

CONTENUTO

Introduzione.....	2
Menu principale	3
Personaggio	4
Faelandia.....	11
Interfaccia.....	12
Mappe	14
Abilità e Capacità	16
Livello	19
Destino.....	20
Inventario	22
Missioni	29
Conversazione	31
Manifattura.....	32
Alchimia	33
Fucina	34
Arte savia	35
Combattimento	36
Il mondo di Amalur	37
Crimini	38
Fazioni	39
Alloggio	40



Amalur è precipitata nel caos. Un'ombra è calata sulle foreste, sui campi e sui monti di Faelandia. Gli un tempo pacifici fae della Corte del Gelo sono scesi sul piede di guerra, minacciando tutti i mortali. Nuovi tipi di magia hanno raggiunto il mondo e un grande e terribile potere sta sorgendo a est. I Tessitori prevedono la fine inevitabile di tutte le creature viventi di Amalur. Ma mentre tutto sembra perduto, qualcuno è tornato dal mondo dei morti, un eroe il cui destino non è più intessuto nella grande trama del Destino.

Vesti i panni dell'eroe senza destino, sfrutta la potenza del Giudizio e decidi il futuro di Amalur!

MENU PRINCIPALE

Seleziona **NUOVA PARTITA** per cominciare a giocare. Per caricare una partita precedentemente salvata, seleziona **CARICA PARTITA**, oppure scegli **CONTINUA** per caricare la partita salvata più recente.

OPZIONI

Il menu Opzioni è suddiviso in cinque sezioni: Gioco, Audio, Grafica, Comandi e Online.

- Gioco** Regola impostazioni relative alla difficoltà, alla minimappa, all'autosalvataggio, ai tutorial e altro.
- Audio** Attiva/Disattiva i sottotitoli e regola i livelli del volume.
- Grafica** Ottimizza le impostazioni grafiche
- Comandi** Regola la sensibilità della visuale e attiva/disattiva la vibrazione del controller.
- Online** Scegli se condividere i dati di gioco con EA.

In *Kingdoms of Amalur: Reckoning*[™], puoi scegliere sesso, razza, dio protettore, nome e aspetto fisico del tuo personaggio. Inoltre è anche possibile decidere la pettinatura, il colore degli occhi e della pelle e la struttura del volto. Prima di intraprendere il tuo viaggio, dedica qualche minuto alla costruzione del protagonista della tua storia.

NOTA: l'aspetto del tuo personaggio può essere modificato anche successivamente tramite gli specchi trovati nel mondo di gioco.

SESSO

Scegli il sesso del personaggio per modificarne il volto e la struttura corporea.

RAZZA

La razza del tuo personaggio influisce sull'aspetto fisico e sulle capacità di base di quest'ultimo.

ALMAIN

Gli almain sono una razza religiosa e battagliera dalle origini leggendarie. Molti almain sono giunti a Faelandia cercando la libertà nel rispetto delle proprie tradizioni.

BONUS INIZIALI:



+1 ad Alchimia



+2 a Fucina



+1 a Persuasione

VARANI

Se non sono dei pirati o dei mercenari, i varani, razza temprata dalla vita in alto mare, finiscono per diventare furbi mercanti.

BONUS INIZIALI:



+1 a Scopri oggetti



+2 a Scasso



+1 a Commercio

LJOSALFAR

I ljosalfar, un'antica e fiera razza proveniente dalle gelide terre del nord, si considerano degni del giudizio divino (ricavabile dal vento, dal sole e dalle stelle) e la loro stessa storia ne è testimonianza.

BONUS INIZIALI:



+1 ad Alchimia



+2 a Disincanta



+1 ad Arte savia

DOKKALFAR

I dokkalfar, famosi per la loro propensione allo studio della magia e della diplomazia, non sono estranei alle guerre, anche se preferiscono risolvere i conflitti sottilmente, con grazia ed efficienza.

BONUS INIZIALI:



+1 ad Arte savia



+2 a Furtività



+1 a Persuasione

DIO PROTETTORE

Scegli quale delle divinità di Amalur proteggerà il tuo personaggio. La benedizione si manifesta sotto forma di bonus permanenti. Questi bonus sono selezionabili tra una rosa variabile dipendente dalla razza del tuo personaggio.

BONUS DEL DIO PROTETTORE

	Belen, dio della morte (disponibile per varani e dokkalfar)		+8% danno da colpo critico		+1% probabilità di colpo critico
	Lyria, dea del fato (disponibile per dokkalfar)		+5% mana		+5% Rigenerazione mana
	Ethene, dea della saggezza (disponibile per almain, ljosalfar, dokkalfar)		+10% mana		
	Aryllia, dea dell'amore (disponibile per dokkalfar)		+5% salute		+1% probabilità di colpo critico

 Lopoku, dio della malizia (disponibile per varani e dokkalfar)	 +6% danno da veleno	 +6% resistenza al veleno
 Ohnshan, dio dell'aria (disponibile per ljosalfar)	 +6% danno da fulmine	 +6% resistenza ai fulmini
 Ynadon, dio della giustizia (disponibile per almain e ljosalfar)	 +10% salute	
 Mitharu, dio dell'ordine (disponibile per almain e ljosalfar)	 +5% salute	 +5% mana
 Gaea, dea della terra (disponibile per ljosalfar)	 +5% resistenza elementale	
 Njordir, dio dell'acqua (disponibile per varani)	 +6% danno da ghiaccio	 +6 resistenza al ghiaccio



Thyrdon, dio della guerra
(disponibile per almain e varani)



+5% danno fisico



+5% armatura



Vraekor, dio del fuoco
(disponibile per almain e varani)



+6% punti danno da fuoco



+6% resistenza al fuoco



Nessuno
(disponibile per tutte le razze)



+1% bonus XP

PERSONALIZZAZIONE

Durante il processo di creazione del personaggio, puoi personalizzarlo in molti modi.

TIPI

Puoi anzitutto selezionare uno dei cinque tipi predefiniti del personaggio. Saranno la base su cui interverrai con la tua personalizzazione. Ci sono tre caratteristiche regolabili: capelli, volto e accessori.

CAPELLI

Puoi scegliere la pettinatura, il colore dei capelli, la barba e il colore della barba e delle sopracciglia del personaggio.

ACCESSORI

Puoi scegliere gioielli e tatuaggi per il personaggio.

VOLTO

Puoi modificare la struttura facciale, il colore della pelle, il colore degli occhi, il colore dell'ombretto, la peluria in volto e la sua intensità.

BENVENUTO A FAELANDIA

Il tuo personaggio si risveglia in cima a una pila di cadaveri in una caverna vuota. Scambiato per morto e senza ricordi del passato, sta a lui scoprire chi sia e come fare a uscire da quel cimitero pieno di morti. Scegli un Destino e scopri quali segreti ha in serbo per lui *Kingdoms of Amalur: Reckoning*[™].

SCHERMATA DI GIOCO

Salute, Fato, Mana



Minimappa

Armi principali,
secondarie

Capacità

SALUTE

La salute del tuo personaggio è misurata dalla barra rossa nell'angolo superiore sinistro dello schermo. Se un attacco nemico va a segno, la tua salute si riduce. Se la barra si svuota del tutto, il tuo personaggio muore. Usa perciò pozioni e guaritori per ripristinare la tua salute. Salendo di livello, aumenterà anche la salute massima del tuo personaggio.

ENERGIA FATO

Sconfiggi i nemici eseguendo vari attacchi speciali e usando le capacità per acquisire energia Fato. Quando avrai abbastanza energia Fato, potrai attivare la modalità Giudizio.

MANA

La barra blu nell'angolo superiore sinistro dello schermo rappresenta il mana del tuo personaggio. Quando usi una capacità, il tuo mana si riduce. Il mana, però, si rigenera automaticamente nel tempo. Salendo di livello, aumenterà anche il mana massimo del tuo personaggio.

Mappa locale



Mappa del mondo

Esistono tre tipi di mappe: la mappa del mondo, la mappa locale e la minimappa. Le mappe permettono di raggiungere rapidamente località già visitate o di impostare punti di riferimento in tutta Faelandia.

MAPPA DEL MONDO

La mappa del mondo rappresenta l'intera Faelandia e permette al personaggio di coprire rapidamente lunghe distanze tra luoghi già visitati. Nuove località appaiono sulla mappa del mondo man mano che vengono nominate nelle conversazioni.

VIAGGIO VELOCE

Per effettuare un viaggio veloce, occorre innanzitutto accedere alla mappa del mondo. Il viaggio veloce permette di raggiungere rapidamente località note. Una località diventa nota la prima volta che la si visita. Non è possibile usare il viaggio veloce quando ci si trova in interni o durante i combattimenti.

MAPPA LOCALE

La mappa locale mostra l'area intorno al tuo personaggio. La mappa segnala anche luoghi che potrebbero rivelarsi interessanti.

MINIMAPPA

La minimappa è costituita da un cerchio in un angolo dello schermo. Per impostazione predefinita, è orientata a nord ed è bloccata sul posto. Queste impostazioni sono modificabili dal menu delle opzioni.

Abilità e capacità sono talenti a disposizione del tuo personaggio. Le capacità riguardano il combattimento e gli permettono di lottare usando vari poteri. Le abilità sono talenti che non hanno a che fare col combattimento, come per esempio scassinare una serratura o muoversi furtivamente.

ABILITÀ

Nel gioco esistono nove abilità e all'inizio il tuo personaggio dispone solo di pochi punti investiti in alcune di esse. A determinare le abilità iniziali è la razza. Per espandere e potenziare le tue abilità, devi salire di livello, leggere determinati libri o pagare gli addestratori.



Alchimia

Crea potenti pozioni arcane.



Fucina

Ripara, recupera componenti e crea armi.



Scopri oggetti

Individua trappole e tesori nascosti, imboscate nemiche e porte segrete. Scoprire oggetti incrementa anche la quantità di monete d'oro trovate nel corso delle missioni.



Disincanta

Conferisce la capacità di annullare i sigilli magici senza subire danni.



Scasso

Padroneggia l'arte dello scasso delle serrature di porte e forzieri.



Persuasione

Abilita opzioni di dialogo speciali che spesso forniscono modalità alternative di risoluzione delle missioni o ricompense maggiori. Un grado elevato di Persuasione permette anche di corrompere le guardie che ti stanno arrestando pagando una somma inferiore al normale.



Commercio

Acquista gli oggetti pagando un prezzo minore e vendili a un prezzo maggiore. Quest'abilità ti permette inoltre di recuperare parte del valore di un oggetto quando viene distrutto.



Arte savia

Crea gemme infuse di magia per incantare il tuo equipaggiamento e incrementarne la potenza.



Furtività

Muoviti senza farti notare e attacca senza essere visto per sfruttare dei bonus in attacco. La Furtività incrementa anche le tue probabilità di successo quando tenti di borseggiare o rubare.

CAPACITÀ

Tutte le capacità sono organizzate in uno dei tre diversi alberi delle capacità: Forza, Destrezza e Magia. Le capacità con un'icona circolare sono attive, quelle con icona quadrata passive. Le capacità attive si possono trascinare sulla barra delle capacità, nella parte inferiore dello schermo, per essere utilizzate rapidamente durante i combattimenti.



Forza

Le capacità legate alla forza ruotano intorno al combattimento in mischia. Quando si sale di livello, esse forniscono grandi incrementi di salute e modesti incrementi di mana.



Destrezza

Le capacità legate alla destrezza sono più adatte a uno stile di gioco da Ladro. Quando si sale di livello, esse forniscono incrementi di salute di mana in egual misura.



Magia

Le capacità legate alla magia hanno proprio nella magia il loro punto focale. Quando si sale di livello, esse forniscono grandi incrementi di mana e modesti incrementi di salute.

Il livello del tuo personaggio rappresenta una misura complessiva della sua potenza nel gioco. Per salire di livello, occorre acquisire punti esperienza (XP) nel corso del gioco. Il tuo personaggio parte dal livello 0 e può giungere fino al livello 40.

PUNTI ESPERIENZA (XP)

I punti esperienza, o XP, rappresentano le unità di misura dei tuoi progressi nel gioco. Quasi ogni azione nel gioco contribuisce al saldo totale dei tuoi punti esperienza. Per accumulare XP, uccidi i nemici, completa le missioni, usa le abilità ed esplora il mondo.

SALIRE DI LIVELLO

Superate certe soglie di XP, il tuo personaggio sale di livello e le sue abilità e capacità vengono potenziate. Talvolta vengono anche sbloccati nuovi Destini.

Il Destino determina le statistiche di base in combattimento del tuo personaggio e, a volte, può rendere disponibili certe capacità.

TIPI DI DESTINO

All'inizio del gioco, il tuo personaggio non ha Destino. Dopo aver parlato con un Tessitore, potrai scegliere uno dei tre tipi di Destino: Lottatore, Ladro o Novizio. Man mano che avanzi nel gioco, al tuo personaggio è data la possibilità di abbracciare Destini più potenti. I tipi di Destino disponibili dipendono dall'ammontare di punti investiti nelle capacità del tuo personaggio. Nel gioco, i tipi di Destino sono rappresentati da carte dei tarocchi.



TESSITORI

I Tessitori sono dei personaggi in grado di azzerare i valori delle tue abilità e capacità per permetterti di ridistribuire i punti come meglio ritieni. Questo servizio ha però un costo in monete d'oro, che tra l'altro cresce di volta in volta.

ALTERAZIONI DEL FATO

Le azioni del tuo personaggio possono alterare il destino di ciò che lo circonda. In questi casi, trattiene anche parte dell'energia Fato sprigionata dall'alterazione, finendo con l'ottenere dei bonus permanenti. Come i Destini, anche le Alterazioni del Fato sono rappresentate dalle carte dei tarocchi.

L'inventario del tuo personaggio è il posto in cui vengono conservati tutti gli oggetti che hai acquistato, trovato o rubato. È diviso in sei sezioni: Armi, Armatura, Accessori, Consumabili, Oggetti e Cianfrusaglie.

RARITÀ DEGLI OGGETTI

Gli oggetti di *Kingdoms of Amalur: Reckoning*[™] possono essere più o meno rari. La rarità di un oggetto è indicata dal colore con cui è scritto il suo nome ed è strettamente correlata alla sua potenza e al suo valore. Alcuni degli oggetti più rari del gioco fanno parte di un set e quanti più oggetti dello stesso set possiedi, tanto più potente diventa ciascuno di essi.

TABELLA DI RARITÀ DEGLI OGGETTI

Bianco	Comune
Verde	Non comune
Blu	Raro
Viola	Unico
Oro	Fa parte di un set

ZAINI

Il tuo personaggio può portare con sé solo un dato numero di oggetti contemporaneamente. Per incrementarne il numero, raccogli gli Zaini nascosti nel mondo di gioco o venduti dai mercanti.

REQUISITI DELL'EQUIPAGGIAMENTO

Alcuni oggetti equipaggiabili non possono essere usati se il tuo personaggio non soddisfa certi requisiti. Questi requisiti includono il livello e/o il numero di punti relativi a una data capacità.

ARMI

Le armi si dividono in due categorie: principale e secondaria. L'arma principale è l'arma primaria del personaggio, l'arma secondaria è un'arma alternativa. Qualsiasi tipo di arma può essere usata come arma principale o secondaria. Per passare durante un combattimento dall'arma principale a quella secondaria e viceversa, puoi usare la rotellina del mouse o il tasto Q.

FATTORI DELLE ARMI

La potenza di un'arma dipende da quattro fattori: durevolezza, danni, velocità e tipo di danni. Questi quattro fattori influiscono notevolmente sull'esito di un combattimento. Ti conviene tenerli bene a mente ogni qualvolta devi scegliere quale arma usare.

Durevolezza

Requisiti

Danni

Velocità

Tipo di danno

Limite inventario: 32/70

26/26 78

Spada lunga di silvanite
Velocità: media

Requisiti
Livello
12

56 Danni fisici
22 Danno da perforazione

205

Cambia Confronta Cianfrusaglie Indietro PRINCIPALE

The screenshot shows an inventory interface. On the left is a list of weapons: 'Spada lunga di azzurite', 'Spada lunga di azzurite rifinita', 'Spada lunga di silvanite grezza', 'Spada lunga di silvanite' (highlighted), 'Spada lunga di silvanite rifinita', and 'Spada lunga di prismerio grezza'. Each item has a small icon. The selected item, 'Spada lunga di silvanite', is shown in a larger view on the right. This view includes its durability (26/26), a green gem icon, a green '78' value, and a sword icon. Below this, it lists 'Requisiti Livello 12' and two types of damage: '56 Danni fisici' and '22 Danno da perforazione'. At the top right of the inventory window, there is a shield icon and the number '205'. At the bottom, there are navigation buttons: 'Cambia', 'Confronta', 'Cianfrusaglie', 'Indietro', and 'PRINCIPALE'.

DUREVOLEZZA

Man mano che un'arma viene usata, la sua durevolezza si riduce gradualmente finché non si rompe diventando inutilizzabile. La durevolezza di un'arma può essere ripristinata al suo valore massimo utilizzando i kit di riparazione o pagando un fabbro.

DANNI

Questo fattore indica quanti danni l'arma è in grado di infliggere al nemico: più è elevato più gravi sono i danni inflitti.

VELOCITÀ

La velocità di un'arma indica il tempo che si impiega per condurre un attacco con essa. Le armi più rapide permettono più attacchi, ma le armi più lente di solito sono anche le più potenti.

TIPO DI DANNO

È possibile infliggere danni di sette tipi diversi: fisici, da perforazione, da fuoco, da ghiaccio, da fulmine, da veleno e da sanguinamento. Quelli da fuoco, da ghiaccio e da fulmine si definiscono anche danni elementali.

NOTA: ci sono tre sotto-tipi di danno (bruciatura, congelamento e folgorazione) che continuano a infliggere danni per un certo periodo di tempo.

CLASSI DELLE ARMI

Il tuo personaggio può usare una gran varietà di armi: bastoni, chakram, scettri, spade lunghe, martelli, pugnali, archi lunghi, lame fae, spadoni. Bastoni, chakram e scettri sono le principali armi in grado di infliggere danni elementali, ma ve ne sono anche altre con questa caratteristica.

ARMATURA

L'armatura protegge dai danni fisici e può potenziare altri attributi come la velocità di rigenerazione del mana o i danni da colpo critico. L'armatura è composta da vari pezzi: testa, busto, tunica, mani, gambe, piedi e scudi. Nota che le tuniche coprono sia il busto che le gambe, perciò non possono essere indossate insieme a un pezzo di armatura a protezione di quelle parti del corpo.

ACCESSORI

Gli Accessori sono oggetti indossabili che incrementano le capacità del personaggio. Il tuo personaggio può indossare al massimo un amuleto e due anelli alla volta.

CONSUMABILI

I Consumabili sono pozioni e altri oggetti che contribuiscono a uccidere i nemici, a ripristinare salute o mana o a incrementare temporaneamente il valore di una capacità. Una volta usato, l'oggetto consumabile scompare e viene eliminato dal gioco.

OGGETTI

Gli Oggetti sono elementi specifici di una missione o oggetti utilizzabili al di fuori dei combattimenti (grimaldelli, gemme, kit di riparazione).

CIANFRUSAGLIE

Qui è dove dovresti collocare gli oggetti che intendi distruggere. Con un semplice comando è possibile vendere tutte le cianfrusaglie in blocco a un mercante.

Nel corso del gioco, al tuo personaggio vengono affidate delle missioni. Queste missioni possono dividersi nelle seguenti categorie: Missioni principali, Missioni di fazione, Sottotrane, Compiti e Missioni completate. Tutte le missioni sono accessibili dal menu delle missioni.



Missioni principali

Le missioni principali attengono alla trama principale del gioco, ossia l'andamento della Guerra dei cristalli, e a come le azioni del tuo personaggio modificano il destino del mondo stesso.



Missioni di fazione

Le missioni di fazione sono missioni che fanno capo alle fazioni presenti in *Kingdoms of Amalur: Reckoning*[™]. Tra queste fazioni si annoverano la Casa delle ballate, la Casa delle Afflizioni, la Scholia Arcana, gli Itineranti e i Figli della guerra.



Sottotrane

Le sottotrane non influiscono sullo svolgimento della trama principale. Vengono presentate al tuo eroe nel corso del suo viaggio in vari modi.



Compiti

I compiti sono missioni semplici e spesso ripetibili (per esempio, trovare una serie di oggetti appartenenti a uno stesso set). Faelandia è piena di missioni di questo tipo.



Missioni completate

Queste sono le missioni che hai già completato. Puoi consultarle per riferimento e inoltre testimoniano i tuoi progressi nel gioco.

BERSAGLI DI MISSIONE

Il bersaglio di missione è un cerchio dorato che sulla mappa mostra la posizione dell'obiettivo di missione. Le missioni attive sono contrassegnate sulla mappa da un cerchio dorato "o", mentre i cerchi bianchi "o" rappresentano le missioni non attive. I personaggi contrassegnati dal punto interrogativo argentato "?" forniscono informazioni aggiuntive riguardo a una missione. Le missioni si possono attivare dal menu delle missioni.

La conversazione viene condotta tramite un'interfaccia di dialogo. Nel corso delle conversazioni, il tuo personaggio può porre una serie di domande per ottenere nuove informazioni o per farsi ripetere quanto già detto. Se la possiede, può anche sfruttare l'abilità Persuasione. In alcuni casi, speciali opzioni di dialogo possono essere sbloccate anche da altre abilità.

UTILIZZARE LA PERSUASIONE NELLE CONVERSAZIONI

I personaggi che possiedono l'abilità Persuasione possono, in determinate occasioni, convincere gli altri a comportarsi in un certo modo. Queste speciali opzioni di dialogo appaiono in verde, con accanto una probabilità di successo. Maggiore è il grado dell'abilità Persuasione, maggiore sarà la probabilità di successo.

Tre abilità, nel gioco, consentono di creare nuovi oggetti: Alchimia, Fucina e Arte savia. Quanto più il tuo personaggio è competente in una di queste abilità, tanto più potenti e vari saranno gli esiti delle sue creazioni. Per creare un nuovo oggetto, occorre trovarsi nei pressi di una forgia nel caso di Fucina, di un'officina alchemica nel caso di Alchimia e di un altare dell'Arte savia nel caso di Arte savia.

Grazie all'abilità Alchimia puoi preparare pozioni usando i reagenti raccolti nel corso delle tue avventure. Le formule delle pozioni possono essere trovate o acquistate. È anche possibile scoprirne di nuove combinando diversi reagenti. Quanto più alto è il tuo livello nell'abilità Alchimia, tante più pozioni potrai preparare. Per preparare una pozione, occorre utilizzare una Officina alchemica.

REAGENTI

I reagenti sono gli ingredienti usati per le pozioni e si trovano sparsi in tutta Faelandia. Tieni gli occhi sempre aperti durante il gioco!

FORMULE

Le formule elencano gli ingredienti necessari per preparare una data pozione. Le formule possono essere trovate, acquistate o persino scoperte sperimentando nelle Officine alchemiche.

OFFICINA ALCHEMICA

Le Officine alchemiche contengono l'attrezzatura necessaria per creare le pozioni. Di solito si trovano nelle botteghe in cui si vendono pozioni e ricette.

Grazie all'abilità Fucina, puoi recuperare i singoli componenti di un'arma o di un'armatura per poi costruirne di nuove dalle proprietà simili. Per farlo, occorre sempre trovarsi presso una Forgia.

COMPONENTI

I componenti sono di due tipi: componenti di base e di sostegno. Quelli di base determinano le statistiche di base dell'oggetto, quelli di sostegno gli attributi bonus.

FORGIA

La forgia è il luogo dove si possono recuperare i componenti e creare nuove armi e armature. Di solito si trovano nelle botteghe dei fabbri.

FORGIARE ARMI E ARMATURE

Per forgiare armi e armature è necessario trovarsi nei pressi di una forgia e possedere i componenti richiesti. Tutte le armi e armature richiedono specifici elementi per essere create: una volta trovati tutti gli oggetti necessari, il tuo personaggio potrà dare il via al processo di creazione. Il tipo di armi e armature forgiabili dipende dai componenti in tuo possesso. Man mano che avvanzerai nel gioco, avrai accesso a una maggiore varietà di oggetti e potrai quindi forgiare armi e armature di tipo diverso.

RECUPERARE COMPONENTI

Presso le forge puoi anche recuperare i componenti di un'arma o armatura necessari per forgiarne di nuove. In questo modo il tuo personaggio potrà disporre di ulteriori componenti.

Grazie all'abilità Arte savia puoi creare le gemme da incastonare nelle armi e armature del tuo personaggio. Le gemme vengono create unendo i frammenti sparsi per il mondo di gioco. Una volta incastonate in un oggetto, le gemme possono essere rimosse solo se il tuo personaggio ha un livello elevato di Arte savia o pagando un esperto di arte savia.

GEMME

Le gemme sono dei cristalli magici da incastonare in armi e armature per far sì che potenzino certe capacità. Ciascun tipo di gemma (Armatura, Arma, Strumento, Epica) può essere incastonato solo in una cavità dello stesso tipo.

FRAMMENTI

I frammenti sono pezzi di gemme e si trovano sparsi nel mondo di gioco. Avendone a sufficienza, è possibile creare una gemma.

CAVITÀ

Le cavità sono i punti di armi e armature in cui vengono incastonate le gemme. Non tutte le armi e armature dispongono di cavità. Le cavità per Gemme Epiche si trovano solo nelle tuniche e nelle armature per il busto.

ALTARE DELL'ARTE SAVIA

Gli altari dell'arte savia sono i luoghi presso cui è possibile creare le gemme, incastonarle e (a un livello di abilità molto elevato) rimuoverle dagli oggetti in cui erano incastonate.

Esistono molti modi per combattere i nemici in *Kingdoms of Amalur: Reckoning*[™]. Man mano che si sale di livello, avrai anche occasione di potenziare le capacità in combattimento del tuo personaggio.

COLPO CRITICO

I colpi critici sono potenti attacchi che infliggono enormi danni. La probabilità di sferrare un colpo critico aumenta nel corso della battaglia. Alcuni oggetti o capacità contribuiscono a incrementare le probabilità di un colpo critico o incrementano i danni inflitti da esso.

MALEDIZIONI

Le maledizioni sono degli effetti negativi permanenti inflitti da alcuni nemici e sigilli magici. Solo i guaritori possono annullare le maledizioni.

MALATTIE

Le malattie sono degli effetti negativi permanenti inflitti da alcuni nemici. Possono essere curate dai guaritori (a pagamento) o bevendo una pozione purificatrice.

Kingdoms of Amalur: Reckoning™ è pieno di oggetti e personaggi unici. Faelandia è una terra viva, in cui elementi come crimini, monete d'oro, altari, addestratori, protezioni, Pietre del Sapere e fazioni giocano tutti un proprio ruolo.

MONETE D'ORO

Le monete d'oro rappresentano la valuta principale in Faelandia. Con esse si può acquistare dell'equipaggiamento, corrompere le guardie e persino acquistare immobili.

ALTARI

Gli altari sono luoghi sacri dedicati alla venerazione delle divinità di Amalur. Ogni altare attivato dal tuo personaggio, fornirà una benedizione temporanea. Gli altari si ricaricano col tempo, quindi se ti trovi nelle vicinanze, ricordati di attivarli di nuovo per godere ancora della benedizione.

PIETRE DEL SAPERE

Le Pietre del Sapere sono pietre magiche sparse per Amalur, contenenti ricordi e storie del passato. Ogni Pietra del Sapere fa parte di un set. Completa il set per ottenere dei bonus speciali.

ADDESTRATORI

Dietro compenso, gli addestratori possono aumentare il grado di una tua abilità. Sfruttali per potenziare le tue abilità rapidamente.



Furto, borseggio, intrusione, aggressione e omicidio sono dei crimini a Faelandia. Se il tuo personaggio viene sorpreso a commetterli in un'area urbana, può cercare di corrompere le guardie, opporre resistenza all'arresto o, semplicemente, scontare una pena in prigione al costo di alcuni punti XP.

NOTA: del testo rosso e l'icona qui a lato indicano interazioni criminose.

BORSEGGIARE

Interagisci con gli altri mentre sei in modalità furtiva per cercare di borseggiarli. La possibilità di borseggiare con successo un personaggio dipende da quanto il bersaglio e gli altri personaggi nelle vicinanze sono consapevoli della tua presenza. La percentuale di successo per il furto di un oggetto compare al fianco di quest'ultimo.

RUBARE

Il tuo personaggio può anche cercare di rubare oggetti conservati all'interno di contenitori. Come per il borseggio, la possibilità di riuscita viene visualizzata sullo schermo e dipende dal fatto che i nemici siano o meno consapevoli della tua presenza.

SIGILLI

Un sigillo è una trappola magica, che può essere posizionata su numerosi contenitori e su varie porte. Per aprire l'elemento protetto, il tuo personaggio deve prima disincantare il sigillo: in caso contrario si verificherà un'esplosione e subirai dei danni. L'abilità Disincanta determina le tue capacità nella rimozione dei sigilli.

NOTA: un'icona della mano rossa indica la presenza di oggetti rubati nel tuo inventario. Molti mercanti di Amalur non sono disposti ad acquistare queste merci, anche se esistono comunque delle eccezioni.



FAZIONI

Le fazioni sono gruppi ai quali il tuo personaggio può unirsi, nel corso della partita. Ci sono fino a sei fazioni, ognuna con la propria trama, le proprie missioni e i propri oggetti speciali.

ALLOGGI

Nel corso di una missione o a seguito dell'incontro di alcuni personaggi, ti saranno forniti o offerti degli alloggi. All'interno di questi alloggi potrai curare le tue ferite, riporre degli oggetti e persino cambiare aspetto.

CAMBIARE ASPETTO

Per cambiare aspetto, il tuo personaggio può usare lo specchio nella sua camera da letto. Puoi modificare colore e taglio dei capelli, tatuaggi e accessori.

FORZIERE

Usa questo speciale forziere presente negli alloggi per conservare gli oggetti che non desideri portare con te. I Forzieri sono tutti collegati tra loro, ovvero il tuo personaggio può accedere da qualunque alloggio a un qualsiasi oggetto conservato in uno qualsiasi dei forzieri.