stregone ha con il famiglio un legame empatico e può impartirgli comandi mentali.

Lo stregone riceve metà dei punti ferita totali del famiglio come bonus ai suoi punti ferita. Tuttavia lo stregone deve avere cura di trattare bene il suo famiglio, perché se il famiglio muore lo stregone perde i punti ferita di bonus e subisce anche metà dei punti ferita del famiglio come ulteriore danno. Inoltre, quando un famiglio muore, lo stregone perde 1 punto di Costituzione PERMANENTEMENTE.

Esempio: uno stregone ha 12 punti ferita e lancia Trova Famiglio. L'imp evocato ha 18 punti ferita, quindi lo stregone ottiene un bonus di 9 punti. Lo stregone ha ora 21 punti ferita. Se il famiglio muore lo stregone perde i 9 punti ferita di bonus (tornando a 12), 1 punto di Costituzione permanente (che potrebbe provocare la perdita di ulteriori punti ferita) e subisce altri 9 danni.

AMICIZIA (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: 1d4 round + 1 round per livello
Area d'effetto: Lo stregone

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

UNTO (EVOCAZIONE)

Raggio d'azione: 9 m
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: 3 round + 1 round per livello
Area d'effetto: Raggio di 1,5 m

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

IDENTIFICARE (DIVINAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: 1 oggetto

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

INFRAVISIONE (DIVINAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 10 turni
Area d'effetto: 1 creatura

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

RISUCCHIO MINORE DI LARLOCH (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

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

DARDO INCANTATO (APPARIZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

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

PROTEZIONE DAL MALE (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di Lancio:1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 10 round
Area d'effetto: lo stregone

Quando viene lanciato questo incantesimo, viene creata una barriera magica attorno al bersaglio, ad una distanza di 30 centimetri. La barriera si muove con lui, ed ha due effetti principali: innanzitutto, tutti gli attacchi da parte di creature malvagie o evocate da magie malvagie diretti verso il bersaglio avranno una penalità di -2 ai tiri per colpire, e in secondo luogo a qualunque tiro-salvezza contro attacchi di questo tipo la creatura protetta avrà un bonus di +2.

PROTEZIONE DALLA PIETRIFICAZIONE (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round per livello
Area d'effetto: 1 creatura

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

IMMAGINE RIFLESSA (ILLUSIONE/VISIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round + 1 round/livello
Area d'effetto: lo stregone

Lanciando questo incantesimo lo stregone crea 1 immagine di se stesso che viaggia al suo fianco. L'immagine compie le stesse azioni dello stregone, così che se i nemici cercano di attaccare lo stregone non sapranno quale è reale. C'è un 50% di possibilità che un assalitore attacchi l'immagine, e un 50% che attacchi lo stregone. L'immagine sparirà con un tiro riuscito di dissolvi magia, quando viene attaccata, o quando la durata dell'incantesimo ha termine.

SCUDO (APPARIZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 5 turni
Area d'effetto: Lo stregone

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

SCARICA ELETTRICA (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Speciale
Area d'effetto: 1 creatura

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

SONNO (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 5 round per livello
Area d'effetto: Speciale

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

SPAURACCHIO (ILLUSIONE/VISIONE)

Raggio d'Azione: 9 m
Tempo di Lancio: 1
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 3 round
Area d'effetto: 1 creatura

Un incantesimo di Spauracchio permette allo stregone di giocare con le paure naturali e di apparire come qualcuno o qualcosa di nemico che avanza verso i soggetti in maniera minacciosa. Se la creatura non supera un tiro-salvezza contro incantesimi, deve scappare alla velocità massima più lontano possibile dallo stregone. La creatura ha una penalità ai tiri-salvezza di -1 per ogni due livelli di esperienza dello stregone fino a un massimo di -6 al 12° livello. Anche se lo stregone non insegue davvero la creatura in fuga, un fantasma mentale sembrerà farlo comunque. In qualsiasi evento l'incantesimo funziona solo su creature di Intelligenza 2 o più e i non morti non ne sono influenzati per nulla.

INCANTESIMI DA STREGONE - LIVELLO 2

FIAMME SCORTICATRICI DI AGANNAZAR (APPARIZIONE)

Raggio d'azione: 18 m
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Nessuno

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

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

SFOCATURA (ILLUSIONE/VISIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 2
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round + 1 round/livello
Area d'effetto: Lo stregone

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

SORDITÀ (ILLUSIONE/VISIONE)

Raggio d'Azione: 54 m
Tempo di Lancio: 2
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: Speciale
Area d'effetto: 1 creatura

L'incantesimo di Sordità fa sì che il bersaglio diventi totalmente sordo e impossibilitato ad udire qualsiasi suono. Alla vittima è concesso un tiro-salvezza contro incantesimi. Gli incantatori assordati hanno una probabilità del 50% di sbagliare a lanciare i propri incantesimi. Questa sordità può essere rimossa attraverso un incantesimo di dissolvi magie o uno di cura malattie.

INDIVIDUAZIONE DELL'INVISIBILITÀ (DIVINAZIONE)

Raggio d'azione: 9 m per livello
Tempo di lancio: 2
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 4 turni
Area d'effetto: Speciale

Con questo incantesimo lo stregone è in grado di dissolvere qualsiasi invisibilità e di rivelare altre creature nascoste all'interno dell'area d'effetto (ad esempio, ladri nascosti nelle ombre, halfling nel sottobosco e così via). Non rivela il metodo di occultamento o di invisibilità, tranne che nel caso di viaggiatori astrali (dove può essere vista la corda d'argento). Non rivela illusioni, né permette allo stregone di vedere attraverso gli oggetti. Nota: se una creatura invisibile entra nell'area d'effetto dopo che l'incantesimo è stato lanciato, essa rimarrà invisibile.

TOCCO DEL GHOUL (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 5 round
Area d'effetto: Lo stregone

Quando lo stregone lancia questo incantesimo, la sua mano viene circondata da una luce verde. Se lo stregone riesce a colpire in un combattimento ravvicinato una creatura, quest'ultima deve superare un tiro-salvezza contro incantesimi per non rimanere paralizzata per 5 round.

POLVERE LUCCICANTE (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'Azione: 9 m
Tempo di Lancio: 2
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: 4 round
Area d'effetto: 3 metri di raggio

Questo incantesimo crea una nuvola di polvere dorata nell'area d'effetto. Chi si trova nell'area deve superare un tiro-salvezza contro incantesimi o rimarrà accecato (penalità -4 ai tiri per colpire, ai tiri-salvezza e alla Classe Armatura) per 4 round. Inoltre tutti all'interno dell'area verranno ricoperti dalla polvere, che non può essere rimossa e continua a scintillare. Da notare che questo effetto rivela anche eventuali creature invisibili. La polvere scompare nel giro di 4 round.

ORRORE (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 2
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 1 turno
Area d'effetto: Raggio di 4,5 m

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

INVISIBILITÀ (ILLUSIONE/VISIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio:2
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Speciale
Area d'effetto: 1 creatura

Questo incantesimo fa sparire dalla vista la creatura toccata, rendendola invisibile alla vista normale, e persino all'infravisione. Naturalmente, la creatura invisibile non è anche silenziosa per magia, ed alcune condizioni potrebbero fare sì che venga individuata. La creatura in questione non potrà essere vista neanche dai suoi alleati, a meno che non siano normalmente in grado di vedere le cose invisibili, o non facciano uso di magie apposite. Gli oggetti abbandonati o appoggiati a terra da una creatura invisibile torneranno visibili, mentre quelli che verranno raccolti spariranno nel nulla se nascosti in mezzo alle vesti o in tasca. L'incantesimo continuerà ad essere efficace fino a che non verrà annullato o dissolto magicamente, fino a che lo stregone o il bersaglio non lo interromperanno o attaccheranno una qualsiasi creatura, o fino a che non saranno passate 24 ore. Una creatura invisibile può aprire porte, mangiare, parlare, salire scale, ecc. ma se decide di attaccare tornerà immediatamente visibile, anche se l'invisibilità gli assicurerà di colpire per primo.

SCASSINARE (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Speciale
Area d'effetto: Speciale

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

INDIVIDUAZIONE DELL'ALLINEAMENTO (DIVINAZIONE)

Raggio d'azione: 9 m
Tempo di lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

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

FORTUNA (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: 9 m
Tempo di lancio: 2
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round
Area d'effetto: 1 creatura

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

FRECCIA ACIDA DI MELF (EVOCAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 2
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: Speciale
Area d'effetto: 1 creatura

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

Utile per impedire ai troll di rialzarsi dopo averli uccisi la prima volta. - Volo

IMMAGINI ILLUSORIE (ILLUSIONE/VISIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 2
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round per livello
Area d'effetto: Raggio di 1,8 m

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

PAROLA DEL POTERE: ADDORMENTARE (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: 27 m
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 5 round
Area d'effetto: 1 creatura

Quando lo stregone pronuncia la Parola del Potere: Addormentare, provoca un sonno comatoso che scende su di una creatura (ad eccezione dei non morti o di quelle immuni ad incantesimi di questo tipo). La creatura colpita deve avere meno di 20 punti-ferita e non può effettuare tiri-salvezza. Le creature addormentate magicamente possono essere attaccate con notevoli bonus. L'effetto dura per 5 round. L'incantesimo non ha effetto sulle creature con più di 20 punti-ferita.

RAGGIO DI INDEBOLIMENTO (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 2
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: 1 creatura

Utilizzando questo incantesimo, lo stregone indebolisce un nemico, riducendone la Forza e peggiorandone gli attacchi basati su di essa. La vittima viene ridotta ad una Forza effettiva di 5 per l'intera durata dell'incantesimo, a meno che non superi un tiro-salvezza contro incantesimi. L'incantesimo non influenza i bonus per il combattimento concessi dagli oggetti magici; quelli che aumentano la Forza continuano a funzionare normalmente. Comunque il bersaglio riceve tutte le penalità dovute ad un punteggio di Forza pari a 5 come le penalità sui tiri per colpire, sui tiri per i danni e sul carico trasportabile.

RESISTENZA ALLA PAURA (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: 9 m
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: Speciale
Area d'effetto: 1 creatura

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

NUBE MALEODORANTE (APPARIZIONE)

Raggio: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio:2
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: 1 round/livello
Area d'effetto: 6 m di raggio

Quando viene lanciato Nube Maleodorante, lo stregone crea una nube fluttuante di gas dall'odore nauseabondo, fino ad una distanza di 10 metri da lui. Qualunque creatura rimanga presa in mezzo alla nube dovrà riuscire in un tiro-salvezza contro veleno o non essere in grado di respirare o attaccare a causa della nausea, un effetto che continuerà per altri 1d4 +1 round dopo averla lasciata. Chi riuscirà nel proprio tiro-salvezza potrà allontanarsi dalla nube senza subire alcun effetto collaterale, ma quelli che vi rimarranno all'interno dovranno ripeterlo ogni round. Gli effetti del gas velenoso possono venire neutralizzati dagli appositi incantesimi.

Comoda per fermare un gruppo di nemici, ma attenzione a non comprendere gli amici nella nube! - Volo

FORZA (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 1 turno
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 ora per livello
Area d'effetto: 1 creatura

Questo incantesimo ha l'effetto di incrementare la Forza del personaggio a 18/50. Se il personaggio ha forza superiore a 18/50, l'incantesimo in realtà abbassa la forza del bersaglio.

VOCALIZZARE (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 2
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 5 round
Area d'effetto: 1 stregone/sacerdote

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

RAGNATELA (APPARIZIONE)

Raggio d'azione: 1,5 m per livello
Tempo di lancio: 2
Tiro-salvezza: 1/2

Durata: 2 turni per livello
Area d'effetto: Speciale

L'incantesimo Ragnatela crea una massa a più strati di fili robusti e appiccicosi, simili a quelli delle ragnatele, ma molto più grandi e resistenti. Le creature catturate o che toccano i fili, vengono bloccate tra le fibre appiccicose. Le creature presenti nell'area quando l'incantesimo viene lanciato devono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi con una penalità di -2. Se il tiro-salvezza riesce possono verificarsi due cose. Se la creatura ha lo spazio per scappare, si presume che riesca a liberarsi. Se non ha lo spazio per scappare, le ragnatele hanno la metà della forza. Le ragnatele con metà della forza permettono ad una persona di trovare il modo di liberarsi. Non si può compiere nessun attacco fisico mentre si è catturati nella ragnatela.

INCANTESIMI DA STREGONE - LIVELLO 3

CHIAROVEGGENZA (DIVINAZIONE)

Raggio d'azione: Speciale
Tempo di Lancio:3
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round
Area d'effetto: Speciale

L'incantesimo Chiaroveggenza permette allo stregone di vedere nella propria mente i confini di qualsiasi area in cui si trovi. Questo incantesimo non funziona al chiuso.

INDIVIDUAZIONE DELLE ILLUSIONI (DIVINAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio:3
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 6 m di raggio

Quando viene lanciato su un punto designato dallo stregone, questo incantesimo cancella tutti gli incantesimi di illusione/visione di 3° livello e più bassi nella zona. Gli incantesimi influenzati sono Immagine Riflessa, Invisibilità, Immagini Illusorie, e Anti-individuazione. È importante notare che lo stregone può decidere solo chi colpirà l'incantesimo. Quindi esso influenza solo creature che non fanno parte del gruppo dello stregone. L'Area d'effetto è approssimativamente un raggio di 6 m attorno al bersaglio. La resistenza magica della vittima, se esiste, non entra in azione con questo incantesimo.

CHARME DISTRUTTIVO (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: 6 m
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 10 round
Area d'effetto: 1 creatura

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

DISSOLVI MAGIE (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio:3
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: cubo di 3 metri di lato

Un Dissolvi Magie rimuove qualunque effetto magico sulle creature all'interno dell'area d'effetto. Sono inclusi gli effetti degli incantesimi, delle pozioni e di certi oggetti magici come le bacchette. Non è comunque in grado di colpire oggetti magici o protezioni magiche, come Respingi Incantesimo e Defletti Incantesimo. La probabilità di Dissolvi Magie di avere successo viene determinata confrontando il livello dello stregone e quello della magia che deve essere dissolta. La percentuale base di riuscire a dissolvere una magia è del 50%. Per ogni livello in più dello stregone rispetto a chi ha lanciato l'incantesimo originale, le sue probabilità di successo aumentano del 5%. Invece, per ogni livello in meno dello stregone rispetto a chi ha lanciato la magia da dissolvere, la sua probabilità di successo diminuisce del 10%. In ogni caso, a prescindere dal livello, ci sarà sempre una probabilità dell'1% di fallire. Quindi, se un incantatore avesse 10 livelli in più rispetto alla magia in questione, avrà solo l'1% di probabilità di fallimento. Allo stesso modo, se fosse inferiore di 4 livelli rispetto ad essa, avrà solo il 10% di riuscire nel suo intento. E' facile capire che questa magia risulterà inutile nel caso in cui il bersaglio abbia 5 o più livelli rispetto all'incantatore.

Nota bene: Anche se questa magia dissolve gli effetti di Unto, Ragnatela, Nube Maleodorante e altri incantesimi di questo tipo sulle singole creature, non annulla la loro area d'effetto.

Un incantesimo utilissimo per liberare se stessi e i propri amici dagli effetti di incantamenti indesiderati - Elminster

PALLA DI FUOCO (APPARIZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: 1/2

Durata: Istantanea
Area d'effetto: Raggio di 6 m

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

FRECCIA INFUOCATA (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round
Area d'effetto: Speciale

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

CORAZZA FANTASMA (EVOCAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 10 turni
Area d'effetto: 1 Creatura

Con questo incantesimo lo stregone crea un campo di energia che svolge la stessa funzione di una corazza di piastre (CA 2). E' cumulabile con la Destrezza e, in caso di guerrieri/maghi, con il bonus derivante dallo scudo. L'incantesimo Corazza Fantasma non ostacola i movimenti, non è ingombrante, non sovraccarica di peso e non impedisce neanche di lanciare incantesimi. Rimane attivo fino al termine della sua durata o finché non viene dissolto.

VELOCITÀ (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round + 1 round per livello
Area d'effetto: Raggio di 6 m

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

BLOCCAPERSONE (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

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

BLOCCA NON MORTI (NECROMANZIA)

Raggio d'Azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 2 round per livello
Area d'effetto: speciale

Questo incantesimo rende immobili 1d4 creature non morte e le blocca sul posto per 12 round o più. L'effetto è centrato sulla vittima scelta dallo stregone. Anche qualsiasi nemico nel raggio di 1,5 m dal bersaglio. Chi supera il suo tiro-salvezza non viene influenzato dall'incantesimo.

Le creature bloccate non possono muoversi o parlare, ma rimangono coscienti degli eventi intorno a loro e sono in grado di usare quelle abilità che non richiedono movimenti o parole. Rimanere bloccati non arresta il peggioramento delle condizioni del soggetto a causa delle ferite.

INVISIBILITÀ NEL RAGGIO DI 3 M (ILLUSIONE /VISIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Speciale
Area d'effetto: Raggio di 3 m

Questo incantesimo fa sì che tutte le creature entro 3 m dallo stregone scompaiano dalla vista e risultino invisibili ai normali mezzi di visione o perfino di infravisione. Naturalmente la creatura o le creature invisibili non vengono rese silenziose magicamente, e possono essere rintracciate attraverso altri metodi. Neanche gli alleati sono in grado di vedere le creature invisibili o i loro oggetti. Gli oggetti raccolti scompaiono quando vengono infilati nei vestiti o nelle borse portate dalla creatura. L'incantesimo rimane in effetto finché non viene spezzato magicamente o dissolto, finché lo stregone non lo annulla, finché non passano 24 ore o finché la creatura invisibile non attacca qualcuno. La creatura invisibile è dunque in grado di aprire porte, parlare, mangiare, salire le scale, ecc. ma se attacca tornerà visibile immediatamente, anche se l'invisibilità le permetterà di attaccare per prima.

FULMINE MAGICO (APPARIZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio:3
Tiro-salvezza: 1/2

Durata: Istantanea
Area d'effetto: Speciale

Al momento del lancio dell'incantesimo lo stregone rilascia una potente scarica di energia elettrica che infligge 1d6 punti di danno per ogni livello dello stregone (fino ad un massimo di 10d6)a tutte le creature nella sua area d'effetto. Un tiro-salvezza contro incantesimi riuscito permetterà di dimezzare i danni (arrotondando per difetto). Il fulmine scaturirà alla distanza ed all'altezza decisa dallo stregone e si sposterà in linea retta a partire da lui: ad esempio, se un fulmine lungo 10 metri partisse a 60 metri dal bersaglio, potrebbe raggiungere 70 metri di distanza (60+10). Se il fulmine colpisce un muro rimbalzerà fino a raggiungere la sua massima lunghezza.

PICCOLE METEORE DI MELF (INVOCAZIONE, ALTERAZIONE)

Raggio d'Azione: 63 m
Tempo di Lancio: 3
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Speciale
Area d'effetto: 1 bersaglio per meteora

Questo incantesimo permette allo stregone di lanciare piccole sfere infuocate (una per ogni livello di esperienza) che scoppiano creando una sfera di 30 cm di diametro all'impatto, infliggendo 1d4 danni alla creatura colpita. Può anche incendiare materiali combustibili (anche legno solido). Le meteore vengono trattate come proiettili lanciati dallo stregone con un bonus +5 ai tiri per colpire e senza penalità per la gittata. Ogni meteora infligge +3 danni e ulteriori +3 danni da fuoco.

Lo stregone può lanciare fino a 5 meteore per round.

DEFLETTI INCANTESIMO MINORE (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round per livello
Area d'effetto: Lo stregone

Questo incantesimo è simile a Defletti Incantesimo di 6° livello, che permette di assorbire e dissolvere gli incantesimi lanciati contro lo stregone. La deflessione interessa un totale di 4 livelli d'incantesimi. Questo include anche le magie su pergamena e le abilità innate, ma esclude: incantesimi ed abilità con area d'effetto non centrata sullo stregone protetto ed effetti ad area stazionari come Nube assassina e Nube maleodorante. Se l'incantesimo è lanciato direttamente sullo stregone, sarà assorbito. Questo incantesimo ha effetto solo su incantesimi di 7° livello o inferiore, ma finché rimangono livelli l'incantesimo verrà assorbito. Per esempio, se rimane solo un livello e un incantesimo di 3° livello viene lanciato contro lo stregone, tale incantesimo sarà assorbito, terminando Defletti Incantesimo Minore.

EVOCARE MOSTRI I (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 4
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round + 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

Nel round in cui lancia questo incantesimo, lo stregone evoca 2-8 mostri deboli. Questi appaiono all'interno del raggio d'azione e attaccano gli avversari dello stregone per tutta la durata dell'incantesimo oppure fino a quando i mostri non vengono sconfitti. Queste creature non controllano il morale e non scompaiono quando uccise. Se non ci sono avversari da combattere, e lo stregone può comunicare con loro, i mostri evocati possono compiere altri lavori per lo stregone.

ANTI-INDIVIDUAZIONE (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 20 turni
Area d'effetto: 1 creatura

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

PROTEZIONE DAL FREDDO (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Speciale
Area d'effetto: Creatura toccata

L'effetto di questo incantesimo varia a seconda di chi lo riceve, che può essere chi lo lancia oppure qualcun altro. In entrambi i casi, non dura più di un turno per livello dello stregone. Quando l'incantesimo viene lanciato conferisce la completa invulnerabilità ai normali danni da freddo e assorbe il 50% dei danni inflitti da fonti magiche, quali: soffio del drago dei ghiacci ed incantesimi come Cono di freddo, Bacchetta del freddo, ecc.

PROTEZIONE DAL FUOCO (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 6
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round +1 round per livello
Area d'effetto: Creatura toccata

L'effetto di questo incantesimo varia a seconda di chi lo riceve, che può essere chi lo lancia oppure qualcun altro. In entrambi i casi, non dura più di un turno per livello dello stregone. Quando l'incantesimo viene lanciato conferisce la completa invulnerabilità a tutti i fuochi normali (torce, falò, olio incendiato e simili) e protezione parziale da fonti magiche, quali: soffio del drago, del mastino infernale o di un'idra del fuoco ed incantesimi come Mani brucianti, Palla di fuoco, Semi di fuoco, Tempesta di fuoco, Colonna di fuoco e Sciame di meteore, ecc., assorbendo il 50% dei danni inflitti da tali fonti magiche.

PROTEZIONE DAI PROIETTILI NORMALI (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 turno per livello
Area d'effetto: 1 creatura

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

RIMUOVI MAGIE (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio:3
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: cubo di 3 m di lato

Questa è la versione da combattimento dell'incantesimo Dissolvi Magie, colpisce solo gli avversari. Un incantesimo Rimuovi magie dissolve gli effetti magici su qualsiasi nemico nell'area. Questo include effetti dati da incantesimi, pozioni e certi oggetti magici come le bacchette. Tuttavia, non ha effetto su oggetti magici incantati. La probabilità di avere successo viene determinata confrontando il livello dello stregone e quello della magia che deve essere dissolta. La percentuale base di riuscire a dissolvere una magia è del 50%. Per ogni livello in più dello stregone rispetto a chi ha lanciato l'incantesimo originale, le sue probabilità di successo aumentano del 5%. Invece, per ogni livello in meno dello stregone rispetto a chi ha lanciato la magia da dissolvere, la sua probabilità di successo diminuisce del 10%. In ogni caso, a prescindere dal livello, ci sarà sempre una probabilità dell'1% di fallire. Quindi, se un incantatore avesse 10 livelli in più rispetto alla magia in questione, avrà solo l'1% di probabilità di fallimento. Allo stesso modo, se fosse inferiore di 4 livelli rispetto ad essa, avrà solo il 10% di riuscire nel suo intento. E' facile capire che questa magia risulterà inutile nel caso in cui il bersaglio abbia 5 o più livelli rispetto all'incantatore.

Nota bene: Anche se questa magia dissolve gli effetti di Unto, Ragnatela, Nube Maleodorante e altri incantesimi di questo tipo sulle singole creature, non annulla la loro area d'effetto.

Nota: Questo incantesimo ha effetto SOLO sui NEMICI.

TRAPPOLA DEL TESCHIO (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: 6 m
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Fino all'esplosione
Area d'effetto: Raggio di 9 m

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

LENTEZZA (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 10 round
Area d'effetto: Cubo di 12 m di lato

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

CROLLO D'INCANTESIMI (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio: 3
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

Quando questo incantesimo viene lanciato a un bersaglio, esso dissipa tutte le protezioni anti-incantesimi di 5° livello e più basse. L'unico incantesimo che non ricade in questa categoria è l'incantesimo del 3° livello Defletti Incantesimo Minore. La resistenza magica del bersaglio, se esiste, non ha effetto su questo incantesimo.

TOCCO DEL VAMPIRO (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

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

INCANTESIMI DA STREGONE - LIVELLO 4

CONFUSIONE (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 4
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: 2 round + 1 round per livello
Area d'effetto: Fino ad un cubo con spigolo di 9 m

L'incantesimo confonde le idee ad una o più creature nell'area, creando indecisione ed incapacità di agire. Le vittime possono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi con penalità di -2. In caso di successo, sono immuni agli effetti. L'incantesimo dura un round per ogni due livelli dello stregone. Le creature che falliscono il loro tiro-salvezza saranno pervase da furia berserker o resteranno confuse o si allontaneranno per tutta la durata dell'incantesimo. Le creature che si allontanano se ne vanno il più lontano possibile, con il loro movimento abituale (i personaggi camminano, i pesci nuotano, i pipistrelli volano ecc.). Se una creatura confusa viene attaccata, considera l'attaccante un nemico ed agisce in base al proprio istinto.

CONTAGIO (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: 27 m
Tempo di Lancio: 4
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: Permanente
Area d'effetto: 1 creatura

Questo incantesimo provoca in una creatura una grave malattia e una tremenda debolezza. L'individuo afflitto viene immediatamente percorso da sintomi dolorosi e stordenti: bolle, bubboni, lesioni, ascessi e così via. La Forza, la Destrezza e il Carisma vengono ridotti di 2 e il personaggio viene anche rallentato. Questi effetti perdurano finché il personaggio non riceve un incantesimo di Cura Malattie.

EMOZIONE: DISPERAZIONE (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 4
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: 2 round + 1 round per livello
Area d'effetto: Raggio di 9 m

Quando questo incantesimo viene lanciato, lo stregone può turbare lo stato emotivo di quanti sono intorno a lui. L'effetto è quello di infliggere un sentimento di disperazione nei nemici che si trovano nel campo visivo dello stregone. In seguito ad un tiro-salvezza contro incantesimi fallito, quanti sono colpiti dall'incantesimo rimarranno fermi dove sono affidandosi completamente ad un potere superiore. Talvolta si possono chiaramente udire mentre affermano cose come: "Mi metto qua e muoio", oppure "Me ne torno a casa". Questo durerà per il tempo dell'incantesimo dopo di che torneranno normali.

L'effetto secondario di questo incantesimo è di instillare nello stregone un forte coraggio. Questo eliminerà ogni effetto di panico e ristabilirà il suo morale, come anche gli impedirà di insinuarsi nella sua psiche. Non ci sono tiri-salvezza contro questo e durerà per il tempo dell'incantesimo. Tuttavia non sarà immune a resistenza magica e altre cose simili.

ARMA INCANTATA (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio: 4
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 giorno
Area d'effetto: Speciale

Questo incantesimo evoca un'arma incantata +3 che può essere usata da chiunque. L'arma può essere una mazza, un'ascia, una spada lunga o una spada corta. L'arma non mantiene la sua esistenza per più di un giorno.

VISIONE DISTANTE (DIVINAZIONE)

Raggio d'azione: Speciale
Tempo di lancio: 4
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round + 1 round/livello
Area d'effetto: Speciale

Quando lancia Visione Distante, lo stregone è in grado di vedere un'area di una mappa inesplorata. Dopo aver lanciato l'incantesimo, clicca sulla sezione della mappa che desideri vedere. Finché l'incantesimo ha effetto, lo stregone può spiare quella zona e notare eventuali creature o fortificazioni.

SCUDO DI FUOCO (BLU) (INVOCAZIONE, ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio: 4
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round + 1 round per livello
Area d'effetto: Lo Stregone

Lo scudo di fuoco blu protegge chi lo usa dai danni da freddo, circondandolo con uno scudo di fiamma fredda. Questo scudo non solo dà allo stregone il 50% di resistenza al freddo, ma lo protegge anche da attacchi portati da 1,5 m di raggio attorno a lui. Un avversario che colpisca lo stregone con qualsiasi arma o incantesimo entro questo raggio subisce 1d8 +2 di danni da freddo.

SCUDO DI FUOCO (ROSSO) (INVOCAZIONE, ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio: 4
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round + 1 round per livello
Area d'effetto: Lo Stregone

Lo scudo di fuoco rosso protegge chi lo usa dai danni da fuoco, circondandolo con uno scudo di fiamma. Questo scudo non solo dà allo stregone il 50% di resistenza al fuoco, ma lo protegge anche da attacchi portati da 1,5 m di raggio attorno a lui. Un avversario che colpisca lo stregone con qualsiasi arma o incantesimo entro questo raggio subisce 1d8 +2 di danni da fuoco.

PENALITÀ MAGGIORE (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 4
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 2 round per livello
Area d'effetto: 9 m di raggio

Questo incantesimo permette allo stregone di influenzare negativamente i tiri-salvezza dei suoi nemici. L'effetto colpisce tutte le creature ostili presenti nell'area d'effetto, coloro che vengono influenzati dall'incantesimo soffrono una penalità di -4 su tutti i tiri salvezza.

Un modo particolarmente potente di assicurarsi che gli incantesimi successivi abbiano il massimo effetto. - Elminster

TEMPESTA DI GHIACCIO (APPARIZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 4
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 4 round
Area d'effetto: Speciale

Quando l'incantesimo viene lanciato, frammenti di ghiaccio colpiscono tutti i bersagli che si trovano all'interno di un'area di 12 m di diametro, infliggendo 2d8 danni da freddo.

INVISIBILITÀ POTENZIATA (ILLUSIONE/VISIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 4
Tiro-salvezza : Nessuno

Durata: 1 turno
Area d'effetto: Creatura toccata

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

GLOBO MINORE D'INVULNERABILITÀ (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 4
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Lo stregone

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

SEQUENZIATORE MINORE (INVOCAZIONE/APPARIZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Permanente
Area d'effetto: Speciale

Questo incantesimo permette allo stregone di accumulare incantesimi e attingere a essi attraverso il suo speciale tasto di abilità. Questa caratteristica, il sequenziatore, può accumulare due incantesimi da sprigionare simultaneamente, entrambi dei quali devono essere del 2° livello o più bassi. Lo stregone può solo possedere un sequenziatore di incantesimo minore per volta, e il sequenziatore non può essere passato ad altri giocatori. Una volta che il sequenziatore è stato usato, l'icona dell'abilità speciale scompare.

Il sequenziatore di incantesimo può rendere uno stregone molto più potente e pericoloso. - Volo

EVOCARE MOSTRI II (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 4
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round + 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

Nel round in cui lancia questo incantesimo, lo stregone evoca 1-6 mostri deboli. Questi appaiono all'interno del raggio d'azione e attaccano gli avversari dello stregone per tutta la durata dell'incantesimo oppure fino a quando i mostri non vengono sconfitti. Queste creature non controllano il morale e non scompaiono quando uccise. Se non ci sono avversari da combattere, e lo stregone può comunicare con loro, i mostri evocati possono compiere altri lavori per lo stregone.

SFERA ELASTICA DI OTILUKE (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Creatura bersaglio

Quando questo incantesimo viene lanciato la creatura bersaglio viene racchiusa in un globo scintillante di forza, a meno che il bersaglio non abbia successo in un tiro-salvezza contro incantesimi. La sfera conterrà il soggetto per tutta la durata dell'incantesimo. La sfera è immune a ogni danno. L'unico modo per rimuovere la sfera è lanciare con successo un incantesimo Dissolvi Magie. Quindi la creatura all'interno del globo è salva da ogni attacco, ma allo stesso tempo è incapace di agire sul mondo esterno.

METAMORFOSI (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 4
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: Permanente
Area d'effetto: 1 creatura

L'incantesimo Metamorfosi è un potente incantesimo che modifica in maniera permanente l'aspetto della creatura colpita. Gli attributi mentali non vengono modificati ed il bersaglio non riceve le abilità speciali di questa nuova forma. Tuttavia la maggior parte degli attributi fisici cambiano per adeguarsi alla nuova forma. Questo è un incantesimo in cui la creatura bersaglio viene trasformata, ad esempio, in uno scoiattolo a meno che non venga effettuato con successo un tiro-salvezza contro pietrificazione/metamorfosi. La trasformazione è istantanea e permane finché non viene lanciato con successo un incantesimo Dissolvi Magie sulla creatura colpita. Tutti gli indumenti e l'equipaggiamento che il bersaglio ha addosso si fonderanno nella nuova forma.

AUTOMETAMORFOSI (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 4
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 turno + 3 round/livello
Area d'effetto: lo stregone

Quando viene lanciato questo incantesimo, lo stregone può assumere la forma di un'altra creatura. L'incantatore cambia anche il modo di spostarsi ed il tipo di respirazione. Questo incantesimo non concede altre abilità della nuova forma come attacchi speciali e magie, né influenza in alcun modo la personalità e l'intelligenza dello stregone. Quando l'incantesimo viene lanciato, e per tutta la durata dello stesso lo stregone può trasformarsi in qualsiasi nuova forma egli desideri e tutte le volte che vuole. Lo stregone in alcuni casi guadagna i normali attacchi della nuova forma, in altri casi può usare le armi. Gli attributi di intelligenza dello stregone rimangono gli stessi, tutti gli attributi fisici derivano invece dalla nuova forma. Inoltre le difese innate che offre la nuova forma vengono conferite allo stregone, come la resistenza alle armi da lancio e a quelle contundenti tipiche delle forme melmose.

Le forme in cui l'autometamorfosi concede di trasformarsi sono:
(1) Gnoll: possiede un alabarda magica (+1 danno da fuoco e colpisce come un'arma incantata +3)
(2) Gelatina Senape: in grado di rallentare i nemici (se essi falliscono un tiro-salvezza quando vengono colpiti)
(3) Orco: in grado di provocare gravi danni con i suoi pugni
(4) Ragno: causa danni da veleno quando colpisce un nemico

Inoltre lo stregone può assumere le sembianze di orso bruno, orso nero o di un lupo.

SCACCIA MALEDIZIONE (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 6
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: Permanente
Area d'effetto: Speciale

Dopo aver lanciato questo incantesimo, lo stregone è solitamente in grado di rimuovere la maledizione che ha colpito un oggetto o una persona, o che si presenta sotto forma di presenza malefica. Notare che l'incantesimo Scaccia Maledizione non può scacciare la maledizione di scudi, armi o armature, ma solitamente questo incantesimo permette alla persona che usa l'arma maledetta di liberarsi dell'oggetto in questione. Alcune maledizioni speciali non possono essere rimosse con questo incantesimo, oppure vengono rimosse da stregoni che hanno almeno un determinato livello.

PAROLA SEGRETA (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio: 4
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

Quando questo incantesimo viene lanciato su una creatura, esso dissipa una protezione di incantesimo di 8° livello o più bassa. Gli incantesimi che ne sono influenzati sono: Respingi Incantesimo Minore, Globo Di Invulnerabilità Minore, Immunità Agli Incantesimi, Defletti Incantesimo, Respingi Incantesimo, e Scudo Anti-Incantesimo. La resistenza magica della vittima, se esiste, non influenza questo incantesimo.

Comodo per penetrare le difese magiche di uno stregone ostile! - Volo

PROGENIE DI RAGNO (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: 36 m
Tempo di Lancio: 6
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 5 round + 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

Lanciando questo incantesimo lo stregone evoca diverse uova di ragno, ottenendo rapidamente ragni pienamente cresciuti che rimangono sotto il controllo telepatico dello stregone. Il tipo di ragni dipende dal livello dello stregone che lancia l'incantesimo.

7° : ragno gigante
9° : ragno intermittente
12°+ : ragno spadaccino

Quando l'incantesimo viene lanciato c'è il 20% di probabilità che appaiano due ragni del tipo desiderato anziché uno. Questi ragni rimarranno sotto il controllo dello stregone fino a quando non vengono uccisi, o la durata dell'incantesimo ha termine.

ARMATURA SPIRITUALE (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 10 turni
Area d'effetto: 1 creatura

Questo incantesimo è molto simile all'incantesimo di 3° livello Corazza Fantasma creando una barriera fisica intorno al corpo del bersaglio dell'incantesimo per tutta la durata dell'incantesimo. Questo incantesimo attinge alla forza vitale del bersaglio per creare la barriera. L'armatura è priva di peso e non intralcia i movimenti o la possibilità di lanciare incantesimi.

L'armatura spirituale non è cumulabile con altre armature, comunque i bonus per la destrezza si applicano ancora come anche gli anelli incantati e lo scudo. Durante l'incantesimo la CA (classe armatura) del bersaglio sarà 1, come se indossasse una armatura completa. Data la natura magica dell'incantesimo, il bersaglio riceverà anche un bonus +3 per il tiro-salvezza contro gli attacchi magici.

Esiste però un pericolo, quando l'incantesimo svanisce viene perduta la parte più superficiale dello spirito, infliggendo 2d4 punti danno al bersaglio, a meno che la creatura non effettui un tiro-salvezza contro gli incantesimi.

PELLE DI PIETRA (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 12 ore
Area d'effetto: lo stregone

Quando lo stregone lancia questo potente incantesimo su se stesso, una pelle esterna di pietra sorge dal terreno, ricoprendolo completamente. Questa pelle, naturalmente, è magica, e non ostacola assolutamente lo stregone. L'effetto è di proteggere lo stregone da attacchi fisici come armi da mischia e proiettili. Per ogni 2 livelli dello stregone si guadagna una pelle aggiuntiva a ogni lancio: per esempio uno stregone di 10° livello riceve 5 pelli, mentre uno stregone di 20° livello ne riceve 10. Per ogni pelle che lo stregone possiede, l'incantesimo ferma 1 attacco: quindi uno stregone del 10° livello è protetto dai primi 5 attacchi contro di lui, ma il sesto lo colpisce normalmente. Le pelli rimangono sullo stregone fino a quando egli è colpito da un incantesimo di dissolvi magia, o tutte le pelli vengono rimosse a causa di attacchi fisici, o la durata dell'incantesimo ha termine. È importante notare che questo non protegge lo stregone da attacchi magici quali la palla di fuoco, tuttavia lo protegge da attacchi magici fisici come il dardo incantato.

CAMPO DI TELETRASPORTO (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio: 4
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 1 turno
Area d'effetto: 9 m di raggio

Con questo incantesimo, lo stregone istiga un effetto di teletrasporto entro il suo campo visivo. Tutte le creature nell'area sono teletrasportate a caso per la durata dell'incantesimo. Questo incantesimo è usato preferibilmente contro nemici multipli, poiché serve a confonderli e permette allo stregone di concentrarsi e attivare le sue difese.

OCCHIO DELLO STREGONE (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

Quando questo incantesimo viene utilizzato lo stregone crea un sensore invisibile che gli invia informazioni visive. L'occhio dello stregone è in grado di osservare attraverso visione normale fino a 18 m in aree normalmente illuminate. L'Occhio dello Stregone può viaggiare in ogni direzione fintanto che l'incantesimo permane. Ha forma e sostanza e può essere individuato (attraverso un incantesimo di individuazione dell'invisibilità, per esempio). Le barriere solide impediscono all'occhio di passare.

I poteri dell'occhio non possono essere migliorati attraverso altri mezzi o incantesimi. Lo stregone è soggetto ad attacchi tramite sguardo diretti verso l'occhio. Un incantesimo di dissolvi magie lanciato sull'occhio o sullo stregone pone fine all'incantesimo.

INCANTESIMI DA STREGONE - LIVELLO 5

ANIMARE MORTI (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: 9 m
Tempo di lancio: 5 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: Speciale

Questo incantesimo crea i più semplici dei mostri non morti, scheletri o zombi, di solito dalle ossa o dai cadaveri di umani, semiumani o umanoidi. L'incantesimo li fa rimanere animati ed obbedire ai semplici comandi verbali dello stregone, indipendentemente da come comunicavano in vita. Gli scheletri e gli zombi possono seguire lo stregone, rimanere in una zona e attaccare qualsiasi creatura (o solo un certo tipo di creatura) che entra nella zona, i non morti rimangono animati fino a quando non vengono distrutti in combattimento o fino a che non vengono scacciati; l'incantesimo non può essere dissolto. Lo stregone può animare uno scheletro o uno zombi per ogni livello d'esperienza che raggiunge.

BRECCIA (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio: 5
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

Quando questo incantesimo viene lanciato su una creatura, apre una breccia e dissolve tutte le protezioni specifiche e di combattimento della creatura. Ecco una lista completa di tutti gli incantesimi di protezione specifici che vengono dissolti dalla breccia: Scudo, Circolo di Protezione, Resistenza alla Paura, Protezione dal Fuoco/Freddo, Scudo di Fuoco, Protezione dall'Acido, Protezione dall'Elettricità, Protezione dall'Energia Magica, Protezione dagli Elementi, e Protezione dall'Energia. Gli incantesimi di protezione di combattimento dissolti da questo incantesimo sono: Protezione da Proiettili Normali, Protezione da Armi Normali, Protezione da Armi Magiche, Pelle di Pietra, Armatura, Armatura Fantasma, Armatura Spirituale, Immunità Assoluta, Manto, e Manto Potenziato. La resistenza magica della vittima, se esiste, non influenza questo incantesimo.

CAOS (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 4
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: 5 round + 1 round ogni 6 livelli
Area d'effetto: raggio di 9 m

Gli effetti di questo incantesimo sono identici all'incantesimo di 4° livello Confusione. La vittima vaga in cerchio come se fosse in un labirinto, qualche volta allontanandosi altre volte attaccando sia gli amici che i nemici. Se la vittima è di 4° livello o meno non riceve alcun tiro-salvezza contro gli effetti dell'incantesimo. Mentre se è di 5° livello o superiore riceve un tiro-salvezza contro gli incantesimi a -4. Gli effetti permangono per la durata dell'incantesimo o finché non viene lanciato con successo l'incantesimo Dissolvi Magie.

NUBE ASSASSINA (APPARIZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Raggio di 6 m

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

Attenzione a lanciare questo letale incantesimo in una giornata di vento! - Elminster

CONO DI FREDDO (APPARIZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: 1/2

Durata: Istantanea
Area d'effetto: Speciale

Quando questo incantesimo viene lanciato, genera un'area a cono di freddo intensissimo, che parte dalla mano dello stregone e si estende in un cono lungo 1,5 m e di 30 cm di diametro per livello dello stregone. Succhia calore e infligge 1d4 + 1 danni per livello d'esperienza dello stregone. Ad esempio, uno stregone di 10° livello lancerebbe un cono di freddo lungo 15 m e di 3 m di diametro che infligge 10d4 + 10 danni.

EVOCARE ELEMENTALE MINORE DELL'ARIA (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: 12 metri
Tempo di lancio: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 turno +1 round/livello
Area d'effetto: Speciale

Uno stregone che esegue un incantesimo di evocazione di un elementale minore dell'aria materializza un elementale dell'aria che eseguirà il suo volere. L'elementale ha 8 dadi-vita ed eseguirà ogni capriccio dello stregone fino a quando non viene rimandato al suo piano di esistenza, la durata dell'incantesimo finisce o l'elementale muore. Tuttavia, ogni volta che questo incantesimo viene lanciato c'è una possibilità del 15% che l'elementale sfugga alle istruzioni dello stregone: in tal caso entra in berserk, attaccando lo stregone che ha osato materializzarlo. Se non riesce a raggiungere lo stregone, si aprirà la strada combattendo. Questo elementale in berserk rimarrà fino a quando non viene ucciso, o la durata dell'incantesimo finisce. Questo incantesimo richiede rigida concentrazione dopo essere stato lanciato, per impiantare il controllo nella psiche della creatura materializzata. L'elementale è impegnato in uno scontro psichico con lo stregone per 3 round dopo essere stato materializzato. Alla fine di tale periodo, se lo stregone ha vinto, ha il controllo dell'elementale. Tuttavia, se ha perso, l'elementale entra in berserk e cerca di ucciderlo. Questo non impedisce l'uso di altri incantesimi di charme lanciati in seguito, se lo scontro è stato perso. Può essere utile notare che se gli incantesimi di charme sono usati prima che lo scontro sia finito non avranno alcun effetto sul risultato.

EVOCARE ELEMENTALE MINORE DELLA TERRA (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: 12 metri
Tempo di lancio: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 turno +1 round/livello
Area d'effetto: Speciale

Questo incantesimo produce gli stessi effetti e conseguenze dell'incantesimo Evocare Elementale Minore dell'Aria sopra descritto.

EVOCARE ELEMENTALE MINORE DEL FUOCO (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: 12 metri
Tempo di lancio: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 turno +1 round/livello
Area d'effetto: Speciale

Questo incantesimo produce gli stessi effetti e conseguenze dell'incantesimo Evocare Elementale Minore dell'Aria sopra descritto.

DOMINIO (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 9 round
Area d'effetto: 1 Creatura

L'incantesimo Dominio permette allo stregone di controllare le azioni di qualunque creatura durante la durata dell'incantesimo. Questo controllo viene mantenuto attraverso un legame telepatico tra lo stregone e la vittima. A differenza dell'incantesimo di 4° livello dei sacerdoti Dominio Mentale, il bersaglio non ha possibilità di liberarsi, anche se viene costretto a fare qualcosa contro la sua morale. Questo effetto può essere annullato solo dall'incantesimo dissolvi magia. Il bersaglio riceve un tiro-salvezza contro gli incantesimi a -2 per evitarne gli effetti.

REGRESSIONE MENTALE (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: Permanente
Area d'effetto: 1 creatura

Regressione Mentale provoca una degenerazione dell'intelletto fino che si riduce a quello di un animale da soma. Il soggetto rimane in questo stato finché un incantesimo dissolvi magia non viene lanciato con successo su di lui. La vittima deve effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi a -2 per evitarne gli effetti.

Ho incontrato parecchi individui che sono sicuro fossero sotto l'influenza di questo incantesimo. - Volo

BLOCCAMOSTRI (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: 9 m di raggio

Questo incantesimo immobilizza 1d4 di creature di qualsiasi tipo per nove o più round, a meno che non venga effettuato un tiro-salvezza contro incantesimi con una penalità di -2.

L'effetto è concentrato sulla vittima selezionata dallo stregone. Viene colpito anche ogni nemico a meno di 1,5 m dal bersaglio. Coloro che effettuano con successo il tiro-salvezza sono totalmente immuni dagli effetti dell'incantesimo. I non morti non possono essere bloccati. La creatura bloccata non può muoversi o parlare, ma rimane consapevole di ciò che le accade intorno e può usare le abilità che non richiedono il movimento o la parola. L'essere intrappolati non impedisce il peggiorare delle condizioni del soggetto dovute a ferite, malattie o veleno.

ABBASSARE RESISTENZA (SCONGIURAZIONE, ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio: 5
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: 1 creatura

Lanciato su una creatura, questo incantesimo abbasserà la resistenza magica della creatura del 10% + 1% per livello dello stregone. Non c'è tiro-salvezza contro questo incantesimo, e la resistenza magica viene ignorata. Per esempio, se una creatura ha il 60% di resistenza magica e lo stregone del 15° livello lancia questo incantesimo, allora la sua resistenza magica si abbassa del 25% automaticamente. Questo effetto è cumulativo per ogni lancio dell'incantesimo. Se l'incantesimo viene lanciato di nuovo sulla stessa creatura, la resistenza magica della creatura diventa 60% - 25% (lancio iniziale) - 25% (lancio attuale), il che lascia la creatura con il 10% di resistenza magica dopo che entrambi gli incantesimi sono stati lanciati. Questo incantesimo dura fino a quando la durata dell'incantesimo ha termine. Bisogna notare che questo incantesimo non è influenzato dalla dissoluzione della magia: una volta lanciato non c'è modo di cancellarne gli effetti, fino a quando la sua durata non ha termine.

RESPINGI INCANTESIMO MINORE (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round per livello
Area d'effetto: Lo stregone

Questo incantesimo è simile a Respingi Incantesimo di 7° livello, che permette di riflettere gli incantesimi su chi li lancia. La riflessione interessa un totale di 4 livelli d'incantesimi. Questo include anche le magie su pergamena e le abilità innate, ma esclude: incantesimi ed abilità con area d'effetto non centrata sullo stregone protetto ed effetti ad area stazionari come Nube assassina e Nube maleodorante. Se l'incantesimo è lanciato direttamente sullo stregone, sarà riflesso su chi lo ha lanciato. Questo incantesimo ha effetto solo su incantesimi di 4° livello o inferiore, ma finché rimangono livelli l'incantesimo verrà riflesso. Per esempio, se rimane solo un livello e un incantesimo di 3° livello viene lanciato contro lo stregone, tale incantesimo verrà riflesso, terminando Respingi Incantesimo Minore.

L'incantesimo non protegge chi lo lancia da Dissolvi Magie, ma non ne è influenzato.

EVOCARE MOSTRI III (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 4 round + 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

Nel round in cui lancia questo incantesimo, lo stregone evoca 1-4 mostri deboli. Questi appaiono all'interno del raggio d'azione e attaccano gli avversari dello stregone per tutta la durata dell'incantesimo oppure fino a quando i mostri non vengono sconfitti. Queste creature non controllano il morale e non scompaiono quando uccise. Se non ci sono avversari da combattere, e lo stregone può comunicare con loro, i mostri evocati possono compiere altri lavori per lo stregone.

ORACOLO (DIVINAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio: 5
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 6 m di raggio

Quando viene lanciato su un punto designato dallo stregone, questo incantesimo cancella tutti gli incantesimi di illusione/visione di 5° livello e più bassi nella zona. Gli incantesimi che ne sono influenzati sono: Immagine Riflessa, Invisibilità, Immagini Illusorie, Anti-Individuazione, Invisibilità Potenziata, e Porta d'Ombra. È importante notare che lo stregone può decidere solo il bersaglio dell'incantesimo. Quindi esso influenza solo le creature che non fanno parte del gruppo dello stregone. L'area d'effetto è approssimativamente un raggio di 6 m attorno al bersaglio. La resistenza magica del bersaglio, se esiste, viene ignorata da questo incantesimo.

LAMA FANTASMA (INVOCAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round + 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

Questo incantesimo crea un'area magica, traslucida, dalla foggia d'ombra e senza peso, che si estende dalle dita di una delle mani dello stregone. Questo impalpabile costrutto ha la forma di una lama. La sua lama affilatissima infligge danni proprio come quelli di una spada reale. Lo stregone impugna la lama fantasma come se avesse l'abilità necessaria per usarla, al suo THAC0 normale.

La Spada fantasma si comporta come una spada magica +3 sia nel bonus per colpire che in quello ai danni, sia che per determinare le creature che essa può colpire. In virtù della sua natura eterea, infligge +10 danni aggiuntivi contro i non morti. Questa spada può essere utilizzata soltanto dallo stregone e rimane nelle sue mani per l'intera durata dell'incantesimo o finché non viene dissolta.

PROTEZIONE DALL'ACIDO (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 6
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 turno per livello
Area d'effetto: Creatura toccata

Quando l'incantesimo viene lanciato conferisce la completa invulnerabilità ai normali danni da acido e a quelli inflitti da fonti magiche, quali incantesimi come Freccia acida e gli attacchi speciali di alcuni mostri. Questo effetto dura fino al termine dell'incantesimo o finché questo non viene dissolto.

PROTEZIONE DALL'ELETTRICITÀ (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 turno per livello
Area d'effetto: Creatura toccata

Quando l'incantesimo viene lanciato conferisce la completa invulnerabilità ai normali danni da elettricità e a quelli inflitti da fonti magiche, quali incantesimi come Fulmine e gli attacchi speciali di alcuni mostri. Questo effetto dura fino al termine dell'incantesimo o finché questo non viene dissolto.

PROTEZIONE DALLE ARMI NORMALI (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 2
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: 1 creatura

Quando l'incantesimo viene lanciato conferisce la completa invulnerabilità a tutte le armi non magiche, questo non include le armi che sono benedette o incantate. Questo incantesimo non può essere lanciato su qualcuno che sia già protetto dalle armi magiche. Questo effetto dura fino al termine dell'incantesimo o finché questo non viene dissolto.

PORTA D'OMBRA (ILLUSIONE/VISIONE)

Raggio d'azione: 9 m
Tempo di Lancio:2
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

Grazie a questo incantesimo lo stregone crea l'illusione di una porta. L'illusione inoltre permette allo stregone di apparire per attraversare questa "porta" e sparire. In realtà, si è solo spostato e può fuggire, completamente invisibile, per la durata dell'incantesimo. Un incantesimo di Visione del Vero, una gemma della visione o simili espedienti magici possono svelare lo stregone.

IMMUNITÀ AGLI INCANTESIMI (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio: 5
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

Lanciando questo incantesimo lo stregone ottiene protezione da una scuola d'incantesimi di sua scelta. Dopo che l'incantesimo è stato lanciato, lo stregone deve scegliere la scuola da cui desidera essere protetto. Tutti gli incantesimi di quella scuola non saranno in grado di danneggiare o aiutare lo stregone per la durata dell'incantesimo. Ciò include tutti gli incantesimi di questa categoria, inclusi incantesimi di sacerdoti che potrebbero aiutare lo stregone.

Una difesa formidabile spesso utilizzata da stregoni di alto livello. - Volo

Il furfante rivelerà tutti i nostri segreti se non stiamo attenti. - Elminster

SCUDO ANTI-INCANTESIMI (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio: 8
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round per livello
Area d'effetto: Lo stregone

Quando questo incantesimo viene lanciato, lo stregone è protetto dal successivo attacco magico contro di lui. Gli incantesimi da cui lo stregone è protetto sono: Crollo di Incantesimi, Parola Segreta, Breccia, Resistenza Minore, Perforare Magia, Raggio Rubino, Frusta Guardiana, Perforare Scudo, e Colpo Magico. Se uno di questi incantesimi viene lanciato sullo stregone, questo incantesimo si attiva e assorbe l'attacco. Tuttavia, questo funziona solo una volta, poiché l'incantesimo si consuma nel processo. Altrimenti, funziona per la durata.

FUOCO SOLARE (APPARIZIONE)

Raggio d'azione: Lo stregone
Tempo di Lancio: 3
Tiro-salvezza:1/2

Durata: Istantanea
Area d'Effetto: un raggio di 9 metri

Fuoco Solare funziona come una Palla di Fuoco — crea una improvvisa esplosione di fiamme ruggenti che infliggono danni in base al livello dello stregone che lo ha lanciato: 1d6 danni per ogni livello d'esperienza dello stregone (fino ad un massimo di 15d6). Lo stregone fa un rapido gesto con la mano e l'intera area circostante prende fuoco, infliggendo danni a tutti tranne che allo stregone. Le creature che falliscono il proprio tiro-salvezza subiscono tutti i danni dell'esplosione. Gli altri invece riescono ad evitarne una parte schivando, buttandosi a terra o rotolando di lato, subendo quindi la metà dei danni.

INCANTESIMI DA STREGONE - LIVELLO 6

EVOCARE VERMEIENA (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: 36 m
Tempo di Lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 7 round + 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

Questo incantesimo è in due parti. Quando viene lanciato, la prima parte apre un piccolo portale che evocherà 1 o 2 vermeiena in un punto designato dallo stregone. La seconda parte della magia muta i vermeiena in versioni più grosse e maligne. Il risultato è che adesso lo stregone ha il controllo di questa creatura o creature, fino a quando non vengono uccise, o la durata dell'incantesimo ha termine. Quando l'incantesimo viene lanciato c'è un 35% di probabilità che ne vengano evocati due invece di una.

CATENA DI FULMINI (INVOCAZIONE/APPARIZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio: 5
Tiro-salvezza: 1/2

Durata: Istantanea
Area d'effetto: Speciale

Quando lo stregone lancia la catena di fulmini, archi di energia elettrica si sprigionano dalle punte delle sue dita. Questi brillanti archi di fulmine aggrediscono tutti i nemici vicino allo stregone, bruciandoli con danni elettrici. Il fulmine causa 1d6 punti di danno per ogni 2 livelli dello stregone. Se la vittima del fulmine fa un tiro-salvezza contro incantesimi, viene inflitta solo metà del danno. Così, lo stregone del 12° livello causa 6d6 di danni a una vittima (3d6 se la vittima fa un tiro-salvezza contro incantesimi).

EVOCARE ELEMENTALE DELL'ARIA (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 turno per livello
Area d'effetto: Speciale

Lanciando questo incantesimo, lo stregone apre uno speciale portale connesso al Piano Elementale dell'Aria, evocando un elementale dell'aria che appare nelle immediate vicinanze. Vi è una probabilità del 60% che venga evocato un elementale da 12 dadi-vita, il 35% che appaia un elementale da 16 dadi-vita ed infine il 5% che la creatura abbia 24 dadi-vita. Tutti i comandi sono impartiti telepaticamente all'elementale, pertanto non ci sono problemi legati alla comunicazione e non è necessario conoscere il linguaggio della creatura. L'elementale rimane finché non viene distrutto o fino al termine dell'incantesimo.

EVOCARE ELEMENTALE DELLA TERRA (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 turno per livello
Area d'effetto: Speciale

Questo incantesimo produce gli stessi effetti e conseguenze dell'incantesimo Evocare Elementale dell'Aria sopra descritto.

EVOCARE ELEMENTALE DEL FUOCO (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 turno per livello
Area d'effetto: Speciale

Questo incantesimo produce gli stessi effetti e conseguenze dell'incantesimo Evocare Elementale dell'Aria sopra descritto.

CONTINGENZA (INVOCAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio: 1 turno
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 giorno per livello
Area d'effetto: Speciale

Lanciando questo incantesimo lo stregone può scegliere un incantesimo dal suo repertorio di incantesimi conosciuti. Viene permesso 1 livello di incantesimo per ogni 3 livelli dello stregone, fino al 18° livello o agli incantesimi di 6° livello. Una volta scelto l'incantesimo, lo stregone può scegliere una condizione di qualche tipo dalla lista che gli viene fornita. La condizione iniziale può essere qualsiasi cosa, dal raggiungimento del 10% dei suoi punti ferita, all'avvistamento di un nemico. Una volta soddisfatta la condizione di partenza, l'incantesimo scelto viene lanciato automaticamente. Per esempio uno stregone di 12° livello potrebbe scegliere l'incantesimo Pelle di Pietra in una contingenza, dove la condizione iniziale è 'lo stregone raggiunge il 50% di punti ferita'. Poi, in combattimento, non appena lo stregone è ridotto al 50% dei suoi punti ferita o meno, la Pelle di Pietra viene immediatamente lanciata su di lui. Questo non richiede nessuna azione da parte dello stregone, accade automaticamente e istantaneamente. La limitazione di questo incantesimo è che il bersaglio dell'incantesimo situato nella contingenza deve essere lo stregone. Quindi non può essere un incantesimo di offesa e non può essere rivolto ad altri membri del gruppo.

NEBBIA MORTALE (INVOCAZIONE)

Raggio d'azione: 9 m
Tempo di lancio: 6
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 15 round
Area d'effetto: Nebbia di 6 m di raggio

Con questo incantesimo viene creata un'area di nebbia solida che ha la proprietà addizionale di essere molto acida. Tutta la vita animale non immune all'acido subisce 8 punti di danno per ogni round in cui rimane esposta ai vapori della nebbia mortale. L'incantesimo inoltre ucciderà all'istante tutte le creature evocate, indipendentemente dai loro dadi vita o immunità.

Attenzione che certe creature dei piani infernali non sono "evocate", ma "richiamate tramite portale". - Elminster

INCANTESIMO DELLA MORTE (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 6
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 9 m di raggio

L'incantesimo priva istantaneamente ed irrevocabilmente le creature nell'area d'effetto della loro energia vitale. Tali creature non possono essere rianimate o fatte risorgere, ma un individuo ucciso in questo modo può essere riportato in vita con un desiderio. Le creature con più di 8 dadi vita sono immuni a questo incantesimo, con l'eccezione delle creature evocate, che sono uccise automaticamente.

DISINTEGRAZIONE (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio: 6
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

Lanciando questo incantesimo su un'altra creatura si emette un sottile raggio verde. Al contatto la creatura deve fare un tiro-salvezza contro incantesimi, o verrà trasformata in polvere. La trasformazione è istantanea e irreversibile. C'è anche una buona probabilità che ciò distrugga alcuni se non tutti gli oggetti che la creatura porta con sé.

CARNE IN PIETRA (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 6
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: Permanente
Area d'effetto: 1 creatura

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

GLOBO D'INVULNERABILITÀ (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 4
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: lo stregone

Questo incantesimo crea attorno allo stregone una sfera immobile, debolmente illuminata, che impedisce la penetrazione di qualsiasi incantesimo dei primi 4 livelli. La loro area d'effetto non comprende, quindi, il globo d'invulnerabilità. Lo stesso vale per abilità speciali e oggetti magici. E' possibile, invece, lanciare incantesimi dall'interno all'esterno senza rovinare la sfera. Gli incantesimi di 5° livello o più non tengono conto del globo. La sfera può essere annullata con un Dissolvi magie, oltre che da altre forme di attacco magico come Colpo Magico e Perforare Magia.

VELOCITÀ POTENZIATA (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio: 3
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round + 1 round perlivello
Area d'effetto: 1 creatura

Ciascuna creatura influenzata si muove al doppio della sua normale velocità e raddoppia il numero di attacchi. Una creatura velocizzata guadagna un bonus iniziativa di -2. Quindi una creatura che si muove a 6 e attacca 1 volta per round si muove a 12 e attacca 2 volte per round. Il lancio e gli effetti degli incantesimi non vengono accelerati. Ci sono tre differenze principali fra l'incantesimo di Velocità da Stregone di 3° livello e questo. La prima è che non c'è periodo di stanchezza dopo la fine dell'incantesimo. La seconda è che l'incantesimo influenza solo una creatura. In terzo luogo, questo incantesimo di velocità effettivamente raddoppia il numero di attacchi per la creatura velocizzata. Si noti che questo incantesimo nega gli effetti di un incantesimo di lentezza. Questo incantesimo non è cumulativo con se stesso o con magie simili. Questo incantesimo dura per la sua durata, o fino a quando non viene dissolto.

CACCIATORE INVISIBILE (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: 36 m
Tempo di lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 9 ore
Area d'effetto: Speciale

L'incantesimo richiama un cacciatore invisibile che risiede nel piano Elementale dell'Aria. Questa creatura di 8 dadi vita obbedisce allo stregone ed esegue tutti i suoi ordini, persino se questo significa morte certa. La creatura rimane sotto il controllo dello stregone per 9 ore o finché viene uccisa — a quel punto farà ritorno al suo piano nativo, solo un po' annoiata dal fatto di aver servito un mortale.

FUORVIARE (ILLUSIONE/VISIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

Quando questo incantesimo viene lanciato, lo stregone si avvale di un incantesimo di Invisibilità Potenziata e viene teletrasportato a qualche metro dalla posizione originale. Intanto un'immagine identica dello stregone viene creata nel punto dove si trovava, esattamente con gli stessi punti ferita dello stregone. L'immagine non può compiere nessuna azione come attaccare o lanciare incantesimi. Può tuttavia muoversi e agire come esca al posto dell'invisibile stregone. L'immagine rimarrà sotto il controllo dello stregone fino a quando non si riduce a 0 punti ferita o viene influenzata da una magia di dissoluzione o un incantesimo che distrugge le illusioni, quale la Vera Vista.

PERFORARE MAGIA (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio: 6
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: Speciale
Area d'effetto: 1 creatura

Quando questo incantesimo viene lanciato su una creatura ci sono due effetti principali. Il primo è che la resistenza magica della creatura si abbassa dell'1% per ogni livello dello stregone. Il secondo è che esso cancella una protezione da incantesimo di 8° livello o più bassa sulla creatura. Per esempio se l'incantesimo viene lanciato da uno stregone di 15° livello, la creatura perde il 15% di resistenza magica dal suo attuale totale, riducendolo a 0 se ne rimane di meno, e cancellando una protezione da incantesimo di 8° livello o più bassa. La lista di incantesimi inclusa in questo caso è: Defletti Incantesimo Minore, Respingi Incantesimo Minore, Defletti Incantesimo, Respingi Incantesimi, Globo Di Invulnerabilità Minore, Immunità Agli Incantesimi, e Globo Di Invulnerabilità. La resistenza magica non influenza questo incantesimo, e neppure le altre protezioni da incantesimo. La resistenza rimane abbassata per 1 round per livello dello stregone.

PAROLA DEL POTERE: SILENZIO (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: 27 m
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round
Area d'effetto: 1 Creatura

Quando pronunciata, Parola del Potere: Silenzio può essere invocata contro qualsiasi creatura entro il raggio d'azione. Per i successivi tre round, la creatura e qualunque cosa si trovi entro 30 centimetri da essa non può emettere suoni. Questo silenzio rovina completamente ogni incantesimo che richieda componenti verbali. L'unico modo di contrastare l'incantesimo è di usare Dissolvi Magie o Vocalizzare. Non sono consentiti tiri-salvezza.

PROTEZIONE DALL'ENERGIA MAGICA (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 6
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 turno per livello
Area d'effetto: Creatura toccata

Quando l'incantesimo viene lanciato conferisce il 50% di immunità a tutti gli attacchi basati sulla magia, come Dardo incantato e Orripilante Avvizzimento di Abi Dalzim. Questo effetto dura fino al termine dell'incantesimo o finché questo non viene dissolto.

PROTEZIONE DALLE ARMI MAGICHE (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 4 round
Area d'effetto: Lo stregone

Quando l'incantesimo viene lanciato conferisce la completa invulnerabilità a tutte le armi magiche, questo include le armi che sono benedette o incantate. Anche gli attacchi di mostri molto potenti sono considerati armi magiche. Questo incantesimo non può essere lanciato su qualcuno che sia già protetto dalle armi non magiche né su chi sia già protetto dai seguenti incantesimi: Manto, Manto Potenziato, Immunità Assoluta. La natura di questo incantesimo, di durata piuttosto limitata e tempo di lancio molto breve, lo rende un incantesimo utile soltanto nella frenesia di una mischia. Questo effetto dura fino al termine dell'incantesimo o finché questo non viene dissolto.

DEFLETTI INCANTESIMO (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 6
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round per livello
Area d'effetto: Lo stregone

Questo potente incantesimo di scongiurazione permette di assorbire e dissolvere gli incantesimi lanciati contro lo stregone. La deflessione interessa un totale di 10 livelli d'incantesimi. Questo include anche le magie su pergamena e le abilità innate, ma esclude: incantesimi ed abilità con area d'effetto non centrata sullo stregone protetto ed effetti ad area stazionari come Nube assassina e Nube maleodorante. Se l'incantesimo è lanciato direttamente sullo stregone, sarà assorbito. Va notato che finché sono rimasti livelli l'incantesimo verrà assorbito. Per esempio, se rimane solo un livello e un incantesimo di 3° livello viene lanciato contro lo stregone, tale incantesimo verrà assorbito, terminando Defletti Incantesimo. Non è affetto da Dissolvi Magie.

PIETRA IN CARNE (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 6
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Permanente
Area d'effetto: 1 creatura

Questo incantesimo è l'opposto di Carne in Pietra e ritrasforma qualsiasi creatura trasformata in pietra, in carne. Anche tutti gli oggetti portati dalla creatura torneranno allo stato normale. L'effetto è istantaneo e non viene richiesto alcun tiro-salvezza o shock corporeo.

EVOCARE NISHRUU (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: 36 m
Tempo di Lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

Lanciando l'incantesimo Evocare Nishruu lo stregone chiama in esistenza un essere magico di considerevole potere, il Nishruu. A un primo sguardo esso appare come una specie di nebbia, ma osservandolo più attentamente questa ribollente e fermentante massa rossa di vapori e forme si muove con una vita propria. Attratto dalla magia come una farfalla dalla fiamma, il nishruu si nutre delle energie che circondano gli stregoni e da essi vengono usate. Per fortuna la lealtà della creatura non è in dubbio, ed essa non attaccherà chi l'ha evocata, anche se le piacerebbe molto. I nishruu non effettuano alcun attacco fisico, tuttavia possono essere danneggiati da attacchi fisici. Ogni volta che un nishruu tocca uno stregone bersaglio e avvolge i suoi viticci attorno a lui ci sono due effetti principali. Primo, tutti gli oggetti magici carichi che il bersaglio possiede saranno svuotati di una carica, o distrutti se ne è rimasta solo una. Secondo, lo stregone perde un incantesimo dalla sua memoria. L'incantesimo è scelto a caso, tuttavia consumerà il massimo livello possibile. Il nishruu è completamente immune alla magia, e non solo, ma la magia addirittura guarisce questa creatura. Essa rimane sotto il controllo dello stregone fino a quando non è ridotta a 0 punti ferita, o la durata dell'incantesimo ha termine.

TRASFORMAZIONE DI TENSER (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 6
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Lo stregone

Questo incantesimo mette in atto una sorprendente metamorfosi capace di lasciare chiunque a bocca aperta: lo stregone diventa enorme e fortissimo, una vera macchina da guerra! L'incantesimo rende lo stregone un feroce guerriero. I suoi punti-ferita raddoppiano e tutte le ferite ricevute si applicano prima ai punti guadagnati grazie all'incantesimo. La Classe Armatura dello stregone migliora di 4 punti rispetto alla sua CA precedente, fino ad un massimo di CA pari a -10. Tutti gli attacchi avvengono come se fossero effettuati da un guerriero di livello equivalente a quello dello stregone. Ogni attacco ha un bonus di +2 sia al tiro per colpire che per i danni. L'effetto dura fino al termine dell'incantesimo o finché non viene dissolto. Nota: questo incantesimo non fornisce allo stregone alcun attacco extra.

Stregoni che diventano guerrieri, che cosa penseranno dopo? - Volo

VERA VISTA (DIVINAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio: 6
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 6 m di raggio

Quando questo incantesimo viene lanciato, viene influenzata un'area di approssimativamente 6 m di raggio attorno allo stregone. Immediatamente e una volta a round per 1 turno dopo che l'incantesimo viene lanciato, tutti gli incantesimi ostili di illusione/allucinazione nell'area d'effetto vengono dissolti. Gli incantesimi che ne sono influenzati sono: Immagine Riflessa, Invisibilità, Immagini Illusorie, Anti-Individuazione, Invisibilità Potenziata, Porta d'Ombra, Fuorviare, Proietta Immagine, e Simulacro. La resistenza magica della vittima, se esiste, non entra in azione con questo incantesimo. Questo incantesimo influenza solo i nemici, quindi non può dissolvere l'invisibilità di un membro del gruppo.

RICHIAMA VIVERNA (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: 36 metri
Tempo di Lancio:1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

Con il lancio di questo incantesimo lo stregone apre un portale magico attraverso il quale potrà evocare una viverna che venga in suo aiuto. Questa creatura sarà completamente sotto il suo controllo mentale, e non si rivolterà contro di lui, a meno che non vengano usati mezzi magici per controllarla come Charmare Mostri. La creatura rimarrà sotto il controllo dello stregone fino alla fine della durata dell'incantesimo o finché non verrà colpita da un Dissolvi Magie, che la farà scomparire.

INCANTESIMI DA STREGONE - LIVELLO 7

CREATURA IMMONDA (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 15 round
Area d'effetto: Speciale

Uno stregone che lancia questo incantesimo evoca un potente demone che si infurierà, attaccando ed uccidendo chiunque veda. Il demone non attaccherà chi è sotto l'effetto dell'incantesimo Protezione dal Male. Questo è un incantesimo molto pericoloso ed è bene riservarlo per casi disperati.

CONTROLLARE NON MORTI (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 7
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: 6 round + 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

L'incantesimo di Controllare Non Morti permette a chi lo lancia di prendere il controllo di 1-4 creature non morte all'interno dell'area d'effetto. Questo crea un legame telepatico tra lo stregone e i non morti che gli conferisce il controllo completo su di loro. Se i non morti hanno 3 dadi-vita o meno allora non hanno diritto a un tiro-salvezza, tuttavia se hanno 4 dadi-vita o più negheranno gli effetti dell'incantesimo superando un tiro-salvezza contro incantesimi. I non morti rimangono sotto il controllo dello stregone per la durata dell'incantesimo o finché non vengono sotto l'effetto di un Dissolvi Magie.

PALLA DI FUOCO RITARDATA (INVOCAZIONE/APPARIZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio: 7
Tiro-salvezza: 1/2

Durata: Speciale
Area d'effetto: 9 m di raggio

Questo incantesimo crea una palla di fuoco che rimane sospesa in un punto determinato dallo stregone. La palla di fuoco rimane in posizione fino a quando qualcuno ci cammina troppo vicino. A quel punto essa esplode facendo 14d6 punti di danno, con un tiro-salvezza contro incantesimo per la metà del danno.

DITO DELLA MORTE (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: Permanente
Area d'effetto: 1 Creatura

Il dito della morte priva istantaneamente ed irrevocabilmente il bersaglio della sua energia vitale. Lo stregone pronuncia la formula dell'incantesimo puntando il dito indice contro la creatura da uccidere. Questa, a meno che non superi un tiro-salvezza contro incantesimi con penalità di -2, morirà sul colpo. Se riesce a salvarsi riporta ugualmente 3-17 punti di danno.

DESIDERIO MINORE (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: Illimitato
Tempo di Lancio: 9
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: Speciale
Area d'effetto: Speciale

Il desiderio minore è un incantesimo molto potente ma assai difficile. Esaudirà letteralmente, ma solo parzialmente, il desiderio espresso dallo stregone. Quindi la situazione reale del passato, del presente o del futuro potrebbe essere alterata (ma normalmente solo per lo stregone, a meno che l'incantesimo non venga formulato con estrema precisione) in maniera limitata. L'uso di un desiderio limitato non può cambiare la realtà in maniera sostanziale. L'incantesimo di desiderio può essere usato, per esempio, per recuperare tutti i punti ferita perduti da uno stregone. I desideri avidi solitamente si ritorcono contro lo stregone. Infine, più lo stregone è saggio più sceglierà la formulazione corretta della parola. Gli stregoni con Saggezza bassa il più delle volte vanno incontro al disastro quando formulano un desiderio.

MANTO (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 4 round
Area d'effetto: Lo stregone

Quando viene lanciato conferisce allo stregone la completa invulnerabilità alle armi, eccezion fatta per quelle di incantamento +3 o migliore. Questo incantesimo è incredibilmente potente ma ha una durata piuttosto limitata, la qual cosa combinata col tempo di lancio molto breve lo rende un incantesimo utile soltanto nella frenesia di una mischia. E' altresì importante notare che questo incantesimo non funziona in congiunzione con Protezione dalle Armi Magiche. Questo effetto dura fino al termine dell'incantesimo o finché questo non viene dissolto.

INVISIBILITÀ DI MASSA (ILLUSIONE/VISIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 7
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: raggio di 9 m

Una volta lanciato questo incantesimo, lo stregone fa sì che tutte le creature a lui amiche all'interno dell'area d'effetto subiscano gli effetti dell'incantesimo Invisibilità potenziata. Questo incantesimo è simile all'incantesimo di Invisibilità, ma chi lo riceve è in grado di attaccare attraverso armi da lancio, combattimento in mischia o lancio di incantesimi, e rimanere invisibile. Da notare tuttavia che possono risultare tracce rivelatrici, come un bagliore, che permettono a un avversario che sia un buon osservatore di attaccare il combattente invisibile. Queste tracce si possono scorgere solo se vengono cercate specificatamente (dopo che il personaggio invisibile ha reso nota la sua presenza). Gli attacchi contro il personaggio invisibile subiscono una penalità di -4 ai tiri per colpire e il personaggio invisibile ha +4 ai tiri-salvezza.

SPADA DI MORDENKAINEN (INVOCAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 7
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

Questo incantesimo crea un campo di forza luminoso a forma di spada, che lo stregone potrà manovrare con la mente. La spada si muove e colpisce come se ad impugnarla fosse un guerriero di livello pari alla metà di quello dello stregone. Per esempio se uno stregone di 14° livello lancia questo incantesimo, userà la spada come un guerriero di 7° livello. La spada agisce come se fosse un'arma +4 ed infligge 5-20 punti-ferita per colpo. Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, la spada fluttuerà in aria completamente sotto il controllo dello stregone. Notare che questo non gli impedisce di fare altre azioni mentre l'incantesimo è in effetto.

PAROLA DEL POTERE: STORDIRE (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Speciale
Area d'effetto: 1 creatura

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

SPRUZZO PRISMATICO (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: 18 m
Tempo di Lancio: 7
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: Istantanea
Area d'effetto: cono lungo 21 m

Quando questo incantesimo viene lanciato, lo stregone fa lampeggiare dalla mano sette raggi di luce vibranti e multicolori. Questi includono tutti i colori dello spettro visibile: ciascun raggio ha un diverso colore e scopo. Ogni creatura con meno di 8 DV colpita da un raggio viene accecata per 5 round, a parte ogni altro effetto. Ogni creatura nell'area d'effetto viene toccata da uno o due raggi. Gli effetti dei raggi sono elencati di seguito:

Rosso - Infligge 20 punti di danno, tiro-salvezza contro incantesimo per la metà.
Arancio - Infligge 40 punti di danno, tiro-salvezza contro incantesimo per la metà.
Giallo - Infligge 80 punti di danno, tiro-salvezza contro incantesimo per la metà.
Verde - Tiro-salvezza contro veleno o morte, se sopravvive soffre 20 punti di danno da veleno.
Blu - Tiro-salvezza contro pietrificazione o si viene trasformati in pietra.
Indaco - Tiro-salvezza contro bacchette o si regredisce mentalmente.
Violetto - Tiro-salvezza contro incantesimo o si viene disintegrati.

PROIETTA IMMAGINE (ILLUSIONE/VISIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: lo stregone

Quando questo incantesimo viene lanciato, una copia illusoria dello stregone esce dal suo corpo. Questa copia può spostarsi, ha gli stessi punti ferita e può lanciare gli stessi incantesimi; tuttavia non può compiere attacchi fisici. Se l'immagine viene distrutta, l'incantesimo finisce e lo stregone può muoversi di nuovo. Inoltre, se durante questo tempo lo stregone subisce danni, l'immagine svanisce e lo stregone può spostarsi di nuovo. Altrimenti l'immagine rimarrà per la durata dell'incantesimo, o fino a quando non viene influenzata da una magia di dissoluzione, o da qualsiasi cosa che dissolva le illusioni, come la Vera Vista.

PROTEZIONE DAGLI ELEMENTI (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 7
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Creatura toccata

L'effetto di questo incantesimo non dura più di un round per livello dello stregone. Quando l'incantesimo viene lanciato conferisce il 75% di immunità a tutti gli attacchi elementali, quali fuoco, freddo ed elettricità, siano essi magici o normali quali incantesimi, armi, bacchette, gli attacchi speciali di alcuni mostri, ecc. Questo effetto dura fino al termine dell'incantesimo o finché questo non viene dissolto.

RAGGIO RUBINO DI INVERSIONE (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio: 5
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

Quando questo incantesimo viene lanciato su una creatura, dissolve 1 protezione da incantesimo di qualsiasi livello. Gli incantesimi che ne sono influenzati sono: Respingi Incantesimo Minore, Globo Di Invulnerabilità Minore, Immunità Agli Incantesimi, Globo Di Invulnerabilità, Defletti Incantesimo Minore, Respingi Incantesimi, Scudo Anti-incantesimi, Defletti Incantesimo, Invulnerabilità agli Incantesimi, e Trappola per Incantesimi. La resistenza magica della vittima, se esiste, non influenza questo incantesimo. L'incantesimo dissolve sempre la protezione da incantesimo di livello più alto sul bersaglio, e se uno stregone ha due protezioni dello stesso livello, la scelta è casuale.

SEQUENZIATORE DI INCANTESIMI (INVOCAZIONE/APPARIZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Permanente
Area d'effetto: Speciale

Questo incantesimo permette a uno stregone di immagazzinare incantesimi e accedere a essi tramite il suo tasto delle abilità speciali. Dopo aver scelto gli incantesimi per il sequenziatore, lo stregone crea un'abilità speciale che sprigiona simultaneamente il potere contenuto negli incantesimi. Il sequenziatore può immagazzinare 3 incantesimi, tutti di 4° livello o più bassi. Uno stregone può possedere solo un sequenziatore di incantesimi per volta, e il sequenziatore non può essere dato agli altri giocatori. Una volta che il sequenziatore è stato usato, l'icona dell'abilità speciale scompare.

RESPINGI INCANTESIMO (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio:7
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round perlivello
Area d'effetto: lo stregone

Questo potente incantesimo protettivo fa rimbalzare gli incantesimi diretti al bersaglio, verso chi li ha lanciati. Può colpire un totale di 9 livelli di incantesimo, ad esempio 3 incantesimi del 3° livello, o 1 del 4° e 1 del 5° ecc... Sono anche incluse le magie lanciate attraverso l'uso di pergamene e poteri innati, ma non gli incantesimi ad area d'effetto che non siano centrati direttamente sulla creatura protetta o le aree magiche immobili, come nube assassina e nube maleodorante. Fino a che però gli incantesimi verranno lanciati direttamente sul bersaglio verranno riflessi verso lo stregone. Una cosa da notare è che finché ci saranno dei livelli rimanenti l'incantesimo verrà riflesso. Per esempio, se rimane 1 solo livello e un incantesimo di 3° livello viene lanciato contro lo stregone, l'incantesimo verrà respinto, pur cancellando il Respingi Incantesimo. Questo incantesimo non proteggerà lo stregone da un Dissolvi Magie, ma allo stesso modo non ne subirà gli effetti.

SFERA DEL CAOS (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio: 7
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: 1 turno
Area d'effetto: 9 m di raggio

Tutti nell'area d'effetto devono fare un tiro-salvezza contro incantesimi per ogni round che trascorrono nella sfera, e se il tiro fallisce avviene uno dei seguenti effetti casuali: trasformato in scoiattolo, confuso, avvolto dalle fiamme, paralizzato, disintegrato, guarito di 20 punti ferita, teletrasportato a caso, privo di conoscenza o velocizzato.

EVOCARE DJINNI (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: 36 m
Tempo di Lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

Con questo incantesimo, l'evocatore può convincere uno djinni, un grosso genio con potenti abilità, a lasciare il piano elementare dell'aria ed entrare nel Primo Piano Materiale. Lo djinni servirà per la durata sopra indicata, attaccando i nemici dell'evocatore. Si consigliano gli stregoni di stare attenti a questo incantesimo, perché uno djinni maltrattato si rivolterà contro il padrone alla prima occasione.

EVOCARE EFREETI (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: 36 m
Tempo di Lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 8 round + 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

Con questo incantesimo, l'evocatore può convincere un efreeti, un grosso genio con potenti abilità, a lasciare il piano elementare del fuoco ed entrare nel Primo Piano Materiale. L'efreeti servirà per la durata sopra indicata, attaccando i nemici dell'evocatore. Si consigliano gli stregoni di stare attenti a questo incantesimo, perché un efreeti maltrattato si rivolterà contro il padrone alla prima occasione.

EVOCARE HAKEASHAR (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: 36 m
Tempo di Lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 8 round + 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

Questo incantesimo è simile all'incantesimo da stregone del 6° livello, Evocare Nishruu. L'Hakeashar è una versione più potente del Nishruu, avendo più punti ferita, attacchi migliori, e l'immunità alle armi normali.

Lanciando l'incantesimo Evocare Hakeashar lo stregone chiama in esistenza un essere magico di considerevole potere, l'Hakeashar. A un primo sguardo esso appare come una specie di nebbia, ma osservandolo più attentamente questa ribollente e fermentante massa grigia di vapori e forme si muove con una vita propria. Attratto dalla magia come una farfalla dalla fiamma, l'Hakeashar si nutre delle energie che circondano gli stregoni(e altri incantatori). Per fortuna la lealtà della creatura non è in dubbio, ed essa non attaccherà chi l'ha materializzata, anche se le piacerebbe molto. Gli Hakeashar non effettuano alcun attacco fisico. Tuttavia possono essere danneggiati da attacchi fisici. Ogni volta che la creatura tocca uno stregone bersaglio e avvolge i suoi viticci attorno a lui ci sono due effetti principali. Primo, tutti gli oggetti magici carichi che il bersaglio possiede saranno svuotati di una carica, o distrutti se ne è rimasta solo una. Secondo, lo stregone perde un incantesimo dalla sua memoria. L'incantesimo è scelto a caso, tuttavia consumerà il massimo livello possibile. L'Hakeashar è completamente immune alla magia, e non solo, ma la magia addirittura guarisce questa creatura. Essa rimane sotto il controllo dello stregone fino a quando non è ridotta a 0 punti ferita, o la durata dell'incantesimo ha termine.

FRUSTA GUARDIANA DI KHELBEN (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: 9 m
Tempo di Lancio: 7
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round
Area d'effetto: Speciale

Quando questo incantesimo viene lanciato su una creatura, dissolve 1 protezione da incantesimo di livello fino all'8°. In ogni round successivo, finché la durata dell'incantesimo non ha termine, un'altra protezione da incantesimo viene rimossa dal bersaglio. Gli incantesimi che ne sono influenzati sono: Respingi Incantesimo Minore, Globo Di Invulnerabilità Minore, Immunità Agli Incantesimi, Globo Di Invulnerabilità, Defletti Incantesimo Minore, Respingi Incantesimi, Defletti Incantesimo, Scudo Anti-incantesimi, e Invulnerabilità agli Incantesimi. La resistenza magica della vittima, se esiste, non influenza questo incantesimo. L'incantesimo dissolve sempre la protezione da incantesimo di livello più alto sul bersaglio, e se uno stregone ha due protezioni dello stesso livello, la scelta è casuale.

INCANTESIMI DA STREGONE - LIVELLO 8

ORRIPILANTE AVVIZZIMENTO DI ABI-DALZIM (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 8
Tiro-salvezza: 1/2

Durata: Istantaneo
Area d'effetto: raggio di 4,5 m

Questo incantesimo fa evaporare i fluidi corporei dal corpo di qualunque creatura che sia compresa nell'area d'effetto, infliggendo 1-8 punti ferita per livello dello stregone. Le creature colpite possono effettuare un tiro-salvezza per dimezzare il danno. Questo incantesimo è particolarmente devastante per gli elementali dell'acqua e per le creature di origine vegetale, che ricevono una penalità di -2 al loro tiro-salvezza. L'incantesimo non danneggerà i componenti del gruppo.

MANTO POTENZIATO (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 4 round
Area d'effetto: Lo stregone

Quando l'incantesimo viene lanciato conferisce allo stregone la completa invulnerabilità alle armi eccezion fatta per quelle di incantamento +4 o migliore. Questo incantesimo è incredibilmente potente ma ha una durata piuttosto limitata, la qual cosa combinata col tempo di lancio molto breve lo rende un incantesimo molto utile nella frenesia di un feroce combattimento, dove l'acquisto di pochi secondi può significare la differenza tra la vita e la morte. E' altresì importante notare che questo incantesimo non funziona in congiunzione con Protezione dalle Armi Magiche. Questo effetto dura fino al termine dell'incantesimo o finché questo non viene dissolto.

NUBE INCENDIARIA (INVOCAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 8
Tiro-salvezza: 1/2

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Raggio di 6 m

Questo incantesimo crea una nube di fiamme roboanti. Chiunque si trovi nell'area d'effetto deve andarsene immediatamente o subire 1-4 danni da fuoco per livello dello stregone ogni round. Un tiro-salvezza contro incantesimi permette ai bersagli di dimezzare il danno causato dagli effetti della nube.

LABIRINTO (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Speciale
Area d'effetto: 1 Creatura

Pronunciare le parole dell'incantesimo Labirinto crea una zona di spazio extradimensionale. Il bersaglio scompare in un labirinto di piani di forza in costante mutazione, per un periodo di tempo proporzionale alla sua intelligenza.

Intelligenza del bersaglio	Intrappolato nel labirinto per
sotto 3	2d4 turni
da 3 a 5	1d4 turni
da 6 a 8	5d4 round
da 9 a 11	4d4 round
da 12 a 14	3d4 round
da 15 a 17	2d4 round
18 e oltre	1d4 round

Se l'incantesimo di 9° livello Libertà viene lanciato nell'area dove la creatura è intrappolata, essa sarà riportata in questo piano dell'esistenza, ponendo fine all'incantesimo Labirinto. Altrimenti l'incantesimo svanirà all'istante dovuto. Attenzione, la creatura intrappolata non può essere liberata con l'incantesimo Dissolvi Magie.

PERFORARE SCUDO (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio: 8
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: istantanea
Area d'effetto: Speciale

Quando questo incantesimo viene lanciato, esso scaglia un attacco massiccio sulle difese Anti-incantesimi di uno stregone nemico. La resistenza magica del bersaglio viene abbassata del 10% + 1% per ogni livello dello stregone. Poi perforare scudo cancellerà una protezione da incantesimo di qualsiasi livello. Per esempio, se questo incantesimo viene lanciato da uno stregone di 15° livello, il bersaglio perde il 25% di resistenza magica dal suo attuale totale, riducendolo a 0 se ne rimane di meno, e inoltre cancella una protezione da incantesimo se lo stregone ne sta usando una. La lista di incantesimi inclusi in questo caso è: Defletti Incantesimo Minore, Respingi Incantesimo Minore, Defletti Incantesimo, Globo Di Invulnerabilità Minore, Immunità Agli Incantesimi, Globo Di Invulnerabilità, Respingi Incantesimi, Scudo Anti-incantesimi, Invulnerabilità agli Incantesimi, e Trappola per Incantesimi. La resistenza magica non influenza questo incantesimo, e neppure alcuna protezione da incantesimo. La resistenza rimane abbassata per 1 round per livello dello stregone. Non può essere dissolto.

PAROLA DEL POTERE: ACCECARE (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 6 round
Area d'effetto: Raggio di 3 m

Questa magia consente di accecare una o più creature nell'area d'effetto. Lo stregone sceglie una creatura come centro dell'incantesimo: da essa l'effetto si spande verso l'esterno, colpendo tutte le creature all'interno del raggio d'azione. La cecità dura per un turno o finché non viene dissolta. Tutti gli effetti della cecità, come la penalità al tiro per colpire e all'iniziativa, vengono applicati alle vittime.

PROTEZIONE DALL'ENERGIA (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 8
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Creatura toccata

Quando l'incantesimo viene lanciato conferisce il 75% di immunità a tutti gli attacchi d'energia, quali fuoco, freddo, acido, magia ed elettricità, siano essi magici o normali quali incantesimi, armi, bacchette, gli attacchi speciali di alcuni mostri, ecc. Questo esclude ogni attacco fisico o da armi create magicamente, come Arma incantata o Martello spirituale. In altre parole, ogni danno fisico come una ferita da taglio, punta o botta oltrepasserà la protezione. Questo effetto dura fino al termine dell'incantesimo o finché questo non viene dissolto.

SIMULACRO (ILLUSIONE/VISIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio: 9
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

Quando questo incantesimo viene lanciato, si crea un duplicato dello stregone. Il duplicato è quasi identico allo stregone, il che lo rende un potente alleato. Il simulacro viene creato al 60% del livello a cui lo stregone si trova al momento. Ha tutti gli incantesimi e le caratteristiche che avrebbe lo stregone a quel livello. Ha anche il 60% dei punti ferita dello stregone. Il simulacro è completamente sotto il controllo dello stregone.

Il mondo potrebbe sempre usare un altro me! - Volo

Che Mystra ce ne scampi! - Elminster

ATTIVATORE DI INCANTESIMI (INVOCAZIONE/APPARIZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Permanente
Area d'effetto: Lo stregone

Questo incantesimo permette a uno stregone di immagazzinare incantesimi in una abilità magica (accessibile tramite lo speciale tasto delle abilità) creata dall'incantesimo. Questo oggetto, l'attivatore, può immagazzinare 3 incantesimi da sprigionare simultaneamente, tutti di 6° livello o più bassi. Uno stregone può possedere solo un attivatore di incantesimi per volta, e l'attivatore non può essere dato ad altri giocatori. Una volta che l'attivatore di incantesimi è stato usato, l'icona sparirà dalla caratteristica speciale.

EVOCA DEMONE (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 9
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 15 round
Area d'effetto: Nessuna

Più potente della versione del 7° livello, questo incantesimo evoca un demone inferocito. Questo demone attaccherà chiunque nell'area che non sia protetto da un incantesimo di protezione dal male. Solo stregoni disperati o suicidi utilizzano questo incantesimo.

SIMBOLO DI MORTE (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: 27 m
Tempo di Lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: Speciale
Area d'effetto: Speciale

Il Simbolo di Morte è un potente incantesimo che permette allo stregone di inscrivere un simbolo magico a terra o su una qualunque superficie. Il simbolo rimarrà inattivo fino a quando qualcuno non si avvicinerà a sufficienza da farlo scattare; nel momento in cui scatterà tutte le creature all'interno dell'area d'effetto dovranno riuscire in un tiro-salvezza contro Morte o morire immediatamente. Le creature con più di 60 punti ferita sono immuni a questa magia.

SIMBOLO DI PAURA (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: 30 m
Tempo di lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

Un simbolo di paura è un potente incantesimo che permette allo stregone di tracciare un simbolo sul terreno o su una qualsiasi altra superficie, dove rimarrà finché qualcuno non gli si avvicini troppo. Quando una creatura vivente si avvicina al simbolo, questo si attiva, esplodendo; tutti quelli che si trovano nell'area d'effetto devono quindi effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi con penalità di -4 od essere affetti da paura per 2 round + 2 round per ogni 3 livelli dello stregone.

SIMBOLO DELLO STORDIMENTO (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: 27 m
Tempo di Lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: Speciale
Area d'Effetto: Speciale

Il Simbolo dello Stordimento è una potente magia che permette allo stregone di disegnare un simbolo magico a terra o su una qualunque superficie. Esso rimarrà inattivo fino a che qualcuno non si avvicinerà abbastanza, quindi esploderà costringendo tutte le creature nell'area d'effetto a fare un tiro-salvezza con una penalità di -4 per evitare di rimanere storditi per 2 round, +1 per ogni 3 livelli dello stregone.

INCANTESIMI DA STREGONE - LIVELLO 9

IMMUNITÀ ASSOLUTA (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 4 round
Area d'effetto: Lo stregone

Quando l'incantesimo viene lanciato conferisce allo stregone la completa invulnerabilità alle armi eccezion fatta per quelle di incantamento +5 o migliore. Questo incantesimo è incredibilmente potente ma ha una durata piuttosto limitata, la qual cosa combinata col tempo di lancio molto breve lo rende un incantesimo molto utile nella frenesia di un feroce combattimento, dove l'acquisto di pochi secondi può significare la differenza tra la vita e la morte. E' altresì importante notare che questo incantesimo non funziona in congiunzione con Protezione dalle armi magiche. Questo effetto dura fino al termine dell'incantesimo o finché questo non viene dissolto.

LAMA NERA DEL DISASTRO (INVOCAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 9
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

Questo incantesimo consente allo stregone di creare uno squarcio planare di circa un metro di lunghezza, nero e a forma di lama. Può essere impugnata dallo stregone ed essere usata come una spada normale, che dura fino al termine dell'incantesimo. Lo stregone è considerato abile nell'uso di quest'arma. La spada si comporta come un'arma +5 ed infligge 2-24 danni alle vittime. Mentre utilizza quest'arma lo stregone usa il THAC0 di un guerriero di metà del proprio livello. Per esempio, se lanciato da uno stregone di 18° livello, utilizzerebbe la tabella del combattimento di un guerriero di 9° livello e quindi il suo THAC0 di base sarebbe 12. Ogni volta che colpisce un bersaglio, la vittima deve effettuare un tiro-salvezza contro morte con bonus di +4 od essere disintegrato.

CATENA DI CONTINGENZE (INVOCAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio: 1 turno
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Speciale
Area d'effetto: lo stregone

La catena di contingenze incanala parte dell'energia magica dello stregone e la sprigiona solo in particolari circostanze. Fondamentalmente, lo stregone sceglie 3 incantesimi, che saranno sprigionati in particolari circostanze, come ad esempio essere colpito da un nemico. Quando si verifica questa circostanza, i 3 incantesimi vengono lanciati immediatamente. Nella contingenza possono essere usati incantesimi di qualsiasi livello.

RISUCCHIO DI ENERGIA (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di Lancio: 3
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Permanente
Area d'effetto: 1 creatura

Lanciando questo incantesimo si apre un canale fra il piano dello stregone e il piano dell'Energia Negativa. Lo stregone agisce come condotto fra i due piani, risucchiando vita dalla vittima e trasferendola nel piano dell'Energia Negativa, sottraendo alla vittima 2 livelli di esperienza. Il bersaglio di questo incantesimo perde livelli, PE, punti ferita e caratteristiche permanentemente. Questi livelli possono essere restituiti solo da un incantesimo Ristorare di un sacerdote.

LIBERTÀ (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Speciale
Tempo di lancio: 9
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: Speciale

Questo incantesimo è l'inverso di Imprigionamento. Quando una creatura viene imprigionata, rimane intrappolata in una sfera sotto terra. Se questo incantesimo viene lanciato nell'area dove la creatura è stata imprigionata, la creatura viene immediatamente liberata e ricompare esattamente dove si trovava subito prima di essere imprigionata. Questo incantesimo annulla anche gli effetti dell'incantesimo Labirinto e fa tornare anche qualsiasi personaggio intrappolato in un labirinto planare.

PORTALE (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 9
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 33 round
Area d'effetto: Speciale

Per mezzo di questo incantesimo, lo stregone attira una creatura di un Piano Esterno — il Demone della Fossa — da utilizzare in combattimento contro i suoi nemici, ma che potrebbe rivoltarsi contro di lui se non prendesse le necessarie precauzioni. Lo stregone deve usare un incantesimo di Protezione dal Male su se stesso (e sui suoi compagni) per evitare di essere individuati dal demone. Se lo stregone non si proteggesse in questo modo, il Demone della Fossa lo farebbe a pezzi insieme ai suoi compagni per poi banchettare coi loro resti.

IMPRIGIONAMENTO (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 9
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Permanente
Area d'effetto: 1 Creatura

Quando l'incantesimo Imprigionamento viene pronunciato e la vittima viene toccata dallo stregone, essa cade in uno stato di animazione sospesa, imprigionata in una piccola sfera nelle profondità della terra. La vittima rimane in questo stato finché non viene invocato l'incantesimo opposto, Libertà. Altrimenti essa è destinata a rimanere imprigionata fino alla fine del tempo, una sorte invero orribile. Il bersaglio riapparirà nello stesso luogo in cui è stato recluso grazie all'incantesimo Libertà, lanciato nell'area dove la creatura è stata imprigionata. L'incantesimo Dissolvi Magie non può liberare una creatura così intrappolata. Non vi è tiro-salvezza per questo incantesimo.

SCIAME DI METEORE (INVOCAZIONE)

Raggio d'azione: 80 m
Tempo di Lancio: 9
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 4 round
Area d'effetto: Speciale

Quando lo stregone pronuncia le parole di questo potente incantesimo, fa appello a forze invero potenti. Queste forze strappano dal cielo le meteore, scagliandole a caso su chiunque nell'area d'effetto. Chiunque si trovi sulla traiettoria distruttiva delle meteore —che sia amico o nemico— subirà 4-40 punti di danno, senza tiro-salvezza. Lo stregone è seriamente consigliato di fare attenzione nell'uso di questo incantesimo.

PAROLA DEL POTERE: UCCIDERE (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

Quando Parola del Potere: Uccidere viene pronunciato, una creatura entro il raggio d'azione viene uccisa. La parola del potere uccide una creatura con 60 o meno punti-ferita. Si contano i punti-ferita attuali delle creature, non i loro punti-ferita massimi, così anche le creature più forti possono essere influenzate da questo incantesimo se sono ferite. Non c'è tiro-salvezza ma l'incantesimo non ha effetto se il bersaglio ha più di 60 punti-ferita.

TRASFORMAZIONE (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio: 9
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 5 turni
Area d'effetto: lo Stregone

Con questo incantesimo, lo stregone è in grado di assumere la forma di una potente creatura (mind flayer, golem di ferro, lupo mannaro maggiore, elementale della terra, elementale del fuoco, o troll gigante). Lo stregone diventa la creatura che desidera, e ha quasi tutte le sue abilità. Così, può mutare in un mind flayer per stordire gli avversari, e poi diventare un elementale della terra per schiacciare i nemici. Queste creature hanno tutti i punti ferita che aveva lo stregone al momento di cambiare forma. Ciascuna alterazione di forma richiede solo un secondo, e non si subisce alcun shock corporeo.

COLPO MAGICO (SCONGIURAZIONE, ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo dello stregone
Tempo di Lancio: 5
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

Quando questo incantesimo viene lanciato su una creatura, esso dissolve tutte le protezioni magiche che circondano quella creatura. Ciò include: Respingi Incantesimo Minore, Globo Di Invulnerabilità Minore, Immunità Agli Incantesimi, Globo Di Invulnerabilità, Defletti Incantesimo Minore, Respingi Incantesimi, Scudo Anti-incantesimi, Defletti Incantesimo, Invulnerabilità agli Incantesimi, e Trappola per Incantesimi. La resistenza magica della vittima, se esiste, non influenza questo incantesimo.

TRAPPOLA PER INCANTESIMI (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio: 9
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: lo stregone

Questo potente incantesimo crea una barriera di protezione magica attorno allo stregone. Ogni incantesimo che colpisce la barriera viene assorbito dal potere della trappola per incantesimi — facendo richiamare allo stregone un incantesimo lanciato in precedenza. Per esempio, lo stregone si protegge con la trappola per incantesimi e poi viene colpito da una Freccia Infuocata (incantesimo di 3° livello). Recupera 3 livelli di incantesimo — recupererà 1 incantesimo, di livello massimo fino al 3°.

La trappola per incantesimi protegge contro 30 livelli di protezione (cioè, dieci frecce infuocate o cinque dita della morte). La trappola per incantesimi può assorbire qualsiasi livello di incantesimo, da 1 a 9.

FERMARE IL TEMPO (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio: 9
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 6 round
Area d'effetto: Speciale

Lanciando un incantesimo di Fermare il Tempo, lo stregone ferma lo scorrere del tempo per 1 round nell'area d'effetto. All'interno della sfera, lo stregone è libero di agire per 3 round di tempo apparente. Lo stregone può muoversi e agire liberamente all'interno dell'area dove il tempo è fermo, ma tutte le altre creature sono paralizzate nelle loro azioni, perché si trovano letteralmente fra i due battiti di un orologio. (La durata dell'incantesimo è soggettiva per lo stregone.) Nulla può entrare nell'area d'effetto senza essere a sua volta bloccato nel tempo. Quando la durata dell'incantesimo cessa, lo stregone opera nuovamente in tempo reale. Si noti che tutti gli incantesimi lanciati durante l'interruzione del tempo hanno effetto immediatamente dopo che il tempo è tornato normale.

LAMENTO DELLA BANSHEE (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 9
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: Istantanea
Area d'effetto: Raggio di 9 m

Al culmine di questo terrificante incantesimo, lo stregone emette un urlo simile a quello di una banshee (spirito urlante). Tutti quelli che si trovano nell'area d'effetto sentono lo spaventoso grido. Coloro che falliscono un tiro-salvezza contro morte muoiono sul colpo. Lo stregone e i suoi compagni non sono influenzati dall'incantesimo.

INCANTESIMI DA SACERDOTE - LIVELLO 1

ARMATURA DELLA FEDE (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round + 1 round per livello
Area d'effetto: Il sacerdote

Chi lancia l'Armatura della Fede riceve una significativa protezione contro attacchi magici e da mischia. Questa armatura magica è una forza di energia che assorbe una porzione del danno inteso per il sacerdote. Al primo livello, la protezione è 5%, e migliora di un altro 5% ogni cinque livelli del sacerdote. Un sacerdote del 20° livello avrebbe il 25% di danno 'assorbito', se fosse protetto da questo incantesimo.

BENEDIZIONE (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 6 round
Area d'effetto: Raggio di 7,5 m

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

Beati quanti sono stati benedetti. - Volo

PAROLA DI COMANDO: MORTE (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round
Area d'effetto: 1 creatura

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

CURA FERITE LEGGERE (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

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

INDIVIDUAZIONE DEL MALE (DIVINAZIONE)

Raggio d'azione: 108 m
Tempo di lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 turno
Area d'effetto: Campo visivo del sacerdote

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

CONDANNA (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 turno
Area d'effetto: 1 creatura

Questo incantesimo fa sì che sul bersaglio scenda un terribile senso di condanna. Per la durata dell'incantesimo, il bersaglio subisce una penalità di -2 a tutti i suoi tiri, inclusi tiri per colpire e tiri-salvezza. Non è possibile effettuare tiri-salvezza contro questo incantesimo.

INTRALCIARE (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 4
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 1 turno
Area d'effetto: Raggio di 6 m

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

PIETRE MAGICHE (INCANTAMENTO)

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

Durata: Speciale
Area d'effetto: Speciale

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

PROTEZIONE DAL MALE (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di Lancio:1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 turno
Area d'effetto: la creatura toccata

Quando viene lanciato questo incantesimo, viene creata una barriera magica attorno al bersaglio, ad una distanza di 30 centimetri. La barriera si muove con lui, ed ha due effetti principali: innanzitutto, tutti gli attacchi da parte di creature malvagie o evocate da magie malvagie diretti verso il bersaglio avranno una penalità di -2 ai tiri per colpire, e in secondo luogo a qualunque tiro-salvezza contro attacchi di questo tipo la creatura protetta avrà un bonus di +2.

SCACCIA PAURA (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: 9 m
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: 2 turni
Area d'effetto: 1 creatura ogni 4 livelli

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

SANTUARIO (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 4
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 10 round
Area d'effetto: Il sacerdote

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

RANDELLO (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 2
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 4 round + 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

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

INCANTESIMI DA SACERDOTE - LIVELLO 2

AIUTO (NECROMANZIA, EVOCAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round + 1 round per livello
Area d'effetto: 1 creatura

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

PELLE CORIACEA (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 4 round + 1 round per livello
Area d'effetto: 1 creatura

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

LITANIA (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 5 round
Area d'effetto: Raggio di 9 m

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

CHARMARE PERSONE O MAMMIFERI (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: Speciale
Area d'effetto: 1 persona o mammifero

Questo incantesimo colpisce la persona o il mammifero contro cui è scagliato. Il termine persona include ogni bipede umano, semiumano o umanoide di dimensioni pari o inferiori a quelle di un uomo, come nani, elfi, gnoll, gnomi, goblin, mezzelfi, halfling, mezzorchetti, hobgoblin, umani, uomini-lucertola, orchetti, trogloditi e altri. Si può quindi charmare un guerriero di 10° livello, ma non un orco. La persona riceve un tiro-salvezza contro l'incantesimo per evitarne l'effetto. Se la vittima fallisce il tiro-salvezza, vedrà il sacerdote come un amico fidato e un alleato da ascoltare e proteggere: eseguirà immediatamente gli ordini impartiti. Se il sacerdote colpisce o tenta di colpire la persona charmata con una azione deliberata o se subisce gli effetti dell'incantesimo Dissolvi Magie, l'incantesimo Charme viene infranto. Se lo stesso individuo è colpito da due o più incantesimi, l'ultimo lanciato è quello che ha la priorità. Si noti che l'individuo charmato conserva intatto il ricordo di quanto avvenuto mentre era sotto l'effetto dell'incantesimo. L'individuo charmato non può lasciare l'area in cui è stato sottoposto a charme.

INVOCARE LA POTENZA DIVINA (INVOCAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 2
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 turno
Area d'effetto: Il sacerdote

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

SCOPRIRE TRAPPOLE (DIVINAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 turni
Area d'effetto: striscia di 3 m

Quando il sacerdote lancia questo incantesimo tutte le trappole (meccaniche o magiche) nascoste normalmente o con la magia, gli appaiono, come se fosse un ladro. Una trappola è qualsiasi congegno o protezione magica che soddisfa tre criteri: può infliggere un improvviso o inaspettato risultato, il sacerdote considera il risultato indesiderabile o dannoso, e il creatore intendeva specificatamente che il risultato fosse tale. Di conseguenza, le trappole includono allarmi, glifi e simili incantesimi o congegni.

LAMA FIAMMEGGIANTE (APPARIZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 4
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 4 round + 1 round ogni 2 livelli
Area d'effetto: Lama lunga 90 cm

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

Uno dei molti metodi efficaci di assicurarsi che i troll non ritornino in vita. - Elminster

BACCHE DELLA SALUTE (ALTERAZIONE, EVOCAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Permanente
Area d'effetto: Speciale

Questo incantesimo genera 2d4 bacche magiche che il sacerdote può portare con sé. Queste bacche possono curare 1 punto-ferita per ognuna che viene mangiata.

BLOCCAPERSONE (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 1 turno
Area d'effetto: Speciale

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

INDIVIDUAZIONE DELL'ALLINEAMENTO (DIVINAZIONE)

Raggio d'azione: 9 m
Tempo di lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

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

RESISTENZA AL FUOCO/AL FREDDO (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: 1 creatura

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

SILENZIO NEL RAGGIO DI 4,5 M (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 2 round per livello
Area d'effetto: Raggio di 4,5 m

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

Efficace per contrastare incantatori avversari. - Volo

Se solo l'incantesimo potesse essere usato più spesso su di te, Volo. - Elminster

RALLENTA VELENO (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

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

MARTELLO SPIRITUALE (INVOCAZIONE)

Raggio d'azione: 9 m per livello
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round + 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

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

INCANTESIMI DA SACERDOTE - LIVELLO 3

ANIMARE MORTI (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: 9 m
Tempo di lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: Speciale

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

INVOCARE IL FULMINE (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 1 round
Tiro-salvezza: 1/2

Durata: 1 turno per livello
Area d'effetto: raggio di 108 m

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

CURA MALATTIE (SCONGIURAZIONE)

Sfera: Necromanzia
Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 Creatura

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo permette al sacerdote di curare la maggior parte delle malattie con l'imposizione delle mani. La cura è permanente, ma non rende il bersaglio immune a contagi successivi. L'incantesimo può curare anche la cecità e la sordità. Alcune malattie magiche potrebbero non essere alla portata di questo incantesimo.

CURA FERITE MEDIE (NECROMANZIA)

Sfera: Guarigione
Durata: Istantanea
Area d'effetto: Creatura toccata

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nessuno

Pronunciando l'incantesimo ed imponendo le mani su di una creatura, il sacerdote guarisce 14 punti di danno causati da ferite o da altre lesioni presenti sul corpo della creatura. Questa guarigione non ha effetto su creature prive di un corpo fisico, né può curare ferite a creature non viventi o di origine extraplanare. La cura è permanente, ma ovviamente non protegge da danni successivi. Le ferite causate magicamente guariscono - o possono essere curate - come una qualsiasi normale ferita.

DISSOLVI MAGIE (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di Lancio:6
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: Istantanea
Area d'effetto: cubo di 3 m di lato

Un Dissolvi Magie rimuove qualunque effetto magico sulle creature all'interno dell'area d'effetto. Sono inclusi gli effetti degli incantesimi, delle pozioni e di certi oggetti magici come le bacchette. Non è comunque in grado di colpire oggetti magici o protezioni magiche, come Respingi Incantesimo e Defletti Incantesimo. La probabilità di Dissolvi Magie di avere successo viene determinata confrontando il livello del sacerdote e quello della magia che deve essere dissolta. La percentuale base di riuscire a dissolvere una magia è del 50%. Per ogni livello in più del sacerdote rispetto a chi ha lanciato l'incantesimo originale, le sue probabilità di successo aumentano del 5%. Invece, per ogni livello in meno del sacerdote rispetto a chi ha lanciato la magia da dissolvere, la sua probabilità di successo diminuisce del 10%. In ogni caso, a prescindere dal livello, ci sarà sempre una probabilità dell'1% di fallire. Quindi, se un sacerdote avesse 10 livelli in più rispetto alla magia in questione, avrà solo l'1% di probabilità di fallimento. Allo stesso modo, se fosse inferiore di 4 livelli rispetto ad essa, avrà solo il 10% di riuscire nel suo intento. E' facile capire che questa magia risulterà inutile nel caso in cui il bersaglio abbia 5 o più livelli rispetto al sacerdote.

Nota bene: Anche se questa magia dissolve gli effetti di Unto, Ragnatela, Nube Maleodorante e altri incantesimi di questo tipo sulle singole creature, non annulla la loro area d'effetto.

GLIFO DI GUARDIA (SCONGIURAZIONE, APPARIZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: Speciale
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: Permanente finché non viene disattivato
Area d'effetto: Speciale

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

BLOCCA ANIMALI (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 2 round per livello
Area d'effetto: Speciale

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

SACRA PUNIZIONE (NECROMANZIA)

Sfera: Guarigione
Durata: Istantanea
Area d'effetto: raggio di 6 m

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Speciale

Questo incantesimo evoca energia dal piano dello splendore per aprire un canale tra esso ed i bersagli. L'effetto è che ogni creatura malvagia entro il raggio d'azione subisce 1-4 danni per livello del sacerdote, dimezzabili con un tiro-salvezza contro incantesimi. Inoltre, se la vittima fallisce il tiro-salvezza è accecata per 1 round.

EPURARE INVISIBILITÀ (DIVINAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 8
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: Raggio di 9 m

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

FALLIMENTO DELLA MAGIA (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 1 turno
Area d'effetto: 1 creatura

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

PROTEZIONE DAL FUOCO (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 6
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Speciale
Area d'effetto: Creatura toccata

L'effetto di questo incantesimo varia a seconda di chi lo riceve, che può essere chi lo lancia oppure qualcun altro. In entrambi i casi, non dura più di un turno per livello del sacerdote. Quando l'incantesimo viene lanciato conferisce la completa invulnerabilità a tutti i fuochi normali (torce, falò, olio incendiato e simili) e protezione parziale da fonti magiche, quali: soffio del drago, del mastino infernale o di un'idra del fuoco ed incantesimi come Mani brucianti, Palla di fuoco, Semi di fuoco, Tempesta di fuoco, Colonna di fuoco e Sciame di meteore, ecc., assorbendo il 80% dei danni inflitti da tali fonti magiche.

SCACCIA MALEDIZIONE (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 6
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: Istantanea
Area d'effetto: Speciale

Dopo aver lanciato questo incantesimo, il sacerdote è solitamente in grado di rimuovere la maledizione che ha colpito un oggetto o una persona, o che si presenta sotto forma di presenza malefica. Notare che l'incantesimo Scaccia Maledizione non può scacciare la maledizione di scudi, armi o armature, ma solitamente questo incantesimo permette alla persona che usa l'arma maledetta di liberarsi dell'oggetto in questione. Alcune maledizioni speciali non possono essere rimosse con questo incantesimo, oppure vengono rimosse da sacerdoti che hanno almeno un determinato livello.

RIMUOVI PARALISI (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: 9 m per livello
Tempo di lancio: 6
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

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

PENSIERO FISSO (INCANTAMENTO/CHARME)

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 24 turni
Area d'effetto: 1 creatura o mammifero

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

FORZA DEL SINGOLO (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 turno
Area d'effetto: Il gruppo

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

ATTIRARE INSETTI (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Sfera: Animale
Durata: 7 round
Area d'Effetto: 1 creatura

Raggio d'azione: 27 m
Tempo di Lancio: 9
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

L'incantesimo Attirare Insetti attira uno sciame di insetti normali che attacca uno dei nemici del sacerdote. Questo sciame si radunerà in un punto all'interno dell'area d'effetto scelto dal sacerdote, ed attaccherà la creatura da lui indicata. La vittima potrà fare un tiro-salvezza contro Soffio (con una penalità di -4) per evitarlo. Altrimenti, per ogni 2 secondi di durata dell'incantesimo subirà 1 punti ferita.

La vittima combatterà con una penalità di -2 agli attacchi e di +2 alla Classe Armatura. Gli insetti la morderanno e pungeranno in continuazione, rendendole molto difficile lanciare incantesimi(50% di probabilità di fallimento).

MALEFICA DESOLAZIONE (NECROMANZIA)

Sfera: Guarigione
Durata: Istantanea
Area d'effetto: raggio di 6 m

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Speciale

Questo incantesimo evoca energia dal piano dell'energia negativa per aprire un canale tra esso ed i bersagli. L'effetto è che ogni creatura buona entro il raggio d'azione subisce 1-4 danni per livello del sacerdote, dimezzabili con un tiro-salvezza contro incantesimi. Inoltre, se la vittima fallisce il tiro-salvezza subisce una penalità di -2 a tutti i suoi tiri per i successivi 4 round.

ZONA D'ARIA FRESCA (SCONGIURAZIONE)

Sfera: Guardiano
Durata: Istantanea
Area d'effetto: Speciale

Raggio d'azione: 27 m
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Nessuno

Una Zona d'Aria Fresca respinge tutti gli elementi nocivi portati da vapori velenosi (compresi i vapori creati magicamente, come Nube Maleodorante). Questo incantesimo allontana tutte le nuvole presenti nell'area in cui si trova il sacerdote al momento. L'incantesimo non offre protezione contro vapori velenosi creati dal soffio di un drago (come ad esempio la nube di un gas clorinico di un drago verde).

Un incantesimo che avrei potuto usare dopo un pasto abbastanza disgustoso al Divoratore di Grifoni Grigliati - Volo

INCANTESIMI DA SACERDOTE - LIVELLO 4

ATTIRARE ANIMALI I (EVOCAZIONE, ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 24 turni
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Speciale
Area d'effetto: Speciale

Con questo incantesimo il sacerdote attira un massimo di otto animali che possiedono fino a 4 dadi-vita e appartengono alla specie nominata durante l'attrazione. Questo incantesimo funziona sia negli interni che negli esterni.

Si presenteranno solo gli animali che si trovano nel raggio di azione del sacerdote al momento dell'incantesimo.

CHIAMA CREATURE DEL BOSCO (EVOCAZIONE, ATTRAZIONE)

Sfera: Animale, Evocazione
Durata: 3 turni
Area d'effetto: Speciale

Raggio d'azione: Campo visivo del Sacerdote
Tempo di lancio: 7
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo evoca una ninfa per aiutare il gruppo. La ninfa ha diversi incantesimi sacerdotali a sua disposizione e li userà nel miglior interesse del gruppo (essi includono Dominio Mentale, Confusione, e incantesimi di Guarigione). Rimarrà sotto il controllo del sacerdote fino a che non viene uccisa o la durata dell'incantesimo ha termine.

CAUSA FERITE GRAVI (NECROMANZIA)

Sfera: Guarigione
Durata: Istantanea
Area d'effetto: Creatura toccata

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 7
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo è la forma invertita di Cura Ferite Gravi. Anziché guarire la creatura toccata, le infligge danno. Se il sacerdote effettua con successo un tiro per colpire, l'incantesimo infligge 17 danni al bersaglio. Questi danni saranno inflitti dal prossimo attacco del sacerdote, comunque egli ha solo 2 round per effettuare l'attacco prima che l'incantesimo svanisca. Inoltre se il sacerdote manca il bersaglio l'incantesimo è sprecato. Non c'è tiro-salvezza.

MANTO DELLA PAURA (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 6
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: Istantanea
Area d'effetto: Il sacerdote

Questo incantesimo circonda la creatura bersaglio con un'area di paura in un raggio di 90 cm. Tutte le creature che entrano nel raggio d'azione del manto devono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi o fuggire in preda al panico per 4 round. Gli individui colpiti possono anche lasciar cadere degli oggetti. I membri del gruppo sono immuni agli effetti, anche se l'aura di paura può disturbarli.

CURA FERITE GRAVI (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

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

PROTEZIONE DALLA MORTE (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 turno per livello del sacerdote
Area d'effetto: 1 creatura

Questo incantesimo protegge il bersaglio da tutte le forme di incantesimi di morte per la durata dell'incantesimo. Comprende (ma non è limitato a questi) Disintegrazione, Parola del Potere: Uccidere, Incantesimo della Morte e Dito della Morte.

ARMONIA DIFENSIVA (INCANTAMENTO/CHARME)

Sfera: Legge
Durata: 6 round
Area d'effetto: 3 m di raggio

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Armonia Difensiva garantisce un bonus alla difesa delle creature colpite, conferendogli una coordinazione magica nell'attacco e nella difesa. Grazie all'incantesimo, un gruppo di creature agisce come una singola unità durante la battaglia. L'effetto è sempre centrato sul sacerdote, ma influisce su tutte le creature che si trovano entro 3 m di raggio. I soggetti colpiti dall'incantesimo possono anche spostarsi al di fuori dell'area, dopo che l'incantesimo è stato lanciato, e godono ancora dei benefici dell'armonia. Ogni creatura sotto l'effetto dell'incantesimo guadagna un bonus di +2 alla classe armatura. L'effetto dura 10 round o fino a quando viene annullato.

Uniti marciamo, divisi cadiamo. - Elminster

VISIONE DISTANTE (DIVINAZIONE)

Raggio d'azione: Speciale
Tempo di lancio: 4
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round + 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

Quando lancia Visione Distante, il sacerdote è in grado di vedere un'area di una mappa inesplorata. Dopo aver lanciato l'incantesimo, clicca sulla sezione della mappa che desideri vedere. Finché l'incantesimo ha effetto, il sacerdote può spiare quella zona e notare eventuali creature o fortificazioni.

LIBERTÀ D'AZIONE (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 7
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 turno per livello
Area d'effetto: 1 creatura

Grazie a questo incantesimo, il destinatario diventa immune a tutti gli incantesimi che limitano i movimenti (Ragnatela, Unto, Lentezza ecc.) e nega gli effetti di paralisi e degli incantesimi di blocco. Sott'acqua il destinatario si muove a velocità normale (in superficie) e infligge danno pieno, anche con armi da impatto come mazzafrusti, martelli e mazze, purché l'arma sia brandita piuttosto che scagliata. Tuttavia, l'incantesimo non permette di respirare sott'acqua senza un ulteriore incantesimo appropriato.

POTERE SACRO (INVOCAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 6
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Il sacerdote

Attraverso questo incantesimo il sacerdote riceve la forza e l'abilità di un guerriero di pari livello. La forza del sacerdote viene portata a 18/00, anche se normalmente è più alta, il suo THAC0 diventa quello di un guerriero di pari livello e guadagna temporaneamente 1 punto-ferita per livello. L'effetto dura fino al termine dell'incantesimo o finché non viene dissolto.

RISTORARE MINORE

Sfera: Necromanzia
Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 2
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando questo incantesimo viene lanciato, il livello di energia vitale del ricevente si innalza. Questo effetto inverte eventuali risucchi d'energia precedenti subiti per mano di un mostro o da una forza. Lanciare quest'incantesimo è molto stancante per il sacerdote, che probabilmente necessiterà di riposo subito dopo averlo lanciato, in quanto ha su di lui l'effetto di molti giorni dl lavoro nel giro di pochi istanti.

DOMINIO MENTALE (INCANTAMENTO/CHARME)

Sfera: Pensiero
Durata: 3 round per livello
Area d'effetto: 1 creatura

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 4
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Quando viene lanciato su un bersaglio, questi deve effettuare un tiro-salvezza contro gli incantesimi con una penalità di -2 per impedire al sacerdote di penetrargli nella mente. Gli effetti di questo incantesimo sono simili a quelli dell'incantesimo Dominio dello stregone, ma con alcune piccole differenze. Il più importante è che questo incantesimo non dà al sacerdote l'accesso ai pensieri, alla memoria o all'apparato sensoriale del bersaglio. Il sacerdote può solo ordinare al soggetto di eseguire alcuni compiti durante la durata dell'incantesimo. Per controllare il soggetto il sacerdote deve essere in grado di vederlo. Il controllo permarrà per la durata dell'incantesimo o finché non sarà annullato.

PROTEZIONE DAL PIANO NEGATIVO (SCONGIURAZIONE)

Sfera: Protezione, Necromanzia
Durata : 5 round
Area d'effetto: 1 creatura

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo consente al sacerdote o alla creatura toccata di essere parzialmente protetto da mostri non morti con connessioni planari al piano di Energia Negativo (come i vampiri, ad esempio) e da alcune armi e da alcuni incantesimi che risucchiano livelli di energia. L'incantesimo di protezione dal piano negativo apre un canale verso il Piano di Energia Positiva che normalmente controbilancia l'effetto dell'attacco di energia negativa. Una creatura protetta colpita da un attacco ad energia negativa viene protetta da qualsiasi forma di risucchio di livello per la durata dell'incantesimo. La creatura protetta subisce solo normali danni dall'attacco ma non subisce nessun risucchio di esperienza. Questo incantesimo non può essere lanciato sul piano d'Energia Negativa.

NEUTRALIZZARE VELENI (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

Questo incantesimo, se lanciato su una creatura avvelenata, neutralizza immediatamente il veleno e ripristina da 1 a 8 punti-ferita persi. Questo incantesimo può anche curare qualsiasi malattia di cui il bersaglio possa soffrire, come cecità e sordità.

VELENO (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: 4,5 m
Tempo di lancio: 4
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: 1 turno
Area d'effetto: 1 creatura

Con questo incantesimo il sacerdote può avvelenare le vittime che sbagliano un tiro-salvezza contro incantesimi. Gli effetti variano a seconda del livello del sacerdote e sono descritti qui sotto:
7°-9° livello: 2d8 + 2 per round
10°-12° livello: 3d8 + 3 per round
13°-14° livello: 4d8 + 4 per round
15°-16° livello: 6d8 + 5 per round
17° livello ed oltre: 8d8 + 6 per round
Chi effettua con successo il proprio tiro-salvezza non è affetto dall'incantesimo.

PROTEZIONE DAL MALE NEL RAGGIO DI 3 M (SCONGIURAZIONE)

Sfera: Protezione
Durata: 1 turno per livello
Area d'effetto: raggio di 3 m

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 7
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando l'incantesimo viene lanciato, tutte le creature entro 3 m di raggio sono colpite individualmente da 'protezione dal male'. Si forma una barriera magica intorno a ogni creatura a una distanza di 30 cm. La barriera si muove con la creatura e ha due effetti principali: primo, tutti gli attacchi provenienti da creature malvagie o incantate dal male ricevono una penalità di -2 a ogni tiro per colpire, e secondo, tutti i tiri salvezza causati da attacchi di questo tipo hanno un bonus +2.

Spesso questo incantesimo è l'unica cosa che sta tra un avventuriero e un demone infuriato! - Volo

PROTEZIONE DAL FULMINE (SCONGIURAZIONE)

Sfera: Protezione, Tempo
Durata: 5 round per livello
Area d'effetto: Creatura toccata

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 7
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando l'incantesimo viene lanciato, conferisce la completa invulnerabilità agli attacchi elettrici (fulmine, scarica elettrica ecc..) La protezione durerà per la durata dell'incantesimo o finché non sarà annullato con successo.

INCANTESIMI DA SACERDOTE - LIVELLO 5

ATTIRARE ANIMALI II (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 8
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 24 turni
Area d'effetto: Speciale

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

CAUSA FERITE CRITICHE (NECROMANZIA)

Sfera: Guarigione
Durata: Istantanea
Area d'effetto: Creatura toccata

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 8
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo è la forma invertita di Cura Ferite Critiche. Anziché guarire la creatura toccata, le infligge danno. Se il sacerdote effettua con successo un tiro per colpire, l'incantesimo infligge 27 danni al bersaglio. Questi danni saranno inflitti dal prossimo attacco del sacerdote, comunque egli ha solo 2 round per effettuare l'attacco prima che l'incantesimo svanisca. Inoltre se il sacerdote manca il bersaglio l'incantesimo è sprecato. Non c'è tiro-salvezza.

ORDINI CAOTICI (INCANTAMENTO/CHARME)

Sfera: Caos
Durata: 1 turno per livello
Area d'effetto: 1 creatura

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 3
Tiro-salvezza: Nessuno

Ordini Caotici fornisce l'immunità ai comandi magici a una creatura. Suggestione, charme, dominazione, comando, sonno e confusione sono tutte magie che entrano in questa categoria. Questo incantesimo agisce su una sola creatura e la protegge per tutta la sua durata o finché non viene annullato.

CURA FERITE CRITICHE (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 8
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 Creatura

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

FORZA DEL CAMPIONE (ALTERAZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 2
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 3 round per livello
Area d'effetto: 1 Creatura

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

Lo svantaggio di tutto questo è che il sacerdote deve concentrarsi sulla connessione tra il bersaglio e la propria divinità per tutta la durata dell'incantesimo, perdendo l'abilità di lanciare incantesimi durante questo intervallo. L'effetto dura per 3 round per livello del sacerdote oppure finché non viene dissolto.

COLONNA DI FUOCO (APPARIZIONE)

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 8
Tiro-salvezza: 1/2

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

Questo incantesimo provoca la discesa di una colonna infuocata nel punto scelto dal sacerdote. Il bersaglio può tentare un tiro-salvezza conto incantesimi. Se lo fallisce la creatura subisce 1d8 danni da fuoco altrimenti le ferite vengono dimezzate.

COMANDO POTENZIATO (INCANTAMENTO/CHARME)

Sfera: Charme
Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: raggio di 6 metri

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Come per l'incantesimo di primo livello 'Comando', questo incantesimo permette al sacerdote di comandare ad altre creatura di "morire" (dormire), con la differenza che stavolta l'effetto dura un round per livello del sacerdote. Alla fine dell'incantesimo le creature si sveglieranno e non saranno danneggiate dall'incantesimo. L'area d'effetto è simile a quella di una nube maleodorante o di una palla di fuoco.

PIAGA DEGLI INSETTI (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Sfera: Combattimento
Durata: 6 round
Area d'Effetto: Speciale

Raggio d'azione: 108 m
Tempo di Lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando questo incantesimo viene lanciato da un sacerdote, un'orda di insetti che striscia, saltella e vola si raduna in uno sciame. Questo sciame si muoverà verso il bersaglio, e si sposterà poi verso i suoi alleati più vicini, fino a quando non saranno state colpite sei creature.

Lanciare incantesimi all'interno dello sciame è impossibile (100% di probabilità di fallimento). Le creature all'interno della piaga degli insetti, a prescindere dalla Classe Armatura, subiscono un punto di danno per ogni due secondi in cui rimangono al suo interno, a causa dei morsi e delle punture degli insetti. L'invisibilità non fornisce alcuna protezione contro questo incantesimo. A causa della natura opprimente dello sciame di insetti, ogni vittima dovrà fare un tiro-salvezza contro soffio o fuggire terrorizzata per un round.

PELLE DI FERRO (ALTERAZIONE)

Sfera: Elementale
Durata: 12 ore
Area d'Effetto: il sacerdote

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando un sacerdote lancia questo potente incantesimo su se stesso, dal terreno salirà un pellicola di ferro che lo coprirà completamente. Questa pelle è di natura magica, e non ostacolerà i movimenti del sacerdote in alcun modo. L'effetto di questo incantesimo gli garantirà una certa protezione contro gli attacchi fisici e a distanza. Per ogni due livelli del sacerdote, al momento del lancio si creerà una nuova pelle. Ad esempio, un sacerdote del 10°livello ne avrebbe 5. Per ognuna di esse, l'incantesimo fermerà un attacco, e quindi un sacerdote del 10° livello sarebbe protetto dai primi 5 attacchi contro di lui, mentre il sesto lo danneggerebbe normalmente. Questi strati di pelle rimarranno sul sacerdote fino a che non verrà colpito da un Dissolvi Magie, fino a che non verranno rimosse dopo un certo numero di attacchi, o fino a quando la durata dell'incantesimo avrà termine. Notare che questa protezione non sarà efficace contro attacchi ad area come una Palla di Fuoco, al contrario degli attacchi magici fisici come Dardo Incantato, contro i quali avrà i normali effetti.

RESISTENZA MAGICA (ALTERAZIONE)

Sfera: Protezione
Durata: 3 round + 1 round per livello
Area d'effetto: 1 creatura

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di Lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Lanciando questo incantesimo, il destinatario riceve il potere di resistere a ogni tipo di magia. La resistenza conferita è il 2% per livello del sacerdote, fino a un massimo del 40% al 20° livello. Questa resistenza è programmata in modo che se il bersaglio ha già una maggior resistenza magica di quella che il sacerdote potrebbe conferirgli, automaticamente essa si abbasserà al valore previsto. L'effetto si conserva per la durata dell'incantesimo o fino a quando non viene dissolto.

CURA DI MASSA (NECROMANZIA)

Sfera: Guarigione
Durata: Istantanea
Area d'effetto: Raggio di 9 metri

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nessuno

Mentre lancia questo incantesimo, il sacerdote deve visualizzare chiaramente i volti dei suoi compagni e concentrarsi sull'unità del gruppo. Una volta completato l'incantesimo tutti i membri del gruppo sono curati di 1d8 + 1 punti-ferita per livello. Questa cura ha effetto indipendentemente dalla posizione relativa dei membri del gruppo.

La cura è permanente, ma ovviamente non protegge da danni successivi.

Un ottimo sistema per aiutare i tuoi amici in combattimento! - Volo

POLVERE DEI FOLLETTI (ILLUSIONE/VISIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: Speciale
Area d'Effetto: 3 m di raggio

Questo incantesimo crea una certa quantità di Polvere dei Folletti che il sacerdote può lanciare in aria. Chi viene colpito dalla polvere diventa invisibile (la sua area d'effetto è di circa 3 metri). Naturalmente la creatura invisibile non è sotto l'effetto di un silenzio magico, e certe condizioni possono permetterne l'individuazione. Neanche gli alleati saranno in grado di vedere la creatura invisibile, a meno che non siano in grado di vedere normalmente le cose invisibili o che non utilizzino magie apposite per farlo. Gli oggetti lasciati a terra o fatti cadere da una creatura invisibile torneranno visibili e gli oggetti raccolti spariranno se nascosti sotto i vestiti o nelle tasche della creatura. L'incantesimo rimarrà attivo finché il bersaglio non attaccherà una creatura o finché non saranno passate 24 ore. Nel frattempo potrà aprire porte, parlare, mangiare, salire scale ecc., ma non appena farà un attacco l'incantesimo avrà termine (anche se l'invisibilità gli consentirà di attaccare per primo).

RIANIMARE MORTI (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

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

Il potere della vita sulla morte, da utilizzare saggiamente. - Elminster

RESPINGI NON MORTI (SCONGIURAZIONE)

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 1 turno
Area d'effetto: Il sacerdote

Questo potente incantesimo crea delle onde di energia dal piano anti-negativo che si estendono dal sacerdote e che distruggono ogni creatura non morta che tenti di attaccarlo, respingendola per diversi secondi. Viene creata un'onda ogni round per tutta la durata dell'incantesimo. Tutte le creature non morte sono colpite, senza tiro-salvezza.

MAGIA VIRTUOSA (ALTERAZIONE)

Sfera: Combattimento
Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Il sacerdote

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo è un potente incantesimo di combattimento che migliora le doti fisiche del sacerdote, trasformandolo in una macchina di distruzione. L'incantesimo aggiunge temporaneamente 1 punto-ferita per livello del sacerdote e 1 punto di forza ogni 3 livelli, fino ad un massimo di Forza pari a 24. Inoltre ogni colpo andato a segno infligge il massimo dei danni. L'effetto dura fino al termine dell'incantesimo o finché non viene dissolto.

TOGLIERE LA VITA (NECROMANZIA)

Sfera: Combattimento
Durata: Speciale
Area d'effetto: Speciale

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Speciale

Dopo aver lanciato l'incantesimo, il sacerdote deve toccare un avversario. Viene infatti creato un oggetto con cui il sacerdote deve attaccare l'avversario entro 18 secondi. Se il primo attacco manca il bersaglio, l'oggetto scompare e l'incantesimo è sprecato, ma se l'attacco va a segno la vittima subisce automaticamente 2d6 + 9 punti di danno. Inoltre deve effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi o essere uccisa all'istante. L'incantesimo può essere annullato se un dissolvi magie viene lanciato nel tempo che intercorre tra il lancio di questo incantesimo ed il necessario attacco.

VISIONE DEL VERO (DIVINAZIONE)

Sfera: Divinazione
Durata: 1 turno
Area d'effetto: 21 m di raggio

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 8
Tiro-salvezza: Nessuno

Quando questo incantesimo viene lanciato, esso influenza un'area di circa 20 m di raggio attorno al sacerdote. Istantaneamente, e 1 volta per round in ogni turno dopo che questo incantesimo è stato lanciato, tutti gli incantesimi ostili di illusione/visione nell'area d'effetto verranno allontanati. Gli incantesimi che ne sono influenzati sono: Immagine Riflessa, Invisibilità, Immagini Illusorie, Anti-individuazione, Invisibilità potenziata, Porta d'Ombra, Fuorviare, Proiettare Immagine, e Simulacro. La resistenza magica della vittima, se esiste, non entra in azione con questo incantesimo. Questo incantesimo agisce solo sui nemici, quindi non può dissipare l'invisibilità di un membro del gruppo.

INCANTESIMI DA SACERDOTE - LIVELLO 6

SERVITORE FLUTTUANTE (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Sfera: Evocazione
Durata: 1 turno per livello
Area d'effetto: Speciale

Raggio d'azione: 13,5 m
Tempo di lancio: 9
Tiro-salvezza: Nessuno

Il sacerdote evoca un Servitore Fluttuante che compia il suo volere per la durata dell'incantesimo. Il servitore attaccherà ogni nemico deciso dal sacerdote, rimanendo fino a quando la durata dell'incantesimo non ha termine, o esso viene ucciso.

ATTIRARE ANIMALI III (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: 54 m
Tempo di lancio: 9
Tiro-salvezza: Nessuno

Durata: 4 turni
Area d'effetto: Speciale

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

BARRIERA DI LAME (INVOCAZIONE)

Sfera: Guardia/ Creazione
Durata: 1 turno
Area d'effetto: Speciale

Raggio d'azione: 0
Tempo di Lancio: 9
Tiro-salvezza: Speciale

Il sacerdote utilizza questo incantesimo per creare un muro di lame roteanti, affilate come rasoi. Esse vorticano e lampeggiano attorno al sacerdote, creando una barriera impenetrabile. Ogni creatura che cerchi di passare attraverso la barriera di lame subisce 8d8 punti di danno. Le creature entro l'area della barriera quando essa viene invocata hanno diritto a un tiro-salvezza contro l'incantesimo. Se il tiro ha successo, le lame sono evitate e nessun danno viene subito. La barriera rimane per 10 round.

SCARICA DI GLORIA (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Sfera: Combattimento, Evocazione
Durata: Istantanea
Area d'effetto: La creatura bersaglio

Raggio d'azione: 18 m
Tempo di lancio: 9
Tiro-salvezza: Nessuno

Lanciando questo incantesimo la creatura convoglia un fulmine d'energia contro una creatura. Non è necessario alcun tiro per colpire. Le creature colpite dal fulmine subiscono un danno che varia a seconda del loro piano d'esistenza.

Tipo di creatura	Danno
Primo Piano Materiale	6d6
Elementale	3d4
Non morti	8d6
Demoni	10d6

EVOCARE ANIMALI (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Sfera: Evocazione
Durata: 4 turni
Area d'effetto: Speciale

Raggio d'azione: 54 m
Tempo di lancio: 9
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo consente al sacerdote di evocare e controllare uno o due grossi orsi di montagna. Gli orsi obbediranno ad ogni comando del sacerdote fino al termine dell'incantesimo.

EVOCARE ELEMENTALE DEL FUOCO (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Sfera: Elementale, Evocazione
Durata: 1 turno per livello
Area d'effetto: Speciale

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

Lanciando questo incantesimo, il sacerdote apre uno speciale portale connesso al Piano Elementale del Fuoco, evocando un elementale del fuoco che appare nelle immediate vicinanze. Vi è una probabilità del 60% che venga evocato un elementale da 12 dadi-vita, il 35% che appaia un elementale da 16 dadi-vita ed infine il 5% che la creatura abbia 24 dadi-vita. Tutti i comandi sono impartiti telepaticamente all'elementale, pertanto non ci sono problemi legati alla comunicazione e non è necessario conoscere il linguaggio della creatura. A differenza degli incantesimi di evocazione di elementali degli stregoni, i sacerdoti non devono impegnarsi in scontri di volontà per controllare l'elementale evocato. L'elementale rimane finché non viene distrutto o fino al termine dell'incantesimo.

DECOMPOSIZIONE DOLOROSA (ALTERAZIONE, NECROMANZIA)

Sfera: Combattimento, Necromanzia
Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

Raggio d'azione: 9 m
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Speciale

Questo incantesimo ha effetto su un'unica creatura vivente. La decomposizione dolorosa provoca l'avvizzimento e la decadenza accelerata del corpo, propagandosi rapidamente in tutta la creatura. Il bersaglio viene rallentato automaticamente per 2 round; inoltre, se fallisce il tiro-salvezza contro veleni a -2, riceve ad ogni secondo 1 danno finché non arriva a un massimo di 50 danni complessivi.

FINTA ALBA (EVOCAZIONE)

Sfera: Sole
Durata: 5 round
Area d'effetto: una sfera del raggio di 9 m

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 9
Tiro-salvezza: Nessuno

La Finta Alba genera una luce rossastra brillante, simile a quella del sorgere del sole, all'interno dell'area d'effetto. Tutte le creature non morte all'interno di una finta alba subiscono 6d6 danni. Contro questo danno non c'è tiro-salvezza. I non morti influenzati potrebbero anche agire in modo confuso nel round successivo a quello della falsa alba.

SEMI DI FUOCO (EVOCAZIONE)

Sfera: Elementale
Durata: 3 turni
Area d'effetto: Speciale

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 1 round
Tiro-salvezza: 1/2

Questo incantesimo crea 4 semi di fuoco che appariranno nell'inventario del sacerdote. I semi continueranno ad esistere per 3 turni dopo che l'incantesimo è stato lanciato. Durante questo tempo, se vengono scagliati contro un nemico esploderanno in una palla di fuoco causando 2-16 punti di danno a tutti coloro che si trovano nell'area d'effetto. Si può effettuare un tiro-salvezza per dimezzare i danni.

DOLORE (NECROMANZIA)

Sfera: Guarigione
Durata: Istantranea
Area d'effetto: Speciale

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo è la forma invertita di Guarigione. Anziché guarire la creatura toccata, le infligge danno. Se il sacerdote effettua con successo un tiro per colpire, l'incantesimo riduce la creatura ad 1 punto-ferita. Questi danni saranno inflitti dal prossimo attacco del sacerdote, comunque egli ha solo 2 round per effettuare l'attacco prima che l'incantesimo svanisca. Inoltre se il sacerdote manca il bersaglio l'incantesimo è sprecato. Non c'è tiro-salvezza.

GUARIGIONE (NECROMANZIA)

Sfera: Guarigione
Durata: Istantanea
Area d'effetto: Creatura toccata

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

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

SPECCHIO FISICO (ALTERAZIONE)

Sfera: Numeri
Durata: 9 round
Area d'effetto: Speciale

Raggio d'azione: 27 m
Tempo di lancio: 6
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo incantesimo fa sì che un angolo di spazio si ripieghi su se stesso. Lo spazio ripiegato prende la forma di un disco invisibile che protegge il sacerdote. Qualsiasi proiettile di arma da lancio che oltrepassi il disco viene immediatamente rimandato nella direzione opposta. I fattori di mischia come la velocità, la gittata e il danno rimangono gli stessi; la direzione e la forza dell'oggetto vengono semplicemente ruotati di 180 gradi, e chi ha lanciato il proiettile si ritrova ad essere il bersaglio del proprio attacco. L'incantatore che ha creato lo specchio può effettuare attacchi a distanza attraverso lo spazio occupato dallo specchio senza alcun problema.

SFERA BRUCIANTE DI SOL (EVOCAZIONE)

Sfera: Sole
Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 creatura

Raggio d'Azione: 27 m
Tempo di Lancio: 6
Tiro-salvezza: Speciale

Quando l'incantesimo viene completato si forma una pietra luminosa, che va lanciata immediatamente verso un avversario. Il sacerdote non può passare la pietra a un altro personaggio affinché la lanci lui. Il sacerdote deve effettuare un normale tiro per colpire, ottiene un bonus +3 per farlo e non subisce alcuna penalità per una capacità non relativa alle armi. Inoltre la gemma scintillante è in grado di colpire qualsiasi creatura, anche quelle normalmente colpite dalle armi magiche. Non c'è bonus di danno, tuttavia.

Quando la gemma colpisce, esplode in un lampo accecante che provoca 6d6 danni da fuoco al bersaglio e lo acceca per 1d6 round. La vittima ha diritto a un tiro-salvezza contro incantesimi che, se superato dimezza il danno e nega l'accecamento. Le creature non morte subiscono 12d6 danni da fuoco e vengono accecate per dodici round (se l'effetto è applicabile), se anche loro falliscono il loro tiro-salvezza. Ricevono 9d6 danni e vengono accecati per soli 9 round se il tiro-salvezza invece ha successo.

RICORDO MERAVIGLIOSO (ALTERAZIONE)

Sfera: Charme, Creazione
Durata: Istantanea
Area d'effetto: il sacerdote

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 9
Tiro-salvezza: nessuno

Questo incantesimo permette al sacerdote di ricordare due incantesimi che sono stati già lanciati in precedenza. Se nessun incantesimo è ancora stato lanciato, allora non succede nulla. Il ricordo non è in grado di far ricordare incantesimi di 6° livello o superiori.

INCANTESIMI DA SACERDOTE - LIVELLO 7

CONFUSIONE (INCANTAMENTO/CHARME)

Sfera: Caos
Durata: 1 round ogni 2 livelli
Area d'effetto: Raggio di 9 m

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 7
Tiro-salvezza: Speciale

L'incantesimo confonde le idee ad una o più creature nell'area, creando indecisione ed incapacità di agire. Le vittime possono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi con penalità di -2. In caso di successo, sono immuni agli effetti. L'incantesimo dura un round per ogni due livelli del sacerdote. Le creature che falliscono il loro tiro-salvezza saranno pervase da furia berserker o resteranno confuse o si allontaneranno per tutta la durata dell'incantesimo. Le creature che si allontanano se ne vanno il più lontano possibile, con il loro movimento abituale (i personaggi camminano, i pesci nuotano, i pipistrelli volano ecc.). Se una creatura confusa viene attaccata, considera l'attaccante un nemico ed agisce in base al proprio istinto.

EVOCARE ELEMENTALE DELLA TERRA (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Sfera: Elementale, Evocazione
Durata: 1 turno per livello
Area d'effetto: Speciale

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 1 round
Tiro-salvezza: Nessuno

Lanciando questo incantesimo, il sacerdote apre uno speciale portale connesso al Piano Elementale della Terra, evocando un elementale della terra che appare nelle immediate vicinanze. Vi è una probabilità del 60% che venga evocato un elementale da 12 dadi-vita, il 35% che appaia un elementale da 16 dadi-vita ed infine il 5% che la creatura abbia 24 dadi-vita. Tutti i comandi sono impartiti telepaticamente all'elementale, pertanto non ci sono problemi legati alla comunicazione e non è necessario conoscere il linguaggio della creatura. I sacerdoti non devono impegnarsi in scontri di volontà per controllare l'elementale evocato (a differenza degli stregoni). L'elementale rimane finché non viene distrutto o fino al termine dell'incantesimo.

PIAGA STRISCIANTE (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Sfera: Animale, Evocazioe
Durata: 6 round
Area d'effetto: Speciale

Raggio d'azione: 72 m
Tempo di Lancio: 1 round
Tiro-salvezza: dimezza la durata

Quando il sacerdote pronuncia l'incantesimo della Piaga Strisciante, richiama una massa di aracnidi, insetti e miriapodi, dal morso e dalla puntura velenosa. Questa massa simile a un tappeto brulica su un'ampia area. All'ordine del sacerdote, lo sciame striscia verso qualsiasi preda entro 80 metri, muovendosi nella direzione scelta dal sacerdote. Le vittime che si trovano sulla strada della Piaga Strisciante possono fare un tiro-salvezza contro soffio (-2 di penalità) per sfuggire agli insetti — mezza durata per l'incantesimo. Coloro che rimangono intrappolati dagli insetti subiscono 2 punti di danno per ogni round, e una percentuale di fallimento incantesimi del 100%.

TERREMOTO (ALTERAZIONE)

Sfera: Elementale (Terra)
Durata: 3 scosse
Area d'Effetto: Speciale

Raggio d'azione: 108 m
Tempo di Lancio: 1 round
Tiro-salvezza: 1/2

Quando un sacerdote lancia questo incantesimo, una fortissima scossa sismica localizzata fa vibrare il terreno. La scossa dura diversi round. Il terremoto colpisce tutte le creature all'interno della sua area d'effetto. Il terremoto dura tre scosse. La prima infligge a tutte le creature all'interno dell'area d'effetto 6d6 punti di danno (tiro-salvezza contro incantesimi con una penalità di -4 per dimezzare i danni). Quelli che falliscono il proprio tiro-salvezza cadono a terra e vi rimangono per quattro round, lasciando anche cadere le armi. La seconda scossa è meno intensa, e causa 3d6 punti di danno (tiro-salvezza per dimezzare con una penalità di -2). Quelli che falliscono il tiro-salvezza lasceranno cadere le proprie armi.

Questo incantesimo colpisce sia i nemici che gli alleati del sacerdote, e deve quindi essere usato con cautela. Infine, gli Elementali della terra tendono ad essere infastiditi dai mortali che giocano con il loro elemento, e c'è una piccola percentuale che lanciare questo incantesimo ne faccia apparire uno. L'elementale in questione attaccherà immediatamente il gruppo.

Una ragazza molto carina del Territorio delle Valli una volta mi accusò di aver lanciato una versione minore di questo incantesimo nel suo letto! - Volo

DITO DELLA MORTE (NECROMANZIA)

Raggio d'azione: Campo visivo del sacerdote
Tempo di lancio: 5
Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Durata: Istantanea
Area d'effetto: 1 Creatura

Il dito della morte priva istantaneamente ed irrevocabilmente la vittima della sua energia vitale. Il sacerdote pronuncia la formula dell'incantesimo puntando il dito indice contro la creatura da uccidere. Essa, a meno che non superi un tiro-salvezza contro incantesimi con penalità di -2, morirà sul colpo. Se riesce a salvarsi riporta ugualmente 2d8 + 1 punti di danno.

TEMPESTA DI FUOCO (INVOCAZIONE)

Sfera: Elementale (Fuoco) — Raggio d'azione: 36 m
Durata: 4 round — Tempo di Lancio: 1 round
Area d'effetto: 6 m di raggio — Tiro-salvezza: Nessuno

Quando viene lanciata una tempesta di fuoco, l'intera area viene spazzata da ondate di fiamme ruggenti e poi bersagliata da palle infuocate di lava. Le creature all'interno dell'area di fuoco ricevono 2d8 punti di danno, più 1 per ogni livello del sacerdote (cioè 2d8 +1/livello). Questo assalto dura per 4 round e continua a fare danni alla creatura durante quel periodo, a meno che essa non esca dall'area d'effetto. Non c'è alcun tiro-salvezza contro questo incantesimo.

PORTALE (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Sfera: Evocazione — Raggio d'azione: 18 m
Durata: 33 round — Tempo di lancio: 5
Area d'effetto: Speciale — Tiro-salvezza: Nessuno

Per mezzo di questo incantesimo, il sacerdote attira una creatura di un Piano Esterno — il Demone della Fossa — da utilizzare in combattimento contro i suoi nemici, ma che potrebbe rivoltarsi contro di lui se non prendesse le necessarie precauzioni. Il sacerdote deve usare un incantesimo di Protezione dal Male su se stesso (e sui suoi compagni) per evitare di essere individuati dal demone. Se il sacerdote non si proteggesse in questo modo, il Demone della Fossa lo farebbe a pezzi insieme ai suoi compagni per poi banchettare coi loro resti.

PAROLA SACRA (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Sfera: Combattimento — Raggio d'azione: 0
Durata: Speciale — Tempo di Lancio: 1
Area d'effetto: 9 m di raggio — Tiro-salvezza: Nessuno

Pronunciare una parola sacra crea una magia di tremendo potere. Il sacerdote agisce da ponte fra il suo dio e il primo piano materiale, provocando una piccola esplosione centrata su di lui ed estesa fino a un raggio di 9 m. Essa influenza solo le creature malvagie o di qualsiasi allineamento malvagio che sono comprese nell'area d'effetto. Gli effetti variano a seconda del livello della vittima, come segue:

DV o livelli	Effetti della Parola Sacra
Meno di 4	Morte
4 a 7	Stordito per 1 turno
8 a 11	Rallentato per 1 turno con il 75% di probabilità di fallire l'incantesimo
12 e oltre	Assordato per 1 turno con il 50% di probabilità di fallire l'incantesimo

Non c'è tiro-salvezza contro questo incantesimo, e gli effetti sono istantanei e durano per la durata dell'incantesimo o fino a quando non sono dissipati. Notare che questo incantesimo non può essere lanciato da alcun sacerdote di allineamento malvagio.

BELLEZZA DELLA NATURA (ILLUSIONE/VISIONE)

Sfera: Elementale — Raggio d'azione: il sacerdote
Durata: Istantanea — Tempo di Lancio: 6
Area d'Effetto: raggio di 1,5 m — Tiro-salvezza: Nega gli effetti

Quando viene lanciato questo incantesimo, il sacerdote subisce una incredibile trasformazione, avvicinandosi il più possibile a un ideale di bellezza, che per un maschio è di solito una ninfa, mentre per una femmina può variare. Come nel caso di una ninfa, chiunque guardi la creatura sotto l'effetto dell'incantesimo dovrà fare un tiro-salvezza contro incantesimi o morire dal desiderio per l'illusione irraggiungibile. Anche se il tiro-salvezza riesce, chi è così sfortunato da vedere la forma assunta dal sacerdote diventerà immediatamente cieco (fino a che la magia non verrà dissolta). La trasformazione è istantanea, ma dura solo pochi secondi, e colpisce solo chi si trova vicino al sacerdote (esclusi quelli che fanno parte del suo gruppo).

RISTORARE POTENZIATO (NECROMANZIA)

Sfera: Necromanzia — Raggio d'azione: Tocco
Durata: Istantanea — Tempo di lancio: 3
Area d'effetto: Creatura Bersaglio — Tiro-salvezza: Nessuno

Quando questo incantesimo viene lanciato, il livello di energia vitale del destinatario si innalza. Questo effetto inverte qualsiasi risucchio di energia vitale avvenuto in precedenza a causa di una forza o di un mostro. Un incantesimo di Ristorare può anche restituire l'Intelligenza a una creatura afflitta da un incantesimo di Regressione Mentale. Nega anche qualsiasi forma di follia come confusione o berserk, cura completamente il soggetto e rimuove qualsiasi malattia o veleno. Il lancio di questo incantesimo è molto stancante per il sacerdote, che probabilmente avrà necessità di riposare subito dopo, in quanto comporta uno sforzo pari a molti giorni di fatica racchiuso nello spazio di pochi istanti.

RESURREZIONE (NECROMANZIA)

Sfera: Necromanzia
Durata: Istantanea
Area d'effetto: Creatura Toccata

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di Lancio: 1 turno
Tiro-salvezza: Nessuno

Come l'incantesimo di 5° livello Rianimare Morti, Resurrezione riporta in vita un personaggio. Tuttavia, Resurrezione può anche guarire il personaggio, che può così essere pronto per nuove avventure.

SCUDO DEGLI ARCONTI (SCONGIURAZIONE)

Sfera: Protezione
Durata: 3 round per livello
Area d'effetto: Il sacerdote

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: 9
Tiro-salvezza: Nessuno

Questo potente incantesimo di scongiurazione permette di assorbire e dissolvere gli incantesimi lanciati contro il sacerdote. La deflessione interessa un numero di livelli d'incantesimi pari alla metà del livello del sacerdote. Questo include anche le magie su pergamena e le abilità innate, ma esclude: incantesimi ed abilità con area d'effetto non centrata sul sacerdote protetto ed effetti ad area stazionari come Nube assassina e Nube maleodorante. Se l'incantesimo è lanciato direttamente sul sacerdote, sarà assorbito. Finché rimane almeno un livello l'incantesimo verrà assorbito. Per esempio, se rimane solo un livello e un incantesimo di 3° livello viene lanciato contro il sacerdote, tale incantesimo verrà assorbito, terminando Scudo degli Arconti. Funziona anche contro Dissolvi Magie.

RAGGIO DI SOLE (INVOCAZIONE,ALTERAZIONE)

Sfera: Sole
Durata: Speciale
Area d'effetto: 6 m di raggio

Raggio d'azione: 6 m
Tempo di lancio: 4
Tiro-salvezza: Speciale

Questo incantesimo permette al sacerdote di creare una luce abbagliante in un raggio di 6 metri. Tutte le creature all'interno dell'area d'effetto subiscono 3-18 punti di danno e devono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi o rimanere accecate per 10 round. I non morti colpiti dal raggio di sole subiscono 1-6 punti di danno per livello del sacerdote e devono effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi o essere distrutte.

SIMBOLO DI STORDIMENTO (EVOCAZIONE, MATERIALIZZAZIONE)

Sfera: Guardia
Durata: 1 round per livello
Area d'Effetto: Speciale

Raggio d'azione: 30 m
Tempo di Lancio: Speciale
Tiro-salvezza: Speciale

Il simbolo di stordimento è un potente incantesimo che permette al sacerdote di inscrivere un simbolo sul terreno o su qualunque altra superficie. Il simbolo rimarrà inattivo fino a quando qualcuno non si avvicinerà facendolo scattare, e costringendo tutte le creature all'interno dell'area d'effetto a fare un tiro-salvezza contro incantesimi con una penalità di -4, per non rimanere storditi per 2 round, +1 per ogni tre livelli del sacerdote.

SIMBOLO DI MORTE (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Raggio d'azione: 30 m
Tempo di Lancio: Speciale
Tiro-salvezza: Speciale

Durata: 1 round per livello
Area d'effetto: Speciale

Il Simbolo di Morte è un potente incantesimo che permette al sacerdote di inscrivere un simbolo magico a terra o su una qualunque superficie. Il simbolo rimarrà inattivo fino a quando qualcuno non si avvicinerà a sufficienza da farlo scattare; nel momento in cui scatterà tutte le creature all'interno dell'area d'effetto dovranno riuscire in un tiro-salvezza contro Morte o morire immediatamente. Le creature con più di 60 punti ferita sono immuni a questa magia.

SIMBOLO DI PAURA (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Sfera: Guardia
Durata: Speciale
Area d'effetto: Speciale

Raggio d'azione: Tocco
Tempo di lancio: Speciale
Tiro-salvezza: Nessuno

Un simbolo di paura è un potente incantesimo che permette al sacerdote di tracciare un simbolo sul terreno o su una qualsiasi altra superficie, dove rimarrà finché qualcuno non gli si avvicini troppo. Quando una creatura vivente si avvicina al simbolo, questo si attiva, esplodendo; tutti quelli che si trovano nell'area d'effetto devono quindi effettuare un tiro-salvezza contro incantesimi con penalità di -4 od essere affetti da paura per 2 round + 2 round per ogni 3 livelli del sacerdote.

PAROLA BLASFEMA (EVOCAZIONE/ATTRAZIONE)

Sfera: Combattimento
Durata: Speciale
Area d'effetto: raggio di 9 m

Raggio d'azione: 0
Tempo di lancio: 1
Tiro-salvezza: Nessuno

Pronunciare una parola sacrilega genera una magia di terribile potere. Il sacerdote funge da tramite tra il suo dio e il primo piano materiale, generando una piccola esplosione centrata sul sacerdote dell'estensione di 9 m. L'esplosione danneggia solo le creature buone o di allineamento buono che si trovano nell'area d'effetto. L'effetto cambia in base al livello di ogni creatura colpita.

Dadi Vita o livelli	Effetti di Parola Blasfema
Meno di 4	Morta
Da 4 a 7	Stordita per 1 turno
Da 8 a 11	Rallentata per 1 turno col 75% di possibilità di fallire incantesimi
Da 12 in su	Assordata per 1 turno col 50% di possibilità di fallire incantesimi

Questo incantesimo non consente alcun tiro-salvezza. Gli effetti sono istantanei e durano finché dura l'incantesimo o finché non vengono dissolti. Nota: questo incantesimo non può essere lanciato da un sacerdote di allineamento buono.

EQUIPAGGIAMENTO

La Pagina dell'Inventario e il modo in cui fornirsi di oggetti sono trattati nella sezione dell'Inventario della guida al gioco. (vedi le Tabelle 8a-b a pagina 129 per l'elenco dei bonus alla Classe Armatura).

ARMATURA

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

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

Corazza a Strisce: Un tipo di armatura in cui vengono applicate strisce metalliche verticalmente su una corazza di cuoio o di maglia, contrariamente alla corazza a bande che ha le strisce disposte orizzontalmente. Siccome il corpo umano non ruota il torso così tanto come lo piega avanti e indietro, la corazza a strisce è più restrittiva in combattimento.

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

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

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

SCUDI

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

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

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

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

MISCELLANEA

Amuleti: Sono gioielli (talvolta magici) appesi a una catenina intorno al collo. Si può portare un solo amuleto per volta. Il tipo di catena di un amuleto generalmente ne aumenta il valore estetico, non le sue proprietà magiche (se esistono).

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

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

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

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

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

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

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

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

ARMI

ARCHI

Arco corto: La prima forma di arco. E' lungo circa 1,50 m. Con gli anni, si è tentato di aumentarne la gittata. L'arco è diventato più lungo e flessibile, senza aumentare di dimensioni. Quando invece è accaduto, si è giunti all'arco lungo. Gli archi corti compositi sono fatti di più tipi di materiali. Questo li rende più flessibili e ne aumenta la gittata.

Arco lungo: Un arco alto quasi quanto l'arciere, solitamente 1,80 m circa. Ha una gittata maggiore rispetto all'arco corto. Gli archi lunghi compositi sono costruiti con più di un tipo di materiale; questo li rende più flessibili e ne aumenta la gittata.

Arco Composito: Gli archi compositi sono archi lunghi realizzati con diversi tipi di materiali. Questo dona all'arco una maggiore flessibilità. E pertanto una gittata maggiore. Sono stati sviluppato dopo l'arco lungo.

Frecce: Le frecce da tiro, come implica il nome, sono state concepite per le grandi distanze. Sono frecce leggere e spesso vengono utilizzate per la caccia. La maggior parte di queste frecce sono fatte di frassino e betulla e sono lunghe dai 75 ai 100 cm.

ARMI CHIODATE

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

Morning Star: Consiste in un'impugnatura di legno con una guaina metallica che ne forma la cima. Di solito è lunga circa 1,20 m. Alcune hanno estremità ovali, tonde o cilindriche, con borchie appuntite. Posta sulla testa della morning star, indipendentemente dalla foggia, c'è una lunga punta per la perforazione.

SPADE PICCOLE

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

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

SPADE GRANDI

Spada lunga: Di solito viene chiamata spada a doppio filo, spada da guerra, o spada militare. In molti casi ha il filo su un lato solo della lama. Non ne esiste un modello standard, e varia in lunghezza dai 95 ai 120 cm. In quest'ultimo caso, la lama senza guardia e impugnatura è lunga almeno 1 metro. Molte spade lunghe hanno lame a doppio filo e terminano con una punta ben affilata. Nonostante questo, la spada lunga è un'arma da taglio, non da punta.

Spada a due mani: Deriva dalla spada lunga. La lama arriva ad almeno 1,80 m e l'impugnatura è molto più grande. Per usarla sono assolutamente necessarie due mani.

Spada bastarda: Conosciuta anche come spada a una mano e mezza, la spada bastarda deriva il nome dal fatto che è una via di mezzo tra una spada a due mani e una spada lunga. È affilata su entrambi i lati della lama e ha un'impugnatura molto lunga. La lunghezza complessiva media di una spada bastarda varia tra 1,20 e 1,50 m.

ASCE

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

Ascia da battaglia: La versione più comune consiste in un manico molto solido lungo circa 1,20 m con una lama a un solo filo, a forma trapezoidale, montata su una estremità.

ARMI DA IMPATTO

Clava: La maggior parte consistono in randelli solidi e pesanti, più stretti all'impugnatura e più larghi all'altra estremità. Questa semplice arma viene usata da quando l'umanità ha iniziato a costruire attrezzi. Chiunque può raccogliere un buon bastone e utilizzarlo per difendersi, ed è per questo che sono molto usati.

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

Bastone rinforzato: Un lungo bastone di circa 1,80-2,70 m. Quelli di qualità sono di quercia e hanno le estremità ricoperte in metallo. Si usa con due mani.

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

ARMI DA LANCIO

Balestra: Un arco montato perpendicolarmente a una barra di legno o metallo. Lancia i quadrelli (chiamati anche dardi).

Quadrello: Il proiettile (chiamato anche dardo) di una balestra, a prescindere dalle dimensioni della stessa.

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

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

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

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

ARMI LUNGHE

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

Alabarda: Una grossa lama di ascia montata su un'asta lunga circa 1,80 m. La lama è bilanciata all'altra estremità da un uncino, e sormontata da una lunga punta. Combina le caratteristiche di una lancia e di un'ascia.

OGGETTI MAGICI E TESORI

Il gruppo troverà molti tesori nel corso delle avventure, il cui valore sarà immediatamente palese, ma ci saranno anche molti altri tesori da cui non vorrete separarvi o che non vorrete vendere, soprattutto gli oggetti magici. Nonostante ad alto livello (oltre quello raggiungibile in Baldur's Gate II) sacerdoti e stregoni possano creare oggetti magici, è più consueto per i personaggi trovare questi oggetti durante le avventure. Sono importantissimi. Con essi, i personaggi ottengono bonus in combattimento, lanciano incantesimi con una sola parola, resistono al più terribile degli incendi, e compiono gesti che altrimenti sarebbero impossibili. Tuttavia, non ogni oggetto magico è benefico. Alcuni sono maledetti, a causa di un incantamento errato o della deliberata malvagità di uno stregone malvagio o in cerca di vendetta.

Armi magiche: Esiste una versione magica di quasi ogni tipo di arma normale. Le più comuni sono le spade e i pugnali. Solitamente un'arma magica conferisce un bonus di +1 o maggiore, aumentando la possibilità che il personaggio riesca a colpire o infligga dei danni. Che siano solo più veloci negli attacchi, o più affilate dell'acciaio normale, le armi magiche sono molto migliori anche di quelle di ottima fattura, ma non magiche. Rarissime armi hanno poteri ancora più grandi. Quando trovi un'arma magica, è molto probabile che tu non conosca le sue proprietà. Queste proprietà dovranno essere apprese tramite la ricerca e gli incantesimi. Gli incantesimi di Identificazione e le abilità di conoscenza di un personaggio possono fornire informazioni sulle proprietà dell'arma.

Armature magiche: Sono il perfetto complemento alle armi magiche. Danno un bonus di +1 o maggiore alla Classe Armatura, perché sono più resistenti e di miglior fattura rispetto alle normali corazze. Inoltre, forniscono un certo grado di protezione aggiuntiva contro gli attacchi che non verrebbero fermati dalle armature normali. Una corazza di maglia +1, per esempio, migliora i tiri-salvezza contro attacchi magici di 1 punto. In alcuni rari casi, le armature possono avere anche poteri arcani. Anche se solitamente le armature di questo genere sono di ottima fattura e con bellissime incisioni, i personaggi possono scoprirne i poteri magici solo con gli stessi metodi usati per scoprire quelli delle armi magiche.

Oli e pozioni: Gli oli e le pozioni magiche si trovano facilmente, ma sono difficilmente identificabili. Sono contenuti in bottigliette, ampolle, fiasche o fiale e emanano una visibile aura magica. Può capitare che sia evidente la funzione di base di una pozione, ma se questa dona beneficio o meno lo si scopre solo dopo averla bevuta. I risultati sono vari: chi beve può scoprire di poter resistere a grandi caldi o al freddo più gelido, può vedere le sue ferite più gravi rimarginarsi, o affrontare impavido i più grandi pericoli. Ma potrebbe anche morire istantaneamente, per via di un potentissimo veleno.

Pergamene: Sono utilissime e richiestissime da chi lancia incantesimi. Leggendo l'incantamento scritto sulle pergamene, il sacerdote o lo stregone può lanciare istantaneamente l'incantesimo, senza necessità di memorizzarlo. Alcune pergamene possono essere usate da tutti i personaggi, e forniscono protezioni speciali ma temporanee contro vari pericoli: creature malvagie, licantropi, creature extraplanari ecc. Altre pergamene sono maledette, e l'effetto ha inizio quando vengono usate. L'unico modo per sapere cosa contiene una pergamena è identificarne il contenuto. Gli stregoni possono usare le pergamene per maghi anche per scrivere nuovi incantesimi nel loro libro di magia. Questa opzione appare scritta nella pagina di informazione sull'oggetto.

Spesso il solo modo di incrementare il proprio arsenale di incantesimi. - Elminster

Anelli: Gli anelli magici possono essere usati da molte classi e conferiscono un'enorme quantità di poteri diversi. Come ogni oggetto magico, alcuni possono danneggiare i personaggi. Gli anelli maledetti si possono togliere solo con l'aiuto degli incantesimi.

Bacchette, Verghe e Bastoni: Sono forse gli oggetti magici più potenti. Le bacchette solitamente vengono usate dagli stregoni, e permettono loro di lanciare potenti incantesimi con un solo gesto della mano. I bastoni possono essere usati sia dagli stregoni che dai sacerdoti. Possono essere molto potenti, tanto da far impallidire anche il potenziale di una bacchetta. Le verghe sono le più rare, e ne possiedono solo i più potenti stregoni e i grandi signori. Bacchette, bastoni e verghe non hanno un potere illimitato, però: ogni uso fa calare leggermente la magia che contengono, fino ad esaurirla.

Oggetti vari: È in questi oggetti che si cela la grande varietà insita negli oggetti magici. Ognuno possiede un qualche potere unico. Ci sono cinture che conferiscono forza straordinaria, cappelli che migliorano l'aspetto del personaggio, rari tomi che innalzano le caratteristiche, e molto altro ancora.

OGGETTI LEGGENDARI

CROM FAEYR

Questo è il vero nome che il fabbro nano, Silverblade, diede all'arma che intendeva creare per suo figlio. Purtroppo, suo figlio morì prima che l'arma venisse completata, ma qui la si può trovare completa... forgiata dalla magia combinata del martello originale con i Guanti del Potere Orchesco e la Cintura della Forza dei Giganti dei Ghiacci. Crom Faeyr dona all'utilizzatore tutti i poteri dell'originale Martello dei Fulmini, oltre alla enorme forza e all'abilità di uccidere golem, ettin e troll con un colpo solo.

ALABARDA +4: L'ONDA

Forgiata in tempi antichi da un culto devoto alla dea Umberlee, questa potente alabarda era un'arma di vendetta progettata per aiutare il campione del culto a recuperare un sacro artefatto dai giganti del fuoco delle Montagne dei Corni Tempestosi. Sfortunatamente, la speranza riposta in quel campione era eccessiva e da allora si perse ogni traccia dell'Onda.

SPADA LUNGA: L'EQUALIZZATORE

L'origine di questa spada si è persa nel tempo, ma si dice che fosse stata forgiata da un grande armaiolo al servizio di Helm. Chiamata anche la 'spada della neutralità', venne progettata per bilanciare i poteri dell'universo e porre fine agli estremismi della natura, riportando l'universo alla vera neutralità. Più si allontana dalla neutralità l'allineamento di un personaggio, più potente è la spada. La spada viene sempre considerata +3 per determinare a cosa può recare danno.

Ci sono molti altri oggetti leggendari, amico. - Volo

Parla a Cromwell il Nano nei Moli di Athkatla - potrebbe essere in grado di aiutarti nel trovare questi oggetti. - Elminster

TABELLE

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA DEL PERSONAGGIO

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA								
	Forza				Destrezza		Costituzione	
Valore	Modif. colpire	Modif. danno	Levata max.	Sfondare %	Modif. x armi da lancio	Modif. CA	Modif. Pf	Sopravv. alla Resurr.
3	-3	-1	5	3	-2	+3	-1	45
4	-2	-1	15	4	-1	+2	-1	50
5	-2	-1	15	4	0	+1	-1	55
6	-1	0	30	6	0	0	0	60
7	-1	0	30	6	0	0	0	65
8	0	0	50	8	0	0	0	70
9	0	0	50	8	0	0	0	75
10	0	0	70	10	0	0	0	80
11	0	0	70	10	0	0	0	85
12	0	0	90	12	0	0	0	90
13	0	0	90	12	0	0	0	92
14	0	0	120	14	0	0	0	94
15	0	0	120	14	0	-1	+1	96
16	0	+1	150	16	+1	-2	+2	98
17	+1	+1	170	18	+2	-3	+2(+3)	100
18	+1	+2	200	20	+2	-4	+2(+4)	100
18/01-50	+1	+3	220	25	-	-	-	-
18/51-75	+2	+3	250	30	-	-	-	-
18/76-90	+2	+4	280	35	-	-	-	-
18/91-99	+2	+5	320	40	-	-	-	-
18/00	+3	+6	400	45	-	-	-	-
19	+3	+7	500	50	+3	-4	+2(+5)	100
20	+3	+8	600	55	+3	-4	+2(+5)	100
21	+4	+9	700	60	+4	-5	+2(+6)	100
22	+4	+10	800	65	+4	-5	+2(+6)	100
23	+5	+11	1000	70	+4	-5	+2(+6)	100
24	+6	+12	1200	75	+5	-6	+2(+7)	100
25	+7	+14	1600	80	+5	-6	+2(+7)	100

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA									
	Intelligenza				Saggezza				Carisma
Valore	Livello di incant.	% imparare Incant.	N° max inc./liv.	Bonus Conoscenza	Modif. difesa magia	Incant. bonus	% Fallim. Incant.	Bonus Conoscenza	Modif. Reazione
3	-	-	-	-20	-3	-	50	-20	-5
4	-	-	-	-20	-2	-	45	-20	-4
5	-	-	-	-20	-1	-	40	-20	-3
6	-	-	-	-20	-1	-	35	-20	-2
7	-	-	-	-10	-1	-	30	-10	-1
8	-	-	-	-10	0	-	25	-10	0
9	4°	35	6	-10	0	0	20	-10	0
10	5°	40	7	0	0	0	15	0	0
11	5°	45	7	0	0	0	10	0	0
12	6°	50	7	0	0	0	5	0	0
13	6°	55	9	0	0	1°	0	0	+1
14	7°	60	9	0	0	1°	0	0	+2
15	7°	65	11	+3	+1	2°	0	+3	+3
16	8°	70	11	+5	+2	2°	0	+5	+4
17	8°	75	14	+7	+3	3°	0	+7	+4
18	9°	85	18	+10	+4	4°	0	+10	+5
19	9°	95	Tutti	+12	+4	1°,4°	0	+12	+8
20	9°	96	Tutti	+15	+4	2°,4°	0	+15	+9
21	9°	97	Tutti	+20	+4	3°,5°	0	+20	+10
22	9°	98	Tutti	+25	+4	4°,5°	0	+25	+11
23	9°	99	Tutti	+30	+4	5°,5°	0	+30	+12
24	9°	100	Tutti	+35	+4	6°,6°	0	+35	+13
25	9°	100	Tutti	+40	+4	6°,7°	0	+40	+14

ESPERIENZA E ABILITA' PER CLASSE

LIVELLI DI ESPERIENZA DI COMBATTENTI E BARBARI			
Livello	**Guerriero**	**Paladino/Ranger**	**Dadi-vita (d10)**
1	0	0	1
2	2.000	2.250	2
3	4.000	4.500	3
4	8.000	9.000	4
5	16.000	18.000	5
6	32.000	36.000	6
7	64.000	75.000	7
8	125.000	150.000	8
9	250.000	300.000	9
10	500.000	600.000	9+3
11	750.000	900.000	9+6
12	1.000.000	1.200.000	9+9
13	1.250.000	1.500.000	9+12
14	1.500.000	1.800.000	9+15
15	1.750.000	2.100.000	9+18
16	2.000.000	2.400.000	9+21
17	2.250.000	2.700.000	9+24
18	2.500.000	3.000.000	9+27
19	2.750.000	3.300.000	9+30
20	3.000.000	3.600.000	9+33

PROGRESSIONE DEGLI INCANTESIMI DEL PALADINO					
Livello	**Livello di Lancio**	**Livelli d'incantesimi da sacerdote**			
		1	**2**	**3**	**4**
9	1	1	-	-	-
10	2	2	-	-	-
11	3	2	1	-	-
12	4	2	2	-	-
13	5	2	2	1	-
14	6	3	2	1	-
15	7	3	2	1	1
16	8	3	3	2	1
17	9*	3	3	3	1
18	9*	3	3	3	1
19	9*	3	3	3	2
20	9*	3	3	3	3
* Massima Abilità Magica					

ABILITÀ DEI RANGER						
Livello del Ranger	Nascondersi nelle ombre	Muoversi silenzios.	Livello di Lancio	Livelli d'incantesimi da sacerdote 1	2	3
1	10%	15%	-	-	-	-
2	15%	21%	-	-	-	-
3	20%	27%	-	-	-	-
4	25%	33%	-	-	-	-
5	31%	40%	-		-	-
6	37%	47%	-	-	-	-
7	43%	55% -	-	-	-	-
8	49%	62%	1	1	-	-
9	56%	70%	2	2		-
10	63%	78%	3	2	1	-
11	70%	86%	4	2	2	-
12	77%	94%	5	2	2	1
13	85%	99%*	6	3	2	1
14	93%	99%	7	3	2	2
15	99%*	99%	8	3	3	2
16	99%	99%	9	3	3**	3
* Massimo Raggiungibile **Massima Abilità Magica						

LIVELLI DI ESPERIENZA DI STREGONI E INCANTATORI		
Livello	Mago/Incantatore	Dadi-vita (d4)
1	0	1
2	2.500	2
3	5.000	3
4	10.000	4
5	20.000	5
6	40.000	6
7	60.000	7
8	90.000	8
9	135.000	9
10	250.000	10
11	375.000	10+1
12	750.000	10+2
13	1.125.000	10+3
14	1.500.000	10+4
15	1.875.000	10+5
16	2.250.000	10+6
17	2.625.000	10+7
18	3.000.000	10+8
19	3.375.000	10+9
20	3.750.000	10+10

PROGRESSIONE DEGLI INCANTESIMI DELLO STREGONE									
Livello	**Livelli d'incantesimi**								
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	3	2	2	-	-	-	-
11	4	4	4	3	3	-	-	-	-
12	4	4	4	4	4	1	-	-	-
13	5	5	5	4	4	2	-	-	-
14	5	5	5	4	4	2	1	-	-
15	5	5	5	5	5	2	1	-	-
16	5	5	5	5	5	3	2	1	-
17	5	5	5	5	5	3	3	2	-
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

REQUISITI DEGLI STREGONI SPECIALISTI				
	MINIMO			
Specialista	**Scuola**	**Razza**	**Punteggio**	**Scuola Opposta**
Alteratore	Alterazione	U,ME	15 DES	Scongiurazione
Divinatore	Divinazione	U,ME,E	16 SAG	Evocazione/Attrazione
Evocatore	Evocazione/Attrazione	U,ME	15 COS	Divinazione
Illusionista	Illusione	U,G	16 DES	Necromanzia
Incantatore	Incantamento/Charme	U,ME,E	16 CAR	Invocazione/Apparizione
Invocatore	Invocazione	U	16 COS	Incantamento/ Charme, Evocazione/Attrazione
Necromante	Necromanzia	U	16 SAG	Illusione
Scongiuratore	Scongiurazione	U	5 SAG	Alterazione

LIVELLI DI ESPERIENZA DI SACERDOTI E MONACI			
Livello	**Chierico**	**Druido**	**Dadi-vita (d8)**
1	0	0	1
2	1.500	2.000	2
3	3.000	4.000	3
4	6.000	7.500	4
5	13.000	12.500	5
6	27.500	20.000	6
7	55.000	35.000	7
8	110.000	60.000	8
9	225.000	90.000	9
10	450.000	125.000	9+2
11	675.000	200.000	9+4
12	900.000	300.000	9+6
13	1.125.000	750.000	9+8
14	1.350.000	1.500.000	9+10
15	1.575.000	3.000.000	9+12
16	1.800.000	3.500.000	9+14
17	2.025.000	500.000	9+16
18	2.250.000	1.000.000	9+18
19	2.475.000	1.500.000	9+20
20	2.700.000	2.000.000	9+22
21	2.925.000	2.000.000	9+24

PROGRESSIONE DEGLI INCANTESIMI DEL SACERDOTE							
Livello	Livelli d'incantesimi						
	1	2	3	4	5	6*	7**
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-	-
8	3	3	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	4	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1	-
12	6	5	5	3	2	2	-
13	6	6	6	4	2	2	-
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2
21	9	9	9	9	8	6	2

LIVELLI DI ESPERIENZA DEI VAGABONDI		
Livello	**Ladro/Bardo**	**Dadi-vita (d6)**
1	0	1
2	1.250	2
3	2.500	3
4	5.000	4
5	10.000	5
6	20.000	6
7	40.000	7
8	70.000	8
9	110.000	9
10	160.000	10
11	220.000	10+2
12	440.000	10+4
13	660.000	10+6
14	880.000	10+8
15	1.100.000	10+10
16	1.320.000	10+12
17	1.540.000	10+14
18	1.760.000	10+16
19	1.980.000	10+18
20	2.200.000	10+20
21	2.420.000	10+22
22	2.640.000	10+24
23	2.860.000	10+26

PUNTEGGI DI BASE DELLE ABILITÀ DA LADRO	
Abilità	**Punteggio Base**
Svuotare Tasche	15%
Scassinare	10%
Trovare/Rimuovere Trappole	5%
Muoversi Silenziosamente	10%
Nascondersi nelle Ombre	5%
Sentire Rumori	15%
Scalare Pareti	60%
Leggere Linguaggi	0%

MODIFICATORI DI RAZZA PER LE ABILITÀ DA LADRO						
Abilità	**Nano**	**Elfo**	**Gnomo**	**Mezzelfo**	**Halfling**	**Mezzorco**
Svuotare Tasche	-	5%	-	10%	5%	-
Scassinare	10%	-5%	5%	-	5%	-
Trovare/Rimuovere Trappole	15%	-	10%	-	5%	-
Muoversi Silenziosamente	-	5%	5%	-	10%	-
Nascondersi nelle Ombre	-	10%	5%	5%	15%	-

MODIFICATORI DI DESTREZZA PER LE ABILITÀ DA LADRO					
Destrezza	**Svuotare Tasche**	**Scassinare**	**Trovare/ Rimuovere Trappole**	**Muoversi Silenziosamente**	**Nascondersi nelle Ombre**
9	-15%	-10%	-10%	-20%	-10%
10	-10%	-5%	-10%	-15%	-5%
11	-5%	-	-5%	-10%	-
12	-	-	-	-5%	-
13-15	-	-	-	-	-
16	-	5%	-	-	-
17	5%	10%	-	5%	5%
18	10%	15%	5%	10%	10%
19	15%	20%	10%	15%	15%

MODIFICATORI DI ARMATURA PER LE ABILITÀ DA LADRO				
Abilità	**Nessuna armatura**	**Cotta di maglia elfica**	**Corazza imbottita, di pelle, di cuoio borchiata**	**Corazza di maglia* o corazza ad anelli***
Svuotare Tasche	5%	-20%	-30%	-25%
Scassinare	-	-5%	-10%	-10%
Trovare/Rimuovere Trappole	-	-5%	-10%	-10%
Muoversi Silenziosamente	10%	-10%	-20%	-15%
Nascondersi nelle Ombre	5%	-10%	-20%	-15%
Sentire Rumori	-	-5%	-10%	-5%
Scalare Pareti	10%	-20%	-30%	-25%
Leggere Linguaggi	-	-	-	-
*Solo i bardi possono indossare corazza ad anelli o di maglia non elfica mentre usano le abilità da ladro.				

MOLTIPLICATORI DI DANNO DA COLPO ALLE SPALLE	
Livello del ladro	**Moltiplicatore**
1-4	x2
5-8	x3
9-12	x4
13+	x5

PROGRESSIONE DEGLI INCANTESIMI DEL BARDO						
Livello	Livelli d'incantesimi					
	1	2	3	4	5	6
1	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-
5	3	1	-	-	-	-
6	3	2	-	-	-	-
7	3	2	1	-	-	-
8	3	3	1	-	-	-
9	3	3	2	-	-	-
10	3	3	2	1	-	-
11	3	3	3	1	-	-
12	3	3	3	2	-	-
13	3	3	3	2	1	-
14	3	3	3	3	1	-
15	3	3	3	3	2	-
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	3	2
20	4	4	4	4	4	3
21	5	4	4	4	4	3
22	5	5	4	4	4	3
23	5	5	5	4	4	4

ABILITÀ DA BARDO			
Scalare Pareti	Sentire Rumori	Svuotare Tasche	Leggere Linguaggi
50%	20%	10%	5%

CONOSCENZA	
Bardo:	10 punti di conoscenza per livello
Ladro:	3 punti di conoscenza per livello
Mago:	3 punti di conoscenza per livello
Tutti le altre classi:	1 punto di conoscenza per livello

COMBINAZIONI MULTICLASSE	
Nano	Guerriero/Ladro
	Guerriero/Chierico
Elfo	Guerriero/Mago
	Guerriero/Ladro
	Mago/Ladro
Gnomo	Guerriero/Chierico
	Guerriero/Illusionista
	Guerriero/Ladro
	Chierico/Illusionista
	Chierico/Ladro
	Illusionista/Ladro
Halfling	Guerriero/Ladro
Mezzelfo	Guerriero/Chierico*
	Guerriero/Ladro
	Guerriero/Mago
	Chierico/Ranger
	Chierico*/Mago
	Ladro/Mago
	Guerriero/Mago/Chierico*
	Guerriero/Mago/Ladro
	*o Druido

ARMI ED ARMATURE

ARMI DA MISCHIA

Arma	a 1 o 2 mani	Tipo	Fattore-Velocità	Danno	Utilizzabile da
Alabarda	2	p/t	9	1-10	G,R,P,B
Ascia da battaglia	1	t	7	1-8	G,R,P,B
Ascia da lancio	1	t	4	1-6	G,R,P,B
Bastone rinforzato	2	c	4	1-6	G,R,P,L,B,C,D
Clava	1	c	4	1-4	G,R,P,L,B,C,D
Dardo	1	p	2	1-3	G,R,P,M,L,B,D
Freccia	-	p	-	1-6	-
Lancia	2	p	6	1-6	G,R,P,B,D
Martello da guerra	1	c	4	1-4+1	G,R,P,B
Mazza	1	c	7	1-6+1	G,R,P,B,C
Mazzafrusto	1	c	7	1-6+1	G,R,P,B,C
Morning star	1	c	7	2-8	G,R,P,B,C
Proiettile per fionda	1	c	-	1-4+1	-
Pugnale	1	p	2	1-4	G,R,P,L,B,M,D
Pugnale da lancio	1	p	2	1-4	G,R,P,L,B,M,D
Quadrello	-	p	-	1-10	-
Spada a due mani	2	t	10	1-10	G,R,P,B
Spada bastarda	1	t	8	2-8	G,R,P,B
Spada corta	1	p	3	1-6	G,R,P,L,B
Spada lunga	1	t	5	1-8	G,R,P,L,B

t = da taglio p = da punta c = contundente
Guerriero, Ranger, Paladino, Chierico, Druido, Ladro, Bardo, Mago

ARMI DA LANCIO

Arma	a 1 o 2 mani	FF*	Fattore-Velocità	Bonus per colpire	Bonus al danno	Utilizzabile da
Arco corto	2	2	6	-	-	G,R,P,L,B
Arco lungo	2	2	8	+1	-	G,R,P,B
Arco lungo composito	2	2	7	+1	+2	G,R,P
Ascia da lancio	1	1	4	-	-	G,R,P
Balestra leggera	2	1	7	-	-	G,R,P,B
Balestra pesante	2	1	10	-	+2	G,R,P,B
Dardi	1	3	2	-	-	G,R,P,L,B,M,D
Fionda	1	1	6	-	-	G,R,P,L,B,C,D,M
Pugnale da lancio	1	2	2	-	-	G,R,P,M,B,L

* Fattore-Fuoco — Guerriero, Ranger, Paladino, Chierico, Druido, Ladro, Bardo, Mago

Armatura	Classe Armatura	Utilizzabile da
Buckler	-1	G,R,P,L,B,C,D
Scudo piccolo	-1	G,R,P,C
Scudo medio	-1	G,R,P,C
Scudo grande	-1	G,R,P,C
Corazza di cuoio	8	G,R,P,L,B,C,D
Corazza di cuoio borchiata	7	G,R,P,L,B,C,D
Corazza di maglia	5	G,R,P,B,C
Corazza a strisce	4	G,R,P,C
Corazza di piastre	3	G,R,P,C
Corazza completa	1	G,R,P,C

Armatura	Taglio	Punta	Contundente
Corazza di cuoio	0	+2	0
Corazza di cuoio Borchiata	-2	-1	0
Corazza di maglia	-2	0	+2
Corazza a strisce	0	-1	-2
Corazza di piastre	-3	0	0
Corazza completa	-4	-3	0

SPECIALIZZAZIONE				
Livello di Conoscenza	Punti spesi	Bonus per colpire	Bonus al danno	Attacchi per round
Competente	1	0	0	1
Specializzato	2	+1	+2	3/2
Maestro	3	+2	+2	3/2
Maestro Avanzato*	4	+2	+2	3/2
Maestro Superiore	5	+2	+3	3/2
*passare da Maestro a Maestro Avanzato migliora il fattore-velocità dell'arma specializzata.				

REPUTAZIONE ED ALLINEAMENTO

EFFETTO DELLA REPUTAZIONE SUL COSTO DEGLI OGGETTI	
Reputazione	Modifica percentuale del costo dell'oggetto dal costo base
20	-50%
19	-40%
18	-30%
17	-20%
16	-10%
15	-10%
14	nulla
13	nulla
12	nulla
11	nulla
10	nulla
9	10%
8	20%
7	20%
6	30%
5	40%
4	50%
3	100%
2	il negozio non venderà oggetti

MIGLIORARE LA REPUTAZIONE IN UN TEMPIO	
Costo	**Livello di Reputazione**
1500	1
1200	2
1000	3
1000	4
500	5
400	6
200	7
300	8
400	9
500	10
700	11
900	12
200	13
500	14
2000	15
2500	16
5000	17
-	18
-	19
-	20

Allineamento	**Reputazione Iniziale**
Legale Buono	12
Neutrale Buono	11
Caotico Buono	11
Legale Neutrale	10
Neutrale	10
Caotico Neutrale	10
Legale Malvagio	9
Neutrale Malvagio	9
Caotico Malvagio	8

MODIFICHE DI REAZIONE ALLA REPUTAZIONE	
Reputazione	**Effetto**
20	Il gruppo riceve un modificatore di reazione di +4
18-19	Il gruppo riceve un modificatore di reazione di +3
16-17	Il gruppo riceve un modificatore di reazione di +2
14-15	Il gruppo riceve un modificatore di reazione di +1
8-13	Nessun modificatore
7	Il gruppo riceve un modificatore di reazione di –1
6	Il gruppo riceve un modificatore di reazione di –2
5	Il gruppo riceve un modificatore di reazione di –3
4	Il gruppo riceve un modificatore di reazione di –4
3	Il gruppo riceve un modificatore di reazione di –5 Ogni volta che il gruppo entra in un'area civilizzata c'è la possibilità che un drappello di Stregoni Incappucciati e/o Cavalieri del Cuore venga generato e si muova per incontrarlo
2	Il gruppo riceve un modificatore di reazione di –6 Ogni volta che il gruppo entra in un'area civilizzata c'è la possibilità che un drappello di Stregoni Incappucciati e/o Cavalieri del Cuore venga generato e si muova per incontrarlo
1	Il gruppo riceve un modificatore di reazione di –7 Ogni volta che il gruppo entra in un'area civilizzata c'è la possibilità che un drappello di Stregoni Incappucciati e/o Cavalieri del Cuore venga generato e si muova per incontrarlo
0	Il giocatore non può più comprare oggetti. Ogni volta che il gruppo entra in un'area civilizzata, un drappello di Stregoni Incappucciati e/o Cavalieri del Cuore verrà generato e si muoverà per incontrarlo. Il gruppo riceve sempre una reazione ostile da parte dei PNG

REAZIONI DEI PNG PER RAPPORTO ALLA REPUTAZIONE			
	Allineamenti		
Reputazione	**Buono**	**Neutrale**	**Malvagio**
1	Fuga	Fuga	Contento
2	Fuga	Arrabbiato	Contento
3	Arrabbiato	Arrabbiato	Contento
4	Arrabbiato	Scontento	Contento
5	Arrabbiato	Scontento	Contento
6	Scontento	Neutrale	Contento
7	Scontento	Neutrale	Neutrale
8	Scontento	Neutrale	Neutrale
9	Neutrale	Neutrale	Neutrale
10	Neutrale	Neutrale	Neutrale
11	Neutrale	Neutrale	Neutrale
12	Neutrale	Neutrale	Neutrale
13	Contento	Neutrale	Scontento
14	Contento	Neutrale	Scontento
15	Contento	Neutrale	Scontento
16	Contento	Neutrale	Arrabbiato
17	Contento	Neutrale	Arrabbiato
18	Contento	Neutrale	Arrabbiato
19	Contento	Scontento	Fuga
20	Contento	Scontento	Fuga

	Nome	**Descrizione colloquiale**	**Mese Gregoriano**
1	Hammer	Profondinverno	Gennaio
2	Alturiak	L'Artiglio d'Inverno, o gli Artigli del Freddo	Febbraio
3	Ches	dei Tramonti	Marzo
4	Tarsakh	delle Tempeste	Aprile
5	Mirtul	lo Scioglimento	Maggio
6	Kythorn	il Tempo dei Fiori	Giugno
7	Flamerule	Marea d'Estate	Luglio
8	Eleasias	Sole Alto	Agosto
9	Eleint	la Dissolvenza	Settembre
10	Marpenoth	Foglie Cadute	Ottobre
11	Uktar	la Decomposizione	Novembre
12	Nightal	l'Abbassamento	Dicembre

RICONOSCIMENTI

BLACK ISLE STUDIOS

DIRETTORE DELLA DIVISIONE
Feargus Urquhart

PRODUTTORE
Chris Parker

PRODUTTORE ASSOCIATO
Douglas Avery

PRODUTTORE DEL SUONO/LOCALIZZAZIONE
Fred Hatch

DIRETTORE DELLA PRODUZIONE
Benson

ASSISTENTE ALLA PRODUZIONE
Primo Pulanco

DIRETTORE DELLE PUBBLICHE RELAZIONI
Lisa Bucek

DIRETTORI MARKETING
Margo Engel
Stacy Bremmer

DISEGNI PROMOZIONALI
Jason Manley

RINGRAZIAMENTI SPECIALI A:
Il gruppo di Icewind Dale per averci permesso di usare i loro mostri e per i loro consigli nel superare qualche problema comune sorto durante i cicli di sviluppo produttivo. Tutti quelli del Elephant e Castle e Delta Centre Suites - Eaton Centre per la loro ospitalità ed entusiasmo per il progetto. Le squadre di Q.A. che hanno accettato di diventare cittadini onorari Canadesi e ad allontanarsi dalle loro vite e dalle loro famiglie per il bene del progetto.

BIOWARE CORP.

Dedicato alla memoria di Dan Walker

PRODUZIONE
Produttori Esecutivi:
Ray Muzyka
Greg Zeschuk
Produzione:
Ben Smedstad (Produttore)
Nathan Plewes (Produttore)
Andrew 'Colonel Bob' Nobbs (Produttore)

DISEGNI
Disegnatori Principali:
James Ohlen (Direttore dei Disegni e del Testo, BioWare)
Kevin Martens
Squadra Disegni:
Dave Gaider
Brent Knowles
Luke Kristjanson
John Winski

TESTI E IMMISSIONE DATI:
Andrew 'Colonel_Bob' Nobbs
Mike Geist
Kevin Craig
Ross Gardner

DISEGNI AGGIUNTIVI:
Rob Bartel
Drew Karpyshyn
John Gallagher

DISEGNI ORIGINALI BALDUR'S GATE:
James Ohlen
Ray Muzyka
Scott Greig
Greg Zeschuk

PROGRAMMAZIONE
Programmatore Capo
Mark Darrah
Programmatori
Daniel Morris
Paul Roffel
Programmatori di Rete
Mark Brockington
Paul Roffel
Programmatore Capo Strumenti
Don Moar
Programmatori Strumenti
Marc Audy
Patrick Chan
Aaryn Flynn
Jeremy Sheldon
Chris Christou
Programmazione Aggiuntiva
Noel Borstad
Rob Boyd
Mark Brockington
Howard Chung
Michael Devine
Brenon Holmes
Casey Hudson
Charles Randall
Gilles Beauparlant
Programmatori Infinity Engine
Gilles Beauparlant
Mark Brockington
Mark Darrah
David Falkner
Scott Greig (Direttore della Programmazione)
Daniel Morris
Cameron Tofer
John Winski
Don Yakielashek

CONTROLLO DI QUALITA'
Scott 'Uomo-lucertola' Langevin (Direzione QA)
Raymond 'mangiaunALBERO' Prach
Scott 'devo andare a casa adesso?' Horner
Derrick 'Il Sottosuola' Collins
Jonathan 'Spud' Epp
Karl 'Signore del Palco' Schreiner
Nathan 'Gite in auto' Frederick
Ross 'Non ho bisogno di nessuna dannata citazione!' Gardner

RESPONSABILI QA
Noel Borstad
Brenon Holmes
Scott Rodrique
Bob McCabe
Aidan Scanlan
Preston Watamaniuk
Keith Soleski

ARTE E ANIMAZIONE
Direttoe Artistico
Marcia Tofer
Progetto Artistico
John Gallagher (Direttore del Progetto Artistico, BioWare)
Responsabili Arte
Dean Andersen
Matt Goldman
Kelly Goodine
Yunkyung Kim
Arnel Labarda
Chris Mann
Elben Schafers
Creazione GUI
Todd Grenier
GUI Aggiuntivo
Matt Goldman
Ritratti e Arte Promozionale/Marketing
Mike Sass (Direttore della Produzione Artistica, BioWare)
Arte Promozionale/Ritratti Aggiuntiva
Matthew Goldman
Todd Grenier
Marc Holmes
Artisti Aggiuntivi
Mike Grills
Rob Sugama
Effetti Speciali ed Animazioni in Background
Chris Mann
Elben Schafers
Russell Rice
Alex Scott
Contenuto artistico di Baldur's Gate e TOTSC (riutilizzati in BGII)
Cassidy Scott
Dan Walker
Kalvin Lyle
Marc Holmes
Scott Greig

ANIMAZIONE
Animatore capo
Steven Gilmour
Animazione
Rick Li
Henrik Vasquez
Enrique Deo Perez
Larry Stevens
Tony de Waal
Direttore animazione
David Hibbeln (Direttore artistico, BioWare)

SQUADRA CINEMATICA
Modelli
Cassidy Scott
Mike Sass
Alex Scott
Elben Schafers
Lindsay Jorgenson
Modelli
Ryan Blanchard
David Hibbeln
Matthew Goldman
Struttura
Mike Sass
Matthew Goldman
Ryan Blanchard
Marc Holmes
Struttura aggiuntiva
Enrique Deo Perez
Rick Li
Yunkyung Kim
Dialoghi
Steve Gilmour
Luke Kristjanson
Dave Hibbeln
Concezione artistica
John Gallagher
Mike Sass
Marc Holmes
Intreccio
Kelly Goodine
Steve Gilmour
Dave Hibbeln
Video
Matthew Fisher
Animazione
Steve Gilmour
Enrique Deo Perez
Tony de Waal
Rick Li
Larry Stevens
Henrik Vasquez
Animazione effetti
Russell Rice
Tony de Waal
Alex Scott
Dave Hibbeln
Setup e illuminazione scenica
Mike Sass
Rick Li
Enrique Deo Perez
Russel Rice
Setup e illuminazione scenica aggiuntive
Ryan Blanchard
Steve Gilmour
Henrik Vasquez
David Hibbeln
Larry Stevens
Direttore animazione
David Hibbeln (Director of Art, BioWare)
Audio
David Chan
Direttore Pubbliche relazioni
Brad Grier
Manuale
James Ohlen
Lukas Kristjanson
Drew Karpyshyn
Ray Muzyka
Manuale aggiuntivo
Ross Gardner
Kevin Martens
Ricevimento ed Assistenti Esecutivi
Juliette Irish
Theresa Baxter
Teresa Stevenson
Amministratori di sistema
Dave Hamel (Amministratore capo)
Michael K. Nudel
Chris Zeschuk

INTERPLAY

RICONOSCIMENTI AUDIO
Supervisione design del Suono
Charles Deenen
Supervisione Incisione
Craig Duman
Design del Suono
Charles Deenen
Ann Scibelli
Paul Menichini
Tim Walston (Soundstorm)
David Farmer
Al Nelson
Mike Kamper
Adam Levenson
John Morris (Stone Age Technology)
Elaborazione del Suono
Stephen Miller
JP Walton
Frank Szick
Caron Weidner (Eight Ball Sound)
Registrazione Effetti Speciali
John Fasal
Charles Deenen
Al Nelson
Ana Deenen
Frank Szick
Chris Borders
Musiche di
Michael Hoenig (Metamusic Productions)
Elaborazione musiche
Rick Jackson
Ron Valdez
Howard Drossin (Yo11 Productions)
Incisione
Craig Duman
Frank Szick
Tom Baker (Precision Mastering)
AssistenteIncisione
Ron Valdez
Supervisione e Direzione Doppiaggio
Chris Borders
Responsabili del Doppiaggio
Stephen Miller
JP Walton
Frank Szick
Jeremy Simpson
Gruppo Walla:
Marsha Kramer
Anneliese Goldman
Daamen Krall
Richard Penn
John Demita
David Randolph
Doppiaggio registrato agli:
Screenmusic Studios
Responsabile doppiaggio:
Mike Draghi
Assistente doppiaggio:
Eric Lewis
Casting Walla:
Barbara Harris Loop-Group Casting
Walla Registrasto a:
WarnerBrothers Hollywood
Voci aggiuntive:
Lisa Wasserman (Virtual Casting)

CINEMATICA
Mixer Registrazione
Lance Brown
Marc Fishman
Suono
Tim Gedemer (Audio Group)
Mixer Foley
Eric Thompson (EFX)
Artista Foley
Laura Macias (EFX)
Musica di
Howard Drossin (Yo11 Productions)
Mixato a 4MC in
Dolby Surround
I nostri più sinceri ringraziamenti a Shannon Woods per tutto l'aiuto alla Renaissance Pleasure Faire.
Servizi Video
Dan Williams
Dave Cravens
Bill Stoudt

CONTROLLO DI QUALITÀ
Direttore
Michael Motoda
Responsabile
Greg "Moose" Baumeister
Divisione Qualità
Monica Vallejo
Supervisori della Qualità del Progetto
Edward Hyland
John Kirkland
Damien Evans
Eric Fong
Erick Lujan
Saggiatori principali di Qualità
Henry Lee
Dany Martinez
Kris Giampa
Gary Tesdall
Harold Kim
Brad Dutton
Saggiatori di Qualità
Damien Foletto
David Vodhanel
Albert Perez
Adam Parker
Thomas Edmonds
Greg Didieu
Mark Holtzclaw

Matt Golembiewski
Don Ramakers
Michael Los
Rafael Lopez
John Hoover
Joe isip
Eric Pribish
Joseph Chang
Reuben Park
Responsabile Localizzazione Spagna
Rafael Lopez
Responsabile Localizzazione Germania
Kevin Yee
Controllo di Qualità Tecnica
Bill Delk
Tom Quast
Direttore di Compatibilità
Derek Gibbs
Tecnici di Compatibilità
Josh Walters
Dave Parkyn
Jack Parker
Tony Piccoli
Un ringraziamento particolare a quanti sono andati in Canada

MARKETING
Direttore Marketing
Margo Engel
Direttore Capo delle Pubbliche Relazioni
Lisa Bucek
Traduzione a cura di
25 Edition S.r.l.
Responsabile Localizzazione
Emanuele Rastelli
25 Edition S.r.l.
Supervisione Localizzazione
Chiara Battistini
Luca Cattini

TRADUZIONE
Michele Bonelli
Fiorenzo Delle Rupi
Cristian Breccolotti
Dante Renzi
Damiano Alfieri
Roberto Petrillo
Mercedes Panzeca
Marco Mengoli
Alfredo Berni
Simona Pascoli
Chiara Montosi
Claudia Resta
Elisabetta Albini
Massimo Cranchi
Fabio Marcantonini
Paola Cartoceti
Rocco Bucciarelli
Fabrizio Casu
Federica Masini

Responsabile registrazione audio italiana:
Luca Artoni
Project Synthesis S.r.l.
Web Team
Sean Patton
Ed Arandia
Steve Jobes
Terry Spier
Sandi McCleary
Direttore dei Servizi Creativi
Kathy Helgason
Direttore Commerciale
Kathryne Wahl

INTERPLAY EUROPA E AFFILIATI EUROPA

Manager Europeo del Marketing
Harvey Lee
Responsabile Produzione
Chris East
Responsabile Europeo dello Sviluppo
Matt Findley
Direttore della Produzione
Diarmid Clarke
Produttore
Nana Penemo
Direttore Marketing (Francia)
Philippe Cota
Direttore Produzione (Francia)
Laurent Jorda
Assistente Marketing (Francia)
Sébastien Pensivy
Direttore Produzione (Germania)
Tahsin Avci
Direttore Marketing (Spagna)
Javier Rodriguez
Direttore Produzione (Spagna)
Eduardo Lopez
Direttore Produzione (Italia)
Lorenzo Ferrari Ardicini
Direttore Produzione (Benelux)
Erik van de Wiel
Design e Layout manuali (Europa)
A Creative Experience, Londra

INDICE ANALITICO

A

Abilità da ladro 7
Abilità speciali 52
Accetta 113
Acquisto e vendita 15
Aerie 30
Affaticamento 20, 37
Affittare camere 15
Aggiornamenti del Diario 17
Alabarda 114
Allineamento 7, 38, 50
Alterazione 55
Ammazzastregoni 45
Amn 27
Anelli 111
Anomen 31
Archi 112
Archi corti 112
Arciere 45
Arco composito 112
Arco lungo 112
Arma rapida 12-13, 18
Armatura 110
Armature magiche 115
Armi 112
Armi chiodate 112
Armi da impatto 113
Armi da lancio 40, 113
Armi lunghe 114
Armi magiche 115
Arpisti 29
Asce 113
Ascia da battaglia 113
Ascoltare le richieste di partecipazione 24
Aspetto 8, 18
Assassino 48
Athkatla 27
Attaccare 11
Attivatori 16
Attributi del Personaggio 44
Auto-pausa 10, 20
Avvelenare arma 53
Azioni dei Personaggi 37

B

Bacchette, Verghe e Bastoni 115
Balestra 113
Barbaro 46
Bardo 48
Bastone rinforzato 113
Beastmaster 46
Beholder 34
Berserker 45
Bevande e Pettegolezzi 15
Biclasse 19
Borse per gemme 18

C

Cacciatore di Non Morti 46
Cacciatore di taglie 48
Cambiare i permessi durante il gioco 24
Canzone del Bardo 13
Caotico Buono 50
Caotico Malvagio 50
Caotico Neutrale 50
Carisma 44
Cavaliere 46
Cernd 56-57
Chierico 47
Chierico/Ranger 49
Classe 45
Classe Armatura 39
Classe del Personaggio 7
Clava 113
Clic col destro 9
Clic col sinistro 9
Colpi critici 40
Colpo Kai 52
Combattere 37
Combattimento 39
Come iniziare una partita multi-player 21
Competenze (capacità) 7
Competenze nelle armi 51
Configurazione del gioco 5
Conoscenza 53
Contenitori (forzieri, tavole e casse) 16
Contenitori di pergamene 18
Costituzione 44
Creare partita 22
Creazione del Personaggio 6
Crescere di livello 19

D

Dadi-Vita 52
Danno 41
Dardi 113
Descrizioni Brevi 15
Destrezza 44
Dialogare 25
Dialogo 37
Dialogo senza pausa e Negozi 25
Diario 17
Difficoltà 20
Disattivare una trappola 11
Divinazione 55
Donazione 16
Drizzt Do'Urden 30
Druido 47
Druido totemico 47

E

Edwin 33
Effetti dell'Armatura 20
Elfi 44
Ellesime 30
Entrare 11
Entrare nella partita 22
Equipaggiamento (Inventario) 14, 110
Esperienza 43
Esperienza per Personaggi multiclasse e biclasse 43
Esporta 19
Evocazione/Attrazione 55

F

Faerun 27
Fallimenti critici 40
Fattore-velocità 39
Feedback 20
Finestra di dialogo 15
Fionda 113
Fog-of-War 12
Formazioni 14
Forza 44
Frecce 112
Furto 15
Furto e Scasso 13, 54

G

Giocare una sessione in multi-player 25
Gioco 20
Giullare 48
Gnomi 44
Golem 34
Grafica 20
Guarigione 16, 41
Guarigione magica 42
Guarigione naturale 42
Guerrieri 45
Guerriero 37, 45
Guerriero/Chierico 49
Guerriero/Druido 49
Guerriero/Mago 49
Guerriero/Mago/Chierico 49
Guerriero/Mago/Ladro 49

H

Haer'Dalis 32
Halfling 44

I

IA Attiva/Disattiva 14
Identificare Oggetti 16, 52
Illusione 55
Imoen 33
Importare Partite Salvate 6
Importare Personaggi 6

Imposizione delle mani 13, 52
Incantamento/Charme 55
Incantatore 49
Incantesimi 7, 11
Incantesimi da Sacerdote 14, 19, 55
Incantesimi da Sacerdote – Livello 1 90
Incantesimi da Sacerdote – Livello 2 92
Incantesimi da Sacerdote – Livello 3 94
Incantesimi da Sacerdote – Livello 4 97
Incantesimi da Sacerdote – Livello 5 100
Incantesimi da Sacerdote – Livello 6 103
Incantesimi da Sacerdote – Livello 7 106
Incantesimi da Stregone 14, 19, 55
Incantesimi da Stregone – Livello 1 57
Incantesimi da Stregone – Livello 2 61
Incantesimi da Stregone – Livello 3 64
Incantesimi da Stregone – Livello 4 69
Incantesimi da Stregone – Livello 5 73
Incantesimi da Stregone – Livello 6 77
Incantesimi da Stregone – Livello 7 82
Incantesimi da Stregone – Livello 8 85
Incantesimi da Stregone – Livello 9 88
Incantesimi rapidi 13
Individuare illusioni 32, 64
Individuare porte segrete 52
Infiltrato 45
Informazioni 19
Informazioni sul personaggio 14, 18
Infravisione 52
Ingombro 18, 37
Iniziativa 39
Inquisitore 46
Installazione 5
Intelligenza 44
Interfaccia Principale 10
Intossicazione 20, 37
Inventario 14
Invocazione/Apparizione 56
IPX 22

J

Jaheira 33
Jan Jansen 31

K

Keldorn 32
Kensai 45
Korgan 31

L

La Costa della Spada 27
Ladri Tenebrosi (Ladri dell'Ombra) 29
Ladro 48
Ladro/Chierico 49
Lama 48
Lancia 114
Lanciare incantesimi 13, 40, 55
Lanciare incantesimi 52
Legale Buono 50
Legale Malvagio 50
Legale Neutrale 50
Livelli 40
Locande 15
Locazione irraggiungibile 11

M

Mago 49
Mago/Chierico 49
Mago/Ladro 49
Mannari 34
Mannari maggiori 34
Manovrare 12
Mappa 14, 16
Mappa del mondo 16
Mappa dell'Area 16
Martello da guerra 113
Mazza 113
Mazzafrusto 112
Mazzy 32
Mettere in pausa il gioco 10
Mezzelfi 44
Mezzorchi 44
Mind Flayer (Illithid) 34
Minsc 33
Miscellanea 111
Missioni 17
Missioni svolte 17
Misure ritratti 14
Modelli 7
Modem 22
Modificatori di Destrezza 40
Modificatori per la Forza 40
Modifiche agli Incontri 38
Modifiche ai tiri-salvezza 41
Monaco 47
Morale 41
Morningstar 112
Morte 41
Mostri 34
Movimento 37
Movimento col mouse 9
Mplayer 22
Multi-player 21
Muovere 11
Mutaforma 47

N

Nalia 32
Nani 44
Nascondere l'Interfaccia Principale 10
Nascondersi nelle Ombre 7
Necromanzia 56
Negozi 15
Nemico razziale 8, 52
Neutrale (Puro) 50
Neutrale Buono 50
Neutrale Malvagio 50
Nome del Personaggio 8

O

Oggetti leggendari 116
Oggetti magici 40
Oggetti magici e Tesori 115
Oggetti magici vari 115
Oggetto Rapido 13
Oli e pozioni 115
Ombre 34
Opzioni 14, 19
Opzioni di Importazione 24

P

Paladino 46
Paralisi 42
Penalità alle Competenze 7
Perdita di un incantesimo 40
Pergamene 115
Permessi dei giocatori 23
Personaggi Multiclasse 49
Personalizza 19
Piazzare trappole 52
Porte 11
Posizione difensiva 52
Premi-esperienza al gruppo 43
Proiettile 113
Proprietà degli Oggetti 18
Protezione dal Male 52
Protocollo 22
Pugnale 112
Pugnale da lancio 113
Pulsanti 9
Pulsanti del Menu 14
Pulsanti del Menu Inferiore 10, 14
Pulsanti rapidi di Formazione 13
Pulsanti specifici del Personaggio 13
Puntatori di azione 11
Punteggi di Caratteristica 7, 44
Punti esperienza massimi 43
Punti-Ferita 41

Q

Quadrello 113

R

Raccogliere un oggetto 11
Rakshasa 34
Ranger 45
Razza 44
Razza del personaggio 6
Regole di AD&D 36
Reputazione 38
Resistenza alla magia 52
Rianimare i morti 42
Ribald 30
Riconoscimenti 134
Riformare gruppo 19
Riposo 15, 18
Ritorna al gioco 14
Rotazione d'attacco 52
Ruolo degli anni 35

S

Sacerdote di Helm 47
Sacerdote di Lathander 47
Sacerdote di Talos 47
Sacerdoti 47
Saemon Havarian 30
Saggezza 44
Salvare e caricare 25
Sanguinamento 20
Scacciare Non Morti 13, 52
Scale 11
Scassinare 11
Scassinare serrature 11
Scelta del Personaggio 22
Scongiurazione 55
Scoprire trappole 13, 52
Scudi 110
Scuole di Magia 55, 57
Segretezza 13, 52
Selezionare 11
Selezionare tutto 14
Sempre visibile 20
Seriale (null modem) 22
Sesso 6
Skald 48
Slot Armi Rapide 18
Slot Oggetti Rapidi 18
Spada a due mani 112
Spada bastarda 112
Spada corta 112
Spada lunga 112
Spadaccino 48
Spade grandi 112
Spade piccole 112
Specializzazione 52
Stregoni 49
Stregoni Incappucciati 29
Stregoni specialisti 49
Suldanesselar 28
Suono 19
Supporto 3D 4
Svuotare tasche 11

T

Tabelle 117
Tasti del mouse 9
Taverne 15
TCP/IP 22
Tempo 35
Tempo di lancio 39
Tiri-salvezza 41, 57
Tiro mirato 52
Tiro per colpire 39
Tiro-salvezza contro Incantesimi 41
Tiro-salvezza contro Paralisi, Veleno e Morte 41
Tiro-salvezza contro Pietrificazione o Metamorfosi 41
Tiro-salvezza contro Soffio 41
Tiro-salvezza contro Verga, Bastone o Bacchetta 41
Trasformazione 13
Troll 34
Tutoriale 6

U

Umani 44
Umber hulk 34
Unità di tempo a Baldur's Gate 35
Usare oggetto 13, 16
Utente 17

V

Vagabondi 48
Valygar 31
Vampiri 34
Veleno 37, 42
Velocità Descrizioni Brevi 20
Velocità di Scorrimento del Mouse 20
Velocità di Scorrimento della Tastiera 20
Vendicatore 47
Viaggiare 11
Viconia 33

Y

Yoshimo 32

SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

Il servizio di assistenza tecnica di Halifax risponde al seguente numero: 02/4130345.

Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 18.

È posssibile accedere al servizio di assistenza anche tramite Internet scrivendo all'indirizzo: supporto@halifax.it

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno essere forniti trucchi e/o soluzioni. A questo proposito è possibile consultare la sezione "soluzioni" al seguente indirizzo Internet: http://www.halifax.it

GARANZIA

Nello sfortunato caso di un errore o un malfunzionamento imputabile al CD, riconsegnate la scatola completa del gioco, insieme alla ricevuta d'acquisto, presso il luogo in cui avete acquistato il prodotto. Halifax e Interplay non si assumono alcuna responsabilità per danni incidentali o consequenziali.

AVVISO

Interplay si riserva il diritto di fare modifiche e/o miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale in qualiunque momento e senza preavviso.

COPIA PROIBITA

Questo software e il manuale accluso sono proprietà di Interplay Productions Ltd. e tutti i diritti sono riservati; pertanto sono tutelati dalla vigente normativa sul diritto d'autore. Questo software non può essere copiato eccetto una singola copia esclusivamente di back-up. Non potete prestare, vendere, dare in affitto, prendere in affitto, dare, o trasferire in qualunque modo il software (o qualunque copia) se non sotto autorizzazione iscritta di Interplay Productions Ltd. Non potete modificare, adattare, tradurre, creare lavori derivati, decompilare, disassemblare, o derivare un codice sorgente da tutto o qualunque parte del software o da qualunque cosa in esso incorporata o permettere di farlo a una qualunque terza parte.

SITO WEB DI INTERPLAY

Benvenuto alla Interplay Web! Siamo una ditta che si dedica alla produzione di software d'intrattenimento innovativi e di alta qualità e, in quanto tale, ci impegniamo sempre per essere all'avanguardia. Questo sito Web è l'ultimo esempio degli sforzi compiuti per fornirti maggiori informazioni e opportunità. Siamo una ditta di giocatori fanatici e ci fa piacere l'idea di avere giocatori da ogni parte del mondo che si mettono in comunicazione cibernetica per ottenere informazioni sulle nostre ultime produzioni. Nessuna promozione, nessuna campagna pubblicitaria, ma solo grandi giochi. Per farlo funzionare, il nostro obiettivo è di mantenere il sito fresco e aggiornato e renderlo un posto dove puoi fornirci i tuoi giudizi sui nostri giochi. Allora utilizza le opzioni per i commenti su queste pagine e fatti sentire. Divertiti con il nostro sito Web, esplora tutte le diverse aree che possiamo offrirti e ricontattaci al più presto. Controlla il nostro sito nelle settimane e nei mesi a venire; introdurremo aree nuove ed emozionanti.

E ancora una volta, benvenuto!"

Brian Fargo

NOTE

NOTE

NOTE