FORGOTTEN REALMS

ICEWIND DALE II

LIBRETTO DI ISTRUZIONI

BIOWARE™ INFINITY ENGINE

BY GAMERS. FOR GAMERS.™

ICEWIND DALE II © 2002 Interplay Entertainment Corp. Tutti i diritti riservati. The BioWare Infinity Engine © 1998-2002 BioWare Corp. Tutti i diritti riservati. Icewind Dale, Icewind Dale II, Baldur's Gate, FORGOTTEN REALMS, il logo FORGOTTEN REALMS, D&D, il logo Dungeons & Dragons, Wizards of the Coast e il logo Wizards of the Coast sono marchi di Wizards of the Coast, Inc., consociata di Hasbro, Inc., e sono utilizzati da Interplay su licenza di Infogrames Interactive, Inc. Black Isle Studios è un marchio registrato e il logo Black Isle Studios è un marchio registrato di Interplay Entertainment Corp. Il BioWare Infinity Engine e il logo BioWare sono marchi di BioWare Corp. su licenza e distribuzione esclusiva di Interplay Entertainment Corp. Tutti gli altri marchi e copyrights appartengono ai rispettivi proprietari. Distribuito in esclusiva da Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin è un marchio registrato di Virgin Enterprises Ltd. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi e copyrights appartengono ai rispettivi proprietari.

www.halifax.it

HX HalifaX

digital bros division

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.

PER ACCEDERE AL LIBRO DEGLI INCANTESIMI E DELLE TABELLE CONSULTA IL DOCUMENTO IN FORMATO PDF CHIAMATO "LIBRO DEGLI INCANTESIMI E DELLE TABELLE.PDF" CONTENUTO NEL CD1 DI ICEWIND DALE 2. RACCOMANDATI DI AVERE INSTALLATO SUL TUO COMPUTER IL PROGRAMMA "ADOBE® ACROBAT™ READER" CONTENUTO ANCH'ESSO NEL CD1 DI ICEWIND DALE 2.

SOMMARIO

ICEWIND DALE II....4
COME USARE QUESTO MANUALE....5
COME INSTALLARE E INIZIARE IL GIOCO....5
COMINCIARE....6
SCELTA DEL GRUPPO....6
GENERAZIONE DEL PERSONAGGIO....7
L'INTERFACCIA....10
MULTIPLAYER....25
FAERÛN E IL NORD....29
LE REGOLE DI DUNGEONS &DRAGONS....37
ESPERIENZA E GUADAGNARE LIVELLI....44
ATTRIBUTI....45
CLASSE....49
CAPACITÀ SPECIALI....56
ABILITÀ....62
TALENTI....65
EQUIPAGGIARSI....73
ARMARSI....74
OGGETTI MAGICI E TESORI....76
CREDITI....78
SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA HALIFAX....80

ICEWIND DALE II

I Black Isle Studios sono lieti di presentarti Icewind Dale™ II, il seguito dell'acclamato Icewind Dale™. Utilizzando le regole di Dungeons & Dragons® Terza Edizione, Icewind Dale II prosegue la classica esplorazione di dungeon del primo gioco, con un'orda di nuovi mostri da uccidere, incantesimi da scatenare, e aree da esplorare nel ventoso nord dei Forgotten Realms®. Una pericolosa nuova minaccia è sorta nel Nord, una minaccia che cerca di tagliare fuori le Dieci Cittadine dal resto di Faerûn in una feroce lotta di potere. La cittadina di Bremen è caduta e una malvagia orda di goblin, orchi e bugbear si è radunata sotto il misterioso stendardo della Chimera ed è in marcia contro la città portuale di Targos. Temendo di essere sopraffatta, Targos ha mandato un appello alla ricerca di capaci avventurieri, soldati e mercenari disposti a raggiungere il nord per ergersi a difesa della città contro l'orda in arrivo. Tu e i tuoi compagni avete risposto alla chiamata.

Icewind Dale II utilizzata una versione altamente modificata del BioWare Infinity Engine™, sviluppato originariamente da BioWare Corp. per Baldur's Gate™ e Baldur's Gate II: Shadows of Amn™. Tra le molte caratteristiche aggiunte in Icewind Dale II, noterai che potrai scegliere nuove razze come il Mezzorco e sottorazze come i Nani Dorati, e potrai addirittura giocare alcune delle razze del Sottosuolo, compresi Drow e Duergar. Per quei giocatori che vogliono equipaggiarsi con due scimitarre e lanciarsi in una letale danza di morte contro i loro nemici, è stato aggiunto anche il Combattere con Due Armi.

Molte delle meccaniche descritte in questo manuale saranno familiari per coloro che hanno giocato la serie Baldur's Gate e Icewind Dale I. Se vuoi rinfrescarti la conoscenza dell'interfaccia, sfoglia liberamente il manuale e leggi le parti che ti interessano. La differenza più importante che troverai sarà il passaggio dalle regole di AD&D Seconda Edizione a quelle di D&D Terza Edizione, comprese nuove razze, abilità, talenti, incantesimi e descrizione del mondo, che descrive la città portuale di Targos e i suoi abitanti.

BENVENUTI AD ICEWIND DALE II.

COME USARE QUESTO MANUALE

Questo manuale è creato per essere una guida di riferimento ad Icewind Dale II, non come un libro da leggere dall'inizio alla fine. Fai riferimento ad esso quando ne hai bisogno, o se sei confuso da certi aspetti del gioco. Alla fine del libro sono presentate diverse tabelle e un indice che ti permetteranno di trovare al volo le informazioni di cui avrai bisogno, e nella scatola del gioco è stata inserita anche una scheda di riferimento rapido.

Il manuale è diviso in due parti. La prima ti fornisce le informazioni di cui hai bisogno sulla creazione dei personaggi, l'interfaccia, e lanciare una partita multiplayer in Icewind Dale II. Si tratta delle basi del gioco e indica tutto ciò che devi sapere per cominciare a giocare. La seconda parte, "Il Nord", fornisce informazioni sulla città di Targos, il mondo dei Forgotten Realms, e definizioni di certi aspetti delle regole di Dungeons & Dragons Terza Edizione, che per alcuni giocatori potrebbero risultare nuovi.

COME INSTALLARE E INIZIARE IL GIOCO

Per installare Icewind Dale II, prima di tutto inserisci il CD-ROM denominato Cd 1 di Icewind Dale II 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 Cd 1 di Icewind Dale II. Trova il AUTORUN.EXE e clicca due volte col tasto sinistro del mouse per avviare il programma di installazione.

Premi il pulsante 'Installa' per cominciare l'installazione.

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

Gioca. Dopo aver terminato l'installazione, clicca sul tasto Gioca per iniziare a giocare.
Dopo aver visto il logo e i filmati introduttivi, scegli "Nuovo Gioco" per andare direttamente nella Creazione della Compagnia e iniziare la tua avventura in Icewind Dale II.

Esamina il Readme. Il file Readme 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.

Disinstalla. Quando sei pronto, l'opzione Disinstalla toglierà Icewind Dale II dal tuo computer, lasciando le partite salvate.

Esci chiuderà la finestra di avvio.

Lanciare Icewind Dale II dal Desktop: Dopo aver installato il gioco, se il CD di Icewind Dale II è già nel tuo lettore CD-ROM o il menù Auto Run non è comparso dopo aver inserito il CD, recati al Menù Start, seleziona Programmi, e poi scegli il gruppo di programmi Black Isle e infine la voce Icewind Dale II.

COMINCIARE

Puoi giocare ad Icewind Dale II o da solo (creando la tua compagnia) o in multiplayer (avventurandoti con uno o più amici, ognuno dei quali controlla una o più personaggi). Le seguenti indicazioni riguardo la creazione del personaggio e l'interfaccia si applicano egualmente ad entrambi i tipi di giochi, ma i modi per avviare una partita giocatore singolo e una partita multiplayer differiscono.

Partita Giocatore Singolo: Quando cominci il gioco, ti verrà presentato lo schermo del Menù Principale. Se vuoi cominciare una partita giocatore singolo, assicurati che la Modalità di Gioco in cima allo schermo sia "Giocatore Singolo" (dovrebbe esserlo di default), poi seleziona "Nuovo Gioco", e verrà condotto alla Schermata di Scelta della Compagnia.
Una novità di Icewind Dale II è la Schermata di Scelta della Compagnia. Qui puoi selezionare una compagnia di avventurieri già pronta, in modo da poter cominciare subito l'avventura. Da questa schermata può scegliere anche di modificare la compagnia scelta, cosa che potresti voler fare se ti piace una delle compagnie offerte, ma vuoi cambiare uno o due dei personaggi. Puoi anche creare una compagnia da zero. La scelta sta a te.
Da qui, ti verranno presentate sei slot personaggio vuoti, ognuno con un pulsante "Crea Personaggio". Ognuno di questi slot ti permetterà di creare un personaggio del tutto nuovo premendo sul pulsante. Per creare un personaggio del tutto nuovo, segui i passi indicati sotto "Generazione del Personaggio", sotto.
Una volta creato un personaggio, lo slot vuoto verrà rimpiazzato dal nome del personaggio. Puoi rimuovere un personaggio premendo sul nome del personaggio, e poi sul pulsante 'Cancella' sul sottomenù che compare. Farlo libera lo slot per inserire un altro personaggio.
Se vuoi uscire da questa schermata, seleziona 'Esci'. Premi 'Fatto' quando hai creato tutti i personaggi per la tua compagnia, e Icewind Dale II comincerà. Per altre informazioni sulla Schermata di Formazione della Compagnia, vedi pagina 22

Multiplayer: Per i dettagli su come lanciare una partita multiplayer, riferirsi alla sezione Multiplayer a pagina 25.

SCELTA DEL GRUPPO

Come detto sopra, una nuova caratteristica di Icewind Dale II è la possibilità di scegliere una compagnia di avventurieri già pronta. Abbiamo cercato di creare diverse compagnie interessanti che offrono differenti stili di gioco, ma che siano anche ben bilanciate e ti aiutino dalla tua prima all'ultima missione. Queste compagnie cominciano completamente equipaggiate, in modo da permetterti subito di far fuori i tuoi primi goblin.
Se decidi di cambiare la composizione di una delle compagnie pregenerate o creare la tua compagnia da zero scegliendo di crearne una nuova, ci sono alcune cose che devi ricordare:

1) Assicurati di includere un chierico nella compagnia per disporre di cure. Icewind Dale II può essere molto pericoloso se non hai un chierico.
2) Se stai creando una compagnia che comprende molte razze di personaggio speciali dei Forgotten Realms (elfi scuri, nani grigi ecc.) che si sviluppano più lentamente delle razze "normali", ricordati che la tua compagnia potrebbe risultare svantaggiata in certe sezioni del gioco. Non ci saranno problemi se inserirai un paio di personaggi di queste razze, ma una compagnia composta di sei gnomi delle profondità potrebbe rendere il gioco oltremodo difficile.
3) Puoi decidere di creare una compagnia di un massimo di sei personaggi o di un minimo di uno. Ti suggeriamo però di creare una compagnia di almeno quattro personaggi. Il gioco è stato equilibrato in questa maniera.

GENERAZIONE DEL PERSONAGGIO

Se hai scelto di creare alcuni o tutti i tuoi personaggi da zero vorrai leggere questa sezione per aiutarti nelle tue decisioni. Segui i passi seguenti; in ogni punto del processo puoi premere "Ricomincia" e ripartirai da una nuova schermata di generazione del personaggio. Nota: Se viene selezionato Ricomincia tutte le operazioni su quel personaggio andranno perdute! Se non ti piacciono alcune delle scelte fatte e vuoi 'tornare indietro', premi la freccia "Indietro" in basso a sinistra sullo schermo.

SESSO

Scegli il sesso del tuo personaggio, maschio o femmina. La tua scelta sul sesso non ha effetto altro che sulla scelta del ritratto e il modello del tuo personaggio durante la partita. Quando hai scelto il sesso, clicca sul pulsante 'Fatto' in basso a destra sullo schermo. (Dovrai selezionare 'Fatto' dopo ogni scelta effettuata). Ci sono personaggi maschi e femmine per tutte le razze del gioco.

SELEZIONE DEL RITRATTO

Scegli il ritratto del tuo personaggio. Se vuoi, puoi importare un ritratto personalizzato del tuo personaggio piuttosto che utilizzarne uno di quelli già forniti. Per informazioni su come personalizzare il ritratto, i suoni, la biografia e il comportamento del tuo personaggio, vedi la sezione Registro del Personaggio a pagina 20. Per i giocatori che hanno già giocato a Icewind Dale I e/o alla serie Baldur's Gate, ci sono due nuovi suoni personalizzabili chiamati "colpo critico 1" e "colpo critico 2".

RAZZA

Scegli la razza e/o sotto-razza del tuo personaggio, che sia umano, elfo, mezzelfo, nano, gnomo, halfling o mezzorco. A seconda della razza scelta, potrai anche accedere ad un menù con alcune sotto-razze di Icewind Dale II. Per esempio, se scegli "elfo", arriverai ad un menù che ti permetterà di scegliere tra elfo, drow (elfi oscuri) ed elfi selvaggi: se vuoi essere un elfo normale, seleziona semplicemente "elfo" e continua con il processo di selezione del personaggio. Le forze e le debolezze di ogni razza e sotto-razza verranno descritte nel riquadro di testo sotto la tua scelta. La tua razza può influenzare certe scelte di dialogo nel gioco oltre alla classe preferita del personaggio, quindi scegli con attenzione. Se vuoi altri dettagli su ogni razza vedi "Razze" a pagina 45.

CLASSE

Scegli la classe che vuoi dalla lista. Il riquadro di testo sotto il riquadro di selezione contiene la descrizione di ogni classe. Le seguenti classi presentano altre scelte una volta che ne avrai selezionata una.

Chierici: Dopo aver scelto la strada del Chierico per il tuo personaggio, avrai bisogno di scegliere una divinità sulla quale fare affidamento per i suoi poteri alimentati dalla fede. Vorrai leggere qualche altra informazione su ogni divinità per determinare quale sia quella giusta per il tuo personaggio. Ricorda che la scelta della divinità limita gli allineamenti che puoi scegliere per il tuo personaggio, che a sua volta potrà restringere la scelta delle classi che potrà guadagnare in futuro.

Paladini e Monaci: Sia i Paladini che i Monaci devono scegliere un Ordine a cui appartenere. La scelta dell'Ordine aiuta a definire la fede del Paladino o del Monaco e determina quali strade di avanzamento potranno intraprendere nel gioco.

Maghi: Puoi scegliere un'area di specializzazione per il tuo personaggio dal menù delle opzioni che compare dopo aver deciso che sia o meno un Mago. Potresti volerle leggerle dettagliatamente prima di voler continuare.

Se vuoi altri dettagli su ogni classe, vedi "Classi" a pagina 49.

ALLINEAMENTO

L'allineamento definisce il modo in cui il personaggio agisce, che sia in maniera legale o caotica, con intenzioni buone o malvagie: a seconda della classe scelta, potresti non essere in grado di scegliere certi allineamenti (i paladini devono essere legali buoni, per esempio). Ogni allineamento ha una didascalia che lo descrive in dettaglio. Leggine attentamente ognuna prima di scegliere. La scelta dell'allineamento può limitare i tipi di classi in cui il personaggio potrà guadagnare livelli più avanti nel gioco.

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Sei punteggi di caratteristica definiscono il tuo personaggio: Forza (FOR), Destrezza (DES), Costituzione (COS), Intelligenza (INT), Saggezza (SAG) e Carisma (CAR). Questi sono indicati sullo schermo con i valori messi al minimo per la tua razza di personaggio. Avrai 16 punti da distribuire tra i sei punteggi di caratteristica. Non potrai abbassare una caratteristica sotto il minimo razziale o di classe. Il riquadro di testo in fondo alla schermata descrive ogni caratteristica.

ABILITÀ / TALENTI

A questo punto del processo di creazione del personaggio dovrai scegliere le abilità e i talenti con cui il tuo personaggio inizierà il gioco. Fai riferimento alla sezione Abilità e Talenti più avanti nel manuale se hai bisogno di altre informazioni su come le abilità e i talenti dovrebbero essere scelti per i tuoi personaggi e di come influenzeranno il gioco.

INCANTESIMI

Se il tuo personaggio è un mago, stregone, chierico o druido potrai scegliere un elenco di incantesimi di primo livello con cui cominciare il gioco. Consultare la Sezione "Incantesimi" se vuoi maggiori informazioni sugli incantesimi che stai scegliendo. C'è anche un pulsante "Scelta Automatica" che puoi utilizzare per scegliere gli incantesimi automaticamente. Gli incantesimi che otterrai selezionando questo pulsante sono utili, una selezione ampia che dovrebbe permetterti di cavartela nella maggior parte delle situazioni.

NEMICO PRESCELTO

I ranger hanno un "nemico prescelto", un tipo di umanoide o creatura a cui hanno dedicato la vita a dare la caccia. Quando attaccano questa creatura ricevono uno speciale bonus al danno. I ranger possono scegliere le seguenti creature: Arpie, Bugbear, Draghi, Drider, Giganti, Goblin, Lucertoloidi, Mezzi-Draghi, Minotauri, Mutaforma, Non Morti, Ogre, Orchi, Orrori Uncinati, Salamandre, Troll, Umber Hulk e Viverne.

I ranger possono scegliere un nemico prescelto all'inizio, e ne possono poi scegliere uno nuovo per ogni cinque livelli successivi.

ASPETTO

Scegli i colori che appariranno sul modello del tuo personaggio (alcune razze e sotto-razze, come i Drow, hanno una selezione limitata di colori tra cui scegliere). Sebbene il colore di pelle e capelli siano definitivi una volta che li avrai selezionati all'inizio, potrai cambiare il colore dei loro abiti tramite la schermata inventario nel corso del gioco.

NOME

Ultimo ma non meno importante, il nome del tuo personaggio. Premi sul riquadro o comincia a digitare il tuo nome. Quando hai fatto, premi 'INVIO' o poi premi 'Fatto'.

BIOGRAFIA

Questo pulsante ti permette di digitare la biografia personale del tuo personaggio. Puoi anche decidere di lasciarla in bianco. La biografia può essere esaminata durante il gioco con il pulsante "Personalizza" nella schermata del Registro del Personaggio.

DEFINIRE IL PERSONAGGIO

Se sei soddisfatto del personaggio, premi sul pulsante segnato 'Fine' in basso a destra sullo schermo. Altrimenti, premi sulla freccia "Indietro" e torna indietro sulle tue scelte e fanne una che ti soddisfa maggiormente.

IMPORTA

Questo pulsante ti permette di importare i personaggi che hai già creato in una nuova partita multiplayer o giocatore singolo.

DENARO INIZIALE

Ogni personaggio inizia con una certa cifra d'ora il cui valore può variare seconda la classe del personaggio. Se hai scelto una compagnia pregenerata dalla schermata Scelta della Compagnia, quei personaggi avranno già speso il loro denaro sull'equipaggiamento con cui cominceranno il gioco.

Per i personaggi creati da te, le monete d'oro andranno da:

Classe	Denaro iniziale
Barbari	50mo-200mo
Bardi	30mo-180mo
Chierici	30mo-180mo
Druidi	30mo-180mo
Guerrieri	50mo-200mo
Monaci	30mo-180mo
Paladini	50mo-200mo
Ranger	50mo-200mo
Ladri	20mo-120mo
Stregoni	20mo-50mo
Maghi	20mo-50mo

L'INTERFACCIA

Questa sezione descrive tutte le funzioni delle finestre, i pulsanti e i menù nell'interfaccia di Icewind Dale II. Sebbene la maggior parte delle caratteristiche siano evidenti quando si gioca, potresti voler dare un'occhiata a questa sezione per scoprire alcune delle migliori caratteristiche dell'interfaccia che renderanno la tua esplorazione delle Dieci Cittadine e di Icewind Dale un po' più facile.

PULSANTI DEL MOUSE

La seguente sezione descrive le azioni che puoi compiere con il mouse, cliccando di destro o di sinistro. Nota che la maggior parte dei menù del gioco (dotati di capacità di scorrimento) supportano i mouse dotati di rotella. Ponendo il cursore sopra il menù e scorrendo con il pulsante rotella, come nel suo normale impiego sotto Windows, il menù scorrerà.

CLICK-SINISTRO

Cliccare di sinistro ("Clicca-S") il mouse è l'equivalente del pulsante "azione". Può svolgere le seguenti funzioni:

- Selezionare un personaggio o un ritratto (se un personaggio o gruppo era stato precedentemente selezionato, questo personaggio o gruppo viene deselezionato e il nuovo personaggio può essere scelto al suo posto).
- Se viene premuto il tasto SHIFT mentre si Clicca-S sui vari personaggi sulla mappa di gioco o sui ritratti, verranno selezionati più personaggi.
- Se il pulsante CONTROL viene premuto mentre si Clicca-S sui personaggi non selezionati, i personaggi verranno aggiunti all'attuale selezione di personaggi.
- Cliccare due volte su di un ritratto centra la visuale su quel personaggio.
- Premere i pulsanti: seleziona l'azione del personaggio: fare la guardia, parlare, attaccare (cliccare sull'arma) ecc.
- Lanciare incantesimi e utilizzare oggetti una volta selezionati.
- Sul terreno, fa camminare il personaggio(i) selezionato fino alla locazione indicata (nota: Cliccare-D per muoversi in modalità formazione).
- Cliccare-S e trascinare sul terreno: seleziona più personaggi (crea un riquadro di selezione trascinabile).
- Raccogliere oggetti con i personaggi attualmente selezionati. Se è selezionato più di un personaggio, il ritratto più a sinistra (il "capo") avanzerà e raccoglierà l'oggetto.
- Cliccare-S e trascinare un ritratto sposta quel ritratto nell'ordine di gruppo: inserirlo nello spazio tra i personaggi in cui vuoi spostare il ritratto.
- Sull'orologio mette e toglie la pausa del gioco.

CLICK-DESTRO

Cliccare di Destro ("Cliccare-D") il mouse ha diverse funzioni, di solito collegate all'informazione, la cancellazione di azioni e il controllo della formazione. Cliccare di destro svolge le seguenti funzioni:

- Su di un ritratto fa comparire lo Schermo dell'Inventario del personaggio.
- Su di un oggetto o incantesimo nell'inventario o nella pagina degli incantesimi fa comparire la schermata delle proprietà dell'Oggetto o Incantesimo appropriato.
- Cancella l'azione attuale: che sia un attacco o il lancio di un incantesimo.
- Su di un mostro o un personaggio non giocante (PNG) o dopo aver cliccato su di un personaggio selezionato riproduce i suoni selezionati per quel personaggio o mostro.
- Sul terreno: i personaggi selezionati camminano in modalità formazione (Cliccare-D e trattenere e trascinare, ruota la formazione se viene selezionato più di un personaggio).
- Sugli slot Armi Rapide, Incantesimi Rapidi, Oggetti Rapidi e Formazioni di Gruppo permette la configurazione del tipo di slot. Cliccare-D e appariranno le attuali opzioni per quello slot rapido. Per selezionarne una per lo slot Cliccare-S su di esso.

MOVIMENTO DEL MOUSE

La schermata principale di gioco scorrerà verso l'alto, il basso, a sinistra o destra se muoverai il mouse al margine della schermata, che sia nella modalità finestra o in quella schermo pieno. Puoi ottenere lo stesso risultato utilizzando le frecce direzionali del tastierino numerico.

L'INTERFACCIA PRINCIPALE

AREA PRINCIPALE DI GIOCO

Sarà la schermata che vedrai più volte durante le tue partite a Icewind Dale II. I click del mouse e degli altri pulsanti otterranno i seguenti risultati sulla schermata:

- Cliccare-S seleziona i personaggi; inoltre una combinazione Cliccare-S e Shift o Cliccare-S e Ctrl selezionerà o selezionerà/deselezionerà più personaggi; inoltre, un click e trascinamento sulla schermata principale di gioco produrrà un riquadro trascinabile e qualsiasi personaggio al suo interno verrà selezionato (può essere utilizzato con il tasto Shift per aggiungere personaggi selezionati, o Ctrl per rimuovere personaggi).
- Cliccare-S invia comandi (vedi pulsanti, sotto) ai personaggi selezionati.
- Cliccare-D cancella un'azione e permette di ruotare o spostare una formazione quando viene selezionato un gruppo. (Cliccare-D e tenere premuto per ruotare la formazione).
- Notare che il cursore cambierà quando viene spostato sopra oggetti o personaggi o PNG per indicare l'azione di default. Per cambiare la modalità azione di default Cliccare-S sui pulsanti alla base della schermata.

RISOLUZIONE DELLO SCHERMO

Come detto prima, la risoluzione standard in cui Icewind Dale II ti permette di giocare è 800 x 600. Se vuoi giocare ad una risoluzione superiore, puoi modificarla con il programma Config. Il programma Config può essere raggiunto tramite una scorciatoia sul Menù Start, o tramite il menù Autorun quando il programma viene installato. Notare che anche se puoi portare la risoluzione il gioco a 1024 x 768, 1280 x 960, 1600 x 1200 o 2048 x 1536 di risoluzione, Icewind Dale II supporta ufficialmente solo la risoluzione 800 x 600.

ELIMINARE L'INTERFACCIA

Certi tasti di scelta rapida ti permettono di fare a meno dei pannelli dell'interfaccia sulla schermata principale. Di default, premendo il tasto Y, farai scomparire il pannello dei pulsanti dei personaggi e delle azioni, mentre premendo il pulsante H farai scomparire tutta l'interfaccia. Premendo una seconda volta uno dei tasti, riattiverai i pannelli. Nota che mettere in pausa il gioco mentre l'interfaccia è nascosta, farà ricomparire i pannelli dell'interfaccia. Togliere la pausa farà nasconderà di nuovo i pannelli se erano stati nascosti prima della pausa.

CURSORI AZIONE

I cursori azioni compaiono quando puoi compiere certe azioni. Se un dato cursore viene selezionato può essere cambiato cliccando su un diverso pulsante azione, premendo "ESC" o basta Cliccare-S su di un'area su cui il cursore non ha effetto (ovvero un non oggetto o sul margine dell'interfaccia. Cliccare-D per annullare il lancio di incantesimi, Cliccare-S per completarlo su di una creatura o area (a seconda del tipo di incantesimo).

Selezionare: Puoi selezionare il personaggio.

Muovere: I personaggi possono camminare fino a questo punto, se possono raggiungerlo (potrebbe esserci una porta o altro ostacolo sulla strada).

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: Attaccare un bersaglio su cui hai cliccato.

Scassinare: Utilizzare le abilità ladresche per scassinare un oggetto chiuso.

Disattivare una Trappola: Il ladro può tentare di disattivare la trappola nell'area evidenziata.

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

Incantesimi: Il personaggio lancia un incantesimo.

Informazione: Puoi cliccare di sinistro su quest'area per ottenere un testo informativo su di essa.

Ruotare Formazione: Puoi ruotare la formazione della compagnia.

Cambia Ordine: Puoi cambiare la posizione di due personaggi.

Utilizzare Oggetto: Il personaggio può utilizzare l'oggetto evidenziato (leva, interruttore ecc.)

AZIONI E LE NEBBIE DI GUERRE

Non si possono compiere azioni nelle aree che non puoi vedere. Ogni personaggio può vedere fino ad una certa distanza, e tutto ciò che si trova oltre viene chiamato "nebbia di guerra" (ovvero l'area è 'annerita' o in ombra). Ciò vuol dire che i personaggi non possono vedere oltre un edificio fino a quando non avranno girato un angolo, nè potranno vedere attraverso le pareti.

PULSANTI DEL MENÙ AZIONE

A differenza dei menù dei pulsanti sinistro e destro, i pulsanti del menù inferiore non sono statici. Cambiano a seconda del personaggio correntemente selezionato e se più di un personaggio è selezionato. Questi pulsanti utilizzano i tasti "F" come scorciatoie. Il pulsante più a sinistra è sempre "F1", il successivo "F2" e così via a seconda di quale sotto-menù viene mostrato. I pulsanti sul menù inferiore sono divisi come segue:

PULSANTI AZIONE (TASTI F1-F5)

Personalizzare l'interfaccia: Tutti i pulsanti dell'interfaccia principale del gioco, tranne i primi tre (Difendi/Proteggi e Arma Rapida) possono essere personalizzati a piacimento. Cliccando-R su un'icona si può richiamare il menù di personalizzazione. Cliccando-S su uno dei bottoni di questo menù è possibile posizionare l'icona selezionata nell'interfaccia principale del gioco. Cliccando-R nuovamentesu una delle icone del menù di personalizzazione si sposterà l'icona specifica per quell'abilità/incantesimo in quella posizione. Per esempio, cliccando-R sul pulsante delle abilità speciali, poi cliccando-R sul pulsante dei talenti, si faranno comparire le icone per tutti i talenti modali del personaggio (cioè quei talenti che possono essere attivati e disattivati). Cliccando –S su una di queste icone farà comparire l'icona stessa nell'interfaccia principale del gioco e rimpiazzerà il pulsante delle abilità speciali.

Per resettare un pulsante specifico al pulsante predefinito, clicca-S sul pulsante Cancella

Per resettare tutti i pulsanti dell'interfaccia ai loro valori predefiniti clicca-S sul pulsante Ripristina Predefiniti

I pulsanti più a sinistra servono per queste azioni:

Difendi/Proteggi: Protegge un'area o un altro personaggio. Se questa modalità viene selezionata e si clicca S sull'area desiderata e il cursore viene poi trascinato, comparirà un cerchio; questo rappresenta l'area che verrà protetta. Il personaggio si muoverà liberamente all'interno dell'area ma non l'abbandonerà. Risponderà agli attacchi ma non lascerà l'area difesa/protetta fino a quando non verrà spostato altrove o gli verrà detto di difendere/proteggere un'altra area. Se si seleziona un personaggio da proteggere, il personaggio verrà seguito e qualsiasi creatura lo attacchi verrà attaccata. Se viene scelta la modalità Difendi/Proteggi ma non si clicca S e si trascina il cursore, il personaggio rimarrà fermo e non si muoverà, sebbene risponderà agli attacchi.

Arma Rapida (F2, F3): Questi slot corrispondono agli slot arma rapida nella pagina dell'inventario. Metti un'arma in questi slot (cliccare-D per scegliere l'arma) ed essa apparire qui nello slot appropriato.

Usare Abilità (F4): Fa comparire il menù con le abilità disponibili per il personaggio. (Utilizza anche il tasto "D" della tastiera).

Lanciare Incantesimi: Disponibile a chierici, maghi, stregoni, druidi, paladini, ranger e bardi. Fa comparire la lista degli incantesimi memorizzati dall'incantatore, permettendoti di lanciare un incantesimo da questa lista. (Utilizza anche il tasto "C" della tastiera).

3 PULSANTI PERSONAGGIO (F6-F8)

I tre pulsanti di mezzo si dividono secondo la classe. Puoi personalizzarli cliccando-R uno degli slot e selezionando qualsiasi Incantesimo, Abilità, Oggetto o Capacità Speciale e cliccando-S per completare la tua scelta.

Trovare Trappole: Mentre attiva i personaggi continueranno a cercare trappole. Se al personaggio viene ordinato di compiere un'azione diversa dal movimento, la modalità avrà termine.

Furto e Scasso: Comprende svuotare tasche, scassinare serrature e rimuovere trappole a seconda del bersaglio scelto. Anche il monaco può utilizzare questo pulsante, ma solo per rimuovere trappole.

Segretezza: Questa modalità può essere selezionata dai ladri, e se riescono diventano quasi invisibili.

Incantesimi Rapidi: Vengono configurati cliccando-D sullo slot Incantesimo Rapido: farlo fa comparire la lista di tutti gli incantesimi attualmente memorizzati. Una volta configurato, l'incantesimo è pronto all'uso con la semplice pressione del pulsante appropriato o cliccando-S su quello slot.

Canzone del Bardo: È disponibile ai bardi: i bardi cominceranno a cantare, e continueranno a farlo fino a quando gli verrà ordinato di fare qualcosa di diverso dal movimento. Mentre canta, il morale e la fortuna della compagnia vengono aumentati. (La fortuna diminuisce i tiri per colpire e i danni provocati dai nemici).

3 PULSANTI OGGETTO (F9-11)

Utilizzare Oggetto: Se cliccato-S, ti permette di utilizzare qualsiasi oggetto con proprietà utilizzabili che il personaggio sta indossando.

Oggetto Rapido (x3): Si può preparare qualsiasi oggetto nell'inventario personale per l'uso rapido, cliccando-D su qualsiasi di questi tre slot e selezionando tra tutti gli oggetti portati indosso per configurare lo slot (come Utilizzare Oggetto). È un uso analogo a quello degli incantesimi rapidi. Se un oggetto viene consumato, lasciato o scambiato deve essere rimosso dallo slot oggetto rapido. Se l'uso di un oggetto provoca il lancio di un incantesimo che deve essere usato su di un personaggio, mostro o terreno, il cursore cambierà di conseguenza e dovrai cliccare-S sul bersaglio per utilizzare l'oggetto. Cliccare-D ne cancellerà l'uso.

Le armi con poteri magici possono avere i loro poteri magici configurati negli slot oggetti rapidi, ma non negli slot armi rapide (solo le armi con attacchi fisici possono essere introdotte negli slot armi rapide).

Puoi personalizzare lo slot Oggetto Rapido per utilizzare qualsiasi Incantesimo, Abilità o Capacità Speciale.

PULSANTE CAPACITÀ SPECIALI (F12)

Alcune classi e razze hanno capacità speciali. Cliccando su questo pulsante compaiono le capacità speciali del personaggio. Per ulteriori dettagli sulle Capacità Speciali, vedi "Capacità Speciali", pagina 56.

PULSANTI DEL MENÙ DI GRUPPO

Quando viene selezionato più di un personaggio, lungo il margine inferiore della schermata compaiono dei nuovi pulsanti: Difendi/Proteggi e Attacco sono uguali ai pulsanti per un singolo personaggio selezionato.

Stop: Arresta tutte le attuali azioni della compagnia.

Pulsanti Formazione Rapida:

Le formazioni si compongono nello stesso ordine dall'alto al basso indicato sui ritratti nella barra dei personaggi (il personaggio in cima è il #1 della formazione, e giù lungo la lista). Se vengono selezionati meno di sei personaggi, essi si metteranno in fila fino al numero di personaggi selezionato, riempiendo il primo, secondo, terzo ecc. slot di formazione fino al completamento. Il movimento in formazione è compiuto cliccando-D e tenendo premuto (per ruotare la formazione), o cliccando-S, ma solo quando un gruppo viene selezionato.

Le formazioni rapide funzionano in maniera uguale agli incantesimi rapidi, armi rapide o oggetti rapidi. Permettono un combattimento tattico in tempo reale: metti il mago nel mezzo della tua compagnia, o porta rapidamente davanti i tuoi guerrieri utilizzando queste formazioni. Gli slot formazione rapida vengono configurati tramute un click-D che fa comparire tutte le formazioni disponibili; cliccando-S si seleziona una delle formazioni per lo slot formazione rapida scelto. Cliccare-S su quel pulsante mette la compagnia in quella formazione. Il movimento in formazione viene compiuto cliccando-S sul terreno di gioco, o cliccando-D e tenendo premuto, per ruotare la formazione.

PULSANTI DEL PERSONAGGIO

Sulla parte in alto a destra del menù ci sono i seguenti pulsanti:

Ritratti dei Personaggi: I ritratti dei personaggio selezionano quel personaggio se ci si clicca-S sopra; cliccando-D, compare la pagina dell'inventario del personaggio.

Ritratto dello Status del Personaggio: I colori del ritratto del personaggio indicano se sta venendo attaccato o subendo danno da veleno (rosso abbagliante) o è morto (grigio scuro). Il danno al personaggio è rappresentato sul ritratto da una barra rossa (la porzione del ritratto in colore normale è la porzione di punti ferita che rimangono al personaggio). Se sposti il cursore sopra il ritratto del personaggio, compariranno il suo nome e punti ferita totali. L'attuale salute/salute massima compare sui ritratti dei personaggi. I ritratti dei personaggi mostreranno anche icone di status (se il tuo personaggio è Charmato, Bloccato ecc.) così come l'icona di passaggio di livello se uno dei tuoi personaggi ha sufficiente esperienza per aumentare di livello.

Ordine dei Ritratti del Personaggio: Per cambiare l'ordine dei personaggi nella tua compagnia, trascina e lascia i ritratti dei personaggi da cambiare nell'ordine della compagnia. Ad esempio, per cambiare l'ordine di "Per1" e "Per2", cliccare-S su Per1, tenere premuto il pulsante del mouse e poi muovere il cursore su Per2. Rilasciare il pulsante del mouse e Per1e Per 2 dovrebbero scambiarsi di posto.

PULSANTI DEL MENÙ INTERFACCIA

I pulsanti situati nel circolo verso il margine in basso a destra dell'interfaccia principale del gioco ti danno accesso diretto alle varie schermate di interfaccia del gioco. I pulsanti sono i seguenti:

Registro del Personaggio

Mappa

Lista degli Incantesimi

Diario

Inventario

Opzioni

Formazione della Compagnia/Direzione del Personaggio
Ognuno di questi pulsanti ti conduce direttamente alla schermata di interfaccia del personaggio scelto. Se viene selezionata l'intera compagnia, apparirà la schermata del capo della compagnia.

Sfera
Questa immagine rappresenta il passaggio del tempo durante il gioco. Cliccando-S su questo pulsante ha lo stesso effetto del premere la barra spaziatrice: metterà e toglierà dalla pausa il gioco.

Seleziona tutti: Seleziona e deseleziona tutti e sei i personaggi.

IA on/off: Attiva o disattiva la IA di un personaggio (o di un gruppo di personaggi). I personaggi con la IA disattivata non reagiranno al loro ambiente a meno che non vengano controllati manualmente e non si muoveranno o faranno altro a meno che non sia parte della sezione non modificabile dello script (la porzione che i giocatori non possono cambiare, che rappresenta la personalità del personaggio).

Riposo: Quando selezioni il pulsante Riposo sulla schermata del mondo, tutta la tua compagnia si metterà a riposare fino a quando non sarà del tutto guarita. Quando selezioni il pulsante Riposo su qualsiasi altra schermata, ti verranno offerte tre opzioni: Riposo normale (8 ore), Riposo Completo (riposa fino a quando tutti sono tornati al massimo delle loro capacità), e Cancella. Quando scegli Riposo o Riposo Completo e confermi, il tempo trascorrerà nel gioco, mentre i tuoi personaggi guariranno e recupereranno incantesimi. Tiene in mente che di solito è permesso riposare solo nelle locande, aree esterne (purché tutti i mostri nelle vicinanze o sulla mappa siano stati uccisi), o con il permesso di un residente del luogo.

SUGGERIMENTO DELL'AVVENTURIERO: È possibile che tu sia attaccato mentre riposi in certe zone se un gruppo di mostri erranti incappa nella tua compagnia.

DESCRIZIONI BREVI

Le "Descrizioni Brevi" sono le piccole finestre di informazione che compaiono ogni volta che lasci il cursore del mouse sopra un oggetto del gioco per un certo tempo (compresi pulsanti, personaggi, oggetti, cartelli e così via). Il tempo necessario perché una descrizione breve compaia è deciso nelle opzioni; per far comparire subito la Descrizione Breve, premere il tasto "Tab".

FINESTRA DI DIALOGO

Durante il corso della partita ad Icewind Dale II parlerai con diverse persone. Per iniziare un dialogo seleziona la persona con cui vuoi parlare. Non puoi parlare con le persone con un cerchio rosso (il cerchio rosso indica che sono ostili e non vogliono parlare).

Il dialogo avviene solo con il personaggio selezionato; non è possibile cambiare il personaggio che sta dialogando fino alla fine del dialogo e finché non viene ricominciato con un nuovo personaggio. Se vengono selezionati più personaggi, quello più a sinistra (in base alla posizione dei ritratti sulla parte inferiore dello schermo), sarà colui che inizierà il dialogo.

Quando parli con qualcuno, ti verranno fornite una lista di opzioni numerate in rosso con cui rispondere. Puoi cliccare-S su quello che vuoi dire dalla lista, o digitare il numero della riposta che hai scelto. Quando scorre nella finestra più testo di quanto tu ne possa leggere in una volta, o quando il dialogo viene messo in pausa per permetterti di leggere il testo, puoi cliccare-S "Continua" sulla schermata di dialogo per vedere altro testo. Il testo che è già stato letto può essere ricontrollato con le frecce di scorrimento sulla destra (in alto o in basso).

SUGGERIMENTO DELL'AVVENTURIERO: Tieni in mente che le tue opzioni possono variare in base alle statistiche del personaggio (Intelligenza, Carisma), la sua classe e razza. Se non stai avendo molta fortuna con un PNG con un certo personaggio, prova a parlargli con uno di razza diversa, o con uno con un punteggio maggiore di Intelligenza o Carisma, o abilità diverse.

Durante il dialogo il ritratto del personaggio che sta parlando viene evidenziato e lampeggerà nell'area principale di gioco; anche il PNG a cui si parla lampeggerà.

SUGGERIMENTO DELL'AVVENTURIERO: Tieni a mente che ci sono dei punti del gioco in cui anche un personaggio nascosto o invisibile verrà visto e gli verrà rivolta la parola per permettere il proseguo della storia.

NEGOZI, LOCANDE, TAVERNE E TEMPLI

Tutti i negozi di Icewind Dale II utilizzano un'interfaccia simile per vendere e acquistare merci, informazioni e servizi. Parlando con il proprietario di un negozio, un pannello rimpiazzerà la porzione inferiore della schermata con dei pulsanti per i vari servizi offerti. Questi servizi comprendono:

Affittare Stanze: Le locande di solito hanno quattro tipi diversi di stanza che i giocatori possono usare per riposare di notte, dalle stanze di un popolano agli alloggi di un nobile. Più costosa la stanza, più guarirai riposando.

Acquistare e Vendere: Questa schermata è divisa in una finestra Compra e una finestra Vendi. Gli oggetti in vendita nel negozio sono mostrati nella finestra Compra. Gli oggetti dell'inventario del personaggio sono mostrati nella finestra Vendi. Per comprare un oggetto, cliccare-S su di esso nella finestra Compra. L'icona dell'oggetto verrà evidenziata, ma non verrà acquistata a meno che non si clicchi-S su "Compra" in fondo alla finestra. Puoi selezionare più oggetti e il totale degli oggetti selezionati verrà mostrato vicino al pulsante "Compra". La finestra Vendi funziona alla stessa maniera, anche se i negozianti potrebbero non essere disposti a comprare la merce nel tuo inventario (gli oggetti indesiderati sono ombreggiati). Gli oggetti inutilizzabili dal personaggio sono segnati in rosso.

Il numero di oggetti che il proprietario ha in magazzino viene indicato tra parentesi dopo ogni oggetto (gli oggetti illimitati non hanno numeri a fianco), e se vuoi, puoi comprare più versioni dello stesso oggetto. Per comprare più versioni di un oggetto, cliccare due volte sull'oggetto in negozio e comparirà un menù che ti permetterà di selezionare quanti oggetti vuoi comprare. Inserisci il numero, e se hai sufficiente denaro, saranno tuoi.

SUGGERIMENTO DELL'AVVENTURIERO: I prezzi dei negozi variano a seconda del Carisma del personaggio che compra o vende, al talento "Esperienza Mercantile", e anche in base al numero di oggetti di quel tipo che il negozio possiede. (Se Deirdre al Deposito di Scambio di Targos ha già cinquanta asce da battaglia goblin, e gliene portate un'altra, non c'è molta probabilità che ne guadagnerai molto).

Bevande e Pettegolezzi: Baristi e locandieri sono utili per acquistare bevande e raccogliere le chiacchiere locali. Gli oggetti offerti al bar vanno da liquori costosi a birre economiche. Dopo aver ordinato da bere, il proprietario potrebbe condividere dei pettegolezzi che ha raccolto di recente. Fai attenzione, però, perché i tuoi personaggi rimarranno intossicati se berranno troppo, e il barista non esiterà a sbatterli fuori.

Acquistare Cure: I templi di solito offrono servizi di cura a pagamento. Apparirà un menù che mostra i servizi offerti e il loro costo. Selezionare il servizio che vuoi ricevere e il personaggio che ha bisogno di cure.

Identifica: I Negozi e i Templi possono di solito identificare gli oggetti in possesso del tuo personaggio, al costo di 100 mo. Se non puoi identificare l'oggetto dalla lista, allora il negoziante non può identificare l'oggetto.

CONTENITORI

Alcuni oggetti e contenitori possono essere raccolti o aperti; sono identificati da un alone blu quando ci passi sopra il cursore. Cliccare-S ti permetterà di aprire un contenitore e farà comparire un nuovo pannello in basso sullo schermo. La parte sinistra del pannello mostra gli oggetti sul terreno o nel contenitore, e la parte destra è una piccola porzione dell'inventario del personaggio selezionato. Cliccando su un oggetto nella parte sinistra del pannello lo si sposta nell'inventario del personaggio selezionato. Se l'inventario del personaggio è pieno, l'oggetto non verrà spostato.

Il processo può essere invertito. Gli oggetti possono essere spostati dall'inventario del personaggio dentro un contenitore o sul pavimento cliccando-S su di essi nella parte destra di questo pannello.

Notare che gli oggetti aggiunti all'inventario del personaggio verranno automaticamente messi insieme a quelli dello stesso tipo, quando è possibile. Inoltre, alcuni oggetti che la tua compagnia può trasportare possono funzionare come contenitori portatili. Per altre informazioni su questi oggetti, vedi "Borse di Gemme, Borse di Pozioni e Contenitori di Pergamene", a pagina 20.

L'interfaccia del contenitore può essere chiusa cliccando sul quadrato nel margine dell'interfaccia del contenitore o cliccando-S dovunque sulla mappa di gioco.

MAPPE

Mappa dell'Area

Cliccando-S sul pulsante mappa compare la mappa su cui si trovano i personaggi selezionati. Le aree che sono stata visitate sono illuminate, mentre quelle no sono oscurate. L'attuale posizione dei personaggi viene mostrata sulla mappa con dei cerchi.

Mappa del Mondo

Cliccando sul pulsante Mondo nella Mappa dell'Area fa comparire la Mappa del Mondo. Un'icona sopra la mappa mostra l'attuale posizione dei personaggi. Di solito verranno mostrate solo le aree visitate fin qui. Notare che non si può viaggiare tra aree a meno che non se ne sia a conoscenza o si sia arrivati al margine dell'attuale area e fatta comparire la mappa del mondo con l'icona "Viaggia". Per muoversi nell'area evidenziata, illuminare l'area e cliccarci sopra.

SUGGERIMENTO DELL'AVVENTURIERO: La tua Mappa del Mondo verrà occasionalmente aggiornata tramite dialoghi ed eventi in Icewind Dale II, permettendoti di accedere ad altre aree.

DIARIO

Il diario è un resoconto delle tue avventure. Prenderà automaticamente nota delle persone importanti, punti della trama, cerche e il completamento di cerche in modo che gli si possa fare dopo riferimento. Le voci del diario sulla missione potrebbero contenere utili informazioni su dove recarsi o con chi parlare.

I contenuti del diario di gioco possono essere scaricati come file di testo premendo CTRL-S per scaricare l'attuale capitolo o CTRL-A per scaricare l'intero diario mentre si è sulla schermata del diario. Il file di testo comparirà nella directory \mpsave directory in cui è stato installato Icewind Dale II, nella cartella dell'ultima partita salvata o caricata.

DESCRIZIONE DELLA SCHERMATA DELL'INVENTARIO

(1) Classe Armatura
(2) Punti Ferita (attuali/massimo)
(3) Miniatura
(4) Slot Arma Rapida
(5) Slot Oggetto Rapido
(6) Nome del Personaggio
(7) Denaro del Gruppo
(8) Munizioni
(9) Aspetto del Personaggio
(10)Slot del Terreno
(11)Inventario Personale
(12) Ingombro

La pagina dell'inventario può essere raggiunta cliccando-S sul pulsante inventario nella parte sinistra della schermata o cliccando-D sul Ritratto di un Personaggio. Gli oggetti nel tuo inventario verranno mostrati con una tinta rossa, blu o gialla. Gli oggetti rossi non sono utilizzabili dai personaggi che li hanno in possesso. Gli oggetti blu sono magici ma non sono stati identificati. Gli oggetti gialli possono essere utilizzati da un personaggio con l'abilità Utilizzare Congegni Magici (sebbene, fai attenzione, che c'è una possibilità di fallimento quando se ne fa uso). Gli oggetti con una bordatura blu sono oggetti magici identificati. Il centro della schermata è occupato dalla rappresentazione in miniatura del personaggio. In basso allo schermo si trova l'inventario personale del personaggio e l'ingombro. Gli oggetti possono trascinati e rilasciati per essere equipaggiati sulla miniatura, o trascinati e rilasciati sui ritratti degli altri personaggi per dare l'oggetto a quel personaggio. Gli oggetti cumulabili possono essere divisi cliccando-S due volte sull'oggetto. Gli oggetti divisi possono essere cumulati trascinando e lasciando gli oggetti uno sopra l'altro. Gli oggetti posti negli slot "Terreno" verranno lasciati ai piedi del personaggio e potranno essere raccolti dall'area principale di gioco. Sulla pagina è mostrata anche la disponibilità di denaro totale del gruppo.

INGOMBRO

Ogni personaggio può trasportare solo un certo ammontare di peso, determinato dalla sua Forza. Eccedere questo peso fa sì che il personaggio si muova più lentamente o si fermi del tutto a seconda di quanto è carico.

OGGETTI EQUIPAGGIATI

Ci sono 20 aree distinte nella sezione oggetti equipaggiati: elmo, armatura, bracciali, mantello, amuleto, anello S, anello D, guanti, stivali e fino a 4 armi (mano D, da cui sono scelti gli attacchi rapidi), la faretra (fino a 3 tipi di munizioni), e lo slot dello scudo (mano S). Per impugnare due armi, poni un'arma nello slot dello scudo.

SLOT ARMA RAPIDA

Le armi messe negli slot arma rapida determinano gli attacchi rapidi disponibili (questi slot sono come i foderi disponibili per l'arma: per un mago, potrebbe contenere un pugnale, un guerriero potrebbe disporre di un'arma devastante da usare contro i non morti, un arco per gli attacchi a distanza e un'arma affilata per il combattimento ravvicinato). Quando una nuova arma viene messa negli slot arma sulla pagina dell'inventario, genera un attacco rapido di default nel pulsante attacco rapido di quel personaggio sul fondo della schermata principale dell'interfaccia. Si può equipaggiare solo un arco o balestra alla volta. I quadrelli e le frecce devono essere nella faretra ma solo quelli utilizzabili dall'arma attualmente equipaggiata compariranno nelle scelte di attacco rapido sulla schermata principale dell'interfaccia. Si può equipaggiare uno scudo solo se non si hanno armi a 2 mani negli slot arma. Se un'arma a 2 mani si trova in uno di questi slot, lo scudo non è equipaggiabile e comparirà un messaggio a riguardo nella riga di messaggio dell'inventario: "Impossibile usare l'oggetto (arma a 2 mani in uso)". Verrà mostrato un messaggio simile se si ha uno scudo equipaggiato e il giocatore cerca di mettere un'arma a 2 mani in uno dei 4 slot armi. "Impossibile usare l'oggetto (scudo in uso)".

SLOT OGGETTO RAPIDO

Questi slot rappresentano oggetti vari che vengono tenuti pronti (ad esempio, pozioni). Questi oggetti possono facilmente raggiunti durante il combattimento (in modo simile ad "Armi Rapide", sopra). Le pozioni di guarigione sono ottime candidate per questi slot.

INVENTARIO PERSONALE

Questo è il tuo "zaino". Puoi trasportare 24 oggetti differenti o gruppi di oggetti, quale che sia il tuo ingombro.

PAGINA DELLE PROPRIETÀ DELL'OGGETTO

Se si clicca-D su un oggetto, la visuale cambia per mostrare la pagina delle Proprietà dell'Oggetto. Questa pagina contiene l'icona e la descrizione dell'oggetto. I personaggi con un'alta abilità di "Conoscenze (arcane)" potranno identificare automaticamente certi oggetti magici. Se l'oggetto non è identificato, ci sarà un pulsante che permetterà di tentare di identificarlo magicamente con una pergamena o incantesimo. Le pozioni possono essere bevute da questa pagina. Se l'oggetto è una pergamena, i maghi potranno tentare di 'Scrivere la Magia' e aggiungere l'incantesimo sulla pergamena alla loro lista di incantesimi. Certi oggetti magici potrebbero anche avere "Capacità" speciali che possono essere attivate da questa pagina: compresa la capacità di configurare i poteri magici dell'oggetto.

ASPETTO DEL PERSONAGGIO

Cliccando sui riquadri colorati potrai scegliere da gamma di colori che il tuo personaggio indosserà. Li potrai cambiare in ogni momento.

RIPOSO

Clicca-S su questo pulsante per far riposare i tuoi personaggi. Alcune zone sono più adatte al riposo di altre, quindi seleziona con attenzione il tuo accampamento. Di solito si può riposare solo nelle locande, le zone esterne (purché tutti mostri nelle vicinanze o sulla mappa siano stati uccisi), o con il permesso dei residenti del luogo.

BORSE DI GEMME, BORSE DI POZIONI E CONTENITORI DI PERGAMENE

Esistono diversi oggetti contenitori che possono "contenere" altri oggetti dello stesso tipo. Le borse di gemme, per esempio, possono contenere all'interno diverse gemme senza affollarti l'inventario, mentre le borse di pozioni e i contenitori di pergamene possono fare lo stesso rispettivamente per pozioni e pergamene.
Per usare queste borse e contenitori, cliccare-D sull'oggetto. Poi premere il pulsante 'Apri Contenitore' per raggiungere la schermata successiva. Da questa schermata potrai spostare le tue gemme, pozioni o pergamene dalla colonna di destra a quella di sinistra. Così sposterai questi oggetti nella tua borsa di gemme o contenitore di pergamene. Puoi anche trascinare una gemma o pergamena nell'appropriato contenitore e rilasciare il pulsante-S del mouse su di esso per depositarli al suo interno.

REGISTRO DEL PERSONAGGIO

La pagina del registro del personaggio mostra tutte le statistiche e caratteristiche vitali del personaggio selezionato.

SALIRE DI LIVELLO

Questo pulsante rimane spento fino a quando il personaggio guadagna punti esperienza sufficienti per passare di livello. Quando il giocatore preme il pulsante "Salire di Livello", comparirà una schermata di passaggio di livello che evidenzierà tutti i cambiamenti alla scheda del personaggio. A questo punto potrai distribuire qualsiasi punto abilità o talento guadagnato dal tuo personaggio. Un nuovo slot talento necessita la scelta di un nuovo talento.

INFORMAZIONI

Questa pagina ti permette di valutare come stanno andando i personaggi nella tua compagnia e comprende statistiche come 'numero di uccisioni' e 'arma preferita'. Statistiche fondamentali per vantarti dei tuoi successi.

PERSONALIZZA
Questa pagina ti permette di cambiare l'aspetto, voce, biografia, colori dell'abbigliamento o lo script (il codice del computer che controlla i comportamenti/reazioni alle situazioni) del personaggio.

Biografia Personalizzata: Puoi personalizzare la biografia del tuo personaggio con il pulsante Personalizza. Clicca sul testo e modificalo.

ESPORTARE
Permette di salvare il file del tuo personaggio sul tuo computer per utilizzarlo in altre partite ad Icewind Dale II. Verrà salvato lo status attuale del personaggio, compresi punti ferita, punti esperienza, livello, classe, inventario ecc.

LISTA DEGLI INCANTESIMI

Questa schermata è dove sceglierai quali incantesimi memorizzare e dove puoi visualizzare gli incantesimi che conosci.

Gli incantesimi che i tuoi incantatori conoscono vengono mostrati all'estrema destra. Se clicchi-D sull'icona di un incantesimo, apparirà una pagina di spiegazioni con una descrizione dell'incantesimo. Per memorizzare un incantesimo, cliccare-S su di esso. L'incantesimo comparirà sulla sinistra nell'area "memorizzati", ma rimarrà in grigio (e inutilizzabile) fino a quando il personaggio non avrà riposato. (Vedi il pulsante Riposo a pagina 16). Gli incantesimi possono essere lanciati solo quando vengono memorizzati.

Gli incantesimi memorizzati vengono mostrati a sinistra. Ogni volta che l'incantatore dorme memorizzerà gli incantesimi in questa area, potendoli così lanciare. Se l'area incantesimi memorizzati é piena e vuoi memorizzare un incantesimo diverso, cliccare-S sull'incantesimo, ed esso svanirà.

Bardi e stregoni sono tipi speciali di incantatori che non hanno bisogno di memorizzare incantesimi. Come gli altri incantatori sono capaci di lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno, ma a differenza di questi non devono preparare in anticipo quelli che vogliono usare.

1. **Incantesimi di Classe:** Questa lista elenca gli incantesimi disponibili per la classe selezionata. Le classi in grado di lanciare incantesimi sono Bardi, Chierici, Druidi, Maghi, Paladini, Ranger e Stregoni. Se disponi di più di una classe da incantatore saranno disponibili più pulsanti degli incantesimi.
2. **Incantesimi di Dominio:** I tuoi chierici guadagnano anche incantesimi in base alla divinità che scelgono. Alcuni di questi si sovrappongono agli incantesimi da chierico, quindi assicurati di scegliere per primi gli incantesimi di dominio.
3. **Livello dell'Incantesimi:** Utilizza questi bottoni per selezionare il livello di incantesimi che vuoi memorizzare. Assicurati di controllare qui ogni volta che guadagni un livello per vedere se un nuovo livello di incantesimi è disponibile al tuo incantatore.
4. **Slot di Incantesimi Disponibili:** Al momento della creazione del personaggio e a certi livelli il personaggio riceverà altri slot per gli incantesimi. Questi possono essere utilizzati per memorizzare altri incantesimi.
5. **Incantesimi Conosciuti:** Questa è la lista di tutti gli incantesimi che il personaggio conosce come incantatore della classe attualmente selezionata. Clicca-R su qualunque icona per visualizzare una descrizione dettagliata dell'incantesimo e i suoi effetti.

SCHERMATA DI COMPOSIZIONE DELLA COMPAGNIA

Questa schermata ti permette di cambiare la configurazione della compagnia (viene chiamata anche schermata della Direzione dei Personaggi in multiplayer, vedi pagina 25 per i dettagli su come funziona questa schermata in multiplayer). Su questa schermata puoi cancellare personaggi, importare nuovi personaggi, o nelle partite multiplayer, cambiare i permessi per ogni personaggio. Ogni personaggio creato viene identificato da un nome. Cliccando sul nome (o su un riquadro vuoto) compare un sottomenù che ti permetterà di cancellare (se c'è già un personaggio nello slot) o creare un nuovo personaggio (se lo slot è vuoto). Se cancelli un personaggio, questo andrà per sempre perduto. Importare un nuovo personaggio viene fatto selezionando 'Crea' e utilizzando la schermata di generazione del personaggio. Se decidi di importare un personaggio in Icewind Dale II, il personaggio partirà dal primo livello.

SCHERMATA OPZIONI

SALVA, CARICA E ABBANDONA

Questi pulsanti ti permettono di salvare la partita sul tuo hard disk, abbandonare il gioco in corso e caricare una partita precedentemente salvata, e di tornare al menù principale.

GRAFICA:

Luminosità/Contrasto aggiusta la luminosità e il contrasto dello schermo.
Profondità del colore aggiusta il tuo schermo a colori 16, 24 o 32 bit. Le altre opzioni grafiche su questa pagina dovrebbero essere usate solo se Icewind Dale II sta mostrando difetti grafici sul tuo sistema. Riferisciti al file Readme per le ultime informazioni su come correggere gli errori dello schermo.
Animazioni Statiche: Questa opzione aggiusta le animazioni del background in gioco. Disattivarle migliorerà le prestazioni.
Traslucenza: Questa opzione attiva e disattiva la traslucenza. Certi fantasmi e ombre sono traslucenti, ma verranno resi solidi quando questo interruttore è attivato. Gli effetti degli incantesimi non saranno traslucenti, ma ciò dovrebbe migliorare le prestazioni sulle macchine più lente.
Ombre Trasparenti: Questa opzione abilita le ombre trasparenti sotto i personaggi. Disattivare questa opzione per migliorare le prestazioni del gioco.

SONORO

Questo menù permette di modificare indipendentemente il volume dei vari suoni del gioco.
Seleziona Suono attiva e disattiva alcuni specifici effetti sonori e determina la frequenza con cui i personaggi rispondono verbalmente ai tuoi comandi.
Audio Ambientale: Questa opzione utilizza la tecnologia Creative® Environmental Audio™ per incrementare il realismo del tuo ambiente audio. Devi possedere una scheda sonora con tecnologia EAX™ per abilitare questa opzione. (E.g. SBLive.)

GIOCABILITÀ

Ritardo delle Descrizioni Brevi modifica la velocità di comparsa delle Finestre di Descrizione Breve. La parte sinistra dell'interruttore è il periodo di tempo più breve.

SUGGERIMENTO DELL'AVVENTURIERO: Puoi sempre far comparire la descrizione breve all'istante premendo il tasto "Tab".

Velocità di Scorrimento del Mouse modifica la velocità a cui scorre lo schermo per il mondo di gioco quando il mouse si trova al limitare della schermata.
Velocità di Scorrimento della Tastiera modifica la velocità a cui scorre lo schermo per il mondo di gioco quando vengono usate le frecce direzionali del tastierino numerico.

Difficoltà modifica la difficoltà del gioco. Nota: C'è una penalità ai punti esperienza per ridurre la difficoltà del gioco sotto neutrale. Non ci sono bonus per giocare una partita più difficile, a meno che non si sia nella modalità "Cuore Furioso" (vedi "Difficoltà: Cuore Furioso", sotto).
Sempre Trasparente: Permette di vedere i personaggi attraverso gli ostacoli che normalmente li oscurerebbero.
Scurovisione di gruppo: Abilita la scurovisione se uno dei personaggi nel gruppo selezionato possiede la capacità scurovisione.
Tempo Atmosferico: Disattivarlo per rimuovere tutti gli effetti del tempo atmosferico. Farlo può migliorare le prestazioni sulle macchine più lente.
Max PF/Livello: Attiva o disattiva il tiro casuale per l'aumento di punti ferita per il passaggio di livello. Se attivo, allora il personaggio riceve sempre il massimo dei punti ferita quando passa di livello. Se è disattivato, allora i punti ferita extra vengono determinati casualmente al passaggio di livello del personaggio.
Sanguinamento: Attiva e disattiva il sangue, i danni 'eccessivi' e le animazioni di morte nel gioco.
Feedback modifica la frequenza con cui compaiono i tracciatori del gioco, e attiva e disattiva i vari messaggi che compaiono durante il gioco. Notare che puoi chiedere al computer di mostrare i tiri 'per colpire' nelle tue impostazioni Feedback (per spiegazioni sul tiro 'per colpire', vedi Combattimento a pagina 38).
Pausa Automatica permette di impostare varie condizioni sotto le quali il gioco andrà automaticamente in pausa.

RISOLUZIONE DELLO SCHERMO

Icewind Dale II ti permette di giocare ad una risoluzione di 800 x 600, ma se vuoi giocare ad una risoluzione più alta o più bassa, puoi modificarla dal programma Config. Il programma Config può essere raggiunto tramite una scorciatoia dal Menù Start o tramite il menù Autorun all'installazione del gioco. Nota che puoi anche far girare il gioco ad una risoluzione di 1024 x 768, 1280 x 960, 1600 x 1200, o 2048 x 1536, ma Icewind Dale II supporta ufficialmente solo la risoluzione 800 x 600.

CUORE FURIOSO

Se trovi Icewind Dale II troppo facile, o vuoi solo rigiocare ad un livello di difficoltà superiore, la modalità Cuore Furioso è una speciale opzione disponibile nella schermata Config che ti permette di aumentare enormemente la forza delle creature del gioco (e darti più punti esperienza oltre che grandiosi nuovi oggetti magici non disponibili nel gioco normale). La modalità Cuore Furioso può essere attivata tramite l'utility Config, che può essere lanciata tramite la scorciatoia 'Icewind Dale II Configurazione' nel tuo Menù Start o tramite il programma Autorun.

FUNZIONI VARIE E TASTI

Puoi assegnare dei tasti a molte delle azioni di Icewind Dale II (vedi lo schema di riferimento e la schermata delle opzioni).
Salvataggio Rapido: Puoi salvare rapidamente la tua partita premendo il tasto 'q'. Il tuo Salvataggio Rapido è sempre salvato nello stesso slot, che verrà etichettato come tale.
Caricamento Rapido: Solo nel gioco singolo, premendo Ctrl-L potrai caricare rapidamente il tuo ultimo gioco salvato.
Supporto per l'Incremento dell'IA della Ricerca Percorsi: Se non sei soddisfatto della ricerca percorsi di Icewind Dale II, nell'utility Config c'è un riquadro i nodi di ricerca percorsi. Per incrementare o diminuire l'IA, varia il numero di nodi (oltre 4.000). Può andare da 2.000 a 32.000. Portare il numero sopra 4.000 aumenterà il numero di nodi per la ricerca percorsi alla spesa della risposta dei comandi (ovvero, i tuoi personaggi reagiranno leggermente più lenti perché stanno "pensando" un po' di più a come andare dove tu vuoi che vadano).

Vedere le Condizioni della Compagnia: C'è un tasto di default che permette di mostrare l'attuale stato di saluto/saluta massima premendo '.'. La salute attuale/salute massima compare sui ritratti dei personaggi.
Alt: Il tasto ALT è il miglior amico di un avventuriero. Illumina tutte le porte così come tutti gli oggetti sul terreno. Quando il tasto ALT viene premuto, tutte le porte, contenitori e oggetti sul terreno verranno illuminati rispettivamente in rosso, verde e blu. Questo tasto non illuminerà porte segrete, interruttori o trappole.

SUGGERIMENTO DELL'AVVENTURIERO: Il tasto ALT é probabilmente il tasto più utile del gioco a parte il pulsante "attacca". Non esitare ad usarlo, anche quando pensi di vedere tutto ciò che si trova nell'area: potresti rimanere sorpreso dalla posizione di certi contenitori.

INFORMAZIONI VARIE

Fatica: Un personaggio può agire a piena efficienza per 24 ore di tempo di gioco (2 ore di tempo reale). Per ogni 4 ore oltre le 24, però, i personaggi riceveranno una penalità cumulativa di -1 a tutti i loro tiri per colpire finché non riposeranno.

Intossicazione: Il bere influenza le tue statistiche. Il personaggio medio può bere circa 5 bicchieri prima di rimanere intossicato: sebbene questo ammontare possa variare a seconda della Costituzione del personaggio. I personaggi intossicati guadagnano un bonus al Morale ma una penalità a tutto il resto, compresi attacchi, danni e velocità degli attacchi. Maggiore il livello di intossicazione, maggiore il bonus/penalità. Gli effetti dell'intossicazione diminuiscono col tempo quindi, se il bonus al morale non ti interessa, dormici sopra.

SUGGERIMENTO DELL'AVVENTURIERO: Per favore, non bere mentre giochi a Icewind Dale II. I mostri prenderanno vantaggio della tua condizione di ubriachezza e ti lasceranno nudo e legato sull'uscio di casa di un tuo amico. Fidati di me.

Scurovisione: Alcuni personaggi e mostri possiedono la scurovisione. La scurovisione permette ad un personaggio di vedere meglio nell'oscurità rivelando il calore degli oggetti.

EFFETTI DELL'INDOSSARE L'ARMATURA:

Bonus massimo di Des: Questo numero è il massimo bonus di Destrezza alla CA che ti permette il tipo di armatura indossato. Le armature più pesanti limitano la tua mobilità, riducendo la tua capacità di schivare i colpi. Gli scudi non influenzano il bonus massimo di Destrezza.
Penalità di armatura alla prova: Qualsiasi armatura più pesante del cuoio danneggia la tua capacità di utilizzare alcune abilità. La penalità di armatura alla prova è il modificatore che si applica a certe prove di abilità. Se stai indossando un'armatura più pesante di quella di cuoio, non potrai scalare, muoverti furtivamente o fare acrobazie altrettanto bene come se fossi senza. Questa penalità si applica alle prove di Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Svuotare Tasche. Se stai indossando un'armatura e usando uno scudo, si applicano entrambe le penalità di armatura alla prova.
Indossare un'armatura in cui non si è competenti: Se indossi un'armatura in cui non sei competente, subisce la penalità di armatura alla prova ai tiri per colpire e tutte le prove di abilità che richiedono movimento, compreso Cavalcare.
Fallimento incantesimi arcani: L'armatura interferisce con i gesti che devi compiere per lanciare un incantesimo arcano. Gli incantatori arcani affrontano la possibilità del fallimento di incantesimi arcani se indossano un'armatura, quindi maghi e stregoni raramente ne portano una. I bardi hanno una difficile scelta da fare, in quanto è probabile che finiscano in mischia più spesso dei maghi e lanciano meno incantesimi, quindi per loro, procurarsi un'armatura ha più senso che per un mago.

Lanciare un incantesimo arcano in armatura: Quando lanci un incantesimo arcano mentre indossi un'armatura, spesso devi fare un prova di fallimento di incantesimo arcano. Il numero nella colonna Fallimento Incantesimo Arcano sulla Tabella 8: Armature è la possibilità che l'incantesimo fallisca e venga rovinato. Se stai indossando un'armatura e usando uno scudo, somma i due numeri per ottenere una sola possibilità di fallimento incantesimo arcano.

MULTIPLAYER

Le partite multiplayer di Icewind Dale II sono identiche alle partite giocatore singolo: perlomeno in termini di contenuti del gioco. Le differenze principali tra le partite singolo e multiplayer riguardano chi sta partecipano al gioco: nel gioco singolo, puoi creare tutti e sei i personaggi. In un gioco multiplayer, da uno a sei giocatori possono avventurarsi insieme, controllando insieme i personaggi.

C'è bisogno di alcune definizioni. Il capo è il giocatore che controlla le cose come chi può unirsi, che tipo di personaggi possono essere portati nel gioco e che capacità possono possedere i giocatori che stanno partecipando alla partita (in termini di gioco vedi Permessi, sotto). Il capo può controllare uno o più personaggi nel gioco e ha la capacità di assegnare personaggi agli altri giocatori. Il server è il computer (di solito, ma non necessariamente, quello del capo) che coordina le varie statistiche di gioco delle macchine client di ogni giocatore. Un giocatore è una persona che controlla uno o più personaggi del gioco. Un personaggio è un alter ego, analogo ai personaggi nel gioco singolo, che viene controllato da un giocatore in una sessione multiplayer.

COME INIZIARE

Per cominciare una partita multiplayer (detta anche sessione), devi prima selezionare la modalità multiplayer. Per farlo, dovrai cambiare la Modalità di Gioco sulla schermata del menù principale dallo status "Giocatore Singolo" a quello multiplayer. Puoi farlo cliccando sul pulsante Modalità di Gioco sul Menù Principale, che ti porterà alla Schermata di Protocollo che indica i tipi di connessioni multiplayer disponibili.

PROTOCOLLO

Ci sono diversi pulsanti che puoi selezionare dalla schermata di protocollo.
Giocatore Singolo: Riporta il gioco alla modalità giocatore singolo.

IPX: Quando scegli questa opzione, una volta che avrai selezionato "Unirsi al Gioco" sul Menù Principale ti verrà mostrata una lista di sessioni IPX (vedi "Unirsi al Gioco", dettagliato più avanti).

TCP/IP: Quando scegli questa opzione e ritorni al Menù Principale per unirti al gioco (vedi "Unirsi al Gioco", dettagliato più avanti), comparirà una schermata di connessione nella quale devi inserire l'indirizzo IP a cui vuoi connetterti. Una volta fatto, se disponibile, verrai connesso a questa sessione. Su network locali, TCP/IP possiede una caratteristica di auto-individuazione che prepara automaticamente il gioco.

Proprietà: Per alcune delle precedenti opzioni, la selezione del tipo di partita è solo il primo passo. Una volta scelto il tipo di connessione desiderata, dovrai cliccare sul pulsante Proprietà per configurare la connessione.
Quando avrai scelto il tipo di connessione desiderata, clicca su "Fatto" sullo schermo in basso, che ti riporterà al menù principale. Da lì potrai scegliere di ospitare una partita o unirti ad una partita già in progresso.

UNIRSI AL GIOCO

Una volta scelto il tipo di connessione multiplayer desiderata, dovrai tornare al Menù Principale. Da lì, avrai l'opzione di creare una sessione multiplayer nuova cliccando sul pulsante "Crea Gioco" o di unirti ad una partita ospitata da un altro giocatore cliccando sul pulsante "Unirsi al Gioco". Che si scelga di creare una sessione o di unirsi ad essa, la prossima schermata che apparirà sarà la Schermata di Direzione del Personaggio, sotto.

CREARE UNA PARTITA

Scegliendo di creare una sessione a cui possono unirsi altri giocatori vedrai apparire una finestra sulla quale è riportato il nome della sessione, quello del giocatore, la password (opzionale) e i pulsanti per creare una nuova partita o pregenerare un personaggio. Creando una nuova partita, dovrai riempire gli spazi per il nome della sessione e del giocatore.

Il pulsante "pregenera personaggio" ti permette di preparare rapidamente un personaggio generico da importare prima dell'inizio della sessione multiplayer, per i giocatori che vogliono subito entrare in azione. Pregenerare un personaggio ti porterà alla Schermata di Generazione del Personaggio e ti permetterà di creare rapidamente un personaggio (vedi Generazione del Personaggio, sopra).

Dopo che avrai creato la tua partita, procederai alla schermata di Direzione del Personaggio.

Quando dei personaggi si uniscono alla tua sessione (in qualsiasi punto del processo sotto indicato, o durante lo svolgimento del gioco), il capo verrà avvertito. Il capo ha la capacità di bloccare le richieste di partecipazione (la cosa viene decisa nella finestra Permessi del Giocatore, descritta sotto).

PROSEGUIRE UNA PARTITA

Se sei tu l'ospite e vuoi continuare una partita multiplayer di cui disponi dei salvataggi, seleziona la connessione multiplayer che vuoi e poi torna al Menù Principale e seleziona "Carica Gioco". I giocatori che non stanno ospitando una partita possono unirsi a questa partita una volta che sarà stata caricata.

DIREZIONE DEL PERSONAGGIO

La schermata di direzione del personaggio è il posto in cui i giocatori ricevono il controllo degli slot personaggio e creano i personaggi che vogliono giocare durante la partita. Da questa schermata, il capo controlla anche i Permessi e altre opzioni del gioco.

All'inizio è il giocatore che sta dirigendo il server ad avere la posizione di capo della compagnia. Come capo, ha la capacità di assegnare slot personaggio ai giocatori nella sessione. Lo si può fare cliccando-S sugli slot con il nome del giocatore, che fa comparire un pannello con i nomi di tutti i giocatori nell'attuale sessione. Si può assegnare il controllo di uno slot a qualsiasi giocatore.

Sulla schermata di Direzione del Personaggio i personaggi possono essere caricati in uno slot dal giocatore che controlla quello slot. Lo si può fare cliccando sul pulsante Crea Personaggio.

I PERSONAGGI NELLE SESSIONI MULTIPLAYER

I personaggi in multiplayer possono essere creati da zero o importati nel gioco utilizzando il pulsante "Importa". Il personaggio viene creato con le stesse schermate del gioco singolo (vedi pagina 6), ma sottoposto alle restrizioni imposte dal capo della sessione nel sottomenù Permessi dei Giocatori (vedi sotto).

Una volta creato un personaggio, lo si può cancellare cliccando sul nome del giocatore, facendo comparire una finestra che permette al giocatore di cancellare il personaggio (il personaggio attivo deve essere cancellato prima di poter creare un nuovo personaggio).

Quando il giocatore è soddisfatto del personaggio che ha importato o creato, clicca sull'icona Icewind Dale II sulla sinistra dello slot personaggio e "blocca" il personaggio per impedire cambiamenti. Se un giocatore vuole cambiare un personaggio, il personaggio deve essere "sbloccato" cliccando sull'icona albero prima che il personaggio sia modificabile. Il pulsante "blocca" è l'equivalente del dire agli altri giocatori, "Ora sono pronto a partire, andiamo". Tutti i giocatori devono aver bloccato i loro personaggi per poter dare inizio al gioco. Quando tutti i personaggi sono bloccati, l'ospite clicca su "Fatto" e il gioco ha inizio.

Non puoi importare personaggi da Icewind Dale I, Icewind Dale: Heart of Winter, e Trial of the Luremaster ad Icewind Dale II e viceversa. Per favore non odiarci. Risparmia l'odio per i mostri.

PERMESSI DEL GIOCATORE

Sebbene sia il capo che gli altri giocatori nella sessione possano vedere i permessi sulla schermata Permessi, solo i giocatori che hanno i privilegi di comando possono modificarli. Il capo assegna questi permessi a qualsiasi giocatore voglia.

Il permesso rappresenta cosa possano fare i giocatori nella partita. I permessi comprendono:

- Può modificare i personaggi.
- Può cambiare area.
- Può vedere i registri degli altri personaggi.
- Può spendere il denaro della compagnia/acquistare oggetti.
- Può iniziare un dialogo.
- Può mettere in pausa il gioco.
- Può modificare i permessi/rimuovere giocatori dalla partita (permesso di comando).

Questo pulsante "stivale" si trova alla sinistra di ogni slot personaggio. Premendolo rimuoverà ("calcerà") un giocatore dal gioco.

OPZIONI DI IMPORTAZIONE

Sulla pagina Permessi il capo può stabilire le opzioni di importazione cliccando sul pulsante "Opzioni di Importazione". Farà così comparire una finestra con tre impostazioni: solo Statistiche, Statistiche e PE (ovvero punti esperienza e livelli), o Statistiche, PE e Oggetti. Scegliendo uno di queste impostazioni il capo limita il tipo di personaggi che possono essere introdotti in una sessione multiplayer dal gioco singolo o da altre sessioni multiplayer.

In cima allo schermo c'è un comando per "Limitare Negozi". Attiva questo comando se vuoi permettere ad un personaggio di entrare in un negozio solo se gli altri membri della compagnia sono presenti e non ci sono creature ostili nelle vicinanze.

ASCOLTA RICHIESTE DI PARTECIPAZIONE

Sulla pagina dei Permessi del Giocatore c'è un pulsante, "Ascolta Richieste di Partecipazione", che permette al capo di ascoltare le richieste di partecipazione alla sessione o disattivare le richieste se nel gioco ci sono già giocatori sufficienti. Per esempio, il capo potrebbe volere solo una o due altre persone nel gioco, quindi avere persone che gli chiedono di unirsi potrebbe diventare fastidioso.

COMINCIARE IL GIOCO MULTIPLAYER

Quando tutti i personaggi hanno cliccato-S sulle icone Icewind Dale II alla sinistra dei loro slot personaggio, sul computer del capo si attiverà il pulsante "Fatto". Il gioco comincerà quando il capo premerà "Fatto".

CAMBIARE OPZIONI E PERMESSI

Sia la schermata Direzione del Personaggio che la schermata Permessi del Gioco sono disponibili sul menù sinistro nelle partite multiplayer. Funzionano esattamente come descritto sopra.

GIOCARE UNA PARTITA MULTIPLAYER

CHATTARE

I giocatori possono chattare tra di loro. C'è una finestra di chat: per inserire un commento, cliccare-S sull'area di immissione e digitare un commento. Per rivolgersi ad una persona specifica (e solo a quella persona) digitare il nome del giocatore seguito da due punti (":") e poi il commento: solo quel giocatore vedrà il commento.

DIALOGHI CON I PNG

Quando un altro giocatore comincia un dialogo con un PNG in una sessione multiplayer, la finestra si restringerà per adattarsi al testo che compare. Quando il giocatore finirà il dialogo, la finestra tornerà alla sua dimensione precedente, a meno che non stessi digitando un messaggio di chat, in qual caso essa resterà in modalità media o grande (nella quale si trova la chat).

Nelle partite multiplayer, tutti i personaggi devono vedere tutti i dialoghi. Questo è per assicurarsi che tutti i giocatori non perdano alcuna parte critica del gioco. La cosa impedisce anche cose fastidiose come il giocatore 1 che uccide il mercante mentre il giocatore 2 sta commerciando. Durante la modalità dialogo, tutti i giocatori sono in pausa.

SALVARE E CARICARE

Il capo può salvare il gioco in qualsiasi momento, come nel gioco singolo. Per caricare una partita, il capo deve uscire e ricaricare il gioco.

ALTRE INFORMAZIONI MULTIPLAYER

Quando giochi in multiplayer, tieni a mente queste cose:

1. **Asincronia:** Icewind Dale II è un gioco asincrono. Se stai giocando con qualcuno il cui sistema si trova nelle vicinanze, potresti vedere accadere cose diverse su ogni sistema. Tieni a mente che mentre le cose accadono in maniera grafica leggermente diversa, il risultato dell'azione è sempre lo stesso.
2. **Area Esplorabile:** Quando giochi una partita multiplayer, sei limitato all'esplorazione di un'area alla volta: i personaggi possono dividersi solo nella stessa area di gioco. Sebbene possano entrare da soli in strutture e zone sotterranee, non possono viaggiare via terra verso altre aree fino a quando tutti i personaggi non sono ai margini dell'area e pronti proseguire.
3. **Tempo di Caricamento:** Il tempo di caricamento di ogni livello è leggermente più lungo quando si gioca in multiplayer. Ciò avviene perché gli interni di ogni livello devono essere caricati insieme agli esterni di ogni area. (Il gioco singolo non deve farlo, quindi il caricamento è più rapido). Inoltre, il gioco multiplayer è costretto ad aspettare il sistema che ha il tempo di caricamento dell'area più lento.
4. **Oro della Compagnia:** Come nel gioco singolo, tutto l'oro viene condiviso tra i membri della compagnia.
5. **Esperienza Condivisa:** Come nel gioco singolo, tutti i personaggi della compagnia ricevono un uguale ammontare di esperienza.
6. **Il Capo Comanda.** Il capo ha il controllo su tutto ciò che i giocatori possono fare nel gioco, compreso cacciarli e riassegnare i loro personaggi ad altri giocatori. Assicurati che il capo stia giocando al tipo di partita multiplayer che vuoi giocare. Se vuoi un gioco truccato, unisciti ad una partita del genere o creane una; se vuoi un gioco pulito, senza interferenze da personaggi truccati o modificati o giocatori che non vogliono giocare in squadra, allora devi trovare altri giocatori.

FAERÛN E IL NORD

IL MONDO

Icewind Dale II si svolge nell'ambientazione di D&D dei Forgotten Realms. Più specificamente, si svolge nelle distese settentrionali di Faerûn (Fay-ROON), un continente del grande mondo di Abeir-Toril (Ah-BEER Tor-RILL), più comunemente detto Toril. Il nome è arcaico, e significa "culla della vita" e viene raramente usato nella parlata giornaliera.

Abeir-Toril è un pianeta delle dimensioni della Terra dominato da un grande continente nel suo emisfero settentrionale oltre ad una serie di altre grandi masse terrestri sparse per la sua superficie. Il continente settentrionale è chiamato Faerûn nell'ovest, Kara-Tur ad est e Zakhara a sud. Lo scopo principale di questo testo è di analizzare la parte settentrionale di questo grande territorio, in particolare la regione di Faerûn che confina con le montagne del Dorso del Mondo.

SUGGERIMENTO DELL'AVVENTURIERO: Per maggiori informazioni sui Forgotten Realms, visita il sito web della Wizards of the Coast http://www.wizards.com/ForgottenRealms o http://www.25edition.com. Qui troverai storie di Elminster, canzoni di Mintiper e altri racconti che ti terranno al caldo nelle lunghe notti dell'inverno settentrionale.

Per gli affezionati dei Forgotten Realms, Icewind Dale II è un ritorno indietro nel tempo per i Reami: il gioco si svolge nell'Eleint, 1311 CV, Anno dell'Anima Fredda, sedici anni prima dell'arrivo di Drizzt sulla superficie, come narrato nei libri della Trilogia di Icewind Dale di R.A. Salvatore. I tuoi personaggi faranno letteralmente la storia mentre la loro avventura prosegue, e le loro azioni verranno ricordate nei decenni e secoli a venire...

UNITÀ DI GIOCO

Una giornata di gioco (che rappresenta 24 ore di gioco, dall'alba al tramonto e di nuovo all'alba) dura circa 2 ore di tempo reale, con un fattore di riduzione del tempo di circa dieci volte. Ogni volta che la compagnia riposa, trascorrono otto ore (l'equivalente di circa 45 minuti di tempo di gioco).

STORIA DI ICEWIND DALE

Sebbene non sia necessario aver giocato a Icewind Dale I, Heart of Winter o Trials of the Luremaster per godersi Icewind Dale II, certi elementi della storia e situazioni possono avere nuovo significato per i giocatori che hanno già giocato i precedenti giochi. Un breve riassunto dei precedenti giochi e delle due espansioni viene fornito di seguito:

ICEWIND DALE

I semi del conflitto di Icewind Dale II ebbero inizio una generazione fa in Icewind Dale I, in cui una piccola banda di avventurieri, intrappolati nel ventoso Passo di Kuldahar venne obbligata ad affrontare il crescente male all'interno delle montagne del Dorso del Mondo. Gli avventurieri cominciarono il loro viaggio nel piccolo paese di Easthaven, un villaggio di pescatori e una delle Dieci Cittadine. Da Easthaven, giunsero alla valle del grande albero di Kuldahar, dove un'imponente quercia, alta decine di metri, proteggeva il piccolo paese sotto i suoi rami portatori di calore vitale. Qui, appresero che Kuldahar e il grande albero stesso erano minacciati da un male sconosciuto proveniente dalle profondità delle montagne. La coraggiosa banda di avventurieri seguì l'avversario dalle cripte della Valle delle Ombre, attraverso numerose rovine del Nord, compresa la cadente fortezza elfica della Mano Mozzata e le caverne piene di lava dell'Occhio del Drago, affrontando finalmente il loro nemico e ponendo fine alla minaccia ad Icewind Dale con un torrente di incantesimi e freddo acciaio.

ICEWIND DALE: HEART OF WINTER

Le Dieci Cittadine erano appena state salvate da un antico male che dal Nord emerse una nuova minaccia, portando un esercito barbarico a minacciare le Valli. I coraggiosi compagni, freschi della loro vittoria al Dorso del Mondo, raggiunsero la piccola comunità boscaiola di Lonelywood, diretti sulla strada dell'esercito barbarico. Cercando di fermare l'imminente invasione, la compagnia raggiunse il campo barbarico come diplomatici, cercando di negoziare la pace tra le Dieci Cittadine e le tribù nordiche: solo per scoprire che la loro missione sarebbe fallita prima ancora di iniziare. Il capo dell'esercito, un grande combattente chiamato Wylfdene, era ritornato dalla morte per reclamare il Nord per la sua gente e distruggere le Dieci Cittadine ad ogni costo. Da qui, la compagnia cominciò una pericolosa cerca nel Nord per trovare indizi sulla terribile forza dietro l'orda barbarica e un modo di fermarla prima che le Dieci Cittadine venissero distrutte.

ICEWIND DALE: TRIALS OF THE LUREMASTER

Un vagabondo halfling chiamato Hobart Stubbletoes comparì nel paese di Lonelywood, portando con sé una fantastica storia di tesori perduti e ricchezze inimmaginabili, pronte ad essere raccolte da qualsiasi banda di avventurieri abbastanza coraggiosa da seguirlo in un antico castello nel sud. Dopo aver accettato la caccia al tesoro, la banda di avventurieri si trovò intrappolata in un'antica fortezza e alla mercé di una sfida malvagia posta da uno spirito vendicativo, una sfida che aveva condotto molte altre bande di avventurieri alla morte.

ICEWIND DALE II

Una generazione dopo gli eventi di Icewind Dale I troviamo una nuova banda di improbabili eroi nella città portuale di Luskan e a corto di soldi. Non molto tempo dopo il loro arrivo a Luskan, però, la compagnia scopre che c'è lavoro disponibile in una delle Dieci Cittadine: la città portuale di Targos, che è minacciata da un esercito goblin sceso dal Nord. Questo esercito goblinoide ha già conquistato Bremen e si sta spingendo a sud, distruggendo tutto quello che trova sulla sua strada, e il Signore di Targos, Ulbrec Dinnsmore, ha chiamato alle armi soldati e mercenari da Luskan e Neverwinter per aiutarlo a difendere il paese. Sebbene la prospettiva di ricchezza è scarsa, non lo è la promessa di avventure, e la banda decide così di prendere il largo sull'ultima nave diretta a Targos, un vascello chiamato la Malafemmina.
All'inizio del gioco, la tua banda è appena attraccata al Porto di Targos e si trova sul ponte della Malafemmina a parlare con il capitano Hedron Kerdos.

TARGOS

Durante il tuo viaggio sulla Malafemmina il capitano, Hedron Kerdos, è riuscito a darti un po' di informazioni su Targos: per "farti sapere quello che ti aspetta", come ti ha detto. Sembra pensare che non resterai a lungo dopo che sarai entrato in porto e avrai visto il paese.

Secondo Hedron, Targos è una delle "Dieci Cittadine" di Icewind Dale: collocata sulle coste meridionali del Maer Dualdon, Targos è un piccolo insediamento di pescatori che sta per diventare un'importante comunità della valle. Sebbene il "paese" sia lontano dal rivaleggiare con le grandi metropoli che si trovano lungo la Costa della Spada a sud delle Montagne del Dorso del Mondo, la sua posizione le ha dato un netto vantaggio sulle altre

(1) Molo della Malafemmina
(2) Magazzino di Targos
(3) Magazzino Gallaway
(4) Casa del Costruttore di Navi
(5) Taverna del Cane Salato
(6) Madre di Hedron, Casa di Firtha Kerdos
(7) Passaggio per la Città di Targos

cittadine. Alte rupi formano un covo protettivo che difende i vascelli da pesca della cittadina dalle selvagge tempeste invernali che tormentano la regione. Inoltre, le acque profonde del suo porto naturale permettono la costruzione di navi più grandi, che, a sua volta, ha reso Targos uno dei principali contendenti nella gara per il dominio dell'industria della pesca. La già considerevole flotta della cittadina porta a terra più trote testafalange delle raccolte combinate di tutti gli altri villaggi di pescatori.

Originariamente i primi edifici della cittadina comparvero lungo la spiaggia rocciosa alla base delle rupi. Queste piccole capanne di pietra e paglia servivano da umili abitazioni per la gente rude che venne a stabilirsi in questo popolare punto di pesca. Negli anni a seguire, mentre il commercio pavimentava la strada per ulteriori sviluppi, vennero costruiti grandi magazzini per alloggiare pesche abbondanti, e l'area circostante il porto cominciò rapidamente ad affollarsi. Gli industriosi pescatori non sprecarono tempo ad allargare lo stretto e pericoloso passaggio che si inerpicava verso la cima delle rupi, permettendo al paese di espandersi oltre i confini della stretta striscia costiera. In genere, solo i cittadini più ricchi costruirono le proprie dimore sulla rupe, perché venti violenti spesso si abbattevano sulle zone alte, lasciando intatte solo le costruzioni più resistenti. Col tempo, la gente di Targos eresse mura di pietra intorno al paese per tenere lontani i periodici attacchi di goblin e barbari.

La cittadina di Targos è divisa in tre mappe separate: il Porto di Targos, la Città di Targos, e se le voci sono vere, l'appena costruita Palizzata fuori paese. Hedron ti ha raccomandato di cercare Lord Dinnsmore in paese sopra il porto per i dettagli riguardo l'ingaggio nella Guardia di Targos.

PORTO DI TARGOS

Arriverai a Targos e attraccherai al Molo (1), dove la Malafemmina scaricherà il suo carico. Secondo Hedron, poco dopo l'attracco, il direttore del porto, Magdar Shenlen dovrebbe raggiungere la nave con diversi scaricatori per aiutare a svuotare la nave: il carico consiste di legna utilizzata per la costruzione della Palizzata, cibo per le truppe e le compagnie mercenarie già in paese, e la tua compagnia, naturalmente, in quanto Hedron sostiene che Dinnsmore gli pagherà una commissione per averti portato a Targos.

La maggior parte delle merci scaricate dalla nave sono conservate nel Magazzino Gallaway (2) e il Magazzino di Targos (3) vicino alle rupi settentrionali. Il Magazzino Gallaway è di proprietà del Consorzio Mercantile Gallaway, la cui sede è a Caer Dinival. Da quello che hai appreso da Hedron, con la fama guadagnata da Targos nel commercio di pesca, Ilmus Gallaway, l'abile (e longevo) patriarca del Consorzio Mercantile Gallaway, ha visto l'opportunità offerta da Targos, e ha subito spedito la sua rossa nipote, Deirdre Gallaway, a stabilire un posto di scambio all'interno della crescente cittadina. Ella ha aperto un negozio, insieme a degli onesti lavoratori, e si dice che stia guadagnando bene gestendo i rifornimenti di legna da Lonelywood.

Il Magazzino di Targos sembra un po' malridotto e piccolo all'ombra del Magazzino Gallaway. Questo magazzino è il posto dove sono tenute le altre provviste della cittadina, insieme a diversi scafi e pezzi di altri vascelli del porto. Hedron sostiene che un tempo c'era una serie di tunnel di contrabbandieri sotto il magazzino, ma Lord Dinnsmore li ha fatti chiudere quando cacciò l'ultimo bucaniere dal Maer Dualdon.

A parte i magazzini, ci sono altre tre strutture degne di nota nel porto. Una è il Costruttore di Navi (4), la residenza di Jorun Tamewater, uno dei costruttori di navi del posto: è uno dei migliori, se si deve credere a Hedron. L'abilità di Jorun nel lavorare il legno si dice raggiunga quella nella lavorazione della pietra dei suoi fratelli nani. Il figlio di Jorun, Olap, è un ingegnere da guerra nanico che si è "ritirato" sulle coste di Targos per aiutare suo padre nel suo lavoro.

Un'altra struttura importante, la più importante per quel che riguarda Hedron, è la Taverna del Cane Salato (5), un piccolo buco al porto dove i mercenari e i marinai si recano per trangugiare qualche boccale e rilassarsi un po'. Il proprietario, Gohar, è originario di Luskan, e si dice abbia decorato il bar con i resti di navi che sono stati riportati a riva dal Maer Dualdon. Al bar si trova anche qualche mercante fluviale, da cui si possono acquistare armi e armature per l'imminente lotta contro i goblin.

Hedron ha parlato una sera dell'ultima locazione "importante" al porto dopo aver finito una bottiglia di vino. Apparentemente, sua madre, Firtha Kerdos (6) vive in una piccola capanna all'ombra della rupe, con una dozzina (o più) di gatti a tenerle compagnia. Quando gli vengono chiesti dettagli, Hedron scuote la testa e si rifiuta di aggiungere altro sull'argomento e dice che, per raggiungere la città principale, basta prendere il Sentiero (7) che sale lungo la facciata di Targos.

CITTÀ DI TARGOS

In cima alle rupi si trova la vera e propria Città di Targos. La maggior parte dei servizi del paese si trovano qui. Se hai bisogno di una stanza per la notte, puoi trovare alloggio alla Locanda della Vedova Piangente (1), gestita da un vecchio e pomposo tipo chiamato Cahl-Hyred. La Locanda deve al suo nome allo spirito di donna che si dice pianga in una delle stanze al piano di sopra, ma Hedron commenta questa voce dicendo che si tratta di una storia che si è inventato Cahl-Hyred per fare più affari. Hedron non sembra avere gran rispetto per Cahl, e si è addirittura offerto di ospitarti sulla sua nave in caso la tua banda avesse bisogno di riposare a Targos, piuttosto che stare dal locandiere.

(1) Locanda della Vedova Piangente
(2) Casa del Carpentiere
(3) Tempio Padiglione
(4) Cancello del Vento
(5) Strana Nave
(6) Casa del Cocchiere
(7) Municipio
(8) Deposito di Scambio Gallaway

Tra le altre strutture della cittadina c'è la Casa del Carpentiere (2), anche se Hedron sostiene che il carpentiere se n'è andato per Bryn Shander molte settimane fa, quindi chi stia occupando ora la casa è un mistero. Nella parte settentrionale della cittadina c'è il Tempio Padiglione (3), una grande tenda eretta dal Tempio di Tempus per curare i feriti di Targos e rinvigorire lo spirito della Guardia per l'attacco imminente. Il capo della chiesa Tempurana a Targos è il Maestro di Spada Ragni Bellows, un fiero chierico che si dice aspetti con troppo ardore il prossimo attacco di goblin per spaccare qualche cranio. Si dice che numerosi soldati e mercenari di Targos feriti riposino al Padiglione, curati dai chierici.

La Palizzata si trova oltre il Cancello del Vento (4), il cancello settentrionale che conduce fuori città. I cancelli sono stati chiusi e difesi dall'attacco goblin, e nessuno può passare fino a che non avrà ottenuto il permesso di Lord Ulbrec... e sia al servizio della Guardia di Targos.

Ad est del Cancello del Vento si trova una strana nave (5) con un pallone in cima. Hedron ne sa veramente poco, ma l'avete vista entrambi mentre la Malafemmina entrava in porto. Deve essere arrivata a Targos da poco, ma chi l'ha guidata è un mistero. Merita un'occhiata.

Nella parte orientale del paese c'è la casa del cocchiere (6), ma, come il carpentiere, Hedron dice che il cocchiere e la sua famiglia si sono da tempo trasferiti a Bryn Shander, quindi la casa è probabilmente vuota o sta venendo usata come alloggio da qualcuno dei mercenari di Targos che non hanno altro posto dove stare.

Hedron ti ha detto che una volta entrato in città, dovresti recarti al Municipio (7) e incontrare Lord Ulbrec per cominciare a guadagnarti la paga prima possibile. Lord Ulbrec Dinnsmore e sua moglie Lady Elytharra, un'ammaliatrice elfica, si dice vivano nel Municipio, e nonostante il disprezzo di Hedron per signori e dame, ammette che Lord e Lady Dinnsmore "non sono brutta gente". Ti ha comunque avvertito che Lord Ulbrec è noto per la sua mancanza di pazienza e di non sorprenderti se ti abbaierà ordini come un cane quando lo incontrerai.

L'ultima struttura nota in paese è il Deposito di Scambio Gallaway (8) dove la rossa Deirdre Gallaway ha stabilito un posto di scambio per la regione. Se hai bisogno di armi e armature, dice Hedron, è il posto dove devi andare: è probabile che Deirdre intrattenga fitti scambi con la Guardia di Targos e i mercenari in paese.

AVVENTURE A TARGOS

Le informazioni seguenti sono presentate come aiuto per avventurieri principianti. Se vuoi aggirarti per Targos senza potenziali spoiler, allora smetti di leggere qui e recati alla prossima sezione.

Combattimento: La barra spaziatrice è tua amica. Quando vedi un nemico, premila e poi trascina il cursore sull'avversario per vedere cosa stai per affrontare. Ogni volta sia possibile, è meglio mirare prima contro i maghi, arcieri e truppe con armi a distanza con le tue armi a distanza, e poi assalire gli altri avversari.

Scegli l'Arma Giusta: Solo perché un'ascia grande fa due volte il danno di un pugnale non vuol dire che sia migliore. Se il tuo personaggio non ha il talento per la competenza nell'ascia grande, ci sono buone possibilità che avrai grosse difficoltà a colpire il tuo nemico. Se ti viene data la scelta tra un'arma su cui hai un talento con armi da guerra contro una con cui non ce l'hai, vai avanti: qualsiasi goblin che incontrerai probabilmente non sarà abbastanza forte da sopravvivere ad un colpo di un pugnale.

Riposare: La tua compagnia ha bisogno di riposare per recuperare incantesimi e guarire. Non solo puoi riposare alla Malafemmina sotto l'occhio attento di Hedron, ma puoi trovare anche altri posti dove riposare in paese, purché non ci siano creature ostili nell'area.

Sfondare Porte e Contenitori: Se incontri un oggetto chiuso e i tuoi personaggi sono scarsi nello scassinare serrature, la porta o il contenitore posso comunque esse sfondati. Per farlo, clicca sull'icona attacco sullo schermo principale in basso, poi seleziona la porta o il contenitore che vuoi sfondare. Il tuo personaggio "attaccherà" la porta, e se è abbastanza forte, la sfonderà. Un altro modo per far attaccare un personaggio è premendo il tasto di attacco che di default è F2.

Parla con Tutti: Parla con tutti quelli che incontri. È probabile che ogni informazione possa esserti di aiuto. L'informazione può sembrare inizialmente inutile, ma più tardi può fornire ulteriori opzioni di dialogo.

Diario: Il tuo diario può dimostrarsi utile se rimani bloccato. Se non sai come completare una missione, dai un'occhiata alle informazioni nel tuo diario e vedi se forniscono qualche indizio su dove andare, cosa fare o con chi parlare. Il tuo diario è tuo amico... usalo.

Abilità Basate sul Carisma: Le abilità basate sul Carisma, come Raggirare, Intimidire e Diplomazia ti permettono di ottenere grandi ricompense finanziare dalle missioni in Targos oltre ad abbreviare alcune missioni persuadendo la gente a fare come "dici tu". Non perderai esperienza facendo così: infatti, verrai ricompensato per l'uso delle abilità basate sul Carisma per piegare le missioni che incontri alla tua volontà.

PNG Testardi: Alcune persone di Targos sono testarde come muli. Se non riesci ad ottenere aiuto da loro, o se non riesci a convincerli a fare qualcosa, potresti passare ad un personaggio con Carisma o Intelligenza maggiore a far parlare lui.

Paladini: I paladini possiedono diverse capacità speciali, ma molte di esse derivano dalla loro natura altruistica. Noterai che qualsiasi missione che i paladini intraprenderanno a Targos ti farà ottenere ben poche ricompense in denaro (sebbene otterrai comunque l'esperienza per aver completato la missione). Se sei avido di denaro, assicurati di avere qualcun altro nella compagnia che parli per accettare missioni e cerche e sia colui che parla con il datore della missione una volta che questa è completata.

Monaci: I monaci soffrono delle stesse limitazioni dei paladini: i loro ordini, non importa quanto malvagi od egoisti, non permettono l'accumulazione di ricchezze materiali. Se vuoi essere ricompensato per le tue missioni, è meglio che non sia il monaco ad "accettare" la ricompensa, o potrebbe rifiutarla.

SUGGERIMENTI GENERALI PER L'AVVENTURA

I seguenti consigli generali possono aiutarti nelle tue avventure in Icewind Dale II.

Salva Spesso: Puoi averlo sentito fino a che le tue orecchie non hanno cominciato a rimbombare, ma è una filosofia che paga. Ogni volta possibile, salva, e ancora meglio, cerca di salvare le partite in slot diversi. Più tardi ti ringrazierai per aver salvato il gioco poco prima di quell'imboscata con quella dozzina di maghi lanciatori di palle di fuoco e i le loro guardie del corpo monaci della morte. Non c'è niente di peggio di perdere due o tre ore di gioco e dover tornare ad un vecchio salvataggio.

Svuotare Tasche: Se non sei troppo preoccupato dalla coscienza, una buona abilità di Svuotare Tasche ti servirà nei luoghi più abitati del gioco, dove potresti aver bisogno di accrescere le tue entrate senza danneggiare nessuno nel processo. Assicurati giusto di salvare il gioco in caso venissi individuato. A volte puoi procurarti armi extra, pozioni e addirittura oggetti unici, borseggiando certi personaggi nel gioco, cosa che rende l'abilità Svuotare Tasche particolarmente utile.

Tasto ALT: Il tasto ALT è il più gran tasto del gioco. Tienila premuto e TUTTE le porte, contenitori e oggetti sul terreno nell'area verranno evidenziati. Dovresti lasciare sempre il tuo mignolo sinistro sul tasto ALT e premerlo occasionalmente mentre stai giocando per vedere se ti sei perso qualcosa.

Trascrivere Pergamene con Incantesimi: Il tuo personaggio avrà sempre successo quando userà "Scrivere Magia".

Contenitori: Potresti non essere in grado di trasportare tutti gli oggetti trovati nelle tue avventure. Ogni volta sia possibile, cerca un contenitore nelle vicinanze e mettici tutto il bottino in eccesso che trovi; se non lo fai, rischi che gli oggetti lasciati sul terreno col tempo svaniscano.

COMINCIARE L'AVVENTURA: ATTENZIONE: CONTIENE SPOILER

Nota: La seguente guida assume che la partita è giocata a difficoltà normale: se hai scelto una difficoltà superiore, allora aspettati molti più nemici e tesori dagli incontri in giro per Targos.

L'avventura comincia quando la tua nave, la Malafemmina, arriva al porto di Targos. Entrerai subito in conversazione con il capitano, Hedron Kerdos, che ti darà diverse informazioni su Targos e poi ti lascerà andare.

Non appena scendi dalla nave e ti muovi per il porto, incapperai in due soldati (Jon l'Onesto e Reig Redwaters) sopra al corpo di un terzo soldato, Brohn, che è stato colpito alla gola dalla freccia di un goblin: scoprirai che un'orda di goblin ha in qualche modo raggiunto il porto, prendendo la cittadina di sorpresa. Uno dei soldati, Reig, è stato ferito al braccio e, dopo un momento di esitazione, accetterà il tuo aiuto per scacciare i goblin dalla cittadina. Ti darà qualsiasi arma abbia da parte (un personaggio con una buona abilità Diplomazia o un'alta Intelligenza può ottenere da Reig più armi ed equipaggiamento di altri personaggi), e ti chiederà di recuperare un unguento curativo da Magdar Shenlen, il direttore del porto, per sistemare il suo braccio, e poi ti lascerà al tuo massacro di goblin.

Nota che un chierico, druido, paladino o altro personaggio con magia curativa può guarire Reig fuori del dialogo, poi parlargli di nuovo per ottenere ulteriore esperienza. Anche se viene guarito in questa maniera, però, Reig chiede comunque al giocatore di recuperare la pozione di guarigione da Magdar.

Obiettivo: Il tuo obiettivo al porto è di sconfiggere le forze goblin che hanno attaccato il porto. Per farlo, dovrai esplorare il porto, entrare in ogni edificio e uccidere tutti i goblin che incontri. Solo quando avrai ripulito tutte le case e i magazzini del porto avrai salvato la cittadina e potrai passare al prossimo stadio del gioco. Assicurati di controllare ogni casa alla ricerca di goblin, o altrimenti non potrai avanzare: parla con Reig, Jon l'Onesto o Crandall e fai rapporto dei tuoi successi. Quando avrai ripulito il porto, ti informeranno del successo.

Ottenere Armi: I bastoni ferrati con cui cominci il gioco sono armi terribili, e avrai bisogno di equipaggiamento migliore, in fretta. Ci sono tanti soldati e goblin morti in paese, e molti di loro potrebbero aver lasciato cadere le loro armi. La cosa migliore da fare è andare in giro per il paese, raccogliendo le armi che puoi trovare sui corpi caduti di soldati e goblin ed equipaggiare la tua compagnia. Stai in guardia: i goblin sono sparsi per tutto il paese, e ti attaccheranno in coppia o da soli (o anche di più se la difficoltà è più elevata).

Riposo: Se sei ferito gravemente, assicurati di ritirarti alla nave di Hedron (o altra locazione sicura) e parlare con lui in modo da poter riposare e recuperare punti ferita e incantesimi.

Segnati Dove Sono i Tuoi Alleati: Se sei in cattive condizioni e i goblin ti stanno inseguendo per il porto, cerca di attirarli dove ci sono altri soldati. Quando vedranno un goblin, essi si muoveranno per attaccarli, dandoti un po' di respiro.

Recuperare la Pozione da Magdar: Magdar si trova al magazzino Gallaway (vedi la mappa, Locazione 2). La porta del magazzino è chiusa, quindi dovrai scassinarla o sfondarla (vedi Sfondare Porte e Contenitori, sotto "Avventure a Targos", sopra). Parla con Magdar al magazzino, poi cerca nei contenitori sparsi per la stanza, sfondando barili e forzando/scassinando le serrature di tutti i contenitori fino a quando non avrai trovato la pozione di guarigione che ti serve. Fai attenzione mentre perlustri il magazzino: i goblin ti possono assalire durante la ricerca. Una volta che avrai depredato il magazzino, dovresti essere ben equipaggiato per affrontare il resto dei goblin in paese e avere la pozione di guarigione di cui ha bisogno Reig. Assicurati che i tuoi migliori arcieri e tiratori siano ben armati, e fagli mirare gli arcieri goblin che vedono prima che questi possano fare danni.

Taverna del Cane Salato: Dopo aver consegnato la pozione a Reig, recati alla Taverna del Cane Salato (locazione 5 sulla mappa). Qui troverai il barista, Gohar, la Banda Mercenaria del Collare di Ferro (Black Geoffrey, Kickshaw e Blanchard Pike), troppo occupati a bere fino all'ultimo per essere di qualche utilità contro l'assalto e Guthewulfe Henghelm, un mercante fluviale. Guthewulfe è importante per due motivi: primo, è un negozio subito disponibile (da lui puoi comprare diverse armi base con cui equipaggiare la tua compagnia) e due, una volta che sarai riuscito a cacciare i goblin dal porto, potrai affrontarlo in una gara di bevute per vincere il suo talismano del lupo. La persona che sfiderà Guthewulfe deve avere un'alta Costituzione per reggere dopo i primi boccali di sangue di cinghiale.

Salvare la Madre di Hedron: Anche se è riluttante ad ammettere i suoi legami di sangue, la madre di Hedron, si trova nella casa meridionale lungo il porto (vedi locazione 6 sulla mappa). Preparati a combattere quando entrerai, in quando è minacciata da dei goblin che sono penetrati in casa sua.

Jorun Tamewater: Questo vecchio soldato nanico si erge in mezzo ad un pila di goblin morti subito a sud della nave. Parala con lui e potrai riuscire a capire come i goblin siano arrivati al porto senza far suonare l'allarme. Casa sua si trova a sud ovest: fai attenzione ad aprire la sua cassettiera, visto che è munita di una fastidiosa trappola a gas.

Crandall: Questo nervoso soldato sta aspettando rinforzi lungo uno dei moli meridionali. Può fornire delle informazioni sulla posizione di diversi goblin in città e darti consigli su come andare in perlustrazione.

Brogan: Questo esperto soldato è rintanato fuori del Magazzino di Targos (locazione 3 sulla mappa del Porto). Ha intrappolato diversi goblin all'interno del malandato magazzino nel porto e sta aspettando rinforzi dalla banda mercenaria del Collare di Ferro, che è stata vista l'ultima volta alla Taverna del Cane Salato. Chiederà ai giocatori di andare a prendere la banda del Collare di Ferro, ma un personaggio con una buona abilità di Intimidire può convincerlo a lasciare attaccare il magazzino alla sua compagnia senza aspettare la banda mercenaria del Collare di Ferro.

Magazzino di Targos: Dovrai sfondare la porta di questo magazzino (vedi Sfondare Porte e Contenitori in Consigli Generali per l'Avventura, sopra) o scassinare la serratura, ma preparati per combattere prima di entrare qui, visto che all'interno ci sono numerosi goblin.

Da qui in poi sei per conto tuo... buona fortuna e buona caccia!

LE REGOLE DI DUNGEONS & DRAGONS

INTRODUZIONE ALLE REGOLE DI D&D

DUNGEONS & DRAGONS®

Dungeons & Dragons è un regolamento per giochi di ruolo che permette ai giocatori di esplorare fantastici mondi di epiche avventure: uno dei mondi di D&D sono i Forgotten Realms, il mondo in cui si svolge Icewind Dale II. Questa sezione presenta alcune delle principali caratteristiche delle nuove regole e come possono essere interpretate a vantaggio del gioco per computer.

Non c'è bisogno di conoscere le regole di D&D per giocare ad Icewind Dale II (se ne occuperà il computer), ma può aiutare. Di conseguenza, le regole di D&D sono qui riassunte, e inoltre viene spiegato come sono state revisionate per funzionare in Icewind Dale II.

Se vuoi saperne di più su Dungeons & Dragons e il mondo dei Forgotten Realms, visita il sito web http://www.wizards.com/dnd o http://www.25edition.com.

COME ICEWIND DALE II USA LE REGOLE DI D&D: DISCUSSIONE SULLE MODIFICHE IN TEMPO REALE ALLE REGOLE A TURNI DI D&D

Icewind Dale II usa un sistema di valutazione per incantesimi e armature, in modo da approssimare la natura a turni di Dungeons & Dragons al tempo reale. Invece di un turno di gruppo, dove prima agisce una parte, poi l'altra, tutti agiscono in tempo reale, ma con un'iniziativa di round personale. L'iniziativa di round personale è uguale al tempo del round in D&D.

Ancora più importante, puoi mettere in pausa (o togliere la pausa) in ogni momento. Si può farlo premendo la barra spaziatrice o cliccando-S sulla sfera rotante nella parte in basso a destra dello schermo. In pausa puoi assegnare qualsiasi azione a qualsiasi personaggio e poi tornare al gioco togliendo la pausa. Questa caratteristica della pausa permette ai fan dei combattimenti a turni di giocare in quella maniera.

Nota: Puoi impostare il gioco in modo che entri automaticamente in pausa quando avvengono certi eventi, in modo da non perderteli. Vedi la Schermata Opzioni a pagina 22.

AZIONI DEL PERSONAGGIO

In Icewind Dale II puoi compiere diverse azioni base. Puoi vagare per il territorio, parlare con i suoi abitanti e, se lo vuoi, ficcargli un'ascia nel cranio. Le azioni base che puoi compiere sono descritte qui sotto, insieme a qualsiasi effetto che possa modificare le azioni.

MOVIMENTO

In Icewind Dale II la maggior parte dei personaggi giocanti, eccetto monaci e barbari, si muove dello stesso fattore movimento: é approssimativamente l'equivalente di 9 metri per round in termini di D&D. I tuoi personaggi possono muoversi più in fretta se lanci un incantesimo velocità. Alcuni mostri possono essere più rapidi o lenti dei tuoi personaggi, quindi presta attenzione quando fuggi un incontro: potresti non andare lontano. Puoi selezionare un gruppo di personaggi e cambiarli facilmente di formazione (la cosa è discussa in maggiori dettagli nell'altro manuale, sotto la descrizione dell'interfaccia.

DIALOGO

La regola é questa: anche se sei un personaggio malvagio é meglio parlare con qualcuno che non é subito ostile piuttosto che saltargli alla gola e attaccarlo. La cosa potrebbe addirittura impedirti di completare il gioco (in particolare se uccidi persone a Targos o in altri paesi del gioco). Non tutti quelli che incontri, umani o altro, hanno intenzione di uccidere il tuo personaggio. Gli aiuti spesso compaiono nelle forme più sorprendenti. Quindi parlare spesso con persone o creature aiuta... ciò che hanno da dire potrebbe salvarti la vita.

SUGGERIMENTO DELL'AVVENTURIERO: Se riesci ad uccidere un personaggio critico allo scopo del gioco prima che il personaggio sia servito al suo scopo, potresti far comparire la schermata "Game Over" prima di quanto pensi. Quindi, se ti senti di attaccare tutti gli abitanti di Targos solo per divertimento, assicurati prima di aver salvato.

COMBATTERE

Ci saranno occasioni in cui non vorrai parlare o scappare da una creatura e ci sono probabilità che loro vorranno fare lo stesso. Alla fine i tuoi personaggi dovranno combattere. Il trucco sta nel sapere quando combattere e quando parlare o fuggire.

EFFETTI DELLA FATICA

Di tanto in tanto i tuoi personaggi devono riposare, sia per memorizzare incantesimi sia per recuperare le forze. Se i tuoi personaggi iniziano a lamentarsi perché sono stanchi, é meglio trovare il posto più vicino per riposarsi. Guarda tutte le schermate degli incantesimi dei chierici e maghi e assicurati che gli incantesimi memorizzati siano corretti per la prossima giornata di avventure.

COMBATTIMENTO

Il combattimento in Icewind Dale II è un'abilità in cui tu e i tuoi personaggi diverrete più abili col vostro progredire da Targos, fino alla risoluzione della minaccia per Icewind Dale e le Dieci Cittadine.

PIÙ CHE AFFETTA E TAGLIA

Per quanto importante sia il combattimento nel gioco, non é il succo principale; é solo uno dei modi in cui i personaggi possono risolvere le situazioni. Oltre a spiegare le meccaniche base del colpire e mancare, questa sezione contiene regole sullo scacciare i non morti, modi speciali di attaccare e difendersi, veleni, talenti eroici e altro.

La Classe Armatura (CA) è il valore protettivo del personaggio, ed è il valore combinato dell'armatura, scudo, modificatore di Destrezza e oggetti e incantesimi protettivi a disposizione di un personaggio: più alto il valore della Classe Armatura, più basse le possibilità che un personaggio venga colpito in combattimento e subisca danno. La Classe Armatura parte da 10 (perizoma) e sale da lì. Più alto il numero, meglio è! (Una Classe Armatura superiore a 30 può essere ottenuta solo con armature magiche molto potenti e combinazioni di oggetti magici).

La Classe Armatura è divisa in cinque classi: bonus di armatura, bonus di scudo, bonus di deviazione, bonus di Destrezza e bonus generico. La Classe Armatura del tuo personaggio è determinata sommando tutti questi valori a 10. Ogni tipo di bonus è descritto di seguito:

Bonus di armatura: Il bonus di armatura è connesso ai benefici che ottieni dall'indossare un'armatura, bracciali di difesa e anche tuniche. Questi valori non sono cumulativi: il giocatore riceve il bonus di armatura più alto da tutti gli oggetti di questa natura che sta indossando. Per esempio, se un personaggio sta indossando un'armatura che fornisce un bonus di armatura di 6 e bracciali della difesa che forniscono un bonus di armatura 2, il bonus di armatura del personaggio è 6, non 8.
Bonus di scudo: I bonus di armatura grazie agli scudi sono i benefici che ottieni da uno scudo e si cumulano con il tuo bonus di armatura base. Puoi avere solo uno scudo alla volta.
Bonus di deviazione: Questi bonus alla Classe Armatura derivano da incantesimi, anelli, cappelli, mantelli e così via: come i bonus di armatura, i bonus di deviazione non sono cumulativi. Si usa il bonus di deviazione più elevato. Gli incantesimi che conferiscono bonus di deviazione sono indicati nella loro descrizione.

Modificatore di Destrezza: Il tuo modificatore di Destrezza si somma al bonus complessivo alla Classe Armatura. Quanto il bonus della Destrezza possa influenzare la tua Classe Armatura dipende dal tipo di armatura che indossi. Controlla la Tabella degli Effetti dell'Armatura (Tabella 8) per vederlo.
Bonus generico: Sono i rimanenti bonus alla Classe Armatura che puoi ottenere da altre fonti: alcuni incantesimi forniscono bonus generici alla Classe Armatura; anche alcuni talenti possono farlo. A differenza delle quattro categorie qui sopra, i bonus generici sono cumulativi tra loro.

Quindi, un personaggio con un modificatore di Destrezza di 2 e un'armatura di cuoio, che ha un bonus di armatura di 2, avrebbe una Classe Armatura 14 (10 + 2 + 2).
Nota che gli incantesimi e gli effetti di contatto ignorano i bonus di armatura al fine di calcolare un colpo andato a segno.

IL TIRO PER COLPIRE

Al cuore del sistema di combattimento c'è il Tiro per Colpire, il tiro di dado che determina se un attacco fisico (a distanza o in mischia, ma non gli incantesimi) riesce o no. Il numero che un giocatore deve ottenere per colpire è detto numero "da colpire" ed è uguale alla Classe Armatura totale del bersaglio. In Icewind Dale II il tiro "per colpire" viene fatto dietro le quinte: se riesce, il personaggio colpisce, altrimenti no.

Quando si fa un attacco, la Classe Armatura è quanto l'attaccante deve 'tirare' per colpire l'avversario. Questo "tiro di dado" è fatto con un d20, o dado a venti facce, portando ad un risultato tra 1 e 20. A questo tiro viene poi sommato il Bonus di attacco dell'attaccante (puoi vedere tutti i diversi Bonus di attacco base divisi per personaggio e livello sulla Tabella 3). Se il numero ottenuto è uguale o superiore alla Classe Armatura del difensore, allora l'attacco è riuscito e il danno inflitto. Se l'attacco fallisce, allora l'attaccante ha mancato il colpo o non è riuscito a penetrare l'armatura dell'avversario.

Per esempio, il capitano della Malafemmina, Hedron Kerdos (un guerriero) ha un Bonus di attacco 7. Sta attaccando un predone goblin con CA 14. Se Hedron "tira" un 7 o più sul dado da venti, colpisce il goblin e lo ferisce. (7 + 7 = 14)
Si noti che in un combattimento in mischia, non tutti i colpi sono intesi a colpire. Un personaggio in Icewind Dale II può compiere un fendente "per scena" durante il round in cui cerca di infliggere danno. Questo fendente rappresenta le finte e parate che avvengono in un combattimento reale.

TALENTI E COMPETENZA NELLE ARMI

Un talento Competenza nelle Armi rappresenta la conoscenza e addestramento di un personaggio con uno specifico gruppo di armi. Quando si crea un personaggio, questi ha dei talenti di competenza in un certo numero di armi secondo la classe scelta. Quando il personaggio raggiunge livelli di esperienza superiori, può spendere nuovi talenti su Competenze nelle Armi.

Un personaggio con una specifica Competenza nelle Armi è abile con l'arma. Di conseguenza, se assegni un talento di competenza a quel personaggio, utilizzando quell'arma, egli potrà attaccare senza penalità. Se dai ad un personaggio un'arma in cui non è competente, subirà penalità al colpire e al danno.

Una volta che un personaggio è competente con un certo tipo di arma, può spendere un altro talento per focalizzarsi su quel tipo di arma. Egli otterrà un +1 a tutti i tiri per colpire quando fa uso di quel tipo di arma. I guerrieri che hanno raggiunto almeno il 4° livello hanno anche l'opzione Specializzazione in un'Arma con un certo tipo di arma ogni volta che sono già focalizzati su quel tipo di arma. La Specializzazione in un'Arma aggiunge un bonus di 2 al danno ogni volta che i guerrieri riescono a colpire con quel tipo di arma.

Per vedere i tipi di arma che possono essere utilizzati con le Competenze nelle Armi Semplici vedi Tabella 6. Per la lista di armi utilizzabili dalle diverse Competenze nelle Armi da Guerra vedi Tabella 7. La spada bastarda è stata inclusa in Icewind Dale II, ma si trova al di fuori della distinzione tra armi semplici e da guerra. Viene considerata un'arma esotica e ha il proprio talento di competenza. Le statistiche per la spada bastarda sono incluse nella Tabella 7.

COMPETENZA NELLE ARMI ESOTICHE

Spada bastarda: Una spada bastarda è troppo grossa per essere usata in una mano sola senza un addestramento speciale; di conseguenza è un'arma esotica. Le spade bastarde sono conosciute anche come spade a una mano e mezza.

ATTACCARE CON DUE ARMI

Se impugni una seconda arma nella tua mano secondaria, ottieni un attacco extra per round con quell'arma. Combattere in questo modo è però molto difficile e subirai una penalità di -6 con il tuo normale attacco o attacchi con la mano primaria e una penalità di -10 agli attacchi con la mano secondaria. Puoi ridurre queste rigide penalità secondo la seguente tabella:

Circostanza	Mano primaria	Mano secondaria
Penalità normali	-6	-10
Talento Ambidestria	-6	-6
Talento Combattere con Due Armi	-4	-8
Talento Ambidestria e talento Combattere con Due Armi	-4	-4

COLPI E FALLIMENTI AL COLPIRE CRITICI

Quando si fa un tiro per colpire e si ottiene 20, il personaggio colpisce quale che sia la CA del bersaglio, e ha segnato una minaccia. Il colpo può essere un colpo critico (o "critico"). Per scoprire se un colpo è critico, bisogna fare immediatamente un tiro critico: un altro tiro per colpire con tutti gli stessi modificatori del tiro per colpire appena fatto. Se il risultato del tiro è uguale o superiore alla CA del bersaglio, il colpo originale è un colpo critico. (Il tiro critico deve solo colpire per ottenere un critico; non deve fare di nuovo 20). Se il tiro critico va a vuoto, allora il colpo è solo un colpo regolare.

Un colpo critico vuol dire che il danno viene tirato più di una volta, con tutti i soliti bonus e i tiri sono sommati per calcolare il danno totale. A meno che non sia specificato altrimenti, la portata della minaccia di un colpo critico per un tiro per colpire è 20 e il moltiplicatore è 2. (Vedi Portata della minaccia aumentata e Moltiplicatore critico aumentato, sotto).

Eccezione: Il danno bonus rappresentato come dadi extra, come gli attacchi furtivi o una spada infuocata, non viene moltiplicato quando si ottiene un colpo critico.

Portata della minaccia aumentata: A volte una portata della minaccia è maggiore di 20. Vuol dire che una minaccia può essere ottenuta con un numero più basso. Le spade lunghe, per esempio, minacciano con un 19 o 20 naturale. In questi casi, un tiro sotto il 20 non è un colpo automatico. Qualsiasi tiro per colpire che non colpisce non è una minaccia.

Moltiplicatore critico migliorato: Alcune armi, come le asce da battaglia e le frecce, infliggono più danno del doppio con un colpo critico. Vedi Tabella 6 e 7 per la lista delle statistiche generiche delle armi semplici e da guerra.

MIGLIORARE LE SORTI IN COMBATTIMENTO

In combattimento i fattori che possono influenzare il numero che un personaggio deve ottenere sono molti. Queste variabili sono indicate dai modificatori al tiro per colpire.

Modificatore di Forza per le armi da mischia: La Forza di un personaggio può modificare il tiro di dado, alterando sia le possibilità di ferire che di provocare danno. Questo modificatore viene sempre applicato alle armi da mischia (corpo a corpo) e quelle scagliate (un pugnale o un'ascia). Più alta la Forza, più facile è colpire qualcuno e ferirlo.

Modificatori di Destrezza per le armi a distanza: La Destrezza influisce sulla capacità del personaggio di attaccare con armi a distanza. Come il modificatore della Forza, più alta la Destrezza, maggiori le possibilità di colpire. Una Destrezza bassa diminuirà le possibilità. A differenza della Forza, la Destrezza non influenza l'ammontare di danno inflitto da un'arma a distanza.

Oggetti Magici: Le proprietà di un'arma magica possono modificare il combattimento. Gli oggetti che impartiscono bonus ai tiri per colpire o alla Classe Armatura sono identificati da un segno più. Per esempio, una spada lunga+1 migliora di uno le possibilità di colpire e il danno inflitto dal personaggio. Una corazza di maglia+1 migliora di 1 la Classe Armatura del personaggio, oltre quella fornita da una corazza di maglia "non magica". Gli oggetti maledetti hanno un modificatore negativo (una penalità), provocando una sottrazione al tiro per colpire o alla Classe Armatura. Non c'è limite al numero di modificatori che possono essere applicati ad un singolo tiro di dado, né c'è un limite al numero positivo o negativo (il totale di tutti i modificatori) che si può applicare ad un tiro di dado.

Talenti: Esistono diversi talenti che i personaggi possono prendere, che possono migliorare sia le possibilità di colpire che il danno inflitto dopo aver colpito.

LANCIARE INCANTESIMI

Tutti gli incantatori utilizzano le stesse regole per lanciare incantesimi. Per lanciare un incantesimo il personaggio deve aver memorizzato l'incantesimo, eccetto il caso di bardi e stregoni. Se è stato memorizzato, un incantesimo non può essere lanciato. L'incantatore deve essere in grado di parlare (non essere sotto l'effetto dell'incantesimo silenzio) ed avere entrambe le braccia libere (non paralizzato o bloccato, ad esempio). Se l'incantesimo è mirato contro una persona, posto o cosa, l'incantatore deve essere in grado di vedere il bersaglio. Non è sufficiente lanciare una palla di fuoco 45 metri nell'oscurità; l'incantatore deve essere in grado di vedere il punto dell'esplosione e la distanza frapposta. Una volta che il lancio è cominciato, il personaggio deve rimanere fermo. (Se vuoi che un incantatore cessi di lanciare un incantesimo dopo che hai selezionato l'incantesimo, ma prima di aver selezionato un bersaglio, puoi cliccare-D per cancellare l'incantesimo senza perderlo dalla memoria). Se dai ad un personaggio l'ordine di muoversi dopo aver cominciato un incantesimo e prima di averlo completato, l'incantesimo potrebbe essere perso.

INTERRUZIONE DI INCANTESIMI

Se l'incantatore viene colpito da un'arma o non riesce un tiro salvezza prima che l'incantesimo venga completato, c'è una possibilità che la concentrazione dell'incantatore venga disturbata e l'incantesimo perso in una scarica di energia inutilizzabile. Verrà cancellato dalla memoria dell'incantatore fino a quando non potrà essere rimemorizzato. Come risultato, gli incantatori sono consigliati di non trovarsi sul fronte di uno scontro, giacché sono facili bersagli.

Come regola generale, più alto il livello dell'incantesimo, più è probabile che l'incantesimo verrà interrotto se l'incantatore subisce danno. Più alto il livello dell'incantatore e l'abilità in Concentrazione, però, meno probabile sarà che l'incantesimo sia interrotto se l'incantatore subisce danno (gli incantatori più esperti avranno un'alta abilità di Concentrazione e saranno capaci di concentrarsi e focalizzarsi meglio degli incantatori più deboli).

LANCIARE INCANTESIMI IN COMBATTIMENTO

Un'altra difficoltà per gli incantatori è cercare di preparare e lanciare un incantesimo nel mezzo di un combattimento. Perché un incantesimo sia lanciato con successo entro 1,5 metri da una mischia, l'incantatore deve riuscire una prova di Concentrazione contro CD 15 + il livello dell'incantesimo. Ad esempio, Asmir tenta di lanciare una palla di fuoco nel mezzo di uno scontro. Ha un'abilità di Concentrazione 7 e un modificatore di Costituzione 4. Per riuscire a lanciare l'incantesimo deve ottenere almeno 7 su un d20. L'abilità di 7 più il modificatore di 4 più un tiro di 7 è uguale a 18, che è uguale a CD 15 più il livello dell'incantesimo 3.

TIRI SALVEZZA

I tiri salvezza sono la misura della resistenza del personaggio a tipi speciali di attacchi: veleni, magia e attacchi che influenzano il corpo o la mente del personaggio. La capacità di compiere un tiro salvezza con successo aumenta con il passare di livello del personaggio. Se il tiro salvezza riesce, serve a ridurre il danno o impedire gli effetti di un incantesimo o attacco. Alcuni incantesimi (incantesimi di Protezione), oggetti e talenti migliorano di molto i tiri salvezza contro tipi diversi di attacchi.

Tiri salvezza sui Riflessi: Questi tiri salvezza mettono alla prova la capacità di schivare attacchi di grosse dimensioni come la palla di fuoco di un mago o il soffio letale di un drago. Sommare il modificatore di Destrezza al tiro salvezza sui Riflessi. I tiri salvezza sui Riflessi possono essere fatti contro gli attacchi o effetti come botole, prendere fuoco, palla di fuoco, fulmine e il soffio di un drago rosso.

Tiri salvezza sulla Tempra: Questi tiri salvezza misurano la capacità di rimanere in piedi davanti a pesanti colpi fisici o attacchi contro vitalità o salute come veleno, paralisi e la magia che provoca morte istantanea. Sommare il modificatore di Costituzione al tiro salvezza sulla Tempra. I tiri salvezza sulla Tempra possono essere compiuti contro attacchi o effetti come veleno, malattia, paralisi, pietrificazione, risucchio di energia, distruzione e disintegrazione.

Tiri salvezza sulla Volontà: Questi tiri salvezza riflettono la resistenza all'influenza mentale come la dominazione così come a molti altri effetti magici. Sommare il modificatore di Saggezza al tiro salvezza sulla Volontà. I tiri salvezza sulla Volontà possono essere fatti contro attacchi o effetti come charme, blocca persone e la maggior parte degli incantesimi di illusione.

EFFETTI DEL COMBATTIMENTO E RECUPERO

Danni, ferite e morte è ciò che può accadere ad un personaggio quando un avversario lo colpisce. I danni possono occorrere come risultato di veleno, fuoco, cadute, acido e cercando di fare qualsiasi cosa pericolosa anche nel mondo reale. I danni dalla maggior parte degli attacchi vengono misurati in punti ferita (pf). Ogni personaggio ha un totale attuale di punti ferita e un totale massimo di punti ferita. Ogni volta che un personaggio viene colpito, subisce punti di danno. Questi punti vengono sono sottratti dal totale dei punti ferita attuali del personaggio. Quando la cifra raggiunge lo 0, il personaggio perde conoscenza, e se va sotto 0 è morto. Se uno dei personaggi subisce danno massiccio (un danno così grande che non lascia altro del corpo che una manciata di resti), può essere riportato in vita solo con l'incantesimo resurrezione.

GUARIGIONE, PUNTI FERITA ED EFFETTI DEBILITANTI

I personaggi possono recuperare punti ferita perduti con le cure: naturali o magiche. L'unico limita all'ammontare di danno che un personaggio può recuperare tramite la guarigione è il massimo di punti ferita posseduto dal personaggio. (Nota: alcuni incantesimi possono eccedere i punti ferita massimi, ma solo per un limitato periodo di tempo).

GUARIGIONE NATURALE

I personaggi guariscono naturalmente un numero di punti ferita uguale al loro livello per periodo (otto ore) di riposo. Se un personaggio riposa in una stanza confortevole in una locanda, recupererà punti ferita.

Migliore (e più confortevole) la stanza, più punti ferita verranno guariti: ma migliore la stanza, più alto sarà il costo. Accamparsi nelle terre selvagge permette di memorizzare incantesimi, ma non permetterà di riguadagnare molti punti ferita. È possibile riposarsi solo quando non ci sono nemici nel campo visivo della compagnia: se ci sono, bisogna spostarsi o farseli amici (charme, dialogo ecc.) prima di poter riposare. La compagnia può venir attaccata mentre riposa, se accade, non riposerà né memorizzerà incantesimi.
In Icewind Dale II si può di solito riposare solo nelle locande, le zone esterne (purché tutti i mostri nelle vicinanze o sulla mappa siano stati uccisi) o con il permesso di un residente del luogo.

GUARIGIONE MAGICA
Gli incantesimi di guarigione, pozioni e congegni magici possono velocizzare il processo di guarigione, rimarginando istantaneamente le ferite e ristorando in pochi secondi l'efficienza della compagnia. La guarigione magica è particolarmente utile nel mezzo del combattimento o in preparazione ad un incontro pericoloso.

RIANIMARE I MORTI
Gli incantesimi curativi o di guarigione non hanno effetto su di un personaggio morto: egli può essere riportato in vita con un incantesimo o oggetto con rianimare morti (ma non funziona sui personaggi elfici a causa della loro fisiologia) o resurrezione.

SUGGERIMENTO DELL'AVVENTURIERO: I personaggi uccisi dagli incantesimi disintegrazione, incantesimo della morte o dito della morte non possono essere riportati in vita in alcun modo, quindi non lanciate questi incantesimi contro altri membri della compagnia.

CECITÀ
Un personaggio accecato viene detto "bersaglio facile". I personaggi accecati hanno una possibilità del 50% di mancare un colpo, -2 alla loro Classe Armatura e perdono tutti i modificatori di Destrezza e Forza. La cecità può essere curata aspettandone il termine o dall'incantesimo clericale, cura cecità.

IN FASE
Quando un personaggio è in fase, diventa temporaneamente dissociato dallo spazio. Sebbene possa ancora muoversi e attaccare normalmente, subirà col tempo dei danni, fino al termine della sua condizione, quando ritornerà alla sua forma fisica normale.

MALATTIA
Alcune creature del gioco trasmettono malattie tramite il tocco o il morso. Se un personaggio è ammalato, continua a subire dei danni o un effetto (confusione o paralisi) fino a quando non viene curato da un chierico con rimuovi malattia o un agente curativo fatto apposta per quella malattia.

PARALISI E BLOCCO
Un personaggio o creatura sotto l'effetto della paralisi resta totalmente immobile per la durata dell'effetto. La vittima può respirare, pensare, vedere e ascoltare, ma non può parlare o muoversi in nessun modo. Può essere un vantaggio se trovate la vittima particolarmente fastidiosa. Qualsiasi attacco contro una creatura paralizzata o bloccata riuscirà automaticamente.

RISUCCHIO DI ENERGIA
Alcune creature non morte possono risucchiare l'energia dei personaggi giocanti. Per ogni "livello" risucchiato, una creatura subisce -1 al colpire, -1 ai tiri salvezza e perde 5 punti ferita dal suo massimo. Il risucchio di energia permane fino a quando il giocatore non fa sì che un chierico lanci un ristorare minore o ristorare maggiore sul personaggio.

SORDITÀ
Come ci si può aspettare, un personaggio sordo ha perso l'udito. Sebbene non sia una cosa pericolosa, un incantatore assordato perde la capacità di lanciare incantesimi correttamente. Qualsiasi incantesimo lanciato da un incantatore sordo ha una possibilità del 50% di fallimento quando lanciato (viene sommato a qualsiasi precedente possibilità di fallimento incantesimi dell'incantatore). Gli effetti della sordità sono temporanei; il tempo (o una notte di riposo) guarirà l'udito di un personaggio.

VELENO
Un personaggio o creatura attaccati con un'arma avvelenata o da una creatura velenosa devono riuscire un tiro salvezza sulla Tempra. Secondo il tipo di veleno, il tiro salvezza ne negherà gli effetti o li diminuirà. La maggior parte dei veleni risultano di solito letali nel giro di qualche ora, quindi sarà meglio trovare una cura.

ESPERIENZA E GUADAGNARE LIVELLI

Ogni volta che i personaggi intraprendono un'avventura apprendono qualcosa. Possono scoprire qualcosa di più sui loro limiti fisici, incontrare una creatura che non hanno mai visto prima, provare un incantesimo mai usato o scoprire una nuova particolarità della natura. Queste rivelazioni sono misurate dai punti esperienza (PE) guadagnati. I punti esperienza rappresentano diversi fattori: maggiore confidenza, esercizio fisico, cognizioni, addestramento sul lavoro. Quando un personaggio guadagna punti esperienza sufficienti per passare di livello, diventerà più resistente e potente.

ESPERIENZA DI GRUPPO - ESPERIENZA DELLE MISSIONI
Punti esperienza guadagnati tramite le attività dei personaggi, di solito legate agli obiettivi dell'avventura. Tutti i personaggi partecipanti ad un'avventura ricevono punti esperienza per il superare nemici o ostacoli, e l'ammontare è diviso egualmente tra i personaggi nella compagnia.

RAZZE DIFFERENTI E GUADAGNO DI LIVELLI
Alcune razze dei Forgotten Realms presenti in Icewind Dale II sono sensibilmente più potenti delle razze trovate nella Terza Edizione di D&D. Per mantenere l'equilibrio di potere tra tutti i personaggi nella compagnia, il passaggio di livello per queste razze speciali è più difficile delle altre. Queste razze, come i drow e i tiefling, hanno quello che è chiamato Livello Effettivo del Personaggio (LEP) che serve a determinare l'ammontare di PE necessari per avanzare al livello successivo. Il LEP è il livello mostrato dal personaggio più un numero da uno a tre che viene definito nella descrizione della razza (vedi la sezione Razze e sotto razze). Il LEP viene poi controllato sulla Tabella dei PE (vedi Tabella 2) per trovare quanti PE il personaggio deve fare per passare di livello. Ad esempio, un personaggio drow di 3° livello ha un LEP 5 (livello del personaggio 3 più modificatore razziale 2). Il drow ha bisogno di 15.000 PE per raggiungere il 4° livello invece dei normali 6.000 PE.

LIMITE AI PUNTI ESPERIENZA
Icewind Dale II ha un limite all'ammontare di punti esperienza che un personaggio può guadagnare, sufficiente perché ogni personaggio ottenga un massimo di 30 livelli di personaggio. Il livello del personaggio è la somma dei livelli di tutte le classi del personaggio. Quindi se un personaggio è un guerriero di 5° livello e ladro di 10° livello, in totale sarebbe un personaggio di 15° livello.

ATTRIBUTI

Ogni persona nei Reami ha dei tratti che li rendono differenti dagli altri. Le differenze più evidenti saranno nella Razza, Classe e Caratteristiche.

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

I punteggi di caratteristica sono i sei tratti naturali che rappresentano la definizione base di un personaggio. Vedi la Tabella 1 per i bonus e le penalità alle caratteristiche.

Forza: Muscoli, resistenza e vigore. È il requisito primario per i guerrieri ed una caratteristica importante per ranger, paladini e barbari.

Destrezza: Coordinazione occhio-mano, agilità, riflessi ed equilibrio. È il requisito primario del ladro ed una caratteristica importante per i ranger.

Costituzione: Salute, forma e resistenza fisica a ferite, malattie e sofferenze. È il requisito primario per i barbari.

Intelligenza: Capacità di memoria, ragionamento e apprendimento. È il requisito primario per un mago.

Saggezza: Giudizio e buon senso. È il requisito primario dei chierici e druidi ed una caratteristica importante per ranger, paladini e monaci.

Carisma: Persuasività, magnetismo personale e capacità di comandare. È una caratteristica importante per druidi, bardi, stregoni e paladini.

SUGGERIMENTO DELL'AVVENTURIERO: Sebbene possa essere allettante abbassare a 3 Intelligenza e Saggezza durante la creazione del personaggio, ricorda che una bassa Intelligenza limita il numero di punti abilità che otterrai ad ogni passaggio di livello, e una bassa Saggezza può renderti più suscettibile agli incantesimi di influenza mentale.

DADI VITA

Col salire di livello del personaggio, i suoi punti ferita aumentano secondo i suoi Dadi Vita (DV). Ogni classe ha un diverso dado vita che riflette la sua capacità di evitare il danno in combattimento. Per esempio, i barbari guidano la fila con un d12, che vuol dire che guadagnano da 1 a 12 punti ferita per livello. Un mago, d'altra parte, essendo uno scarso combattente, riceve solo 1-4 punti ferita per livello. Il numero di Dadi Vita che ogni classe riceve è mostrato nella sua descrizione. Una delle opzioni in Icewind Dale II è di far ricevere al personaggio il massimo dei punti ferita per livello piuttosto che far tirare al computer i Dadi Vita del personaggio ad ogni livello. Decidi come vuoi giocare Icewind Dale II e cambia le opzioni di conseguenza.

RAZZE E SOTTO-RAZZE

La razza definisce la specie del personaggio: umano, elfo, nano, gnomo, mezzelfo, halfling o mezzorco. La razza o sottorazza del personaggio può limitare la sua scelta delle classi.

ELFI

Gli elfi comprendono gli elfi (elfi della luna) e due sotto-razze, drow (elfi scuri) ed elfi selvaggi.

Elfi: Gli elfi tendono ad essere più bassi e magri degli umani, con lineamenti delicati. Gli elfi sono considerati generalmente frivoli e distanti. Gli elfi hanno una resistenza naturale alla magia di charme e sonno, possiedono la scurovisione e sono abili nell'uso dell'arco e della spada lunga. Gli elfi ricevono un bonus alla Destrezza ma una penalità alla Costituzione.

Vantaggi: +2 alla Destrezza, +2 a Cercare, immunità agli incantesimi di sonno e charme, comincia con i talenti nelle Armi da Guerra: spada lunga e Armi da Guerra: archi e la scurovisione.

Svantaggi: -2 alla Costituzione.

Classe preferita: Mago.

Elfo Drow: Gli elfi scuri, detti anche drow, sono i cugini sotterranei degli elfi alti. La loro pelle nera e capelli chiari sono una maledizione per la loro alleanza con la dea ragno, Lolth. La società drow è di solito governata dalle crudeli chieriche di Lolth e le loro casate nobiliari. Gli elfi scuri sono noti per la loro arroganza, crudeltà e tendenza alla guerra civile.

Vantaggi: +2 alla Destrezza, +2 all'Intelligenza, +2 al Carisma, +2 a Cercare, Resistenza agli Incantesimi 11 + livello del personaggio, +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, immunità agli incantesimi di sonno e charme, luminescenza 3 volte al giorno, inizia con i talenti Armi da Guerra: spada lunga e Armi da Guerra: archi e scurovisione.

Svantaggi: -2 alla Costituzione, il livello viene considerato di 2 livelli più alto quando si determina l'esperienza necessaria per passare di livello, -2 al colpire, danno e tiri salvezza quando si trova all'esterno di giorno. Inoltre i drow, come i duergar, sono vulnerabili all'accecamento da parte di certi incantesimi di fuoco.

Classe preferita: Mago.

Elfo selvaggio: I pochi elfi selvaggi sono raramente visti dagli altri, perché vivono nel cuore di folte foreste e sono incredibilmente abili nel tenersi nascosti. Chiamati anche elfi verdi, la loro pelle tende al castano scuro, mentre i capelli vanno dal nero al castano chiaro, diventando bianco argento con l'età.

Vantaggi: +2 alla Destrezza, +2 a Cercare, immunità agli incantesimi di sonno e charme, comincia con i talenti Armi da Guerra: spada lunga e Armi da Guerra: archi e scurovisione.

Svantaggi: -2 all'Intelligenza.

Classe preferita: Stregone.

GNOMI

Gli gnomi sono divisi tra gnomi (gnomi delle rocce) e una sotto-razza, gli gnomi delle profondità (svirfneblin).

Gnomi: Simili ai nani, gli gnomi sono molto più piccoli dei loro distanti cugini. (Gli gnomi, come sostengono con orgoglio, sono meno tondi dei nani). La maggior parte ha un'abbronzatura scura o pelle castana, capelli bianchi, e nasi alquanto grandi. Gli gnomi hanno una resistenza naturale alla magia e possono vedere al buio con la scurovisione. Hanno un bonus di Costituzione e una penalità di Forza.

Vantaggi: +2 alla Costituzione, +1 a colpire contro coboldi, goblin, hobgoblin e bugbear, +4 alla CA contro i giganti, +2 ad Alchimia e scurovisione.

Svantaggi: -2 alla Forza.

Classe Preferita: Mago Specialista: Illusionista.

Gnomo delle profondità: Conosciuti anche come svirfneblin, gli gnomi delle profondità dei Reami sono una razza misteriosa e nascosta. Si trovano nelle più profonde caverne del Sottosuolo e hanno costante timore della schiavitù e distruzione per mano di elfi scuri, mind flayer e duergar. Gli gnomi delle profondità sono leggendari per la loro capacità nel manipolare pietre e gemme. Hanno la pelle grigia e capelli grigi o bianchi.

Vantaggi: +2 a Destrezza, +2 a Saggezza, +2 a Cercare, +2 a Nascondersi (+4 quando "in interni"), Resistenza agli Incantesimi 11 + livello del personaggio, +1 al colpire coboldi, goblin, hobgoblin e bugbear, +2 ad Alchimia, +4 bonus vario alla CA, immagine speculare 1 volta al giorno, invisibilità 1 volta al giorno, sfocatura 1 volta al giorno, anti-individuazione e scurovisione.

Svantaggi: -2 alla Forza, -4 al Carisma, il livello viene considerato di 3 livelli più alto quando si determina l'esperienza necessaria per passare di livello.

Classe Preferita: Mago Specialista: Illusionista.

HALFLING

Gli halfling sono divisi in halfling (halfling piedelesto) e due sottorazze, halfling cuoreforte e halfling degli spiriti.

Halfling: Gli halfling sono creature piccole e snelle, simili ad umani in miniatura. I loro volti hanno lineamenti sottili e delicati. I capelli sono di solito ricci, e la parte superiore dei piedi è coperta da folti peli. Gli halfling sono dotati di una fortuna innata e sono quasi del tutto immuni alla paura; infine sono naturalmente portati all'uso delle armi a distanza. Ricevono un bonus alla Destrezza ma una penalità alla Forza.

Vantaggi: +2 alla Destrezza, +2 a Muoversi Silenziosamente, +1 a tutti i tiri salvezza, +2 ai tiri salvezza contro paura e +1 al colpire con le armi a distanza.
Svantaggi: -2 alla Forza.
Classe preferita: Ladro.

Halfling cuoreforte: Mentre gli halfling piedelesto amano i viaggi e la vista di nuove terre e persone, i cuoreforte sono una razza più organizzata, ordinata e operosa. Costruiscono edifici che durano e difendono fieramente le proprie case contro le minacce da cui i loro simili piedelesto fuggirebbero.

Vantaggi: +2 alla Destrezza, talento bonus al 1° livello, +2 a Muoversi Silenziosamente e +1 a colpire con le armi a distanza.
Svantaggi: -2 alla Forza.
Classe preferita: Ladro.

Halfling degli spiriti: Gli halfling degli spiriti sono i selvaggi, reclusi cugini degli halfling piedelesto e cuoreforte. Si trovano spesso nelle foreste meridionali dei Reami, raccolti in piccole comunità. Gli halfling degli spiriti si vedono raramente nelle grandi città, ma occasionalmente si decidono ad esplorare il mondo per ragioni note solo a loro. I visitatori degli insediamenti degli halfling degli spiriti spesso ritornano dicendo che gli halfling hanno tra loro un legame così forte che possono comunicare senza parlare.

Vantaggi: +2 alla Destrezza, +2 a Muoversi Silenziosamente e disporre trappole naturali 3 volte al giorno.
Svantaggi: -2 alla Forza.
Classe preferita: Barbaro

MEZZELFI

I mezzelfi sono un misto di sangue umano ed elfico. Sono gente di bell'aspetto, che unisce il meglio di entrambe le razze. I mezzelfi possiedono la curiosità, l'inventiva e l'ambizione dei loro antenati umani, e i sensi raffinati, amore della natura e gusti artistici della loro ascendenza elfica. I mezzelfi possiedono l'immunità agli incantesimi di charme e sonno e possono vedere al buio con la scurovisione.

Vantaggi: +1 a Cercare, immunità agli incantesimi di sonno e charme, e scurovisione.
Svantaggi: Nessuno.
Classe preferita: Quale che sia la classe di livello più alto.

MEZZORCHI

I mezzorchi sono nati dall'unione di genitori umani e orchi. Sono alti come gli umani, ma un po' più pesanti a causa della loro struttura muscolosa. Il loro colorito verde, fronte aggrottata, mascella sporgente, denti prominenti e folti peli rende palese la loro ascendenza. I mezzorchi sono noti per la loro gran forza.

Vantaggi: +2 alla Forza, e scurovisione.
Svantaggi: -2 ad Intelligenza, e -2 a Carisma.
Classe preferita: Barbaro

NANI

I nani comprendono i nani (nani degli scudi) e due sotto-razze, nani dorati e nani grigi.

Nani (nani degli scudi): I nani sono umanoidi bassi e tozzi con guance arrossate, occhi scuri e capelli neri. Sebbene ci siano eccezioni, tendono ad essere gente rude e taciturna. I nani hanno una resistenza naturale alla magia e ai veleni e possiedono la scurovisione, che gli permette di vedere gli oggetti al buio.

Vantaggi: +2 alla Costituzione, +2 a Cercare, +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro i veleni, +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi, +1 a colpire contro orchi, goblin e bugbear, +4 alla CA contro giganti, e scurovisione.

Svantaggi: -2 al Carisma.

Classe preferita: Guerriero.

Nano dorato: In un periodo in cui la razza nanica è in triste declino, i nani dorati dei Reami hanno ricevuto un dono divino da Moradin, il Forgiatore di Anime. Il padre degli dèi nanici ha conferito la Benedizione Tonante alla sua gente, producendo una lenta crescita nella popolazione dei nani dorati. Sebbene i suoi effetti potranno non essere avvertiti per decenni, i nani dorati si stanno già cominciando a ristabilirsi nei Reami come abili commerciati e orgogliosi, sebbene un po' vanitosi, combattenti.

Vantaggi: +2 a Costituzione, +2 a Cercare, +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro veleno, +2 ai tiri salvezza contro incantesimi, +1 a colpire drow, mind flayer e drider, +4 alla CA contro giganti e scurovisione.

Svantaggi: -2 alla Destrezza.

Classe preferita: Guerriero.

Nano grigio: Conosciuti anche come duergar, i nani grigi dei Forgotten Realms vivono ancora più in profondità dei loro cugini nani degli scudi e nani dorati. I duergar hanno poco in comune con gli altri nani e praticano la schiavitù nelle loro mostruose città sotterranee. Spinti spesso dall'avidità ed una sete di potere, i nani grigi sono conosciuti nei Reami come combattenti malvagi ed efficienti. I duergar hanno quasi sempre capelli e pelle grigia.

Vantaggi: +2 alla Costituzione, +2 a Cercare, +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro veleno, +2 ai tiri salvezza contro incantesimi, +1 a colpire drow, mind flayer e drider, +4 alla CA contro giganti, scurovisione, può lanciare invisibilità 1 volta al giorno, immunità alla paralisi, +4 a Muoversi Silenziosamente.

Svantaggi: -2 al Carisma, il livello viene considerato di 2 livelli più alto quando si determina l'esperienza necessaria per passare di livello, -1 al colpire, danno e tiri salvezza quando si trova all'esterno di giorno. Inoltre, i duergar, come i drow, sono vulnerabili all'accecamento per via di certi incantesimi di fuoco.

Classe preferita: Guerriero.

UMANI

Umani comprende gli umani e due sottorazze, aasimar e tiefling.

Umano: Gli umani sono la razza dominante di Faerûn e governano la maggior parte degli imperi e regni importanti dei Forgotten Realms. Gli umani possono scegliere qualsiasi classe ed eccellere in essa.

Vantaggio: Un talento bonus al primo livello, due punti abilità extra al primo livello e +1 punto abilità per ogni livello dopo il primo.

Classe preferita: Qualsiasi sia la classe di livello più alto.

Aasimar: L'aasimar possiede il sangue di un celestiale, progenie abbandonata dall'unione di un mortale e una divinità. Gli aasimar sono di solito di allineamento buono e combattono contro il male nel mondo. Di solito hanno la pelle chiara, occhi dorati e una voglia a forma del simbolo sacro della divinità. Gli aasimar sono benedetti da sapienza e magnetismo personali tipici dei paladini.

Vantaggi: +2 a Saggezza e +2 a Carisma, scurovisione, bruciatura solare 1 volta al giorno e +5 alla resistenza ad acido, freddo ed elettricità.
Svantaggi: Il personaggio viene considerato di 1 livello più alto quando si determina l'esperienza necessaria per passare di livello.
Classe preferita: Paladino.

Tiefling: La controparte infernale dell'aasimar, i tiefling sono umani con tracce di sangue demoniaco. Sebbene il loro aspetto sia fondamentalmente umano, spesso hanno chiare caratteristiche che tradiscono la loro discendenza. I tiefling di solito hanno la pelle scura e capelli neri o rossi. Molti hanno piccole corna, occhi da gatto o altre bizzarre caratteristiche, e cercano di nascondere le loro anormalità agli umani.
Vantaggi: +2 a Intelligenza, +2 alle prove di Raggirare e Nascondersi, +2 alla Destrezza, +5 alla resistenza a freddo, fuoco ed elettricità, può lanciare cecità 1 volta al giorno.
Svantaggi: -2 al Carisma, e il livello viene considerato di 1 livello più alto quando si determina l'esperienza necessaria per passare di livello.
Classe preferita: Ladro.

CLASSE

Gli avventurieri cercano oro, gloria, giustizia, fama, potere o conoscenza, o forse altri obiettivi: alcuni nobili, alcuni infimi. Ognuno sceglie un modo diverso di raggiungere questi obiettivi, dalla pura forza bruta, alla possente magia, ad abilità di sotterfugio. Alcuni avventurieri prevalgono e crescono d'esperienza, ricchezza e potere. Altri muoiono.

La classe del tuo personaggio è la sua professione o vocazione. Determina cosa è in grado di fare: l'addestramento al combattimento, capacità magica, abilità e altro. La classe è probabilmente la prima scelta da fare sul tuo personaggio. La classe che scegli determina come dovresti sistemare i punteggi delle caratteristiche del personaggio e suggerisce quali razze sono più adatte alla classe scelta.

LE CLASSI

La seguente è una breve descrizione di ognuna delle classi disponibili per il tuo personaggio. Viene seguita da una descrizione più dettagliata di ognuna, cui dovresti far riferimento se hai bisogno di più informazioni.
Barbaro: Un feroce combattente che usa la violenza e l'istinto per abbattere i nemici.
Bardo: Un intrattenitore la cui musica crea la magia; un vagabondo, un cantastorie e un tuttofare.
Chierico: Maestro di magia divina e capace combattente.
Druido: Persona che attinge energia dal mondo naturale per lanciare incantesimi divini e ottenere strani poteri magici.
Guerriero: Combattente con eccezionali capacità di combattimento e insuperata abilità nelle armi.
Ladro: Abile e capace scout e spia che vince le battaglia con la furtività piuttosto che con la forza bruta.
Mago: Potente incantatore istruito nelle arti arcane.
Monaco: Esperto di arti marziali i cui colpi senz'armi colpiscono in maniera rapida e dura: padrone di esotici poteri.
Paladino: Campione della giustizia e distruttore del male, protetto e rafforzato da numerosi poteri divini.
Ranger: Astuto e abile combattente delle terre selvagge.
Stregone: Incantatore con innate capacità magiche.

A volte vedrai i nomi delle classi rappresentati dalle seguenti abbreviazioni: Bbr, barbaro; Brd, bardo; Chr, chierico; Drd, druido; Grr, guerriero; Ldr, ladro; Mag, mago; Mnc, monaco; Pal, paladino; Rgr, ranger; Str, stregone.

CLASSI E BONUS DI LIVELLO

Ogni classe in Dungeons & Dragons viene trattata diversamente riguardo i bonus che riceve e le abilità e talenti che possono essere scelti. Prima di scegliere una classe dovresti guardare le abilità e talenti che si applicano ad ogni classe di personaggio. In particolare presta attenzione alla differenza tra abilità di classe e abilità di classe incrociata come spiegato nella sezione abilità. Due altri riferimenti da consultare sono quelli situati alla fine di questo manuale, la Tabella 1: Tiro salvezza base a bonus di attacco base e Tabella 2: Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello. Queste tabelle ti aiuteranno a capire meglio le differenze tra le classi e come influenzeranno su ciò che ogni classe può fare nel gioco.

BARBARO

Dalle gelide distese del nord alle infernali giungle del sud, provengono coraggiosi, addirittura spericolati, combattenti. La gente civilizzata li chiama barbari o berserker e li sospetta di distruzioni, empietà e atrocità. Questi "barbari", però, hanno dimostrato il loro valore a coloro che vorrebbero essergli alleati. Per i nemici che li comprendono, hanno provato la loro astuzia, persistenza, mancanza di pietà e abbondanza di risorse.

Privilegi di classe: I barbari si muovono veloci, più veloci dei normali personaggi. Non possono essere attaccati ai fianchi. Hanno la capacità di andare in ira una volta al giorno per ogni 4 livelli (a partire da un uso al primo livello), che diventa ira maggiore al 15° livello. All'11° livello ottengono la capacità di resistere al danno che aumenta ogni 3 livelli.

Restrizioni: Non possono essere di allineamento legale.

Dado Vita: d12 (1-12 Punti Ferita per livello).

BARDO

Il bardo è un vagabondo, diverso però dal ladro. La sua forza è la sua personalità piacente e affascinante. Un bardo è un musico di talento e una raccolta vivente di chiacchiere, favole e conoscenze. Apprende un po' di tutto ciò che attraversa la sua strada; è un tuttofare, ma maestro di nulla.

Privilegi di classe: Lancio degli incantesimo come gli stregoni, canzoni del bardo, e conoscenze bardiche.

Restrizioni: Non può essere di allineamento legale.

Dado Vita: d6 (1-6 Punti Ferita per livello).

CHIERICO

Il chierico è un chierico generico (di qualsiasi credo) che amministra i bisogni spirituali di una comunità. È sia protettore che guaritore. Non agisce solo sulla difensiva. Quando il male minaccia, il chierico è adatto a dargli la caccia e distruggerlo sul suo stesso terreno. Ogni chierico deve scegliere una divinità da adorare. La scelta della divinità dipende dall'allineamento del chierico e una volta scelta, il chierico avrà accesso ad un numero di capacità speciali e incantesimi correlati alla divinità.

Privilegi di classe: Scacciare non morti, lanciare incantesimi.

Dado Vita: d8 (1-8 Punti Ferita per livello).

DRUIDO

Il druido serve la causa della natura e della neutralità; le terre selvagge sono la sua dimora. Egli utilizza i suoi poteri speciali per proteggere e difendere l'equilibrio del mondo.

Privilegi di classe: Forma selvatica (trasformazione), lanciare incantesimi e immunità ai veleni.

Restrizioni: Deve essere di uno dei seguenti allineamenti: neutrale buono, legale neutrale, neutrale, caotico neutrale o neutrale malvagio.

Dado Vita: d8 (1-8 Punti Ferita per livello).

GUERRIERO

Il guerriero è un campione, spadaccino e soldato. Vive e muore per la sua conoscenza delle armi e delle tattiche. I guerrieri possono essere trovati sulle prime linee di qualsiasi battaglia, lottando corpo a corpo con mostri e nemici. Un buon guerriero ha bisogno di essere forte e in salute per sopravvivere.

Privilegi di classe: Specializzazione in un'Arma e un talento bonus ogni due livelli.

Dado Vita: d10 (1-10 Punti Ferita per livello).

LADRO

I ladri hanno poco in comune gli uni con gli altri. Alcuni sono furtivi borseggiatori. Altri truffatori dalla lingua sciolta. Altri ancora sono scout, infiltrati, spie, diplomatici o picchiatori. Ciò che condividono é la versatilità, l'adattabilità e le risorse. In generale, i ladri sono abili ad arrivare dove gli altri non vogliono che arrivino: l'entrata in stanze del tesoro chiuse, un passaggio sicuro dopo una trappola mortale, piani segreti di battaglia, la fiducia di una guardia, o il borsello di una persona a caso.

Privilegi di classe: Attacco furtivo, eludere, schivare prodigioso, talenti speciali al 10° livello e il doppio dei punti abilità di qualsiasi altra classe.

Dado Vita: d6 (1-6 Punti Ferita per livello).

MAGO

Il mago è un padrone del modellamento delle energie magiche e del loro lancio sotto forma di incantesimi. Per farlo, studia lingue strane ed eventi oscuri e devolve molto del suo tempo alla ricerca magica. Un mago deve affidarsi alla conoscenza e l'astuzia per sopravvivere. I maghi raramente si avventurano senza un seguito di guerrieri e uomini d'arme. Giacché esistono diversi tipi (o scuole) di magia, esistono diversi tipi di mago. Il mago generalista studia tutti i tipi di magia e apprende un'ampia gamma di incantesimi. La sua ampia versatilità lo rende adatto ai pericoli dell'avventura.

Vantaggi: Lanciare incantesimi (i maghi possono lanciare qualsiasi incantesimo da mago, a meno che non sia maghi specialisti, sotto).

Restrizioni: I maghi iniziano senza la competenza in nessuna armatura, ma possono acquistare queste competenze con i talenti.

Dado Vita: d4 (1-4 Punti Ferita per livello).

Maghi specialisti: I maghi che si specializzano in una specifica scuola di magia possono memorizzare un incantesimo extra di ogni livello (una volta che sono in grado di utilizzare gli incantesimi del livello appropriato). Non possono apprendere incantesimi dalle loro scuole di opposizione (con l'eccezione degli incantesimi di Divinazione del 4° livello o inferiore, che possono essere usati da qualsiasi mago specialista.

Abiuratore: Gli abiuratori si specializzano nella magia protettiva. Non possono imparare gli incantesimi della scuola di Alterazione e Illusione.

Ammaliatore: Gli ammaliatori si specializzano nella manipolazione delle menti altrui. Non possono imparare gli incantesimi della scuola di Invocazione.

Divinatore: I divinatori si specializzano nella magia di individuazione e divinazione. Non possono imparare gli incantesimi di Evocazione.

Evocatore: Gli evocatori si specializzano nel creare creature e oggetti che li assistano. Non possono imparare gli incantesimi della scuola di Invocazione.

Illusionista: Gli illusionisti si specializzano nella creazione di illusioni per confondere e fuorviare. Non possono apprendere gli incantesimi delle scuole Abiurazione e Necromanzia.

Invocatore: Gli invocatori si specializzano nella magia di Invocazione. Non possono imparare gli incantesimi di Divinazione ed Evocazione.

Necromante: I necromanti si specializzano negli incantesimi legati alla morte. Non possono apprendere gli incantesimi di Illusione e Ammaliamento.

Trasmutatore: I trasmutatori si specializzano in incantesimi che modificano la realtà fisica. Non possono apprendere gli incantesimi delle scuole Necromanzia e Abiurazione.

MONACO

I monaci sono combattenti che cercano la perfezione tramite la contemplazione e l'azione. Sono guerrieri versatili, particolarmente abili nel combattimento senz'armi o armature. Sebbene i monaci non possano lanciare incantesimi, possiedono delle magie particolari. Possono canalizzare un'energia impercettibile, chiamata ki, che gli permette di compiere azioni stupefacenti. Il talento più conosciuto di un monaco è la sua capacità di stordire un avversario con un colpo senz'armi. I monaci non si impegnano nella ricerca di ricchezze materiali e non accetteranno denaro come ricompensa per le loro imprese.

Privilegi di classe: Il monaco avanza più rapidamente di qualsiasi altra classe nel numero di attacchi che può compiere per round, progressione che però si applica solo agli attacchi senz'armi. Con il crescere di livello del monaco, la sua Classe Armatura naturale migliora e aumenta anche il danno che infliggono i suoi pugni. La sua Classe Armatura naturale parte da 10 e aumenta di 1 ogni 5 livelli. Il monaco somma il suo modificatore di Saggezza alla CA.

I monaci ricevono ulteriori capacità con il crescere di livello:

1° Livello: Eludere come la capacità dei ladri.

2° Livello: Talento Deviare Frecce.

3° Livello: Mente lucida, il movimento aumenta di 2 unità.

4° Livello: Il danno senz'armi aumenta a 1d8.

5° Livello: Purezza del corpo (immunità a tutte le malattie), +1 alla CA.

6° Livello: Il movimento aumenta di 2 unità.

7° Livello: Integrità del corpo (imposizione delle mani)

8° Livello: Il danno senz'armi aumenta a 1d10.

9° Livello: Eludere migliorato (come la capacità dei ladri). Il movimento aumenta di 2 unità.

10° Livello: Colpo Ki +1 (gli attacchi senz'armi vengono considerati +1 al fine di ferire le creature con RD). +2 (totale) alla CA.

11° Livello: Corpo adamantino (immunità ai veleni)

12° Livello: Passo abbondante (porta dimensionale) 1 volta al giorno. Il danno senz'armi aumenta a 1d12. Il movimento aumenta di 2 unità.

13° Livello: Anima adamantina (riceve Resistenza agli Incantesimi uguale al livello del monaco +10). Colpo Ki +2.

15° Livello: Palmo tremante 1 volta al giorno (il prossimo colpo può uccidere le creature viventi a meno che non riescano un tiro salvezza sulla Tempra). Il movimento incrementa di 2 unità. +3 (totale) alla CA.

16° Livello: Il danno senz'armi aumenta a 1d20. Colpo Ki +3.

17° Livello: Corpo senza tempo (immune alla fatica)

18° Livello: Il movimento incrementa di 2 unità.

20° Livello: +4 (totale) alla CA.

Restrizioni: Se indossa un'armatura un monaco perde molte delle sue capacità speciali. Deve essere di allineamento legale.

Dado Vita: d8 (1-8 Punti Ferita per livello).

PALADINO

Un paladino è un combattente audace e coraggioso, un modello di virtù. Come un guerriero, il paladino è un uomo di guerra. Il paladino vive però per gli ideali di giustizia, correttezza, onestà, pietà e cavalleria. Vive per essere un esempio vivente di queste virtù in modo che gli altri possano apprendere da lui e dalle sue azioni. Spinti da alte virtù, i paladini di Icewind Dale non accettano ricompense in denaro per le loro imprese.

Privilegi di classe: Imposizione della mani, scacciare non morti al 3° livello, al 6° livello il paladino riceve la capacità di lanciare incantesimi, aggiunge il modificatore di Carisma ai tiri salvezza, immunità a tutte le malattie, aura di coraggio (immunità alla paura per sé e quelli che gli sono vicini).

Restrizioni: I paladini devono essere di allineamento legale buono.
Dado Vita: d10 (1-10 Punti Ferita per livello).

RANGER
Il ranger è un cacciatore e uomo dei boschi, abile con le armi ed esperto nel seguire tracce e nei segreti dei boschi. Il ranger spesso protegge e guida i viaggiatori perduti e gli onesti popolani.
Privilegi di classe: Combattere con Due Armi, nemico prescelto (i ranger ottengono un nuovo nemico prescelto ogni cinque livelli) e Seguire Tracce. Al 6° livello, i ranger ottengono la capacità di lanciare incantesimi.
Dado Vita: d10 (1-10 Punti Ferita per livello).

STREGONE
Gli stregoni sono praticanti di magia nati con la capacità innata di lanciare incantesimi. Si pensa che il sangue di qualche potente creatura scorra nelle loro vene; forse sono la progenie stessa degli dei, o addirittura draghi che camminano in forma umana. Comunque sia, la magia degli stregoni è intuitiva piuttosto che logica. Conoscono meno incantesimi dei maghi, e li acquisiscono più lentamente, ma possono lanciare gli incantesimi più spesso e non devono selezionare e preparare gli incantesimi in anticipo. Gli stregoni non possono specializzarsi nella magia come fanno i maghi. Oltre a queste differenze, gli stregoni sono molto simili ai maghi. Il requisito primario di uno stregone è il Carisma.
Privilegi di classe: Lanciare incantesimi, non ha bisogno di memorizzare gli incantesimi.
Restrizioni: Uno stregone non può apprendere incantesimi dalle pergamene. Gli stregoni iniziano senza la competenza in nessuna armatura, ma possono acquistare queste competenze con i talenti.
Dado Vita: d4 (1-4 Punti Ferita per livello).

PERSONAGGI MULTICLASSE

Puoi aggiungere nuove classi ai tuoi personaggi quando passano di livello. Le capacità di classe delle diversi classi di personaggio si sommano per determinare le capacità complessive del personaggio multiclasse. Il multiclassamento migliora la versatilità del personaggio a spese della specializzazione. Ogni volta che uno dei tuoi personaggi sale di livello, ti verrà data l'opzione di cambiare classe e cominciare a progredire in un'altra classe. Per esempio, hai un ladro di 4° livello. Non appena sei in grado di salire al 5° livello, puoi scegliere di aggiungere le abilità del mago al tuo personaggio. Così durante il processo di passaggio di livello puoi scegliere di aggiungere un livello da mago invece che un livello da ladro. Il tuo personaggio diventa un ladro di 4° livello/mago di 1° livello.

PRIVILEGI DI CLASSE E LIVELLO
Le capacità del personaggio multiclasse sono la somma delle capacità di ogni classe del personaggio.

Livello: Il "livello del personaggio" è il totale dei livelli del personaggio. Deriva dai PE totali guadagnati e viene usato per determinare quando si ottengono talenti e aumenti dei punteggi di caratteristica come per la Tabella 2: Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello. Il "livello di classe" è il livello del personaggio in una singola classe, come le singole tabelle delle classi. Per un personaggio classe singola, il livello di personaggio è uguale al livello di classe.

Dadi Vita: Il personaggio ottiene Dadi Vita da ogni classe, e i punti ferita ottenuti si sommano tra loro.

Bonus di attacco base: Sommare il bonus di attacco base di ogni classe per ottenere il bonus di attacco base del personaggio. Se il valore ottenuto è +6 o superiore, il personaggio ottiene attacchi multipli. Trovare il valore di attacco base sulla Tabella 3: Bonus ai tiri salvezza e di attacco base per vedere quanti attacchi aggiuntivi ottiene il personaggio e con quale bonus. Per esempio, un ladro di 6° livello/mago di 4° livello avrebbe un bonus di attacco +6 (+4 per la classe del ladro e +2 per la classe del mago). Un bonus di attacco base di +6 permette un secondo attacco con un bonus di +1 (indicato come +6/+1 sulla Tabella 3), anche se né il +4 del ladro né il +2 del mago normalmente permettono un attacco extra. Il monaco è un caso speciale perché i suoi attacchi addizionali senz'armi sono migliori di quanto il suo bonus di attacco base suggerirebbe. Per un monaco multiclasse che combatte senz'armi, il personaggio deve o usare gli attacchi addizionali dati solo dai suo livelli di monaco o gli attacchi addizionali standard per i suoi bonus di attacco base combinati, ma non entrambi. Per esempio, un monaco di 10° livello/mago di 7° livello ha un bonus di attacco combinato di +10 (+7 per la classe del monaco, +3 per la classe del mago). Normalmente ciò permetterebbe un ulteriore attacco a +5 (+10/+5 sulla Tabella 3: Bonus ai tiri salvezza e di attacco base), ma egli può invece compiere due ulteriori attacchi senz'armi come indicato per un monaco di 10° livello, +4 e +1 (+7/+4/+1 sulla Tabella 4: Attacchi senz'armi del monaco).

Tiri salvezza: Sommare i bonus ai tiri salvezza base per ogni classe. Un ladro di 7° livello/mago di 4° livello riceve +3 ai tiri salvezza sulla Tempra (+2 come ladro di 7° livello +1 come mago di 4° livello), +6 ai tiri salvezza sui Riflessi (+5 e +1), e +6 ai tiri salvezza sulla Volontà (+2 e +4).

Abilità: Il personaggio mantiene accesso e può accedere alle abilità di tutte le sue classi. Al fine di calcolare i gradi massimi, un'abilità è un'abilità di classe se almeno una delle classi del personaggio la possiede come abilità di classe. Il grado massimo per un'abilità di classe è 3 + il livello del personaggio. Per un ladro di 7° livello/mago di 4° livello (un personaggio di 11° livello), un'abilità da ladro o da mago ha un grado massimo di 14. per un'abilità di classe incrociata, il grado massimo è metà del massimo per un'abilità di classe. Se un'abilità non è disponibile ad una classe (ovvero, è un'abilità esclusiva a cui l'altra classe di un personaggio non ha accesso), allora i livelli di quella classe non incrementano i gradi massimi del personaggio multiclasse. Per esempio, un ladro di 7° livello/mago di 4° livello avrebbe un grado massimo di 10 in Utilizzare Oggetti Magici, un'abilità esclusiva per la classe del ladro. I quattro livelli extra nella classe del mago non aumentano il grado massimo del personaggio in Utilizzare Oggetti Magici.

Privilegi di classe: Il personaggio riceve tutti i privilegi di classe di tutte le classi ma subisce le conseguenze delle restrizioni speciali di tutte le classi. (Eccezione: Un personaggio che acquisisce la classe del barbaro non diventa analfabeta). Alcuni privilegi di classe non funzionano bene insieme ad abilità o privilegi di classe di altre classi. Per esempio, anche se i ladri sono competenti nelle armature leggere, un mago/ladro subisce comunque la percentuale di fallimento degli incantesimi se indossa un'armatura.

Nel caso speciale dello scacciare non morti, sia i chierici che i paladini esperti possiedono la stessa capacità. Se il paladino del personaggio è di 3° livello o superiore, il suo effettivo livello di scacciare è il suo livello di chierico più il livello da paladino meno 2. Quindi un paladino di 5° livello/chierico di 4° livello scaccia i non morti come un chierico di 7° livello.

Nel caso speciale dello schivare prodigioso, sia i barbari esperti che i ladri esperti possiedono la stessa capacità. Un barbaro/ladro può considerare i suoi livelli di barbaro come livelli da ladro per determinare quanto sia efficace il suo schivare prodigioso.

Talenti: Per i personaggi multiclasse, i talenti vengono ottenuti ogni tre livelli di personaggio, quale che sia il suo livello di classe individuale (vedi Tabella 3: Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello).

Aumento di caratteristica: Per i personaggi multi classe, le caratteristiche aumentano ogni quattro livelli di personaggio, quale che sia il suo livello di classe individuale (vedi Tabella 3: Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello).

Incantesimi: Il personaggio ottiene incantesimi da tutte le sue classi. Così un esperto ranger/druido può avere l'incantesimo protezione dagli elementi sia come ranger che come druido. Siccome gli effetti dell'incantesimo sono basati sul livello di classe dell'incantatore, il giocatore deve considerare se sta preparando e lanciando l'incantesimo protezione dal male come ranger o come druido.

AGGIUNGERE UNA SECONDA CLASSE

Quando un personaggio classe singola guadagna un livello, può scegliere di aumentare il livello della sua classe attuale o scegliere una nuova classe al 1° livello. Il personaggio guadagna tutti i bonus di attacco base, i bonus ai tiri salvezza base, abilità di classe, competenze nelle armi, competenze nelle armature, incantesimi e altri privilegi di classe di 1° livello della nuova classe, così come un Dado Vita del tipo appropriato. Inoltre, il personaggio riceve i punti abilità per livello della nuova classe, ma il numero non è quadruplicato, come avverrebbe se fosse il primo livello del personaggio nella sua prima classe.

ESPERIENZA PER PERSONAGGI MULTICLASSE

Sviluppare e mantenere le abilità e le capacità in più di una classe è faticoso. A seconda dei livelli di classe e la razza del personaggio, egli potrebbe subire una penalità ai PE.

Livelli pari: Se le classi del personaggio multiclasse sono quasi dello stesso livello (tutte ad un livello l'una dall'altra), egli può equilibrare le necessità delle sue classi e non subire alcuna penalità. Ad esempio, un mago di 4° livello/ladro di 3° livello non subisce nessuna penalità, e neppure un guerriero di 2° livello/mago di 2° livello/ladro di 3° livello.

Livelli distanti: Se due delle classi del personaggio multiclasse sono due o più livelli staccate, la difficoltà di sviluppare e mantenere differenti abilità a diversi livelli esige il suo prezzo. Il personaggio multiclasse subisce una penalità di -20% ai PE per ogni classe che non si trova entro un livello dalla sua classe con più esperienza. Queste penalità si applicano dal momento in cui il personaggio aggiunge una classe o alza di troppo il livello di una classe. Per esempio, un mago di 4° livello/ladro di 3° livello non ha penalità, ma se il personaggio salisse al 5° livello di mago, subirebbe una penalità del -20% ai PE da quel punto fino a quando i suoi livelli non saranno quasi pari.

Razze e PE multiclasse: Una classe preferita razziale (vedi la voce classe preferita in ogni razza) non conta ai fini della penalità del -20% ai PE. In questi casi, calcolare la penalità ai PE come se il personaggio non avesse la classe. Per esempio, un personaggio è uno gnomo di 11° livello (un ladro di 9° livello/illusionista di 2° livello). Egli non subisce penalità ai PE perché ha solo una classe non preferita (l'illusionista è preferita per gli gnomi). Supponi che raggiunga il 12° livello e sommi il 1° livello da guerriero alle sue classi, diventando un ladro di 9° livello/illusionista di 2° livello/guerriero di 1° livello. Egli subisce una penalità di -20% ai PE futuri che guadagnerà perché il suo livello di guerriero è molto più basso del livello di ladro. Gli fossero assegnati 1.200 PE per un'avventura, egli riceverebbe l'80% di quell'ammontare o 960 PE. Se salisse al 13° livello e prendesse il 1° livello da chierico, da quel momento in poi subirebbe una penalità del -40% ai PE. Inoltre, la classe preferita del personaggio non viene usata per determinare se le classi del personaggio multiclasse sono pari. Un nano guerriero di 7° livello/chierico di 2° livello non subisce alcuna penalità, né lo fa quando somma il 1° livello da ladro alle sue classi visto che le classi di chierico e ladro sono a un solo livello di differenza. Nota che in questo caso il chierico conta coma la sua classe più alta, non il guerriero, perché la classe è preferita per i nani. La classe di livello più alto di un umano o mezzelfo viene sempre considerata come sua classe preferita.

CAPACITÀ SPECIALI

La maggior parte delle classi di personaggio e modelli indicati sopra ha delle capacità speciali indicate nella loro sezione vantaggi. Segue un riassunto di queste capacità:

BARBARO

IRA

I barbari possono andare in ira una volta al giorno per ogni 4 livelli (comincia al 1° livello con un utilizzo). L'ira dà +4 alla Costituzione e alla Forza per 5 round. Gli dà una penalità di -2 punti alla Classe Armatura e +2 ai tiri salvezza sulla Volontà (per 5 round). L'ira dà anche immunità a tutti gli incantesimi di charme, blocco, paura, labirinto, confusione e risucchio di livello.

IRA MAGGIORE

Non appena raggiunge il 15° livello, il barbaro è in grado di farsi prendere da un'ira maggiore, che rimpiazza la sua normale capacità ira. Un'ira maggiore è del tutto simile alla normale ira, ma la Forza e Costituzione del barbaro salgono di +6 e i tiri salvezza sulla Volontà di +3.

RIDUZIONE DEL DANNO

A partire dall'11° livello i barbari guadagnano la capacità straordinaria di diminuire parte delle ferite subite da ogni colpo o attacco. Viene sottratto 1 dal danno che il barbaro subisce ogni volta che viene ferito. L'ammontare che è sottratto viene aumentato di 1 per ogni tre livelli di barbaro ottenuti dopo l'11° livello. Alla fine, la riduzione del danno, può ridurre il danno a 0 ma non sotto 0.

BARDO

CONOSCENZA BARDICA

Un bardo apprende molte conoscenze mentre vaga per i territori e impara storie da altri bardi. Un bardo può compiere una speciale prova di conoscenze bardiche con un bonus uguale al suo livello + il modificatore di Intelligenza per vedere se conosce qualche informazioni importante su di un oggetto magico.

MUSICA BARDICA

Tutti i bardi conoscono una canzone iniziale (la Ballata dei Tre Eroi) e ottengono accesso ad altre canzoni con il salire di livello. A meno che non sia indicato altrimenti, tutte le canzoni del bardo hanno un raggio di 9 metri.

LA BALLATA DEI TRE EROI

I bardi iniziano il gioco con la capacità di suonare questa ballata. Quando la Ballata dei Tre Eroi viene eseguita, tutti gli alleati del bardo ottengono +1 al colpire, +1 al danno e +1 ai tiri salvezza.

LA STORIA DI CURRAN STRONGHEART

I bardi ottengono questa canzone al 3° livello. Quando viene eseguita la Storia di Curran Strongheart, qualsiasi effetto di paura sugli alleati del bardo viene rimosso ed essi ottengono immunità agli effetti della paura per la durata della canzone.

MELODIA DI TYMORA

I bardi ottengono questa canzone al 5° livello. Quando eseguita, la Melodia di Tymora dà agli alleati del bardo +1 alla fortuna, +3 ai tiri salvezza e +2 alle abilità Alchimia, Conoscenze (arcane), Disattivare Congegni e Muoversi Silenziosamente.

LA CANZONE DI KAUDIES.
I bardi ottengono questa canzone al 7° livello. Quando viene eseguita la Canzone di Kaudies, gli alleati del bardo ottengono una possibilità del 50% di ignorare gli effetti di incantesimi come silenzio, grido, grande grido, comando e altri attacchi basati sul suono.

IL CANTO DELLA SIRENA
I bardi ottengono il Canto della Sirena al 9° livello. Quando eseguito, i nemici del bardo devono compiere un tiro salvezza sulla Volontà o rimanere affascinati, incapaci di agire a meno che non passi 1 turno o subiscano danni.

CANTO DI GUERRA DI SITH
Il Canto di Guerra di Sith è disponibile per i bardi che hanno raggiunto l'11° livello. Quando eseguito, gli alleati del bardo ottengono un bonus di +2 alla CA, una riduzione del danno 2/- e rigenerano 2 punti ferita ogni round.

CHIERICO
SCACCIARE NON MORTI
Un'importante, e potenzialmente vitale, capacità di combattimento disponibile a chierici e paladini, è la capacità di scacciare i non morti (nota che i druidi non possono scacciare i non morti). Tramite il chierico o il paladino, la divinità manifesta parte del proprio potere, terrificando le creature non morte o distruggendole. Siccome il potere deve essere canalizzato tramite un contenitore mortale, il successo non è sempre assicurato. Questa capacità è una modalità selezionabile per il personaggio: non si può fare nient'altro mentre si cerca di scacciare i non morti. I chierici buoni e i paladini possono scacciare i non morti per fargli crollare il morale e fuggire, o (meno spesso) distruggerli del tutto. A volte i chierici malvagi possono ottenere il controllo dei non morti, che possono agire per conto del chierico. La capacità scacciare i non morti migliora con il livello, ma non può essere utilizzata mai più di 3 + il modificatore di Carisma del personaggio volte per periodo di riposo.

Nota che nell'Icewind Dale originale, il pulsante Scacciare Non Morti era a parte. In Icewind Dale II fa ora parte delle Capacità Speciali del chierico.

DRUIDO
FORMA SELVATICA
Questo potere è disponibile al 5° livello, e il druido ora guadagna una nuova forma in cui può trasformarsi ogni livello dispari fino al 15° livello. Inoltre, i druidi guariranno parte delle loro ferite quando si trasformano nella loro forma animale.

IMMUNITÀ AL VELENO
Al 9° livello, i druidi divengono immuni ai veleni, sia normali che magici.

CORPO SENZA TEMPO
Al 15° livello, i druidi non accumulano più fatica tramite mezzi magici o mondani.

FORMA ELEMENTALE
Una volta che i druidi raggiungono il 16° livello, ottengono la capacità di trasformarsi in un elementale del fuoco, con tutti i vantaggi, le resistenze e immunità possedute da un elementale del fuoco.

LADRO

ATTACCO FURTIVO

Se un ladro riesce a sorprendere un avversario quando non è in grado di difendersi con efficacia dai suoi attacchi, può tentare di colpire un punto vitale per infliggere danno extra. Se il ladro è nascosto, il bersaglio è incapacitato (addormentato, paralizzato, stordito ecc.) o quando il ladro è ai fianchi del bersaglio, gli attacchi del ladro infliggono danno extra. Il danno extra è +1d6 al 1° livello e aumenta di un altro 1d6 ogni due livelli dopo. In caso il ladro dovesse infliggere un colpo critico con un attacco furtivo, questo danno extra non viene moltiplicato.

ELUDERE

Al 2° livello, i ladri ottengono il potere di eludere gli effetti che normalmente danneggerebbero altri personaggi. Ogni volta che il ladro viene colpito da un incantesimo che può essere eluso (palla di fuoco, fulmine ecc.), il ladro può compiere un tiro salvezza sui Riflessi per evitare del tutto gli effetti dell'incantesimo. Se il tiro salvezza fallisce, allora l'incantesimo funziona normalmente, compreso il concedere un tiro salvezza per dimezzare il danno se l'incantesimo lo permette. Tenere a mente che i ladri non possono eludere i propri effetti, così un mago/ladro dovrebbe pensarci due volte prima di scagliare una palla di fuoco ai suoi piedi.

TALENTI SPECIALI

Al 10° livello, i ladri hanno accesso ad un nuovo gruppo di talenti solo per loro. Questi talenti comprendono Colpo Incapacitante, Eludere Migliorato e Mente Sfuggente.

MONACO

DEVIARE PROIETTILI

Deviare Proiettili dà ai monaci un bonus alla Classe Armatura contro proiettili. I monaci ottengono un bonus di -1 alla Classe Armatura contro proiettili per ogni 3 livelli.

COLPO STORDENTE

Quando viene usata questa capacità, tutti gli attacchi del monaco nel round successivo obbligano la vittima a compiere un tiro salvezza o rimanere stordita. Questa capacità speciale modifica automaticamente l'attacco normale del monaco, senza bisogno di fare alcuna selezione.

MENTE LUCIDA

Al 3° livello, un monaco ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti della scuola di Ammaliamento, visto che la meditazione e l'addestramento gli permettono di resistere meglio agli attacchi che influenzano la mente.

PUREZZA DEL CORPO

Al 5° livello, un monaco ottiene il controllo del sistema immunitario del suo corpo. Egli ottiene l'immunità a tutte le malattie eccetto quelle magiche come la putrefazione della mummia e la licantropia.

INTEGRITÀ DEL CORPO

Al 7° livello, un monaco può curare le proprie ferite. Può curare fino a due volte il suo livello attuale in punti ferita una volta al giorno.

COLPO KI

Al 10° livello, l'attacco senz'armi del monaco viene potenziato con il ki. Il danno inflitto dal colpo senz'armi può ferire una creatura con riduzione del danno, come una wight, come se il colpo fosse stato sferrato da un'arma con bonus di potenziamento +1. Il colpo Ki migliora con l'ottenimento di esperienza da parte del monaco.

CORPO ADAMANTINO
All'11° livello, un monaco ha un tale controllo del proprio metabolismo che ottiene l'immunità a qualsiasi tipo di veleno.

PASSO ABBONDANTE
Al 12° livello, un monaco può scivolare magicamente tra gli spazi, come l'incantesimo porta dimensionale, una volta al giorno. Questa è una capacità magica, e il livello effettivo di lancio del monaco è metà del suo livello attuale (arrotonda per difetto).

ANIMA ADAMANTINA
Al 13° livello, un monaco ottiene la Resistenza agli Incantesimi. La sua resistenza è uguale al suo livello + 10. Per poter influenzare il monaco con un incantesimo, un incantatore deve tirare uguale o sopra la resistenza agli incantesimi del monaco con 1d20 + il livello dell'incantatore.

PALMO TREMANTE
A partire dal 15° livello, un monaco può usare il palmo tremante. Questo attacco terrificante permette al monaco di produrre delle vibrazioni potenzialmente fatali nel corpo di un'altra creatura. Il monaco può usare il palmo tremante una volta al giorno. Costrutti, melme, non morti, vegetali, creature incorporee e creature immuni ai colpi critici sono immuni. Il monaco deve essere di livello più alto del bersaglio. Se il monaco colpisce e il bersaglio subisce danno dal colpo, l'attacco riesce. A meno che il bersaglio non riesca un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà del livello del monaco + modificatore di Saggezza), muore. Se il tiro salvezza riesce, il bersaglio non subisce danno.

CORPO VUOTO
Dal 19° livello, un monaco può assumere forma eterea per 2 round un numero di volte al giorno uguale al suo livello diviso 2.

PERFEZIONE INTERIORE
Al 20° livello, il monaco ottiene una Riduzione del Danno 20/+1. Ciò significa che il monaco ignora (rigenera istantaneamente) i primi 20 punti di danno da qualsiasi attacco a meno che non siano stati inflitti da un'arma con un bonus di potenziamento +1 (o migliore.

PALADINO

IMPOSIZIONE DELLE MANI
Un paladino può guarire se stesso o gli altri imponendo le mani su di loro. Un paladino può guarire un numero di punti ferita pari al suo modificatore di Carisma per livello d'esperienza. Questa capacità è utilizzabile solo una volta al giorno.

AURA DI CORAGGIO
A partire dal 2° livello, un paladino è immune alla paura (magica o meno). Gli alleati entro 3 metri dal paladino ricevono un bonus di morale +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura.

RIMUOVI MALATTIE
I paladini hanno la capacità di curare malattie un numero di volte al giorno a seconda del loro livello. È una capacità identica all'incantesimo dei chierici di 3° livello, rimuovi malattia.

PUNIRE IL MALE
Una volta al giorno, un paladino di 2° livello o superiore può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Somma il suo modificatore di Carisma (se positivo) al suo tiro per colpire e infligge un punto di danno extra per livello.

GRAZIA DIVINA
Un paladino applica il suo modificatore di Carisma (se positivo) come bonus a tutti i tiri salvezza.

SALUTE DIVINA
Un paladino è immune a tutte le malattie, comprese le malattie magiche come la putrefazione della mummia e la licantropia.

SCACCIARE NON MORTI
A partire dal 3° livello i paladini sono in grado di scacciare i non morti. La loro capacità rimane sempre due livelli inferiore rispetto a quella di un chierico. Per esempio, quando determina il successo e l'efficacia di un tentativo di scacciare, un paladino di 5° livello verrebbe considerato un chierico di 3° livello. Vedi la sezione capacità speciali del chierico per altre informazioni sullo scacciare non morti.

RANGER
NEMICO PRESCELTO
I ranger hanno un "nemico prescelto", un tipo di umanoide o creatura a cui hanno dedicato la vita a dare la caccia. Quando attaccano questa creatura ricevono un bonus speciale al danno. I ranger possono scegliere tra le seguenti creature: Arpie, bugbear, drider, giganti, goblin, mezzi-draghi, mutaforma, non morti, ogre, orchi, orrori uncinati, salamandre, troll, umber hulk e viverne.
I ranger possono scegliere un nemico prescelto all'inizio e prenderne uno nuovo ogni cinque livelli dopo.

CONOSCENZA DELLE TERRE SELVAGGE
I ranger possiedono una speciale capacità chiamata Conoscenza delle Terre Selvagge, che può essere selezionata dalla barra delle Capacità Speciali (accessibile tramite il pulsante a stella in basso a destra sulla schermata principale). Quando viene utilizzata, il ranger può tentare di seguire tracce e ottenere informazioni sul tipo di creature, se ce ne sono, passate nell'area. Questa capacità funziona su qualsiasi mappa di Icewind Dale II e può fornire indizi importanti sul tipo di creature che si trovano nell'area.

COMBATTERE CON DUE ARMI
Quando indossa un'armatura leggera o nessuna armatura, un ranger può combattere con due armi come se avesse i talenti Ambidestria e Combattere con Due Armi. Perde questo bonus speciale quando combatte in armatura media o pesante.

CAPACITÀ SPECIALI GENERALI
Le seguenti capacità speciali non sono legate ad alcuna classe.

IDENTIFICARE OGGETTI
Ogni volta che clicchi-D su di un oggetto, il tuo personaggio avrà una possibilità di identificare qualsiasi oggetto che attualmente non è identificato. Esistono diverse abilità e capacità che permettono di identificare oggetti. Tra queste Alchimia per l'identificazione di pozioni, Conoscenze (arcane) per l'identificazione di qualsiasi cosa magica, e le menti enciclopediche dei bardi che contengono praticamente qualsiasi informazione udita. Se nessuno dei tuoi personaggi riesce ad identificare un oggetto, potresti aver bisogno dell'incantesimo di 1° livello dei maghi, identificare, o portare l'oggetto ad un tempio o negozio e farlo identificare... a pagamento.

LANCIARE INCANTESIMI
Vedi Magia e il sistema degli incantesimi in Icewind Dale II (Libro degli Incantesimi e delle Tabelle).

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI
La Resistenza agli Incantesimi è una speciale capacità difensiva. Se l'incantesimo viene resistito da una creatura con Resistenza agli Incantesimi, bisogna compiere una prova di livello di incantatore (1d20 + il livello di incantatore) almeno uguale al valore di Resistenza agli Incantesimi della creatura perché l'incantesimo abbia effetto su di essa. La Resistenza agli Incantesimi del difensore è come una CA contro gli attacchi magici. Lo stesso processo avviene se un nemico tenta di lanciare un incantesimo contro uno dei tuoi personaggi. Se il tuo personaggio possiede una Resistenza agli Incantesimi, allora cercherà automaticamente di resistere all'incantesimo obbligando l'assalitore a compiere una prova di livello di incantatore come spiegato sopra.

RESISTENZA AL DANNO
Icewind Dale utilizzava il concetto di "resistenze" su di una base percentuale; in Icewind Dale II le resistenze sono rappresentate da un numero intero. Ciò significa che una resistenza al fuoco di 5 diminuisce qualsiasi danno da fuoco di 5 punti. Esempio: Un tiefling con resistenza all'elettricità 5 viene danneggiato da un fulmine per 22 danni da elettricità. 5 punti vengono sottratti, il che vuol dire che il tiefling subisce solo 17 danni da elettricità (magra consolazione).

SCUROVISIONE
La scurovisione permette ai personaggi di vedere con maggiore chiarezza di notte e nelle profondità della terra. Se un personaggio possiede la scurovisione come capacità razziale o magica, le creature e gli oggetti che normalmente non potrebbe vedere gli saranno visibili ma in bianco e nero.

ALLINEAMENTI

Gli allineamenti riflettono l'atteggiamento del personaggio verso la società e l'universo. Esistono nove diversi allineamenti, ognuno descritto di seguito:
Legale buono: I personaggi di questo allineamento credono in una società forte e ordinata con un governo morale che rende la vita migliore per la maggioranza. Quando le persone rispettano la legge e si aiutano tra loro, la società nel suo insieme prospera.
Neutrale buono: Questi personaggi ritengono che sia importante un equilibrio delle forze, ma che i problemi della legge e del caos non moderino il bisogno di bene. Visto che l'universo è così vasto e contiene molte creature che mirano a scopi diversi, una determinata ricerca del bene, non altererà l'equilibrio, anzi potrebbe addirittura preservarlo. Se alimentare il bene vuol dire sostenere una società organizzata, allora è quello che si deve fare. La struttura sociale in sé e per sé non ha per loro valore.
Caotico buono: I personaggi caotici buoni sono individualisti con una tendenza benevola. Credono in tutte le virtù del bene e della giustizia, ma gli importa poco delle leggi e dei regolamenti. Le loro azioni sono guidate dalla propria morale che, seppure buona, non sempre potrebbe essere perfettamente d'accordo con il resto della società.
Legale neutrale: L'ordine e l'organizzazione sono di fondamentale importanza per i personaggi di questo allineamento. Essi credono in un governo forte e ben organizzato, che si tratti di una tirannia o di una benevola democrazia. Le leggi devono essere create e obbedite.
Neutrale (Puro): I personaggi neurali puri credono nell'equilibrio totale delle forze e rifiutano di vedere le azioni come buone o malvagie. I neutrali puri evitano di schierarsi con le forze del bene o del male, legge o caos. È loro dovere provvedere che tutte queste forze restino in equilibrio.
Caotico neutrale: I personaggi caotici neutrali credono che non ci sia ordine in nulla, comprese le proprie azioni. Con questa linea guida, tendono a seguire qualsiasi desiderio gli venga al momento. Bene e male sono irrilevanti nel prendere una decisione.

Legale malvagio: Questi personaggi credono che la struttura e l'organizzazione elevi coloro che meritano di governare. Preferiscono una gerarchia ben definita tra padrone e servitore. Se qualcuno soffre a causa di una legge che avvantaggia i personaggi legali malvagi, peccato. I personaggi legali malvagi obbediscono alla legge per paura di punizioni o desiderio di potere.
Neutrale malvagio: I personaggi neutrali malvagi sono fondamentalmente preoccupati di se stessi e delle proprie condizioni. Se c'è un modo facile e veloce per guadagnare, sia legale, discutibile o ovviamente illegale, ne trarranno vantaggio. Sebbene i personaggi neutrali malvagi non abbiano l'atteggiamento ognuno-per-sé dei personaggi caotici malvagi, non hanno problemi a tradire amici e compagni per un guadagno personale.
Caotico malvagio: I personaggi caotici malvagi sono spinti dal piacere personale. Il forte ha diritto di prendere quello che vuole e il debole deve essere sfruttato.

ABILITÀ

Le abilità rappresentano diverse capacità, e sarà meglio migliorare nel loro uso con il passare di livello. Se sei nuovo o non giochi da tempo, dovresti leggere attentamente questa sezione. L'aggiunta del sistema delle abilità di Dungeons & Dragons Terza Edizione è uno dei principali cambiamenti di Icewind Dale II.

SUCCESSO DELLE ABILITÀ

L'uso di un'abilità è un successo se:

1d20 + modificatore di abilità = Classe Difficoltà
(Modificatore di abilità = grado di abilità + modificatore di caratteristica + + bonus vari)

Questo tiro di d20 (il tiro di un dado a venti facce) è fatto come un tiro per colpire o un tiro salvezza. Più alto il tiro, meglio è. Si prova a superare una certa Classe Difficoltà (CD) o la prova di un altro personaggio. Per esempio, per aprire un forziere chiuso, un ladro deve superare la difficoltà della serratura del forziere (la CD della serratura). Per chiarezza, la Classe Difficoltà (CD) è il punteggio che deve essere raggiunto o superato perché un tiro salvezza o prova di abilità venga considerato un successo.
Molte abilità possono essere usate anche se il personaggio non ha gradi nell'abilità; questa è detta una prova di abilità senza addestramento. Il modificatore di caratteristica usato nelle prove di abilità è il modificatore della caratteristica chiave dell'abilità (la caratteristica associata all'uso dell'abilità). La caratteristica chiave di un'abilità è indicata nella sua descrizione nella tabella di seguito.
Modificatori vari comprende tra gli altri bonus razziali e penalità di armatura alla prova.

Nome	Mod. Abilità	Addestramento o Senza	Abilità di Classe	Abilità di classe incrociata
Alchimia	Int	Addestramento	Bardo, stregone, mago	Tutti gli altri
Cercare	Int	Senza	Ranger, ladro	Tutti gli altri
Concentrazione	Cos	Senza	Tutti gli altri	Barbaro, guerriero, ladro
Conoscenza delle Terre Selvagge	Sag	Senza	Barbaro, druido, ranger	Tutti gli altri
Conoscenze (arcane)	Int	Addestramento	Bardo, chierico, monaco, stregone, mago	Tutti gli altri
Diplomazia	Car	Senza	Bardo, chierico, druido, monaco, paladino, ladro	Tutti gli altri
Disattivare Congegni	Int	Addestramento	Ladro	Tutti gli altri
Empatia Animale	Car	Addestramento	Druido, ranger	Nessuno
Intimidire	Car	Senza	Barbaro, ladro	Tutti gli altri
Muoversi Silenziosamente	Des	Senza	Bardo, monaco, ranger, ladro	Tutti gli altri
Nascondersi	Des	Senza	Bardo, monaco, ranger, ladro	Tutti gli altri
Raggirare	Car	Senza	Bardo, ladro	Tutti gli altri
Sapienza Magica	Int	Addestramento	Bardo, chierico, druido, stregone, mago	Tutti gli altri

Scassinare Serrature	Des	Addestramento	Ladro	Tutti gli altri
Svuotare Tasche	Des	Addestramento	Bardo, ladro	Tutti gli altri
Utilizzare Congegni Magici	Car	Addestramento	Bardo, ladro	Nessuno

ACQUISTARE ABILITÀ

Ad ogni livello, ricevi 1, 2 o 4 punti abilità che puoi usare per acquistare abilità. (Il tuo modificatore di Intelligenza si somma a questo numero. Gli umani ricevono 1 punto abilità extra ad ogni livello sopra il 1°). Un personaggio di 1° livello riceve il quadruplo di questa cifra. (Gli umani ricevono 4 punti abilità extra al 1° livello in aggiunta al normale ammontare per la loro classe e Intelligenza. Questi sono sommati al primo livello e non moltiplicati). Se si acquista un'abilità di classe (come Svuotare Tasche per un ladro o Sapienza Magica per un chierico), si riceve 1 grado (uguale ad un bonus di +1) ad ogni punto abilità. Se si acquisiscono altre abilità di classe (abilità di classe incrociata), si riceve metà grado per punto abilità. Le abilità di classe e classe incrociata disponibili ad ogni classe di personaggio sono indicate nella tabella in questa sezione. Il grado massimo in un'abilità di classe è il livello più 3. Il grado massimo in un'abilità di classe incrociata è metà di questo numero (non arrotondare per eccesso o difetto).

UTILIZZARE LE ABILITÀ

Alcune abilità in Icewind Dale II sono sempre attive, altre abilità ti richiedono di attivarle per una specifica situazione, mentre altre ancora verranno utilizzate durante i dialoghi. Per le abilità che devono essere attivate, per attivarle dovrai premere l'icona Capacità Speciali del tuo personaggio. Una volta premuta, tutte le abilità, talenti, e capacità speciali di classe e razza saranno a tua disposizione per essere scelte. Vedi la sezione sull'Interfaccia di gioco per altri dettagli a pagina 10.

DESCRIZIONE DELLE ABILITÀ

ALCHIMIA (INT; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Gli alchimisti combinano strani ingredienti in modi segreti per creare sostanze meravigliose. La capacità del tuo personaggio in Alchimia gli permette di identificare strane pozioni. I personaggi ladri trovano utile l'abilità Alchimia perché gli permette di imparare il talento Arma Avvelenata.

CERCARE (INT)

Usare questa abilità per trovare porte segrete, semplici trappole, forzieri nascosti e altri dettagli che non sono immediatamente visibili. Cercare permette di notare cose come un ladro nascosto. L'abilità Cercare permette ad un personaggio di individuare piccoli dettagli o irregolarità con uno sforzo attivo. Se vuoi che i tuoi personaggi cerchino attivamente nell'ambiente circostante, dovrai attivare l'abilità Cercare tramite l'icona Capacità Speciali.

CONCENTRAZIONE (COS)

Si è particolarmente bravi nel concentrarsi. Coloro con alta abilità di Concentrazione possono lanciare incantesimi nonostante distrazioni come ferite, essere assaliti da incantesimi nemici e così via.

CONOSCENZA DELLE TERRE SELVAGGE (SAG)

Utilizzare questa abilità per dare la caccia alla selvaggina, guidare con sicurezza la compagnia attraverso una tundra gelida, identificare i segni di un nemico nelle vicinanze o evitare pericoli naturali. Per utilizzare Conoscenza delle Terre Selvagge, selezionala dal menù Abilità.

CONOSCENZE (ARCANE) (INT; SOLO CON ADDESTRAMENTO)

Conoscenze (arcane) rappresenta lo studio delle conoscenze arcane, come antichi misteri, tradizioni magiche, simboli arcani e frasi criptiche. Conoscenze (arcane) dà ai personaggi la capacità di identificare molti tipi di artefatti magici come bacchette, pergamene, verghe e altri oggetti magici arcani.

DIPLOMAZIA (CAR)
Utilizzare questa abilità per persuadere i nemici a lasciarti vedere il capo, negoziare la pace tra due parti in lotta, o convincere i goblin malvagi che ti hanno catturato che dovrebbero chiedere un riscatto piuttosto che ucciderti. Diplomazia comprende l'etichetta, grazia sociale, tatto, sottigliezza e abilità con le parole. Un personaggio abile conosce le regole formali e informali di comportamento, le aspettative sociali, la giusta espressione per rivolgersi ad una persona e così via.

DISATTIVARE CONGEGNI (INT; SOLO CON ADDESTRAMENTO)
Utilizzare questa abilità per disarmare una trappola, bloccare una serratura, o sabotare una ruota di un carro perché si stacchi. Si può esaminare un piccolo congegno meccanico e disattivarlo. Ogni trappola ha una Classe Difficoltà (CD) che il personaggio deve superare. La CD delle trappole salirà rapidamente mentre ti fai strada in Icewind Dale II.

EMPATIA ANIMALE (CAR; SOLO CON ADDESTRAMENTO; SOLO DRUIDO E RANGER)
Utilizzare questa abilità per impedire ad un cane da guardia di abbaiare, per far atterrare un uccello selvatico sul braccio del personaggio, o per tenere calmo un orsogufo mentre ci si allontana.

INTIMIDIRE (CAR)
Utilizzare questa abilità per far recedere un bullo o farsi dare informazioni da un personaggio. L'intimidazione comprende minacce verbali e linguaggio del corpo.

MUOVERSI SILENZIOSAMENTE (DES; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)
Utilizzare questa abilità per muoversi furtivamente dietro un nemico o sgusciare via senza essere notati.

NASCONDERSI (DES; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)
Utilizzare questa abilità per camminare tra le ombre e procedere senza essere visti, avvicinarsi alla torre del mago sotto la copertura dei cespugli, o pedinare qualcuno in una strada affollata senza essere notati.

RAGGIRARE (CAR)
Si possono far sembrare vere le cose implausibili o false. L'abilità raccoglie recitare, truffare, raggirare, fuorviare, prevaricare e un linguaggio corporeo ingannevole. Utilizzare Raggirare per diffondere confusione temporanea, per far voltare lo sguardo verso dove si indica o per apparire innocui.

SAPIENZA MAGICA (INT; SOLO CON ADDESTRAMENTO)
Utilizzare questa abilità per identificare incantesimi mentre vengono lanciati o incantesimi che sono già in atto. Inoltre, grazie ad una prova di Sapienza Magica certi incantesimi permettono di ottenere informazioni sulla magia.

SCASSINARE SERRATURE (DES; SOLO CON ADDESTRAMENTO)
Si possono scassinare chiavistelli, serrature elaborate o serrature con enigmi.

SVUOTARE TASCHE (DES; SOLO CON ADDESTRAMENTO; PENALITÀ DI ARMATURA ALLA PROVA)
Si possono tagliare borselli o rubarli e nasconderteli addosso, sgraffignare oggetti incustoditi, o compiere qualche altro atto di prestidigitazione con un oggetto non più grande di un cappello o una pagnotta.

Si possono svuotare le tasche anche di PNG non ostili o di membri della compagnia.

UTILIZZARE OGGETTI MAGICI (CAR; SOLO CON ADDESTRAMENTO; SOLO BARDI E LADRI)
Questa abilità permette ad un bardo o ladro di utilizzare pergamene e bacchette di solito a loro proibite. Quando il personaggio utilizza un oggetto del genere, può tentare di impiegare un misto di conoscenze arcane per attivarlo. Più potente è l'effetto, più difficile è invocare il potere. Se il personaggio non riesce ad attivare l'oggetto, la carica viene sprecata e l'utilizzatore subisce 1-6 punti di danno magico per livello dell'effetto che stava cercando di invocare.

TALENTI

Un talento è una caratteristica speciale che fornisce al personaggio una nuova capacità o migliora quelle che già possiede.

ACQUISIRE TALENTI
A differenza delle abilità, i talenti non sono acquisiti con i punti ma li si possono scegliere. Ogni personaggio riceve un talento alla creazione. Al 3° livello e ogni tre livelli dopo (6°, 9°, 12°, 15° e 18°) ottiene un nuovo talento (vedi Tabella 2: Benefici dipendenti dall'esperienza e dal livello). Per i personaggi multiclasse, i talenti vengono guadagnati in base al livello totale del personaggio, quali che siano i singoli livelli di classe.

Inoltre, guerrieri e maghi ottengono talenti extra quando aumentano di livello. Gli umani ricevono anche un talento bonus al 1° livello, scelto dal giocatore tra i talenti per cui il suo personaggio si qualifica.

PREREQUISITI
Alcuni talenti hanno dei prerequisiti. Bisogna avere il punteggio di caratteristica, talento, abilità, bonus di attacco base o qualsiasi altro requisito indicato per poter selezionare o usare quel talento. Un personaggio può guadagnare un talento allo stesso livello in cui ottiene il prerequisito. Non si può usare un talento di cui si è perso il prerequisito. Per esempio, se la Forza scende sotto 13 a causa di un raggio di indebolimento, non si può usare il talento Attacco Poderoso.

TALENTI SPECIALI
Sono talenti disponibili solo a certe classi. Solo chierici e paladini possono prendere Scacciare Extra, solo i guerrieri possono prendere Specializzazione in un'Arma e solo i maghi possono prendere Padronanza degli Incantesimi.

UTILIZZARE TALENTI
Alcuni talenti in Icewind Dale II sono sempre attivi, mentre altri talenti richiedono di essere attivati in situazioni specifiche. Per i talenti che devono essere attivati, dovrai premere l'icona Capacità Speciali del tuo personaggio. Una volta premuta, ti permetterà di scegliere tra tutte le abilità, talenti e capacità speciali e di razza del tuo personaggio. Vedi la sezione sull'Interfaccia di gioco per altri dettagli.

DESCRIZIONE DEI TALENTI
AMBIDESTRIA
Il personaggio è egualmente capace nell'uso di entrambe le mani.
Prerequisiti: Des 15+.
Beneficio: Il personaggio ignora tutte le penalità per l'uso della mano secondario. Non è né sinistro né destro.

Normale: Senza questo talento, un personaggio che usa la sua mano secondaria subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire, prove di caratteristica e prove di abilità. Ad esempio, un personaggio destro che impugna un'arma con la sua mano sinistra subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire con quell'arma.
Speciale: Questo talento aiuta ad eliminare la penalità per il combattimento con due armi. Vedi il talento Combattere con Due Armi e la tabella Penalità per il Combattimento con Due Armi, pagina 72. Un ranger che indossa un'armatura leggera o nessuna armatura può combattere con due armi come se avesse i talenti Ambidestria o Combattere con Due Armi.

AMMAZZAIMMONDI
Prerequisiti: Paladino, Arma Focalizzata in spada lunga o spadone.
Beneficio: Concede al paladino un bonus di +1 al colpire e al danno contro chimere, demoni, draghi e mezzi-draghi.

ANATEMA DELL'ERETICO
Il personaggio è particolarmente esperto nel combattere i servitori di fedi nemiche.
Prerequisito: La capacità di lanciare incantesimi divini, bonus di attacco base +4 o superiore.
Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +1 al colpire e al danno contro chierici e druidi.

ARMA AVVELENATA
Il personaggio ha appreso la rara arte dell'avvelenatore. Mentre gira per il mondo di Faerûn cerca continuamente erbe e piante che possono avvelenare la punta delle sue armi.
Prerequisito: 1 livello da ladro, Alchimia 8 o superiore.
Beneficio: Il primo attacco riuscito con l'arma obbliga un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) o il bersaglio perde temporaneamente 1d6 punti di Costituzione. Un round dopo, il bersaglio deve compiere un secondo tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) o perdere ulteriori 1d6 punti di Costituzione. La perdita di Costituzione dura 10 round. Questa capacità può essere usata una volta al giorno.

ARMA PREFERITA
Il personaggio è particolarmente abile nell'uso di una certa arma, una da cui può trarre vantaggio dalla Destrezza quanto dalla Forza.
Prerequisiti: Competenza nelle lame piccole, bonus di attacco base +1.
Beneficio: Con l'arma selezionata, il personaggio può usare il suo modificatore di Destrezza invece di quello di Forza ai tiri per colpire. Siccome ha bisogno della seconda mano per tenersi in equilibrio, se trasporta uno scudo, applicare il bonus di deviazione dello scudo come penalità ai tiri per colpire.

AQUA MORTIS
La padronanza del personaggio della magia dell'acido lo porta a risultati impressionanti.
Beneficio: Conferisce resistenza all'acido 5 (permanente) e +20% di incremento a qualsiasi danno da acido inferto.
Prerequisiti: Il personaggio deve conoscere tre dei seguenti incantesimi: nebbia acida, tempesta acida, legame planare minore: elementale dell'acqua, legame planare: elementale dell'acqua, freccia acida di Melf, sfera al vetriolo.

ATTACCHI MASSIMIZZATI
Il personaggio ha appreso come massimizzare l'effetto dei suoi attacchi quando si concentra per compiere un breve attacco.
Prerequisiti: Specializzazione in un'Arma in 2 armi e Concentrazione 4.
Beneficio: Tutti gli attacchi infliggono danno massimo per 10 secondi. Utilizzabile 1 volta al giorno.

ATTACCO PODEROSO
Il personaggio è in grado di sferrare attacchi in mischia particolarmente potenti.
Prerequisiti: For 13+.
Beneficio: Alla sua azione, prima di compiere il tiro per colpire in quel round, il personaggio può scegliere di sottrarre un numero da tutti gli attacchi in mischia e sommare la stessa cifra al danno dei suoi attacchi. Questa cifra non può eccedere il suo bonus di attacco base. La penalità agli attacchi e il bonus al danno si applicano fino alla sua azione successiva.

CANZONE PERSISTENTE
La musica bardica del personaggio risuona nelle orecchie degli ascoltatori a lungo dopo il termine dell'ultima nota.
Prerequisiti: Almeno un livello da bardo.
Beneficio: Quando un bardo smette di suonare, gli effetti della sua canzone durano 2 round addizionali.

COMPETENZA NELLE ARMATURE (LEGGERA, MEDIA, PESANTE)
Prerequisito: Nessuno per Leggera, il peso precedente per Media e Pesante.
Beneficio: Quando il personaggio indossa un tipo di armatura in cui è competente, le penalità di armatura alla prova si applicano solo alle prove di Nascondersi, Muoversi Silenziosamente e Svuotare Tasche.
Normale: Un personaggio che indossa un'armatura in cui non è competente subisce la sua penalità di armatura alla prova ai tiri per colpire e tutte le prove di abilità che coinvolgono il movimento.
Speciale: Tutte le classi eccetto maghi, stregoni e monaci ricevono gratuitamente la Competenza nelle Armature Leggere. Guerrieri, barbari, paladini, ranger, chierici, druidi e bardi ricevono gratuitamente la Competenza nelle Armature Medie. Guerrieri, paladini e chierici ricevono gratuitamente la Competenza nelle Armature Pesanti.

COLPO ALL'ARTERIA
L'abilità del personaggio con gli attacchi furtivi gli permette di provocare ferite sanguinanti.
Prerequisito: Almeno un livello da ladro, bonus di attacco base +4 o superiore.
Beneficio: Permette al ladro di sacrificare 1d6 punti di danno da attacco furtivo per infliggere una ferita sanguinante che causa danno nel corso di più round.

COLPO AL TENDINE
Quando compie un attacco furtivo, il tuo personaggio può ferire il bersaglio in modo da ridurre significativamente il suo movimento.
Prerequisito: Almeno tre livelli da ladro.
Beneficio: Permette ad un ladro di sacrificare 2d6 punti di danno da attacco furtivo per ridurre il movimento del bersaglio del 50% per dieci round.

COLPO INCAPACITANTE
Quando fa un attacco furtivo, il personaggio è in grado di infliggere un colpo devastante che indebolisce il nemico.
Prerequisiti: 10 livelli da ladro.
Beneficio: Ogni volta che il personaggio riesce un attacco furtivo, l'attacco infligge il suo normale danno e provoca anche 1 punto di danno temporaneo alla Forza per ogni dado di danno da attacco furtivo che infligge.

COMBATTERE ALLA CIECA

Il personaggio sa come combattere in mischia senza vedere i suoi avversari.

Beneficio: In mischia, ogni volta che si manca a causa dell'occultamento, si può ritirare una volta la percentuale di mancare per vedere se si è riusciti a colpire. Un attaccante invisibile non riceve bonus al colpire in mischia contro il personaggio ovvero non perde il suo bonus positivo dalla Destrezza alla Classe Armatura, e l'attaccante non riceve il solito bonus di +2. I bonus dell'attaccante invisibile continuano ad applicarsi sugli attacchi a distanza. Il personaggio subisce solo la metà della solita penalità alla velocità se non è in grado di vedere.

COMBATTERE CON DUE ARMI

Il personaggio può combattere con un'arma in ogni mano. Può compiere un attacco extra ogni round con l'arma secondaria.

Beneficio: Le penalità per combattere con due armi vengono ridotte di 2.

Speciale: Il talento Ambidestria riduce la penalità di attacco dell'arma secondaria di 4.

COMBATTIMENTO SCORRETTO

Prerequisito: Des 13+, bonus di attacco base +2 o superiore.

Beneficio: Con un colpo critico, il personaggio provoca cecità (50% di possibilità) o lentezza (50% di possibilità) per cinque round, a meno che il bersaglio non riesca un tiro salvezza sulla Tempra. Non morti, costrutti ed elementali sono immuni a questi effetti.

COMPETENZA NELLO SCUDO

Il personaggio è competente con gli scudi.

Beneficio: Il personaggio può usare uno scudo e subire solo le penalità standard.

CRITICO MIGLIORATO

Il personaggio è particolarmente abile nel provocare ferite critiche.

Prerequisito: Bonus di attacco base +8 o superiore.

Beneficio: Quando si determinano i critici, la portata della minaccia dell'arma impugnata viene aumentata di 1.

DEVIARE FRECCE

Il personaggio può deviare frecce, quadrelli da balestra, lance e altri proiettili o armi da lancio in arrivo.

Prerequisiti: Des 13+.

Beneficio: Il personaggio deve avere almeno una mano libera per usare questo talento. Una volta per round quando il personaggio verrebbe colpito da un'arma a distanza, può compiere un tiro salvezza sui Riflessi contro CD 20 (se l'arma a distanza ha un bonus magico al colpire, la CD aumenta di quell'ammontare). Se il personaggio riesce, devia l'arma. Armi a distanza eccezionali come la freccia acida di Melf, non possono essere deviate.

Speciale: Un monaco riceve gratuitamente questo talento al 2° livello, anche se non possiede il punteggio di Destrezza richiesto.

DISCIPLINA

Il personaggio è ammirato per la sua determinazione e chiarezza di intenti. È difficile da distrarre con un incantesimo o colpo.

Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà e di +2 alle prove di Concentrazione.

ELUDERE MIGLIORATO
Come ladro, il personaggio è diventato ancora più esperto nello sfuggire agli effetti degli incantesimi dannosi.
Prerequisiti: 10 livelli da ladro.
Beneficio: Questa capacità funziona come eludere, eccetto che mentre il ladro non subisce danni con un tiro salvezza sui Riflessi riuscito contro incantesimi come palla di fuoco o armi a soffio, ora riceve solo metà danno con un tiro salvezza fallito (i riflessi del ladro gli permettono di sfuggire ai danni con incredibile rapidità).

ESPERIENZA MERCANTILE
Potenti consorzi commerciali e artigianali controllano la ricchezza e il commercio nelle terre di Faerûn. Il personaggio proviene da una famiglia che eccelle in una determinata arte e conosce bene il valore di qualsiasi bene o comodità commerciabile.
Prerequisiti: Umano, gnomo delle profondità o nano grigio.
Beneficio: Il personaggio riceve uno sconto del 5% sull'acquisto di oggetti nei negozi.

FORESTALE
Nelle terre del Nord grandi foreste si estendono per centinaia di chilometri. Il personaggio è esperto dei segreti della foresta e delle sue vie.
Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +2 alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge.

FORMA SELVATICA, CUMULO STRISCIANTE
Prerequisiti: 8 livelli da druido.
Beneficio: Conferisce la capacità di cambiare forma in quella di un cumulo strisciante.

FORTUNA DEGLI EROI
Facendo appello al proprio coraggio, determinazione e resistenza, il personaggio sopravvive anche nelle situazioni più disperate.
Prerequisito: Umano.
Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di fortuna +1 a tutti i tiri salvezza.

GALATEO MAGICO
Il personaggio è stato cresciuto in una terra dove sono potenti magici a comandare, dove potenti incantatori sono comuni e una cauta cortesia è la norma e tutti fanno attenzione ai beni magici.
Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +2 alle prove di Diplomazia e Sapienza Magica.

INCANTESIMI IN ARMATURA
Il personaggio ha una minore possibilità di fallire il lancio di incantesimi.
Prerequisito: La capacità di lanciare incantesimi arcani.
Beneficio: Prendendo questo talento si riduce la possibilità di fallimento del lancio di un incantesimo quando si indossa un'armatura del 5%. Questo talento può essere preso fino a tre volte.

INCANTESIMI IN COMBATTIMENTO
Il personaggio è pratico nel lancio di incantesimi in combattimento.
Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +4 alle prove di Concentrazione fatte per lanciare un incantesimo quando viene ferito.

INCANTESIMO FOCALIZZATO [AMMALIAMENTO, INVOCAZIONE, NECROMANZIA, TRASMUTAZIONE]
Gli incantesimi all'interno della scuola scelta sono più potenti del normale.
Beneficio: Sommare +2 alla Classe Difficoltà di tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi della scuola di magia prescelta dal personaggio.
Speciale: Quando si sceglie questo talento, il personaggio sceglierà una delle scuole indicate sopra. Il personaggio può prendere questo talento una seconda volta per apprendere Incantesimo Focalizzato Superiore nella scuola prescelta.

INCANTESIMO INARRESTABILE
Gli incantesimi del personaggio sono particolarmente potenti, oltrepassando la Resistenza agli Incantesimi più facilmente del normale.
Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +2 alle prove di livello di incantatore per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura.

INCANTESIMO SILENZIOSO
Il personaggio si è addestrato a lanciare incantesimi anche quando è avvolto dal silenzio.
Prerequisiti: La capacità di lanciare incantesimi arcani o divini.
Beneficio: Questo talento conferisce la capacità di lanciare incantesimi anche quando si è sotto silenzio.

INIZIATIVA MIGLIORATA
Il personaggio reagisce più velocemente del normale in combattimento.
Beneficio: La velocità dell'arma e il tempo di lancio di tutti gli incantesimi viene ridotto di 1 fino ad un minimo di 1.

IRA EXTRA
Il personaggio ha la capacità di invocare più volte l'ira barbarica.
Prerequisito: 1 livello da barbaro.
Beneficio: Permette al barbaro un uso extra al giorno della capacità ira.

ISPIRAZIONE EROICA
Quando la situazione volge al peggio, il personaggio è in grado di essere all'altezza della situazione.
Prerequisiti: Almeno un livello da barbaro, guerriero o paladino.
Beneficio: Quando il personaggio scende sotto il 50% dei suoi punti ferita, guadagna un bonus di +1 al colpire, danno e tiri salvezza.

MENTE SFUGGENTE
Questa capacità straordinaria rappresenta la capacità di un ladro di liberarsi dagli effetti magici che altrimenti controllerebbero le sue azioni.
Prerequisiti: 10 livelli da ladro.
Beneficio: Se un ladro con Mente Sfuggente è soggetto ad ammaliamenti di charme o comando e fallisce il suo tiro salvezza, 1 round dopo può tentare un nuovo tiro salvezza. Ha solo una possibilità extra di riuscire il suo tiro salvezza.

PUGNO STORDENTE
Il personaggio sa come colpire gli avversari in aree vulnerabili.
Prerequisiti: Des 13+, Sag 13+, bonus di attacco base +8 o superiore.
Beneficio: Quando attacca con un Pugno Stordente, il personaggio obbliga l'avversario danneggiato dal suo attacco senz'armi a compiere un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà del suo livello + modificatore di Saggezza) oltre ad infliggere il normale danno. Se il difensore fallisce il suo tiro salvezza, rimane stordito per 1 round. Un personaggio stordito non può agire e perde qualsiasi bonus di Destrezza alla Classe Armatura. Gli attaccati ricevono un bonus di +2 ai tiri per colpire contro un avversario stordito. Il personaggio può tentare un attacco stordente una volta al giorno per ogni quattro livelli posseduti.

PUNIRE EXTRA
Il personaggio può usare la sua capacità punire il male più spesso del normale.
Prerequisiti: 1 livello da paladino.
Beneficio: Permette al paladino di utilizzare una volta di più al giorno la capacità punire il male.

RESISTERE AL VELENO
Con gli anni, alcune persone tra la gente del personaggio, esponendosi a dosaggi controllati di veleni, sono riuscite a sviluppare un'immunità ai loro effetti. Pochi rimangono indeboliti, ma i forti si adattano.
Prerequisiti: Nano grigio, mezzorco.
Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro veleni.
Speciale: Si può prendere questo talento solo con un personaggio di 1° livello.

RIFLESSI FULMINEI
Il personaggio ha dei riflessi più rapidi del normale.
Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi.

ROBUSTEZZA
Il personaggio è più robusto del normale.
Beneficio: Il personaggio guadagna +3 punti ferita.
Speciale: Il personaggio in Icewind Dale II può ottenere questo talento fino a 5 volte.

SANGUE DI SERPENTE
La corruzione degli yuan-ti scorre nelle vene del personaggio. Non ci sono altri segni della sua ascendenza, ma è comunque in qualche modo più (o meno) che umano.
Prerequisiti: Umano.
Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro veleni e +1 ai tiri salvezza sui Riflessi.
Speciale: Si può prendere questo talento solo con un personaggio di 1° livello.

SCACCIARE EXTRA
Il personaggio può scacciare i non morti più spesso del normale.
Prerequisiti: Chierico o 3 livelli da paladino.
Beneficio: Conferisce ad un chierico o paladino un uso extra giornaliero di scacciare i non morti.

SCACCIARE MIGLIORATO
I tentativi di scacciare i non morti del personaggio sono ancora più potenti del normale.
Prerequisiti: Chierico o 3 livelli da paladino.
Beneficio: Dopo aver scacciato con successo, il personaggio è in grado di intimidire o distruggere 2 Dadi Vita extra di non morti.

SCATTO
Il personaggio è leggermente più veloce dei suoi compagni.
Beneficio: Il personaggio si muove il 15% più veloce del normale.

SCHIENA FORTE
Grazie all'esperienza nel portare grandi pesi, il personaggio ha imparato come distribuire i pesi più equamente ed incrementare l'ammontare di peso totale che può trasportare.
Beneficio: Il peso trasportato incrementa del 50%.

SCHIVARE
Il personaggio è abile nello schivare i colpi.
Prerequisito: Des 13+.
Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura contro gli attacchi di un avversario.

SCUDO DI BRINA
La padronanza del personaggio della magia del freddo lo porta a risultati impressionanti.
Beneficio: Conferisce resistenza al freddo 5 (permanente) e +20% di incremento a qualsiasi danno da freddo inferto.
Prerequisiti: Il personaggio deve conoscere tre dei seguenti incantesimi: tocco gelido, cono di freddo, legame planare: elementale dell'aria, legame planare minore: elementale dell'aria, scudo di fuoco (blu), dita gelide, lama di ghiaccio, coltello di ghiaccio, tempesta di ghiaccio, lancia di ghiaccio, turbine.

SPIRITO DELLA FIAMMA
La padronanza del personaggio della magia del fuoco lo porta a risultati impressionanti.
Prerequisiti: Il personaggio deve conoscere tre dei seguenti incantesimi: Vampa di Agannazar, mani brucianti, legame planere: elementale di fuoco, legame planare minore: elementale di fuoco, palla di fuoco ritardata, semi di fuoco, tempesta di fuoco, palla di fuoco, scudo di fuoco (rosso), freccia di fuoco, lama infuocata, colpo infuocato, produrre fiamma, sudario di fiamme, fuoco solare, raggio solare, bruciatura solare, muro di fuoco.
Beneficio: Conferisce resistenza al fuoco 5 (permanente) e aumenta del +20% il danno da fuoco inflitto.

TEMPRA POSSENTE
Il personaggio è più resistente del normale.
Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra.

TESTA DURA
La testardaggine e determinazione del personaggio sono leggendarie. Il personaggio è eccezionalmente cocciuto e difficile da distogliere dalle sue idee.
Beneficio: Riceve un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà e +2 alle prove di Intimidire.

TIRO PRECISO
Il personaggio è abile nel mirare i suoi attacchi a distanza.
Beneficio: Riduce la penalità al colpire per sparare a distanza ravvicinata da -8 a -4.

TIRO RAPIDO
Il personaggio può utilizzare le armi a distanza con incredibile rapidità.
Prerequisiti: Des 13+.

Beneficio: Il personaggio può compiere un attacco extra per round con un'arma a distanza. L'attacco è fatto al suo più alto bonus di attacco base, ma ogni attacco (l'attacco extra e quelli normali) subisce una penalità di -2.

TRASFORMAZIONE EXTRA
Il personaggio può trasformarsi più spesso.
Prerequisiti: 3 livelli da druido.
Beneficio: Permette ad un druido con forma selvatica può trasformarsi una volta al giorno in più.

VOLONTÀ DI FERRO
Il personaggio ha una volontà più forte del normale.
Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà.

EQUIPAGGIARSI

La pagina Inventario e come equipaggiare gli oggetti è discusso nella sezione interfaccia sull'Inventario nella Guida del Gioco. (Vedi Tabella 8 per una lista delle armature e dei loro bonus alla Classe Armatura).

ARMATURE

Corazza completa: La migliore (e più pesante) armatura che un combattente può acquistare, sia per l'aspetto che la protezione. Le sue piastre perfettamente lavorate e incastrate sono angolate per deviare frecce e colpi, e l'intera armatura è adornata da ricche incisioni e decorazioni. I barbari non possono indossare le corazze complete.
Corazza di piastre: Un misto di armatura di maglia con piastre di metallo che coprono le aree vitali come il petto, l'addome e i fianchi. Il peso viene distribuito su tutto il corpo e l'insieme viene sorretto da lacci e fibbie. I barbari non possono indossare le corazze di piastre.
Corazza a strisce: Un tipo di maglia in cui le strisce di metallo vengono applicate verticalmente ad un sostegno di maglia o cuoio. L'armatura è forte e relativamente economica se comparata ad una corazza di piastre.
Cotta di maglia: La cotta di maglia è composta di anelli metallici allacciati tra di loro. Viene sempre indossata sopra uno strato di imbottitura o cuoio leggero che impedisce di ferirsi e ammorbidisce l'impatto dei colpi.
Cuoio borchiato: Quest'armatura è fatta di cuoio (non indurito come la normale armatura di cuoio) rinforzato con pezzi di metallo disposti vicini.
Cuoio: Quest'armatura è fatta di cuoio indurito nell'olio bollente e poi modellato in una protezione per il petto e le spalle. Il resto dell'armatura è fatto di materiali più flessibili e morbidi.

SCUDI

Scudo grande: Detto anche kite o scudo torre, questo imponente scudo di metallo o legno copre l'operatore quasi capo a piedi. Deve essere ben fissato all'avambraccio e la mano dello scudo deve sempre tenere una buona presa su di esso.
Scudo medio: Questo scudo viene trasportato alla stessa maniera di uno scudo piccolo. Gli scudi medi sono di solito fatti di metallo, vanno dai 90 ai 120 cm di diametro e possono essere di qualsiasi forma, da circolari a quadrai ad ali di drago. Un tipico scudo medievale sembra un triangolo con una punta rivolta verso il basso.
Scudo piccolo: Lo scudo piccolo è di solito circolare e portato sull'avambraccio, tenuto dalla mano dello scudo. È leggero rispetto ad uno scudo medio e permette all'operatore di portare altri oggetti in quella mano, anche se non può impugnare o trasportare un'altra arma.
Buckler: I buckler sono versioni leggermente più piccole degli scudi piccoli.

ABITI E GIOIELLI

Amuleti: Gli amuleti sono gioielli (a volte magici) sospesi ad una catena indossata intorno al collo. Si può indossare un solo amuleto alla volta.
Anelli: Gli anelli sono di solito portati sulle dita e spesso sono magici. Se ne può portare uno per mano.
Bracciali: Queste spesse bande di metallo o cuoio vengono legate all'avambraccio del personaggio.
Cinghie: A differenza delle cinture, le cinghie non vengono usate per sorreggere i pantaloni, ma per trasportare borselli, foderi e simili.
Collana: Una collana è un pezzo di gioielleria ornamentale fatta d'argento, oro o qualche altro metallo prezioso, adornato con gemme. Una collana viene di solito portata intorno al collo e può essere di qualsiasi lunghezza.
Elmi: Gli elmi, fatti di cuoio rinforzato o metallo, coprono la maggior parte della testa, salvo il viso e il collo. Gli elmetti proteggono dai colpi critici.
Guanti: I guanti possono essere fatti di cuoio, piastre di metallo o cotta di maglia. Ogni armatura si suppone disponga di guanti del tipo appropriato. I guanti magici tendono ad essere più leggeri e indossati con maggiore facilità delle varietà normali.
Mantello: I mantelli possono essere realizzati in qualsiasi forma e praticamente con qualsiasi tessuto. Le forme più comune sono pezzi di tessuto circolari con un buco al centro per la testa, e del tessuto avvolto intorno al collo, sorretto da una catena, spilla, corda, o fermaglio.
Stivali: Gli stivali sono di solito fatti a mano dai calzolai. Gli stivali comuni sono di solito fatti utilizzando una forma, ma i buoni stivali sono progettati per il piede di una specifica persona.

ARMARSI

Vedi Tabelle 6&7 per la lista dei costi, tipo, danni, portata di minaccia e tipo di competenza delle armi. Qui ci sono brevi descrizioni delle armi, armi a gittata e munizioni che potrete trovare in Icewind Dale II:

Alabarda: L'alabarda consiste di una lama simile ad una mannaia montata su di un bastone lungo circa 180 cm. La lama dell'ascia è equilibrata da uno spuntone affilato. Un'alabarda combina le caratteristiche di una lancia e di un'ascia.
Arco corto: Forma primitiva dell'arco. Gli archi corti sono lunghi circa 150 cm. Col passare degli anni si sono fatti dei tentativi per aumentare la gittata degli archi. Gli archi erano realizzati in modo da essere più lunghi o flessibili senza cambiare la lunghezza. I primi divennero gli archi lunghi. Gli archi corti compositi sono archi fatti di più di un tipo di materiale. Ciò gli dà maggiore flessibilità e gittata.
Arco lungo: Questo tipo di arco è alto quasi quanto l'arciere, di solito 180 cm o più. Ha una gittata migliore dell'arco corto. Gli archi lunghi compositi sono fatti di più di un tipo di materiale. Ciò gli dà maggiore flessibilità e gittata.
Ascia da battaglia: La versione più comune dell'ascia da battaglia è una rigida asta lunga circa 120 cm con una singola lama affilata montata ad un'estremità.
Ascia da lancio: La lama di quest'ascia ha un'estremità più affilata, bilanciata da uno spuntone. Il corto manico è appuntito all'estremità e la testa può avere uno spuntone in cima.
Balestra: Una balestra è un arco montato a croce su di un asse di legno o metallo. La balestra spara quadrelli. Notare che maghi, stregoni, chierici e ladri in Icewind Dale II possono usare le balestre.
Bastone ferrato: Il bastone ferrato è un'asse di legno dai 180 ai 270 cm di lunghezza. I bastoni di migliore qualità sono fatti di legno di quercia e sono rinforzati con metallo ad entrambe le estremità. I bastoni sono impugnati con entrambe le mani.
Dardo: Il dardo è un piccolo proiettile che viene lanciato piuttosto che sparato da un arco o simile.

Fionda: La fionda base consiste da una sacca di cuoio con una tasca per trattenere un proiettile. L'arma è tenuta ad entrambe le estremità e fatta ruotare sulla testa dell'operatore. Quando si raggiunge la velocità massima, il proiettile viene rilasciato, mollando la presa sulle estremità della sacca.
Frecce: Le frecce da caccia sono costruite per la distanza. Sono frecce leggere e spesso usate a caccia. La maggior parte di queste frecce sono fatte di frassino e sono lunghe dai 75 ai 100 cm.
Lancia: Una delle prime armi dell'uomo, che risale a tempi preistorici, le prime lance erano bastoni di legno appuntiti ad un'estremità. Quando l'uomo apprese l'uso del metallo, le punte delle lance vennero costruite di ferro e acciaio. Stregoni e ladri possono usare le lance in Icewind Dale II.
Martello da guerra: Il martello da guerra consiste in un'asta di legno o metallo coperta da una testa di metallo. La testa è di solito un blocco, cilindro o peso con una faccia piatta o leggermente arrotondata. Il peso della testa lo rende ideale per fendere e colpire qualsiasi tipo di armatura.
Mazza: La mazza è una diretta discendente del randello, essendo un'asta di legno con una testa di pietra o ferro. Il design della testa varia; alcune hanno le flange, altri sono piramidali. Gli stregoni e i ladri di Icewind Dale II possono usare le mazze.
Mazzafrusto: Il mazzafrusto è un rigido manico di legno attaccato ad una verga di ferro, una verga di legno con spuntoni, o una palla di ferro rinforzata. Tra il manico e la testa c'è di solito una catena.
Morning Star: La morning star è un'asta di legno con in cima una testa di ferro. Le morning star hanno una lunghezza complessiva di circa 120 cm. Alcune di queste armi hanno teste rotonde, ovali o cilindriche rinforzate con spuntoni. Gli stregoni e i ladri di Icewind Dale II possono usare le morning star.
Proiettile: Un proiettile è un sasso di argilla indurita o piombo costruito appositamente come munizione per una fionda.
Pugnale: Il tipico pugnale ha una lama appuntita a doppio filo, al contrario del coltello, che ha un solo filo ed è un po' più corto.
Pugnale da lancio: Simile al pugnale, ma bilanciato per il lancio.
Quadrelli: I quadrelli sono le munizioni sparate dalle balestre.
Randello: La maggior parte dei randelli sono robusti bastoni di legno duro, stretti all'impugnatura e più ampi all'altra estremità. Chiunque può trovare un buon pezzo di legno duro e brandirlo; da qui l'uso diffuso del randello. Notare che i maghi in Icewind Dale II possono usare i randelli.
Scimitarra: Questa spada è una lunga lama curva progettata per i cavalieri. È l'unica spada che può usare un druido, ma si tratta di una buona arma.
Spada bastarda: Conosciuta anche come spada ad una mano e mezza, la spada bastarda deriva il suo nome dal fatto che è a metà strada tra una spada a due mani e una spada lunga. La spada bastarda è un lama a doppio filo con una lunga impugnatura. La lunghezza complessiva della spada bastarda è tra i 120 e i 145 cm.
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 di punta.
Spada larga: la spada larga è una pesante spada militare a doppio filo. Sebbene sia un po' più lenta di una spada lunga, la spada larga tende a fare più danni.
Spada lunga: Queste spade vengono chiamate spade a doppio filo, spade da guerra o spade militari. In molti casi, le spade lunghe hanno un solo filo. Non esiste un'unica versione della spada lunga, in quanto variano di lunghezza tra gli 85 cm e i 120 cm. Nell'ultimo caso, la lama arriva a prendere quasi 1 metro della lunghezza totale. La maggior parte delle spade lunghe hanno un doppio filo e una punta affilata. Nonostante il nome, una spada lunga è progettata per tagliare non per affondare.
Spadone: Lo spadone è un derivato della spada lunga. La lama venne portata a 180 cm o più, e l'impugnatura estesa. Erano necessarie due mani per impugnarlo appropriatamente.

Notare che esistono versioni di "qualità superiore" delle armi qui indicate. Queste armi di alta qualità forniscono bonus al colpire, ma non sono magiche.

OGGETTI MAGICI E TESORI

Nel corso delle sue avventure la tua compagnia troverà molto oro, ma ci sono anche altri tesori che i tuoi personaggi non vorranno vedere o dare via, perlopiù oggetti magici. Gli oggetti magici sono strumenti potenti. Con loro, i personaggi ottengono bonus in combattimento, lanciano incantesimi con una parola, sopportano il fuoco più intenso e compiono imprese altrimenti impossibili. Non tutti gli oggetti magici sono però benefici. Alcuni sono maledetti, il risultato di costruzioni imperfette o l'opera di un mago maligno o vendicativo.

Gli oggetti magici non identificati sono colorati di blu; gli oggetti che non possono essere usati dal personaggio selezionato sono colorati di rosso. Gli oggetti che possono essere usati con l'abilità Utilizzare Congegni Magici sono colorati di giallo.

Armi magiche: Esiste una versione magica di praticamente qualsiasi arma normale. Le armi magiche più comuni sono decisamente spade e pugnali. Un'arma magica di solito offre un bonus di +1 o superiore, aumentando le possibilità di colpire e infliggere danni di un personaggio. Che siano semplicemente più rapide nello sferrare attacchi, o più affilate dell'acciaio normale, le armi magiche danno risultati molto al di sopra delle migliori armi non magiche. Alcune rare armi hanno poteri ancora maggiori.

Quando trovi un'arma magica, è probabile che non ne conoscerai le proprietà. Queste proprietà devono essere apprese tramite la ricerca e gli incantesimi. Incantesimi identificare e le abilità di Conoscenza (arcana) dei personaggi possono offrire informazioni sulle proprietà di un'arma.

Armatura magica: Le armature incantate complementano le armi magiche. Queste armature hanno un bonus di +1 o migliore alla loro normale Classe Armatura, essendo più forti e resistenti delle armature non magiche. Sebbene queste armature siano attentamente decorate e lavorate, i personaggi possono scoprire i poteri dell'armatura solo con gli stessi metodi usati per scoprire i poteri delle armi magiche.

Pozioni e oli: Le pozioni e gli oli magici si trovano facilmente ma sono difficili da identificare. Si trovano in piccole bottiglie, giare, vasi e fiale e irradiano chiaramente magia. La funzione base di una pozione può sembrare ovvia, ma che sia veramente benefica o meno è evidente solo bevendola. I risultati possono variare: il bevitore può scoprire di poter resistere di più al freddo o al caldo, guarire da ferite gravi, o affrontare senza paura i più grandi pericoli. Si potrebbe però anche trovare ucciso da un potente veleno.

Pergamene: Le pergamene sono una comodità e lusso per gli incantatori. Leggendo gli incanti scritto sulle pagine, gli incantatori possono lanciare istantaneamente l'incantesimo senza bisogno di memorizzarlo. Alcune pergamene sono utilizzabili da tutti i personaggi, conferendo protezioni speciali ma temporanee da veri pericoli: creature malvagie, licantropi, creature extraplanari ecc. Altre pergamene hanno terribili maledizioni, attivate al momento dell'uso. L'unico modo per scoprire cosa contiene una pergamena è identificandola. I maghi (ma non gli stregoni) possono usare le pergamene da mago per inserire nuovi incantesimi nei loro libri degli incantesimi. Questa opzione compare nella pagina delle informazioni sull'oggetto.

Anelli: Gli anelli magici sono utilizzabili da molte classi diverse e possono fornire numerosi poteri. Come tutti gli oggetti magici, alcuni anelli possono danneggiare i vostri personaggi. Gli anelli maledetti possono essere rimossi solo con l'aiuto di incantesimi.

Bacchette, bastoni e verghe: Questi sono tra gli oggetti magici più potenti. Le bacchette sono normalmente usate dai maghi, permettendogli di lanciare potenti incantesimi con il semplice movimento di un polso. I bastoni possono essere usati da maghi o chierici. I bastoni possono essere veramente devastanti, facendo impallidire il potere delle bacchette. Le verghe sono le più rare, i veri simboli di re-stregoni e grandi sovrani. Bacchette, bastoni e verghe non hanno però poteri illimitati; ogni uso ne risucchia una carica, finché non restano privi di poteri.

Oggetti magici vari: Negli oggetti magici vari si trova la vera varietà dei tesori magici. Ogni oggetto possiede un qualche unico potere. Ci sono cinghie che conferiscono grande forza, cappelli che rendono i personaggi più astuti, rari tomi che incrementano i punteggi di caratteristica e molto, molto altro ancora.

CREDITI

BLACK ISLE STUDIOS PRODUCTION

President
Feargus Urquhart

Producer
Darren Monahan

Associate Producer
Doug Avery

Line Producer
Kevin Osburn

Audio and Localization Producer
Fred Hatch

Division Operations Manager
Benson

Webmaster
Jessica Urquhart

ART

Lead Artists
Tim Donley
Pete Meihuizen

Artists
Aaron Brown
Eric Campanella
John Dickenson
Hector Espinoza
Derek Johnsonm
Jason Manley
Brian Menze
Aaron Meyers
Dennis Presnell
Justin Sweet

PROGRAMMING

Lead Programmer
Bernie Weir

Programmers
Dave Boulanger
Danien Chee
Rich Finegan
Tom French
Rob Holloway
Darren Monahan
Chad Nicholas

Additional Programming by
Jake Devore
Jim Gardner

DESIGN

Lead Designer
Josh Sawyer

Designers
Chris Avellone
Steve Bokkes
John Deiley
Damien Foletto
Rob Holloway
Dave Maldonado

Technical Designers
Ron Austin
Scott Everts
Dave Hendee
Primo Pulanco
Jason Suinn

BIS QA

Testers
Chris Heidari
Tex Yang

MARKETING

Black Isle Studios Marketing Team
Margo Engel
Tamara Johnston
Paige Slaughter
Michael Greene
Public Relations Manager
Heather Greer
Manual
Chris Avellone
Michael Greene

Manual Layout & Design (US)
Cheryl Sweeney

The Icewind Dale II team would like to express its thanks to the D&D team and everyone at Wizards of the Coast, R.A. Salvatore, Ryan and everyone at Snowblind Studios (thanks to John Van Deusen for the bugbear model), Ray, Greg, and everyone at BioWare, Josh Grant and the very dedicated and hard-working Quality Assurance department at Interplay, and most of all, to you, our illuminated patrons.

QUALITY ASSURANCE

QA Special Projects Manager
Eric Fong

QA Operations Manager
Shanna Takayama

QA Product Manager
Josh Grant

Multiplayer Lead
Jeff Husges

Associate Product Manager
Albert Perez, Jr.

QA Analysts
John Boomershine
Brad Dutton
Robert Evinger
Eric Good
Justin Hamilton
Rob Hanson
Ed Hyland
Joe Raniel Isip
Michael Los
Erick Lujan
Jeff "Jeffy" Mitchell
Matt Monaco
Matt Panepinto
Dave Peters
Chuck Salzman
Gary Tesdall

Compatibility Technician
Derek Gibbs
Josh Walters

AUDIO

Sound & Music Supervision
Adam Levenson

Sound Design & Editing
Frank Szick
Adam Levenson
JP Walton

Mastering
Frank Szick
JP Walton

Additional Editing
Chris Borders
Scott Purvis

Music
Inon Zur

Music Recorded & Mixed
Dori Amarillio

Audio Scripting
JP Walton
Frank Szick

VO Direction/Casting/ Supervision
Chris Borders
Fred Hatch

VO Talent
Earl Boen
Carlos Carrasco
T.C. Carson
Gabrielle Carteris
Moe Daniels
Grey Delisle
Charles Dennis
Brian George
J.D. Hall
Vanessa Marshall
Iona Morris
Joe Nipote
Kathleen Noone
Jack Roth
Kath Soucie
Peter Stormare
Mari Weiss
Greg Eagles

VO Recorded at SMS Studios
VO Recording Engineer
Ernie Sheesley (SMS)

VO Recording Assistant
Lisa Carlon (SMS)
Eric Lewis (SMS)

Audio Operations Manager
Gloria Soto

Cinematics mixed at Interplay Entertainment by Adam Levenson in Stereo

VIDEO
Senior Video Manager
Dan Williams

Senior Media Producer/Editor
Dave Cravens

Media Producer/Editor
Chris Folino

Cinematic Compression and Playback by

BINK VIDEO

From RADGame Tools, Inc.

LOCALIZATION
International Product Manager
Tom Decker
Rafael Lopez

Localization Producer
Fred Hatch

Language Editors
Olaf Becker (German)
Carole Huguet (French)
Rafael Lopez (Spanish)

SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

Vi ringraziamo per aver acquistato questo prodotto.
Se avete riscontrato dei problemi utilizzandolo, rivolgetevi al servizio di assistenza tecnica di Halifax che risponde al seguente numero: 02/4130345

Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 18.

E' possibile accedere al servizio di assistenza anche tramite Internet scrivendo all'indirizzo: supporto@halifax.it

Per una maggiore efficienza, vi preghiamo di riportare, in entrambi i casi, i seguenti dati:
• negozio presso il quale è stato acquistato il software o la periferica
• tipologia dell'errore o del malfunzionamento riscontrato
• le caratteristiche dell'hardware utilizzato
• le versioni dei driver installati

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno essere forniti trucchi e/o soluzioni.

A questo proposito è possibile consultare la sezione "soluzioni" al seguente indirizzo Internet: http://www.halifax.it. Oppure, si può consultare il Forum Halifax al seguente indirizzo: http://www.halifax.it/forum, dove numerose persone saranno disponibili per rispondere ai vostri quesiti.

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 Entertainment Corp. 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 Entertainment Corp. 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.

NOTE

NOTE

NOTE