Obsah

Úvod 2
Co najdete v manuálu 2
Dosavadní děj....2
Začínáme 2
Soubor ReadMe 2
Systémové požadavky....3
Nové ovládání kamery....4
Místa a postavy 4
Města a podzemí 4
Postavy v příběhu 5
Příšery....6
Kampaň Hordes of the Underdark™...7
Příručka hráče 8
Vytváření postavy 8
Zkušenosti a úrovně 8
Změna přesvědčení 8
Více pomocníků....9
Epická pravidla 9
Základní povolání 9
Barbar 9
Bard 10
Klerik 10
Druid....10
Bojovník....11
Mnich....11
Paladin 11
Hraničář....12
Zloděj....12
Zaklínač 12
Čaroděj....13
Prestižní povolání....13
Tajemný lučištník 13
Vrah 14
Černý strážce....14
Tormův hrdina....15
Trpasličí obránce 16
Zvěd Harfeníků....17
Pán smrti....18
Učedník červeného draka....19
Měňavec....20
Stínový tanečník....21
Pán zbraně....22
Dovednosti....23
Odbornosti....25
Epické odbornosti 32
Kouzla 41
Bard 41
Klerik 42
Druid 44
Paladin 45
Hraničář 46
Zaklínač/Čaroděj....46
Epická kouzla 49
Jak sesílat 49
Výběr epických kouzel 49
Předměty....49
Granátové zbraně....50
Nové zbraně 50
Mocné magické předměty 51
Jedy 51
Výroba a vylepšování předmětů....51
Výroba 51
Návody na výrobu 53
Vylepšování 53
Toolset....54
Sady dlaždic 54
Aurora Toolset - Noví průvodci a vlastnosti....54
Tipy pro skriptování....55
Tabulky 56
Ikony kouzel 61
Autoři 65
Technická podpora 66

ÚVOD

V datadisku **Hordes of the Underdark** pokračuje revoluce v RPG hrách, která začala v Neverwinter Nights - datadisk přináší nová prestižní povolání, příšery, zbraně, odbornosti, dovednosti a kouzla! Zažijete naprosto nové dobrodružství pro jednoho hráče. Pánům jeskyně se rozšíří možnosti vytváření modulů o pět nových sad dlaždic a více než tucet nových modelů příšer.

Co najdete v manuálu

Tento manuál popisuje rozšíření pravidel a nové vlastnosti datadisku - včetně dovedností, odborností, kouzel a zbraní. V případě nutnosti nahlédněte do manuálu k původnímu Neverwinter Nights.

Dosavadní děj

Před nedávnem jste po dlouhém pobytu utekl ze Sféry Stínů. Dobrodružství v této temné sféře vás proměnilo z nefalšovaného nováčka ve zkušeného dobrodruha. Díky útěku z této sféry jste se stal hrdinou hospodských vyprávění a snů dětí, které se snaží napodobovat vaše hrdinské činy.

Pod městem Hlubina leží Podtemno a z něj se řítí armády temnoty, aby nádherné město oblehly. Nedávno jste dorazil do Hlubiny a snad se brzy přesunete z příběhů smrtelných dobrodruhů do opravdu epických legend o hrdinech.

ZAČÍNÁME

Soubor ReadMe

Na CD-ROM **Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark** najdete soubor ReadMe, kde si můžete přečíst Licenční ujednání a aktualizované informace o hře. Velmi vám doporučujeme tento soubor přečíst, protože jsou v něm zahrnuty změny provedené po odeslání tohoto manuálu do tisku.

Chcete-li si soubor přečíst, dvakrát na něj klikněte v adresáře Hordes of the Underdark na pevném disku (obvykle C:\NeverwinterNights\NWN\docs). Soubor ReadMe si také můžete přečíst po kliknutí na tlačítko Start, poté na Programy, Neverwinter Nights a poté na HoTUreadme.txt

Systémové požadavky

Operační systém:	Windows 98/ME/2000SP2/XP
Procesor:	800 MHz (doporučeno alespoň 1,3 GHz)
Paměť:	128 MB RAM (doporučeno 256 MB) - 256 MB RAM pro Windows XP (doporučeno 512 MB RAM pro Windows XP)
Pevný disk:	1,5 GB volného místa
CD-ROM:	8rychlostní
Video:	Grafická karta s 32 MB paměti s hardwarovou podporou T&L (doporučena grafická karta s 64 MB paměti s podporou T&L)
Zvuk:	Zvuková karta certifikovaná pro DirectX*
Hra více hráčů:	Místní síť s protokolem TCP/IP nebo připojení k Internetu (modem 56 Kbps nebo rychlejší)
DirectX:	DirectX verze 8.1b nebo novější

*Zařízení by mělo být kompatibilní s DirectX verze 8.1b nebo novější.

Instalace

1. Spusťte Windows 98/ME/2000SP2/XP.

2. Vložte **Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark** CD-ROM do své CD-ROM mechaniky.

3. Pokud je povoleno Automatické spouštění, zobrazí se úvodní obrazovka. Pokud Automatické spouštění povoleno není nebo se instalace nespustí automaticky, klikněte na tlačítko Start, poté na Spustit. Napište D:\Setup a klikněte na OK.

Poznámka: Pokud má vaše CD-ROM mechanika přiřazeno jiné písmeno než D, napište odpovídající písmeno.

4. Řiďte se pokyny na obrazovce, než se dokončí instalace Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark.

5. Po skončení instalace můžete hru spustit stisknutím tlačítka Start a výběrem Programy/ Neverwinter Nights/ Neverwinter Nights.

Poznámka: Abyste mohl hrát, musíte vložit do CD-ROM mechaniky Herní disk.

Instalace DirectX®

Hra **Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark** vyžaduje ke spuštění DirectX 8.1b nebo novější. Pokud nemáte DirectX 8.1b nebo novější nainstalováno, klikněte na "Ano", až budete dotázán na instalaci DirectX

Nové ovládání kamery

Standardní pohledy kamery se nyní změnil na pohled třetí osoby přes rameno. Navíc se rozšířil rozsah kamery. Nyní můžete kameru přiblížit na několik desítek centimetrů k postavě nebo naopak oddálit, abyste měl větší přehled o okolí.

Navíc se zvětšil úhel kamery od -180 stupňů do -1 stupně, abyste viděl z perspektivy očí postavy. Ovládání je shrnuto níže:

Pohledy kamery

Normální (Normal): Kamera má pevné umístění.

Vždy za zády (Chase view): Kamera je pevně umístěna zezadu nad ramenem postavy.

• Stisknutím "*" (hvězdičky) na numerické klávesnici se můžete přepínat mezi pohledy kamery.

Kolečko myši

• Stiskněte a držte kolečko myši pro změnu pohledu kamery

• Posuňte kolečko myši dopředu pro přiblížení kamery

• Posuňte kolečko myši dozadu pro oddálení kamery

Klávesnice

Normální pohled

Tlačítko	Akce
Insert	Kamera úplně nahoru (pohled nad hlavou)
Delete	Kamera úplně dolů (pohled dopředu)
Page Down (stisknout a držet)	Standardní pohled
Home	Plné přiblížení kamery
End	Plné oddálení kamery
Page Up/Down	Posun kamery nahoru/dolů

Pohled Vždy za zády

Tlačítko	Akce
Insert	Kamera úplně nahoru (pohled nad hlavou)
Delete	Kamera úplně dolů (pohled dopředu)
Page Down (stisknout a držet)	Standardní pohled
Page Up/Down	Posun kamery nahoru/dolů

MÍSTA A LIDÉ

Města a podzemí

Hlubina (Waterdeep)

Hlubina je nejvýznamnější město na Mečovém pobřeží (Sword Coast) a mnozí lidé ji nazývají Město divů. Město se nachází v ideální poloze blízko přístavu a je důležitým střediskem obchodu a rozvoje. Běžní občané již mnoho let žijí co nejobyčejněji, ale pod městem stále vládne neklid, protože se pod ním rozkládá podzemní komplex zvaný Podhoří (Undermountain). Hlubina nyní čelí snad nejrozsáhlejší krizi v dějinách, protože se na svobodu dostávají hrůzy dosud bezpečně uvězněné dole. Drowové, beholdeři a obávaní mozkomoři obléhají město.

Podhoří (Undermountain)

Pod městem Hlubina vybudoval šílený čaroděj Halaster Blackcloack tisíce tunelů a vytvořil podivný a nebezpečný labyrint. Uvnitř uložil své poklady, výsledky svých experimentů a další potřebné předměty. Halaster dokázal ovládat nejmocnější stvoření, a tak zabydlel tento neustále se měnící labyrint nejobávanějšími příšerami. Jen málokterý dobrodruh přežil výpravu do Podhoří a mohl o ní vyprávět. Ti, kterým se to podařilo, si zaslouží respekt.

Podtemno (The Underdark)

Pod zemí žijí celé kultury, vzkvétají a upadají celé říše, aniž by tušily, že nad nimi existuje další svět. Nejkrutějšími pány Podtemna jsou drowové. Tito odvržení příbuzní elfů ve své temné říši vybudovali ohromná města. Ale rozsáhlé prostory mezi ostrůvky civilizace obývají proradné stvůry a národy mnohem nebezpečnější než drowové.

Postavy v příběhu

Durnan

Bývalý dobrodruh, který nyní spravuje malý hostinec nazvaný U Ospalého průchodu. Při řízení hostince mu pomáhá jeho žena Mhaere - další dobrodruh na odpočinku - a jejich dcera Tamsil. Hostinec je pověstný hlavně tím, že je postaven přímo nad obávaným podzemím, zvaným Podhoří.

Valsharess (The Valsharess)

Tato drowka je tajuplná a záhadná vůdkyně velké armády Podtemna, která ohrožuje Hlubinu. Valsharess (což v drowštině znamená Císařovna) je titul, který si přidělila sama, a její pravé jméno je prozatím zahaleno tajemstvím. S pomocí síly a diplomacie stmelila znepřátelené rody do mohutné armády, která by mohla rozvrátit i nejmocnější města Faerunu. Ví se o ní jen málo, snad jen to, že ona sama a její vojsko ovládá mocná ohnivá kouzla. Je velice inteligentní, hrdá a rozhodně si je jista svým naprostým vítězstvím.

Deekin

Tento kobold je překvapivě zručný bard, svůj talent zdokonaloval pod dohledem bílého draka, který jej cvičil. Svou minulost nechal Deekin daleko za sebou, protože již byl na mnoha výpravách, dokonce se zapojil do záchrany světa před létajícím městem Undrentide.

Daelan

Tento temperamentní půlork je věhlasný pro svou sílu a zuřivost. Dorazil do hostince U Ospalého průchodu, aby nabídl své služby v boji proti silám Podtemna.

Linu

Elfí kněžka Linu je hodná a milá osoba, ale své přátele brání houževnatě a zkušeně. Když město Hlubina vyslalo prosbu o pomoc, vydala se co nejrychleji na cestu.

Sharwyn

Tato bojovnice a bardka se nikdy nestahuje z boje, o kterém si myslí, že ho může vyhrát. A protože je odvážná, myslí si, že může zvítězit v každém boji, ať čelí čemukoliv. Je soutěživá, nedočkavá a hledá vzácné hudební skladby, kterými by mohla rozšířit svůj repertoár.

Tomi

Tento zloděj půlčík se nikdy neudrží daleko od potíží, jako by měl talent, jak dostat sebe a své společníky do víru nejdivočejšího dobrodružství. Ale má odvážné srdce a rychlé nohy a je ideálním společníkem na cesty pro všechny, kterým nevadí, že si musí neustále hlídat svůj měšec.

Příšery

V temnotě se skrývají mnohá překvapení. Zde nabízíme jen ukázko toho, co na vás čeká v Podtemnu.

Beholdeři (Beholders)

Beholdeři, také známí jako "koule mnoha očí" nebo "oko tyran," jsou příšery z nočních můr. Z očí mohou vystřelovat ohnivé paprsky, které jejich nepřátele na místě zahubí. Mrknutím oka dokáží zneškodnit všechnu magii dobrodruha, který pak je "snadnou kořistí."

Drideři (Driders)

Tyto krvelačné stvůry se ukrývají v hlubinách země a hledají teplou krev jakéhokoliv druhu. Všichni drowové musí podstoupit zkoušku, kterou jim ukládá bohyně Lolth. Ti, kteří ve zkoušce neuspějí, jsou odsouzeni k utrpení jako napůl pavouci, napůl drowové. Drowové a drideři se navzájem zuřivě nenávidí.

Želatinové hroudy (Gelatinous Cubes)

Tyto téměř průhledné hroudy pomalu putují podzemními chodbami a jeskyněmi a pohlcují zdechliny, živé bytosti a odpad. Během chvíle dokáží znehybnit a pohltit i dobrodruha.

Illithidé (Illithid)

Tyto příšery s chapadly jsou také známé jako mozkomoři (mind flayers) a obvykle mají slabé tělo, ale velice silnou mysl. Jejich psionické útoky mohou paralyzovat protivníka, čímž illithidé získají čas, aby mohli ovinout chapadly hlavu oběti a vysát jí mozek. Po této události většina dobrodruhů umře. Mozkomoři také dokáží vytvářet realistické iluze, kterým snadno každý uvěří.

Kampaň Hordes of the Underdark™

Tyto postavy provedou vaši postavu od úrovní 12-15 až k epickým úrovním. Po dokončení kampaně si možná všimnete, že existují epické odbornosti a epická kouzla, u kterých postava ještě nesplňuje minimální požadavky. To proto, že maximální úroveň v Hordes of the Underdark je až 40. úroveň! Tím vás chceme povzbudit, abyste si zkusil zahrát online a užil si bohaté prostředí hry více hráčů, kde se na svých cestách setkáváte s ostatními hráči a získáte více zkušeností!

PŘÍRUČKA HRÁČE

Dobrodružství v **Hordes of the Underdark** představuje zcela nové dovednosti a odbornosti, které může vaše postava využívat.

Vytváření postavy

Hordes of the Underdark vyžadují postavu na vysoké úrovni. Podtemno není místo pro nováčky.

Můžete buď pokračovat s postavou z **Shadows of Undrentide** nebo původního Neverwinter Nights, nebo si vybrat předtvořenou postavu. V **Hordes of the Underdark** najdete novou vlastnost, která vám pomůže přizpůsobit námi předtvořené postavy. Vyberte si postavu, která se vám nejvíce zamlouvá, a klikněte na tlačítko "Upravit" (Customize). Můžete změnit vzhled, portrét, zvukovou sadu a pohlaví postavy. **Poznámka:** Můžete si upravit i jiné existující postavy a nemusíte použít postavy dodané s hrou.

Pokud do hry vstoupíte s postavou na nižší než 12. úrovni, dostanete na výběr buď automatické zvednutí úrovně na 15., nebo ruční zvyšování úrovně. Postavy na 12. či vyšší úrovni mohou začít hrát. Ovšem čím vyšší bude úroveň postavy, tím snadnější pro ni budou nástrahy **Hordes of the Underdark**.

Zkušenosti a úrovně

Během dobrodružství získává postava zkušenosti. Jakmile získá dostatek zkušeností, může si zvýšit úroveň. Tímto procesem si vylepšujete postavu, která se potom schopněji vyrovná s dalšími nástrahami. Na konci manuálu najdete tabulky, které shrnují potřebné množství zkušeností k získání úrovní.

Úroveň povolání (Class level): Počet úrovní, které má postava v daném povolání. Pokud má postava více povolání, je toto číslo nižší než úroveň postavy. Příklad: Andorian je bojovník 8. úrovně/čaroděj 7. úrovně. Jeho úroveň povolání jako bojovníka je 8 a jako čaroděje 7.

Úroveň postavy (Character level): Součet všech úrovní povolání, která postava má. Andorian z předchozího příkladu má úroveň postavy 15.

Změna přesvědčení

Pokud se vaše postava chová jinak, než odpovídá jejímu přesvědčení, způsobují tyto činy posun přesvědčení od dobra ke zlu, od zákonnosti k zmatenosti, nebo naopak. Závažnost posunu závisí na konkrétním činu a někdy může mít až nedozírné následky.

Například paladin spáchá velice zlý nebo zmatený čin, čímž se změní jeho povolání ze zákonně dobrého, a tudíž již nemůže být dále paladinem. Většina činů způsobuje jen malé posuny přesvědčení. Dobrá postava může mít špatný den a pohrozí obchodníkovi - to bude mít jen malé následky. Ale pokud tato dobrá postava svou hrozbu splní a obchodníka zabije, nastane významný posun směrem ke zlu.

Postavám s dobrým přesvědčením se přesvědčení posune více ke zlu, když spáchají zlý čin, než postavám s neutrálním přesvědčením. Podobně to platí pro zlé postavy, které spáchají dobrý skutek.

Více pomocníků

Můžete mít najednou až dva pomocníky. Pokud si najmete třetího, první najatý pomocník automaticky odejde z družiny.

Následovníci: Občas se k vám na krátkou dobu přidá postava důležitá pro zápletku. Tyto postavy se nepočítají do limitu dvou pomocníků. Ale dávejte si pozor, tyto postavy také mohou vaši družinu kdykoliv opustit.

Epická pravidla

Podle epických pravidel postavu pokračuje ve svých věhlasných dobrodružstvích. Dříve než jsou dostupné jakákoliv epická pravidla, postava musí získat alespoň 21 úrovní.

Příklady

Bojovník True Blood se stane epickým bojovníkem, jakmile dosáhne úrovně 21.

Dalším příkladem je Damien, zloděj 9. úrovně/vrah 10. úrovně. Jeho úroveň postavy je 19. Protože vrah je prestižní povolání, nemůže v něm získat více než 10 úrovní povolání, dokud nemá úroveň postavy alespoň 20. Jakmile získá další úroveň, bude postavou na 20. úrovni a může přidat další úroveň k povolání vraha, čímž se stane epickým vrahem i epickým zlodějem.

ZÁKLADNÍ POVOLÁNÍ

Toto je jedenáct základních povolání, s nimiž musí každá postava začít svá dobrodružství. Podrobnosti těchto povolání jsou rozebrány v manuálu původního Neverwinter Nights.

V kapitole "Tabulky" najdete tabulky, které ukazují další postup povolání, včetně zvyšování bonusů na útok a záchranných hodů.

Barbar (Barbarian)

Epický barbar je zuřivý válečník, který s ohromující lehkostí dokáže rozsekat své protivníky na malé kousky. Je samotným vtělením zuřivosti.

Životaschopnost: k12

Dovednostní body za každou úroveň: 4 + modifikátor Int

Bonusové odbornosti: Epický barbar získá bonusovou odbornost za každé čtyři úrovně nad 20.

Bonusové odbornosti epického barbara: Pancéřová kůže, Epické snížení zranění, Ničivé kritické zranění, Epická houževnatost, Epická zdatnost, Silná zuřivost, Zaměření na zbraň, Ohromující kritická zranění, Špičková iniciativa, Děsivá zuřivost, Drtivá zuřivost

Doporučení prestižního povolání

Z barbara se může stát výborný černý strážce, trpasličí obránce nebo pán zbraně.

Bard

Hudba epického barda více než fascinující, více než povzbudivá, více než dokonalá. Pouhou písní dokáže bard oslabit nejkrutější stvůru nebo povzbudit sílu a odvahu spojenců.

Životaschopnost: k6

Dovednostní body za každou úroveň: 4 + modifikátor Int

Bonusové odbornosti: Epický bard získá bonusovou odbornost za každé tři úrovně nad 20.

Bonusové odbornosti epického barda: Píseň prokletí, Epické zaměření na dovednost, Epická vůle, Ohromné charisma, Ohromná obratnost, Vylepšené kouzlení v boji, Nezapomenutelnost, Epické zaměření na kouzlo

Doporučení prestižního povolání

Bard se nejlépe hodí na stínového tanečníka nebo zvěda Harfeníků. Bard orientovaný na boj se může stát učedníkem draka.

Klerik (Cleric)

Epický klerik patří k nejelitnějším služebníkům svého božstva, rozšiřuje víru a působí jako vyslanec své církve. Epický klerik ovládá velkou moc a má ohromný respekt.

Životaschopnost: k8

Dovednostní body za každou úroveň: 2 + modifikátor Int

Bonusové odbornosti: Epický klerik získá bonusovou odbornost za každé tři úrovně nad 20.

Bonusové odbornosti epického klerika: Pancéřová kůže, Samospouštěcí rychlé kouzlo, Samospouštěcí tiché kouzlo, Samospouštěcí klidné kouzlo, Epické zaměření na kouzlo, Epické průrazné kouzlo, Ohromná moudrost, Vylepšené kouzlení v boji, Odvracení sfér

Doporučení prestižního povolání

Bojově zaměřený klerik by se mohl stát Tormovým hrdinou. Zlý klerik se může stát dobrým černým strážcem.

Domény a odvracení démonů

Poznámka: Démoni byli vylepšeni. Nyní se jejich odolnost vůči odvracení rovná jejich magické odolnosti (jedině klerikové domény Zlo a Dobro je mohou odvracet i bez odbornosti odvracení sfér). Pokud máte odbornost odvracení sfér, jsou oslabeni a počítá se jen polovina jejich magické odolnosti.

Druid

Přírodě vládnou mocné, prvotní síly a epický druid je dokáže spoutat. Epický druid je mocným symbolem přírodního světa a rovnováha sil vyžaduje, aby svou moc používal s rozvahou.

Životaschopnost: k8

Dovednostní body za každou úroveň: 4 + modifikátor Int

Bonusové odbornosti: Epický druid získá bonusovou odbornost za každé čtyři úrovně nad 20.

Bonusové odbornosti epického druida: Samospouštěcí rychlé kouzlo, Samospouštěcí tiché kouzlo, Samospouštěcí klidné kouzlo, Podoba draka, Odolnost vůči energii, Epické zaměření na kouzlo, Epické průrazné kouzlo, Ohromná moudrost, Vylepšené kouzlení v boji

Doporučení prestižního povolání

Nejlepší prestižní povolání, které rozšiřuje druidovy schopnosti je měňavec.

Bojovník (Fighter)

Epický bojovník je skutečným mistrem válek. Dokáže se nejen ohánět mečem, ale také ví, jak se svým protivníkům bránit. I když jeho cesta k tomuto cíli byla dlouhá a tvrdá, epický bojovník vykročil na novou cestu - stal se nováčkem v říších bohů a dalších mocných bytostí.

Životaschopnost: k10

Dovednostní body za každou úroveň: 2 + modifikátor Int

Bonusové odbornosti: Epický bojovník získá bonusovou odbornost za každé dvě úrovně nad 20.

Bonusové odbornosti epického bojovníka: Pancéřová kůže, Snížená zranitelnost, Ničivé kritické zranění, Epická zdatnost, Epická houževnatost, Epické zaměření na zbraň, Vylepšená omračující pěst, Vylepšený vířivý útok, Ohromující kritická zranění, Špičková iniciativa

Doporučení prestižního povolání

Bojovníkům se nabízí mnoho možností - nejlepšími jsou černý strážce, trpasličí obránce nebo pán zbraně. Elfí či půlelfí bojovníci, kteří používají luk, se mohou stát tajemným lučištníkem.

Mnich (Monk)

Rychlosti, síle, obratnosti a síle vůle epického mnicha se nemůže rovnat žádný smrtelník. Jeho moc se zvětšuje, jak opouští smrtelnou schránku a oddává se vnitřní vyrovnanosti, o jaké se nižším bytostem ani nesní.

Životaschopnost: k8

Dovednostní body za každou úroveň: 4 + modifikátor Int

Bonusové odbornosti: Epický mnich získá bonusovou odbornost za každých pět úrovní nad 20.

Bonusové odbornosti epického mnicha: Pancéřová kůže, Snížená zranitelnost, Odolnost vůči energii, Epická houževnatost, Vylepšený úder Ki, Vylepšená magická odolnost, Vylepšená omračující pěst, Ukryj sebe

Doporučení prestižního povolání

Pro kradmého mnicha je dobrou volbou stínový tanečník. Zbožný mnich by se mohl stát Tormovým hrdinou.

Paladin

Epický paladin stojí v čelní linii bitvy proti chaosu a zlu světa. Září jako pochodeň naděje pro všechny, kteří bojují za dobro.

Životaschopnost: k10

Dovednostní body za každou úroveň: 2 + modifikátor Int

Bonusové odbornosti: Epický paladin získá bonusovou odbornost za každé tři úrovně nad 20.

Bonusové odbornosti epického paladina: Pancéřová kůže, Ničivé kritické zranění, Epická houževnatost, Epické zaměření na zbraň, Epická zdatnost, Epická pověst, Silný úder, Vylepšené kouzlení v boji, Ohromující kritická zranění, Pevné zdraví, Odvracení sfér

Doporučení prestižního povolání

Prestižní povolání Tormův hrdina ještě vylepší paladinovy již tak znamenité bojové schopnosti.

Hraničář (Ranger)

Epický hraničář se přírodou pohybuje se smrtícím půvabem a ostrou myslí. Je ochráncem i lovcem a jeho schopnosti tomu odpovídají.

Životaschopnost: k10

Dovednostní body za každou úroveň: 4 + modifikátor Int

Bonusové odbornosti: Epický hraničář získá bonusovou odbornost za každé tři úrovně nad 20.

Bonusové odbornosti epického hraničáře: Zhouba nepřátel, Oslepující rychlost, Epická houževnatost, Epická zdatnost, Epické zaměření na zbraň, Oblíbený nepřítel, Vylepšené kouzlení v boji

Doporučení prestižního povolání

Ve spojení s úrovněmi čaroděje či zaklínače se může hraničář stát skvělým tajemným lučištníkem.

Zloděj (Rogue)

Jedinečný zloděj legendárních schopností, o kterém se vypráví spousta příběhů. Epický zloděj je mistrem podvodů, lstí a utajení.

Životaschopnost: k6

Dovednostní body za každou úroveň: 8 + modifikátor Int

Bonusové odbornosti: Epický zloděj získá bonusovou odbornost za každé čtyři úrovně nad 20.

Bonusové odbornosti epického zloděje: Oslepující rychlost, Mrzačící úder, Obranný kotoul, Epické uhýbání, Epická pověst, Epické zaměření na dovednost, Vylepšený únik, Vylepšený zákeřný útok, Vhodná příležitost, Ukryj sebe, Mistrovství v dovednosti, Přizpůsobivá mysl, Špičková iniciativa

Zvláštní

Zákeřný útok: Vylepšuje se o 1k6 za každou lichou úroveň, kterou epický zloděj získá.

Doporučení prestižního povolání

Ze zlodějů se stávají dobří vrahové a stínoví tanečníci.

Zaklínač (Sorcerer)

Epický zaklínač je téměř mýtická bytost. Ale potřeba stále větší moci neustává a zaklínač stále zkoumá a snaží se ovládnout magické energie.

Životaschopnost: k4

Dovednostní body za každou úroveň: 2 + modifikátor Int

Bonusové odbornosti: Epický zaklínač získá bonusovou odbornost za každé tři úrovně nad 20.

Bonusové odbornosti epického zaklínače: Samospouštěcí rychlé kouzlo, Samospouštěcí tiché kouzlo, Samospouštěcí klidné kouzlo, Odolnost vůči energii, Epické zaměření na kouzlo, Epické průrazné kouzlo, Vylepšené kouzlení v boji

Doporučení prestižního povolání

Zaklínač se ideálně hodí na dračího učedníka nebo pána smrti.

Čaroděj (Wizard)

Ve vědění je síla a hledání vědomostí nikdy nekončí. Epickému čaroději se nabízí nekonečná zásoba tajemných znalostí, které může objevovat a zkoumat.

Životaschopnost: k4

Dovednostní body za každou úroveň: 2 + modifikátor Int

Bonusové odbornosti: Epický čaroděj získá bonusovou odbornost za každé tři úrovně nad 20.

Bonusové odbornosti epického čaroděje: Samospouštěcí rychlé kouzlo, Samospouštěcí tiché kouzlo, Samospouštěcí klidné kouzlo, Epické zaměření na kouzlo, Epické průrazné kouzlo, Ohromná inteligence, Vylepšené kouzlení v boji

Doporučení prestižního povolání

Pán smrti je silné prestižní povolání, které rozvíjí čarodějovy magické schopnosti.

PRESTIŽNÍ POVOLÁNÍ

Prestižní povolání jsou podobná základním povoláním, avšak před získáním daného povolání je potřeba splnit jisté podmínky. Prestižní povolání si nemůže vybrat začínající postava, musí si jej zasloužit během dobrodružství. Při plánování prestižního povolání si dejte dobrý pozor na nutné podmínky.

Také prestižní povolání mohou být epická, i když fungují trochu jinak než normální povolání. Na 10. úrovni se postup v prestižním povolání zastaví, dokud celková úroveň postavy není 20 nebo více. Jakmile je tento limit překročen, může postava postoupit v prestižním povolání na 11. a vyšší úroveň.

Tajemný lučištník (Arcane Archer)

Tajemní lučištníci bývají často velitelé elfích bojových skupin. Jsou to válečníci, kteří svou bojovou zdatnost podporují magií.

Poznámka: Prestižní povolání tajemný lučištník je dostupné v datadisku **Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide** (který je také součástí **Neverwinter Nights Gold**). Pokud nemáte nainstalován Shadows of Undrentide, tajemný lučištník nebude k dispozici. Více informací o prestižním povolání tajemný lučištník najdete v manuálu Shadows of Undrentide nebo Neverwinter Nights Gold.

Epický tajemný lučištník

Epický tajemný lučištník je živoucím prodloužením svého luku. Slabší bytosti mohou jen žasnout nad zázraky, které dokáže.

Životaschopnost: k8

Dovednostní body za každou úroveň: 4 + modifikátor Int

Bonusové odbornosti: Epický tajemný lučištník získá bonusovou odbornost za každé čtyři úrovně

Bonusové odbornosti epického tajemného lučištníka: Ničivé kritické zranění (krátký luk, dlouhý luk), Epická zdatnost, Epické reflexy, Epická houževnatost, Epické zaměření na zbraň (krátký luk, dlouhý luk),Ohromná obratnost, Vylepšené kouzlení v boji, Ohromující kritická zranění (krátký luk, dlouhý luk)

Zvláštní

Očarovaný šíp: Za každé dvě úrovně nad 9. se síla šípů vystřelených epickým tajemným lučištníkem zvýší o +1

Vrah (Assassin)

Vrah je mistrem rychlých smrtících ran. Vrahové často působí jako zvědové, informátoři, nájemní zabijáci nebo agenti pomsty. Díky rozmanitým schopnostem dokáže vrah vykonat smrtící misi s ohromující a děsivou přesností.

Na rozdíl od temného strážce není vrah zlý kvůli oddanosti zlé síle, ale spíše kvůli naprostému nedostatku morálky.

Poznámka: Prestižní povolání vrah je dostupné v datadisku **Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide** (který je také součástí **Neverwinter Nights Gold**). Pokud nemáte nainstalován Shadows of Undrentide, vrah nebude k dispozici. Více informací o prestižním povolání vrah najdete v manuálu Shadows of Undrentide nebo Neverwinter Nights Gold.

Epický vrah

Epický vrah se dokáže proplétat stíny; čeká nehnutě, dokud jeho cíl není zranitelný, potom udeří jako kobra a za sebou nechá jen mrtvolu.

Životaschopnost: k6

Dovednostní body za každou úroveň: 4 + modifikátor Int

Bonusové odbornosti: Epický vrah získá bonusovou odbornost za každé čtyři úrovně

Bonusové odbornosti epického vraha: Epické reflexy, Epické zaměření na dovednost (skrývání), Epické zaměření na dovednost (tichý pohyb), Ohromná obratnost, Vylepšené kouzlení v boji, Vylepšený zákeřný útok, Ukryj sebe, Špičková iniciativa

Zvláštní

Zákeřný útok: Vylepšuje se o +1k6 za každé dvě úrovně nad 9.

Záchranné hody proti jedům: Vrah získá další +1 za každé dvě úrovně nad 10.

Černý strážce (Blackguard)

Černý strážce je zosobněním zla. V ničem si nezadá se smrtelným démonem, je to černý rytíř s nejodpornější pověstí. Černý strážce je zloduch nejhrubšího zrna, v síle se vyrovná paladinovi, ale je oddán silám temnoty.

Poznámka: Prestižní povolání černý strážce je dostupné v datadisku **Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide** (který je také součástí **Neverwinter Nights Gold**). Pokud nemáte nainstalován Shadows of Undrentide, černý strážce nebude k dispozici. Více informací o prestižním povolání černý strážce najdete v manuálu Shadows of Undrentide nebo Neverwinter Nights Gold.

Epický černý strážce

Černý strážce je zlovolným obrazem epického paladina, z každé části jeho těla vyzařuje zlo.

Životaschopnost: k10

Dovednostní body za každou úroveň: 2 + modifikátor Int

Bonusové odbornosti: Epický černý strážce získá bonusovou odbornost za každé tři úrovně

Bonusové odbornosti epického černého strážce: Pancéřová kůže, Ničivé kritické zranění, Epická houževnatost, Epický démon, Epická zdatnost, Epická pověst, Epické zaměření na zbraň, Silný úder, Vylepšené kouzlení v boji, Vylepšený zákeřný útok, Ohromující kritická zranění, Pevné zdraví, Odvracení sfér

Zvláštní

Zákeřný útok: Zvýší se o +1k6 za každé tři úrovně nad 10.

Vyvolej démona: Za každých pět úrovní černého strážce nad 10. získá vyvolaný démon bonus +2 k životaschopnosti, jeho přirozená zbroj se zlepší o +2 a jeho síla a inteligence se zvýší o +1.

Tormův hrdina

Tormův hrdina je mocný válečník, který zasvětil život službě Tormovi, obraně posvátných míst, ničení nepřátel církve a zabíjení mytických příšer.

Životaschopnost: k10

Bojové dovednosti: Všechny jednoduché a smrtící zbraně, lehké a střední zbroje a štíty

Dovednostní body: 2 + modifikátor Int

Aby se postava mohla stát Tormovým hrdinou, musí splnit následující podmínky:

Základní bonus k útoku: +7

Přesvědčení: jiné než zlé

Schopnosti

Přiložení rukou (1. úroveň): Dokáže vyléčit zranění rovné úrovni povolání vynásobené modifikátorem Charisma. Nemrtvým bytostem stejné zranění způsobí. Tato schopnost se sčítá s paladinovou schopností přiložení rukou.

Bonusová odbornost: Na každé 2. úrovni (2., 4., 6. atd.) získá bonusovou dovednost jako bojovník (kromě specializace se zbraní)

Posvátná obrana (2. úroveň): +1 ke všem záchranným hodům. Zvyšuje se o +1 za každé 2 úrovně.

Rozdrť zlo (3. úroveň): Jednou za den si může přidat bonus Charisma k hodu na útok a způsobit +1 zranění za každou úroveň povolání Tormův hrdina.

Božský hněv (5. úroveň): Jednou za den si může přidat +3 k útoku, zranění a záchranným hodům a získat snížení zranění +1/5 na tolik kol, kolik je jeho bonus Charisma.

Tip: Jak se stát Tormovým hrdinou

Paladin získá bojové schopnosti bojovníka, pokud se stane Tormovým hrdinou. A naopak bojovník může tímto prestižním povoláním získat schopnosti paladina.

Epický Tormův hrdina

Epického Tormova hrdinu vede životem sám Torm. Vystoupal mezi svatými válečníky a stal se symbolem Tormovy moci.

Životaschopnost: k10

Dovednostní body za každou úroveň: 2 + modifikátor Int

Bonusové odbornosti: Epický Tormův hrdina získá bonusovou odbornost za každé tři úrovně

Bonusové odbornosti epického Tormova hrdiny: Samospouštěcí rychlé kouzlo, Samospouštěcí tiché kouzlo, Samospouštěcí klidné kouzlo, Pancéřová kůže, Snížená zranitelnost, Ničivé kritické zranění, Epická houževnatost, Epická zdatnost, Epické průrazné kouzlo, Epické zaměření na zbraň, Ohromná moudrost, Vylepšené kouzlení v boji, Vylepšená omračující pěst, Vylepšený vířivý útok, Ohromující kritická zranění, Odvracení sfér, Zaměření na kouzlo, Špičková iniciativa

Zvláštní

Posvátná obrana: Záchranné hody se zlepšují o +1 za každé 2 úrovně.

Božský hněv: Za každých pět úrovní se bonus k útoku, zranění a záchranným hodům zvýší o +2.

Trpasličí obránce (Dwarven Defender)

Obránce je placený hrdina bojující za trpasličí záležitosti, trpasličí šlechtu, trpasličí božstvo nebo trpasličí způsob života. Jak naznačuje jméno, je tato postava zkušený bojovník cvičený v umění obrany. Řada trpasličích obránců poskytuje mnohem lepší ochranu než třímetrová kamenná zeď a navíc je mnohem nebezpečnější.

Životaschopnost: k12

Bojové dovednosti: Všechny jednoduché a smrtící zbraně, lehké, střední a těžké zbroje a štíty

Dovednostní body: 2 + modifikátor Int

Aby se postava mohla stát trpasličím obráncem, musí splnit následující podmínky:

Rasa: trpaslík

Základní bonus k útoku: +7

Odbornosti: Uhýbání, Houževnatost

Přesvědčení: Jakékoliv zákonné

Schopnosti

Obranný postoj (1. úroveň): Získá +4 k síle a odolnosti, +2 ke všem záchranným hodům a +4 k bonusu uhýbání. Tuto schopnost lze použít jednou denně a další možnost použití získá za každé 2 úrovně.

Obranná všímavost (1. úroveň): I při obklíčení vám zůstává bonus k OČ za obratnost. Na 6. úrovni již nelze postavu obklíčit a na 10. úrovní získá bonus +1 k záchrannému hodu proti pastem.

Snížená zranitelnost (6. úroveň): Kdykoliv jste v boji zasažen, ignorují se 3 body zranění. Na 10. úrovni se odhazuje 6 bodů zranění.

Tip: Jak se stát Trpasličím obráncem

Trpasličí bojovník se může stát velmi silným trpasličím obráncem. K získání odbornosti uhýbání, kterou trpasličí obránce vyžaduje, potřebuje postava obratnost alespoň 13.

Epický trpasličí obránce

Epický trpasličí obránce se stal definicí nehybného objektu. Je to statný válečník, který se dokáže postavit proti každému nepříteli.

Životaschopnost: k12

Dovednostní body za každou úroveň: 2 + modifikátor Int

Bonusové odbornosti: Epický trpasličí obránce získá bonusovou odbornost za každé čtyři úrovně

Bonusové odbornosti epického trpasličího obránce: Pancéřová kůže, Snížená zranitelnost, Ničivé kritické zranění, Odolnost vůči energii, Epická houževnatost, Epická zdatnost, Epické zaměření na zbraň, Ohromující kritická zranění, Pevné zdraví

Zvláštní: Obranný postoj: Za každé dvě úrovně nad 9. získá trpasličí obránce další možnost použití

Snížená zranitelnost: Snížená zranitelnost se zvyšuje o 3 body za každé čtyři úrovně nad 10.

Zvěd Harfeníků (Harper Scout)

Harfeníci jsou členové tajné společnosti zasvěcené odrážení zla, uchovávání znalostí a udržování rovnováhy mezi civilizací a divočinou. Harfeníci se učí kouzla a mnohé dovednosti, které jim pomáhají při plnění povinností špionáže, ukrývání a získávání informací.

Poznámka: Prestižní povolání zvěd Harfeníků je dostupné v datadisku **Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide** (který je také součástí **Neverwinter Nights Gold**). Pokud nemáte nainstalován Shadows of Undrentide, zvěd Harfeníků nebude k dispozici. Více informací o prestižním povolání zvěd Harfeníků najdete v manuálu Shadows of Undrentide nebo Neverwinter Nights Gold.

Epický zvěd Harfeníků

Zvěd Harfeníků může získat celkově jen pět úrovní a povolání zvěd Harfeníků nikdy se nemůže stát "epickým". Samozřejmě může získávat epické úrovně v jiném povolání.

Pán smrti (Pale Master)

Nekromancie je pro mystické kouzelníky obvykle špatnou volbou. Ti, kteří opravdu chtějí ovládnout smrt, tak činí pomocí božských prostředků. Avšak existují i jiná možnost pro ty, kteří touží mít moc nad nemrtvými, ale nechtějí ztratit příliš ze svých mystických schopností. Pán smrti se vyzná v tajemných naukách, které strašlivou moc.

Životaschopnost: k6

Bojové dovednosti: Nezíská žádné další bojové dovednosti.

Dovednostní body: 2 + modifikátor Int

Aby se postava mohla stát pánem smrti, musí splnit následující podmínky:

Mystické kouzlení: Úroveň 3 nebo vyšší

Přesvědčení: Jiné než dobré

Schopnosti

Kostěnná kůže (1. úroveň): +2 k přirozenému obrannému číslu. Za každé čtyři úrovně se zvýší o další +2.

Oživ nemrtvé (2. úroveň): Jednou za den může vyvolat nemrtvého služebníka.

Vidění ve tmě (3. úroveň): Dokáže vidět ve tmě.

Vyvolej nemrtvého (4. úroveň): Může vyvolat mocnějšího nemrtvého.

Nesmrtelná svěžest (5. úroveň): Získá tři životy navíc za úroveň.

Nemrtvá ruka (6. úroveň): Místo ruky se objeví nemrtvá ruka, která může dvakrát za den paralyzovat protivníky. Na 8. úrovni získá další možnost použití za den.

Tvrdost kosti (7. úroveň): Imunita vůči držení, paralýze a omráčení.

Vyvolej silnějšího nemrtvého (9. úroveň): Jednou denně může vyvolat velmi mocnou nemrtvou bytost.

Nesmrtelné mistrovství (10. úroveň): Imunita vůči kritickým zásahům.

Dotek nesmrtelného pána (10. úroveň): Nemrtvá ruka může zabít pouhým dotekem. Tuto schopnost lze použít 3x denně.

Za každé 2 úrovně získá pán smrti další kouzla za den, jako by postoupil o úroveň ve svém původním kouzelnickém povolání. Získá pouze určitý počet kouzel za den, ne úroveň sesilatele.

Tip: Jak se stát pánem smrti

Z čarodějů a zaklínačů se stávají mocní páni smrti. Obětují silnější schopnosti kouzlení výměnou za silnější schopnosti v boji zblízka.

Epický pán smrti

Pouto pána smrti s nemrtvými se stále upevňuje.

Životaschopnost: k6

Dovednostní body za každou úroveň: 2 + modifikátor Int

Bonusové odbornosti: Epický pán smrti získá bonusovou odbornost za každé tři úrovně

Bonusové odbornosti epického pána smrti: Samospouštěcí rychlé kouzlo, Samospouštěcí tiché kouzlo, Samospouštěcí klidné kouzlo, Odolnost vůči energii, Epické zaměření na kouzlo, Epické průrazné kouzlo, Vylepšené kouzlení v boji

Zvláštní

Nesmrtelná svěžest: Za každých pět úrovní získá dalších +5 trvalých životů.

Kostěnná kůže: Vylepšuje se o +2 za každé čtyři úrovně nad 8.

Nemrtvá ruka: Může použít nadpřirozený útok vícekrát za den za každé tři úrovně.

Učedník červeného draka (Red Dragon Disciple)

Vypráví se, že magické schopnosti zaklínačů a bardů nějak souvisí s přítomností dračí krve v jejich rodu. Učedníci červeného draka jsou zaklínači (někdy i bardové), kteří používají své magické schopnosti jako katalyzátor k roznícení své dračí krve, jelikož si uvědomují její skutečnou sílu. Dávají přednost zkoumavému životu před uzavřenou existencí. Jako adepti magie se mnozí vydávají na dobrodružství, zvláště když je zavede blíže k jejich cíli odhalení svých dračích předků. Častou jsou přitahováni na území, kde žijí draci.

Životaschopnost: k6. Zvláštní (viz níže)

Bojové dovednosti: Nezíská žádné další bojové dovednosti.

Dovednostní body: 2 + modifikátor Int

Aby se postava mohla stát učedníkem červeného draka, musí splnit následující podmínky:

Povolání: Zaklínač nebo bard

Dovednosti: 8 bodů ve Znalostech

Schopnosti

Dračí zbroj (1. úroveň): +1 k přirozenému obrannému číslu. Na 5., 8. a 10. úrovni se zvýší o další +1.

Dračí vlastnosti (2. úroveň): Získá +2 k síle. Na 4. úrovni získá další +2 k síle. Odolnost se zvýší o +2 na 7. úrovni a Inteligence se zvýší o +2 na 9. úrovni. Na 10. úrovni se Síla zvýší o další +4 a Charisma +2.

Dechová zbraň I (3. úroveň): Může použít dechovou zbraň červeného draka, která působí 2k10 zranění. Na 7. úrovni způsobí 4k10 zranění a konečně na 10. úrovni způsobí zranění 6k10.

Životaschopnost k8 (4. úroveň): Nyní získává k8 životů za úroveň.

Životaschopnost k10 (6. úroveň): Nyní získává k10 životů za úroveň.

Křídla (9. úroveň): Dračí učedník získá křídla.

Polodrak (10. úroveň): Dračí učedník se stane polodrakem. Získá vidění ve tmě a imunitu vůči spánku, paralýze a ohni.

Tip: Jak se stát učedníkem červeného draka

Dračím učedníkem se může stát zaklínač nebo bard - obě povolání jsou stejně vhodná.

Epický dračí učedník

Přijetí svého dračího původu je pro učedníka jen jedním krokem na cestě života. Jeho cíl porozumět, ovládnout a využít své dračí energie jej dovedl až do říší epických hrdinů.

Životaschopnost: k12

Dovednostní body za každou úroveň: 2 + modifikátor Int

Bonusové odbornosti: Epický dračí učedník získá bonusovou odbornost za každé čtyři úrovně

Bonusové odbornosti epického dračího učedníka: Pancéřová kůže, Samospouštěcí rychlé kouzlo, Samospouštěcí tiché kouzlo, Samospouštěcí klidné kouzlo, Snížená zranitelnost, Epická pověst, Epická zdatnost, Epické zaměření na kouzlo, Epické průrazné kouzlo, Epická houževnatost, Vylepšené kouzlení v boji

Zvláštní

Síla dechové zbraně se zvyšuje o 1k10 za každé tři úrovně nad 10.

Třída obtížnosti záchranného hodu proti dechové zbrani se zvyšuje o +1 za každé 4 úrovně nad 10.

Měňavec (Shifter)

Měňavec nemá žádnou podobu, kterou by mohl nazývat vlastní. Namísto toho mění podobu podle toho, která je právě nejvýhodnější. Zatímco ostatní zakládají svou totožnost na vnějším vzhledu, měňavci se více přibližují svému pravému já. Jejich pocit jedinečnosti není založena na vzhledu, ale na jejich duši, která jediná se u nich nemění. Právě vnitřní síla této duše jim umožňuje převzít jakoukoliv podobu a zůstat v ní sami sebou.

Životaschopnost: k8

Bojové dovednosti: Nezíská žádné další bojové dovednosti.

Dovednostní body: 4 + modifikátor Int

Aby se postava mohla stát měňavcem, musí splnit následující podmínky:

Odbornost: Bdělost

Sesílání kouzel: Úroveň 3 nebo vyšší

Jiná podoba: Musí mít přirozenou jinou podobu (např. druidova Podoba divokého zvířete)

Schopnosti

Silnější podoba divokého zvířete I (1. úroveň): Může se proměnit na červeného, zeleného, černého, bílého nebo modrého dráčka.

Silnější podoba divokého zvířete II (3. úroveň): Může se proměnit na minotaura, harpyji nebo gargoylu.

Silnější podoba divokého zvířete III (5. úroveň): Může se proměnit na mantikoru nebo baziliška.

Podoba humanoida (7. úroveň): Může se proměnit do různých humanoidních podob.

Silnější podoba divokého zvířete IV (10. úroveň): Může se proměnit na medůzu, velkého lítého tygra nebo mozkomora.

Některé z těchto podob umožňují měňavci používat přirozené schopnosti podoby. Příklad: měňavec, který se promění v bílého dráčka, může dle libosti vydechovat kužel mrazu. Tyto schopnosti najdete v kruhovém menu pod nabídkou "Kouzla" ("Spell"). Některé z těchto schopností lze používat neomezeně, jiné jsou omezeny počtem použití.

Tip: Jak se stát měňavcem

V **Neverwinter Nights** se může měňavcem stát jen druid.

Epický měňavec

Epický měňavec je skutečným mistrem změn podob a dokáže se stát jakoukoliv bytostí, podle výběru epických bonusových odborností.

Životaschopnost: k8

Dovednostní body za každou úroveň: 4 + modifikátor Int

Bonusové odbornosti: Epický měňavec získá bonusovou odbornost za každé tři úrovně

Bonusové odbornosti epického měňavce: Samospouštěcí rychlé kouzlo, Samospouštěcí tiché kouzlo, Samospouštěcí klidné kouzlo, Podoba výtvoru, Podoba draka, Odolnost vůči energii, Epické zaměření na kouzlo, Epické průrazné kouzlo, Vylepšené kouzlení v boji, Ohromná moudrost, Podoba démona, Podoba nemrtvého

Stínový tanečník (Shadowdancer)

Stínový tanečník působí na hranici mezi světlem a temnotou, je to umělec podvodů. Stínoví tanečníci jsou tajemní a neznámí, nikdo jim úplně nevěří, ale všude vyvolávají úžas. Navzdory svému spojení se stíny a lstmi jsou stínoví tanečníci stejně často dobří jako zlí. Podle přání mohou používat své úžasné schopnosti.

Stínoví tanečníci často pracují ve skupinách a nikdy nezůstavají na jednom místě příliš dlouho. Někteří své schopnosti používají k pobavení. Jiní působí jako zloději a používají své schopnosti k proniknutí přes ochrany a k napodobování jiných. Všechny skupiny stínových tanečníků si mezi lidmi udržují auru záhady, takže nikdo neví, zda o nich má smýšlet v dobrém či zlém.

Poznámka: Prestižní povolání stínový tanečník je dostupné v datadisku **Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide** (který je také součástí **Neverwinter Nights Gold**). Pokud nemáte nainstalován Shadows of Undrentide, stínový tanečník nebude k dispozici. Více informací o prestižním povolání stínový tanečník najdete v manuálu Shadows of Undrentide nebo Neverwinter Nights Gold.

Epický stínový tanečník

Epický stínový tanečník se téměř nedá rozeznat od temnoty, která jej zahaluje.

Životaschopnost: k8

Dovednostní body za každou úroveň: 6 + modifikátor Int

Bonusové odbornosti: Epický stínový tanečník získá bonusovou odbornost za každé tři úrovně

Bonusové odbornosti epického stínového tanečníka: Epická oslepující rychlost, Epické zaměření na dovednost, Epické uhýbání, Epické reflexy, Epický pán stínů, Vylepšený vířivý útok, Ukryj sebe, Špičková iniciativa

Zvláštní

Vyvolej stín: Vyvolaná bytost získá další +2 k životaschopnosti za každé tři úrovně nad 9.

Stínový únik: Získá další +2 ke snížení zranění a další +1 ke schopnosti odolávat magickým zbraním za každých pět úrovní (tj., stínový tanečník na 15. úrovni má snížení zranění 12/+4).

Pán zbraně (Weapon Master)

Pán zbraně vidí dokonalost v ovládnutí jedné zbraně pro souboj na blízko. Snaží se, aby jeho tělo a zvolená zbraň tvořily jednu bytost a aby používal zbraň bez přemýšlení, podobně jako jiné končetiny.

Životaschopnost: k10

Bojové dovednosti: Nezíská žádné další bojové dovednosti.

Dovednostní body: 2 + modifikátor Int

Aby se postava mohla stát pánem zbraně, musí splnit následující podmínky:

Základní bonus k útoku: +5

Odbornosti: Zaměření na zbraň pro zbraň na blízko, Uhýbání, Útok v obraně, Pohyblivost, Pružný útok a Vířivý útok

Dovednosti: 4 body v Zastrašování

Schopnosti

Vyvolená zbraň (1. úroveň): Pán zbraně vytvoří mocné pouto s jedním druhem zbraně. Kdykoliv bojuje zbraní tohoto druhu, získává mnoho výhod, které se postupem času zlepšují.

Ki zranění (1. úroveň): Jednou za den může způsobit maximální zranění.

Zvýšený násobitel (5. úroveň): Vyvolená zbraň získá o jedna vyšší násobitel kritického zranění (tj. z 2x se stane 3x, atd.).

Špičkové zaměření na zbraň (5. úroveň): Získá další +1 k hodům na útok, pokud bojuje vyvolenou zbraní.

Kritické Ki zranění (7. úroveň): Přidá +2 ke kritickému rozsahu vyvolené zbraně.

Tip: Jak se stát pánem zbraně

Velmi dobrým kandidátem na pána zbraně je bojovník. Pán zbraně vyžaduje několik odborností, takže si dejte pozor, aby vaše postava měla obratnost a inteligenci alespoň 13.

Epický pán zbraně

Pouto pána zbraně s jeho zbraní se stále zesiluje a ničivost se zvyšuje.

Životaschopnost: k10

Dovednostní body za každou úroveň: 2 + modifikátor Int

Bonusové odbornosti: Epický pán zbraně získá bonusovou odbornost za každé tři úrovně

Bonusové odbornosti epického pána zbraně: Pancéřová kůže, Snížená zranitelnost, Ničivé kritické zranění, Oslepující rychlost, Epická zdatnost, Epická houževnatost, Epické zaměření na zbraň, Vylepšený vířivý útok, Ohromující kritická zranění, Špičková iniciativa

Zvláštní

Špičkové zaměření na zbraň: Za každých pět úrovní se k vyvolené zbrani přidá bonus +1 k útoku.

DOVEDNOSTI (SKILLS)

Svou postavu byste měl zaměřit na dovednosti, které nejlépe vystihnou její schopnosti a úlohu.

Poznámka: Abyste získal bonus dovednosti, musíte do ní při přestupu na další úroveň vložit alespoň jeden bod.

Aktualizováno: Dovednost Použití kouzelných předmětů (Use Magic Device) byla mírně upravena, aby více odpovídala pravidlům Dungeons&Dragons. Pokud je obtížnost hry nastavena na Hardcore nebo vyšší, je při sesílání kouzla ze svitku třída obtížnosti 25 + úroveň kouzla.

Odhad ceny (Appraise

Čím vyšší je tato dovednost, tím více peněz postava získá při prodeji zboží a tím méně musí zaplatit, když nakupuje.

Vlastnost: Inteligence

Povolání: Všechna

Vyžaduje výcvik: Ano

Ověření: Žádné

Použití: Automatické v obchodech

Podvádění (Bluff)

Postava dokáže urážlivé nebo nepravdivé věci podat věrohodně. Dovednost zahrnuje hraní, obcházení, vymlouvání, matení či odvádění pozornosti.

Vlastnost: Charisma

Povolání: Všechna

Vyžaduje výcvik: Ne

Ověření: Čím obtížnější podvod, tím vyšší test.

Použití: Výběr v rozhovoru.

Výroba zbroje (Craft Armour)

Postava ví, jak vyrobit všechny druhy zbroje z různých materiálů. Podívejte se do kapitoly Výroba pro více podrobností.

Vlastnost: Inteligence

Povolání: Všechna

Vyžaduje výcvik: Ne

Ověření: Závisí na obtížnosti výroby daného předmětu (viz herní menu výroby)

Použití: Použití výroby

Výroba pasti (Craft Trap)

Postava s použitím této dovednosti dokáže zkombinovat běžné materiály a vyrobit různé pasti. Některé pasti vyžadují použití nových granátových zbraní.

Vlastnost: Inteligence

Povolání: Všechna

Vyžaduje výcvik: Ne

Ověření: Třída obtížnosti se určí podle druhu vyráběné pasti

Použití: Výběr

Následují některé pasti, které postava může vyrobit včetně součástí, které k výrobě potřebuje:

Ohnivá past: Lahvička alchymistického ohně (Alchemist's Fire Flask)

Past zapletení: Lapací váček (Tanglefoot Bag)

Past z ostny: Ježci (Caltrops)

Svatá past: Svěcená voda (Holy Water)

Elektrická past: Křemen (Quartz)

Plynová past: Dusivý prášek (Choking Powder)

Mrazivá past: Chladný kámen (Coldstone)

Negativní past: Kostlivcův kloub (Skeleton Knuckles)

Zvuková past: Bleskovec (Thunderstone)

Kyselinová past: Lahvička s kyselinou (Acid Flask)

Výroba zbraní (Craft Weapon)

Postava ví, jak vyrobit všechny druhy zbroje z různých materiálů. Podívejte se do kapitoly Výroba pro více podrobností.

Vlastnost: Inteligence

Povolání: Všechna

Vyžaduje výcvik: Ne

Ověření: Závisí na obtížnosti výroby daného předmětu (viz herní menu výroby)

Použití: Použití výroby

Zastrašování (Intimidate)

Postava může s pomocí této dovednosti přinutit násilníka ustoupit nebo získat od zajatce důležité informace.

Vlastnost: Charisma

Povolání: Všechna

Vyžaduje výcvik: Ne

Ověření: Čím obtížnější je zastrašení, tím vyšší je obtížnost ověření.

Použití: Výběr v rozhovoru

Akrobacie (Tumble)

Postavy s vysokou dovedností akrobacie se během souboje dokáží odvalit z dosahu útoku, díky čemuž jsou pokaždé v bezpečnějším postavení.

Vlastnost: Obratnost

Povolání: Všechna

Vyžaduje výcvik: Ano

Ověření: Žádné

Zvláštní: Pokaždé, když může postava získat příležitostný útok za pohyb před nepřítelem, automaticky se pokusí uspět v testu Akrobacie proti třídě obtížnosti 15. Pokud uspěje, vyhne se útoku. Za každých pět bodů v této dovednosti (nepočítá se bonus za Obratnost) se také vylepší OČ postavy o +1.

Použití: Automatické

ODBORNOSTI (FEATS)

Tajemná obrana (Arcane Defence)

Postava získává +2 bonus ke všem záchranným hodům vůči kouzlům dané školy.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Zaměření na kouzlo dané školy.

Použití: Automatické.

Umělec (Artist)

Postava získává +2 bonus při ověřování Umění a Všímavosti.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Dovednost Umění, je možno získat jen na první úrovni.

Použití: Automatické.

Boj poslepu (Blind Fight)

Tato odbornost umožňuje postavě dobře bojovat i poslepu nebo proti neviditelným stvořením. Postava má možnost znovu házet, pokud při prvním hodu na útok byla neúspěšná. Navíc nezískávají neviditelná stvoření žádný bonus k zásahu při souboji zblízka.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Žádný.

Použití: Automatické.

Čistokrevnost (Blooded)

Postava získává bonus +2 k iniciativě a bonus +2 při ověřování Všímavosti.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Je možno získat jen na první úrovni.

Použití: Automatické.

Vaření lektvarů (Brew Potion)

Postava dokáže vyrobit lektvar jakéhokoliv kouzla 3. nebo nižší úrovně, které postava zná a jehož cílem je bytost nebo skupina bytostí. Výroba lektvaru stojí několik málo zkušeností a také trochu zlata na pokrytí nákladů.

Druh odbornosti: Výroba předmětu

Předpoklad: Sesilatel úrovně 3 a více

Použití: Sešlete kouzlo na prázdnou lahvičku od lektvaru

Tvrdohlavost (Bullheaded)

Postava získává bonus +2 na odolnost vůči Výsměchu a bonus +1 k záchranným hodům na Vůli.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Je možno získat jen na první úrovni.

Použití: Automatické.

Kruhový kop (Circle Kick)

Jestliže postava úspěšně zasáhne protivníka bez použití zbraně, získává dodatečný útok proti dalšímu, blízkému nepříteli. Maximum je jeden dodatečný útok na kolo.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Základní útočný bonus +3, Obratnost 15 a více, Vylepšený útok beze zbraně.

Použití: Automatické.

Vláda mágů (Courteous Magocracy)

Postava získává bonus +2 při ověřování Znalostí a Čarozpytu.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Je možno získat jen na první úrovni.

Použití: Automatické.

Výroba hůlky (Craft Wand)

Kouzelník může vyrobit hůlku s jakýmkoliv kouzlem 4. nebo nižší úrovně, které zná. Výroba hůlky stojí několik málo zkušeností a zlata, v závislosti na úrovni kouzla v hůlce. Do hůlky nelze vložit kouzla poskytovaná odbornostmi nebo zvláštními schopnostmi. Pro tuto odbornost je vyžadován předmět kostěnná hůlka, který lze vyrobit s použitím dovednosti Výroba zbraně nebo koupit v některých obchodech.

Druh odbornosti: Výroba předmětu

Předpoklad: Kouzelník 5. nebo vyšší úrovně

Použití: Sešlete kouzlo na předmět kostěná hůlka.

Píseň prokletí (Curse Song)

Bardové dokáží zazpívat píseň, která prokleje jejich nepřátele. Hluché bytosti tato píseň nijak neovlivní. Píseň ovlivní všechny nepřátele v okolí 10 metrů a trvá 10 kol. Čím vyšší je bardova dovednost Umění a jeho úroveň povolání, tím lepší bude Píseň prokletí. Všechny vypsané postihy se sčítají.

Umění 3 a bard 1. úrovně: -1 k hodům na útok a zranění.

Umění 6 a bard 2. úrovně: -1 k záchrannému hodu na Vůli.

Umění 9 a bard 3. úrovně: -1 k hodu na útok a -1 k záchrannému hodu na Výdrž.

Umění 12 a bard 6. úrovně: -1 k záchrannému hodu na Reflexy, -1 k hodům na dovednosti.

Umění 15 a bard 8. úrovně: -1 k hodu na útok, -8 životů.

Umění 18 a bard 11. úrovně: -2 k OČ Uhýbání, -1 k hodům na dovednosti.

Umění 21 a bard 14. úrovně: -1 k hodu na zranění, -8 životů a -1 k OČ Uhýbání.

Umění 24 a bard 15. úrovně: -1 k záchrannému hodu na Vůli, -1 k záchrannému hodu na Reflexy, -1 k záchrannému hodu na Výdrž, -1 k OČ Uhýbání.

Umění 30 a bard 16. úrovně: -1 k záchrannému hodu na Vůli, -4 životy, -1 k OČ Uhýbání.

Umění 35 a bard 17. úrovně: -2 životy, -1 k hodům na dovednosti.

Umění 40 a bard 18. úrovně: -2 životy, -1 k hodům na dovednosti.

Umění 45 a bard 19. úrovně: -2 životy, -1 k hodům na dovednosti.

Umění 50 a bard 20. úrovně: -2 životy, -1 k hodům na dovednosti.

Umění 55 a bard 21. úrovně: -2 životy, -1 k hodům na dovednosti.

Umění 60 a bard 22. úrovně: -2 životy, -1 k hodům na dovednosti.

Za každých dalších pět bodů Umění a další úroveň barda, se nepříteli přidá postih -2 životy.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Bardova píseň

Použití: Výběr

Nečestný boj (Dirty Fighting)

Postava zná tvrdé a účinné bojové taktiky. Obětováním všech ostatních útoků během kola, může postava provést nečistý bojový chvat, který způsobí dodatečné 1k4 zranění. Tento mód není možné použít při použití drtivého útoku.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Základní útočný bonus +2.

Použití: Automatické

Božská moc (Divine Might)

Až třikrát denně si může postava přičíst bonus Charisma ke zranění způsobovanému svými zbraněmi. A to na počet kol rovných bonusu charisma.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Odvracení nemrtvých, Charisma 13 a více, Síla 13 a více, Drtivý útok.

Použití: Výběr.

Božský štít (Divine Shield)

Až třikrát denně si může postava přičíst bonus Charisma ke svému obrannému číslu. A to na počet kol rovných bonusu charisma.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Odvracení nemrtvých, Charisma 13 a více, Síla 13 a více, Drtivý útok.

Použití: Výběr.

Útok v obraně (Expertise)

Postava s touto odborností může provádět obranné útoky. Získává bonus +5 k OČ, ale také postih -5 k hodu na útok.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Inteligence 13 a více.

Vyžadováno pro: Vylepšený útok v obraně

Použití: Bojový mód.

Dodatečná hudba (Extra Music)

Postava může použít navíc bardovu píseň čtyřikrát denně.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Bardova píseň.

Použití: Automatické.

Dodatečné omračující útoky (Extra Stunning Attacks)

Postava získává 3 dodatečné omračující útoky denně.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Základní útočný bonus +2, Omračující pěst

Použití: Automatické.

Silnější sekáček (Great Cleave)

Stejný jako Sekáček, kromě toho, že není omezení dodatečných útoků, které může postava provést po zabití protivníka.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Síla 13 a více, Drtivý útok, Sekáček, základní útočný bonus +4 nebo vyšší.

Použití: Automatické

Silnější zaměření na kouzlo (Greater Spell Focus)

Postava se stává ještě schopnější s kouzly konkrétní školy magie. Postava získává +4 bonus k TO kouzel konkrétní školy.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Zaměření na kouzlo.

Použití: Automatické.

Tato odbornost může být vybrána vícekrát, ale účinek se nesčítá. Pokaždé se použije pro jinou školu magie. Také se nesčítá s bonusem za Zaměření na kouzlo.

Silnější průrazné kouzlo (Greater Spell Penetration)

Postava dostává +4 bonus při ověření úrovně sesilatele, pokud se pokouší prorazit odolnost vůči kouzlům nepřítele.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Průrazné kouzlo.

Použití: Automatické.

Vylepšený útok v obraně (Improved Expertise)

Postava s touto odborností může provádět obranné útoky. Získává bonus +10 k OČ, ale také postih -10 k hodu na útok.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Inteligence 13 a více, Útok v obraně.

Použití: Bojový mód.

Vylepšená iniciativa (Improved Initiative)

Postava získává bonus +4 při ověřování iniciativy.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Žádný.

Použití: Automatické.

Prodloužená píseň (Lingering Song)

Účinek bardovy písně vydrží dodatečných 5 kol.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Bardova píseň.

Použití: Automatické.

Štěstí hrdinů (Luck of Heroes)

Postava získává bonus +1 ke všem záchranným hodům.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Je možno získat jen na první úrovni.

Použití: Automatické.

Rychlé nabíjení (Rapid Reload)

Postava je schopná nabíjet tak rychle, že získává stejný počet útoků s jakoukoliv kuší, jako by používala obyčejný luk.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Základní útočný bonus +2.

Použití: Automatické.

Odolnost vůči nemocem (Resist Disease)

Postava získává bonus +4 ke všem záchranným hodům na Výdrž, které jsou prováděny pro odolání účinku nemoci.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Žádný.

Použití: Automatické.

Odolnost vůči jedům (Resist Poison)

Postava získává bonus +4 ke všem záchranným hodům Výdrže vůči jedu.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Žádný.

Použití: Automatické.

Odolnost vůči energii (Resistance to Energy)

Postava získává odolnost +5 vůči vybranému typu energie (prvních 5 bodů zranění tohoto typu je ignorováno).

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Základní bonus Výdrže +8.

Použití: Automatické.

Psaní svitků (Scribe Scroll)

Můžete napsat svitek jakéhokoliv kouzla, které znáte. Napsání svitku stojí nepatrné množství zkušeností a zlata, v závislosti na úrovni kouzla zapisovaného na svitek. Epická kouzla, kouzla poskytovaná odbornostmi nebo zvláštními schopnostmi nelze na svitek zapsat. Pro tuto odbornost je potřeba prázdný svitek, který lze koupit v některých obchodech.

Druh odbornosti: Výroba předmětu

Předpoklad: Kouzelník 1. nebo vyšší úrovně

Použití: Sešlete kouzlo na prázdný svitek

Stříbrná dlaň (Silver Palm)

Postava získává bonus +2 při ověřování Odhadu ceny a Přesvědčování.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Je možno získat jen na první úrovni.

Použití: Automatické.

Hadí krev (Snake Blood)

Postava získá bonus +1 k záchrannému hodu na Reflexy a bonus +2 k záchrannému hodu na Výdrž vůči jedům.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Je možno získat jen na první úrovni.

Použití: Automatické.

Pružný útok (Spring Attack)

Nepřátelé nezískávají příležitostný útok vůči postavě, když se tato pohybuje během boje.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Obratnost 13 a více, Uhýbání, Pohyblivost, základní útočný bonus +4 nebo vyšší.

Použití: Automatické.

Nenápadnost (Stealthy)

Postava získá bonus +2 při ověřování Skrývání a Tichého pohybu.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Žádný.

Použití: Automatické.

Silná duše (Strong Soul)

Postava získává bonus +1 k záchranným hodům na Výdrž a Vůli. Stejně tak bonus +1 ke všem záchranným hodům vůči smrtící magii.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Odbornost možné získat jen na první úrovni.

Použití: Automatické.

Ranař (Thug)

Postava získává bonus +2 při ověření Iniciativy a bonus +2 při ověření Přesvědčování.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Žádný.

Použití: Automatické.

Vířivý útok (Whirlwind Attack)

Postava provede jednu útočnou akci a při tom zaútočí s plným základním útočným bonusem proti každému z protivníků v dosahu 1,5 metru.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Inteligence 13 a více, Boj v obraně, Obratnost 13 a více, Uhýbání, Pohyblivost, Pružný útok, základní útočný bonus +4 nebo vyšší.

Použití: Výběr

Zen střelba (Zen Archery)

Střelecké útoky postavy jsou vedeny moudrostí. Při střelbě tato odbornost umožňuje použít modifikátor moudrosti, pokud je vyšší, místo obratnosti.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Základní útočný bonus +3, Moudrost 13 a víc.

Použití: Automatické.

Epické odbornosti (Epic Feats)

Pancéřová kůže (Armour Skin)

Postava získá bonus +2 k přirozenému obrannému číslu.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň

Použití: Automatické

Samospouštěcí rychlé kouzlo (Automatic Quicken Spell)

Postava může sesílat kouzla 0. - 3. úrovně jako rychlá kouzla, aniž by musela použít pozice kouzel vyšších úrovní. Tuto odbornost je možno zvolit vícekrát a urychlí tak kouzla až do 9. úrovně.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň, Rychlé kouzlo, 30 bodů Čarozpytu, schopnost sesílat kouzla 9. úrovně

Použití: Automatické

Samospouštěcí tiché kouzlo (Automatic Silent Spell)

Postava může sesílat kouzla 0. - 3. úrovně jako tichá kouzla, aniž by musela použít pozice kouzel vyšších úrovní. Tuto odbornost je možno zvolit vícekrát a ztiší tak kouzla až do 9. úrovně.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň, Tiché kouzlo, 24 bodů Čarozpytu, schopnost sesílat kouzla 9. úrovně

Použití: Automatické

Samospouštěcí klidné kouzlo (Automatic Still Spell)

Postava může sesílat kouzla 0. - 3. úrovně automaticky jako klidná kouzla. Tato kouzla lze seslat, i když postava má na sobě brnění. Tuto odbornost je možno zvolit vícekrát a uzpůsobí tak kouzla až do 9. úrovně.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň, Klidné kouzlo, 24 bodů Čarozpytu, schopnost sesílat kouzla 9. úrovně

Použití: Automatické

Zhouba nepřátel (Bane of Enemies)

Jakákoliv zbraň, kterou postava použije proti svému oblíbenému nepříteli, se pro daný druh nepřátel počítá jako zhoubná zbraň (+2 k zásahu a způsobí +2k6 zranění).

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň, 5 nebo více oblíbených nepřátel

Použití: Automatické

Oslepující rychlost (Blinding Speed)

Po aktivaci této odbornosti získá postava na krátký čas všechny výhody kouzla spěch. Toto je nadpřirozená schopnost.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň, Obratnost 25 a více

Použití: Výběr

Podoba výtvoru (Construct Shape)

Postava se může proměnit do podoby následujících výtvoru: železný golem, kamenný golem nebo golem z masa démonů.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Epický měňavec, Moudrost 27

Použití: Výběr. Po výběru schopnosti si postava ještě musí vybrat bytost, na kterou se chce proměnit.

Snížená zranitelnost (Damage Reduction)

Postava získá snížené zranění 3/-. To znamená, že se při každém zranění postavy ignorují 3 body zranění. Tuto odbornost si lze zvolit vícekrát a získat tak snížené zranění 6/- a 9/-.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň, Odolnost 21 a více

Použití: Automatické

Ničivé kritické zranění (Devastating Critical)

Kdykoliv se postavě povede s vybranou zbraní kritický útok, musí protivník uspět v záchranném hodu na Výdrž, jinak okamžitě zemře. Bytosti imunní vůči kritickým zásahům tato odbornost neovlivní.

Druh odbornosti: Souboj

Předpoklad: 21. úroveň, Sekáček, Silnější sekáček, Vylepšený kritický zásah pro vybranou zbraň, Ohromující kritická zranění pro vybranou zbraň, Drtivý útok, Síla 25 a více

Použití: Automatické

Podoba draka (Dragon Shape)

Postava může použít Podobu divokého zvířete k proměně na draka a získá přístup k drakově dechové zbrani.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň, Podoba divokého zvířete 6x/den nebo Silnější podoba divokého zvířete IV, Moudrost 30 a více

Použití: Výběr

Odolnost vůči energii (Energy Resistance)

Postava získá odolnost 10 vůči zranění určitým druhem energie (buď oheň, chlad, zvuk, kyselina nebo elektřina). Tuto odbornost si lze zvolit vícekrát, až do maximální odolnosti 100.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň

Použití: Automatické

Epické uhýbání (Epic Dodge)

Postava se vyhne veškerému zranění z prvního útoku v každém kole.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň, Uhýbání, Vylepšený únik, Obranný kotoul, 30 bodů Akrobacie, Obratnost 25 a více

Použití: Automatické

Epický démon (Epic Fiend)

Zloba a nenávist postavy jsou tak silné, že při vyvolávání démonického služebníka z vnějších sfér dokáže přitáhnout pozornost Epického Vrocka. Tato zlovolná bytost je mistrem boje na blízko a je tím silnější a mocnější, čím více úrovní černý strážce získal.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň, černý strážce 15. úrovně

Použití: Automatické

Epická výdrž (Epic Fortitude)

Postava získá bonus +4 ke všem záchranným hodům na Výdrž.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň

Použití: Automatické

Epická zdatnost (Epic Prowess)

Postava získá bonus +1 ke všem útokům

Druh odbornosti: Souboj

Předpoklad: 21. úroveň

Použití: Automatické

Epické reflexy (Epic Reflexes)

Postava získá bonus +4 ke všem záchranným hodům na Reflexy.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň

Použití: Automatické

Epická pověst (Epic Reputation)

Postava získá bonus +4 k testům Podvádění, Zastrašování, Přesvědčování a Výsměchu.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň

Použití: Automatické

Epické zaměření na dovednost (Epic Skill Focus)

Postava získá bonus +10 ke všem testům vybrané dovednosti.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň, 20 bodů ve vybrané dovednosti

Použití: Automatické

Epický pán stínů (Epic Shadowlord)

Posílí se schopnost Vyvolej stín, díky které může postava povolat na svou stranu Epického pána stínů. na rozdíl od běžného Pána stínů je Epický pán stínů velice schopný bojovník, kterého posiluje životní síla jeho pána, takže je silnější za každou úroveň stínového tanečníka.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Epický stínový tanečník

Použití: Automatické

Epické zaměření na kouzlo (Epic Spell Focus)

Postava získá bonus +6 k třídě obtížnosti pro všechny záchranné hody proti kouzlům z vybrané školy magie.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň, Zaměření na kouzlo a Silnější zaměření na kouzlo pro vybranou školu

Použití: Kouzlo

Epické průrazné kouzlo (Epic Spell Penetration)

Postava získá bonus +6 při ověření úrovně sesilatele, pokud se pokouší prorazit odolnost vůči kouzlům nepřítele.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň, Průrazné kouzlo a Silnější průrazné kouzlo

Použití: Kouzlo

Epická houževnatost (Epic Toughness)

Postava získá +20 životů. Tuto odbornost si lze vybrat vícekrát, až do maximálního počtu +200 životů.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň

Použití: Automatické

Epické zaměření na zbraň (Epic Weapon Focus)

Postava získá bonus +2 ke všem hodům na útok vybranou zbraní.

Druh odbornosti: Souboj

Předpoklad: 21. úroveň, Zaměření na zbraň pro vybranou zbraň

Použití: Souboj

Epická specializace na zbraň (Epic Weapon Specialization)

Postava získá bonus +4 k veškerému zranění způsobenému vybranou zbraní.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň, Zaměření na zbraň, Epické zaměření na zbraň, Specializace na zbraň

Použití: Automatické

Epická vůle (Epic Will)

Postava získá bonus +4 ke všem záchranným hodům na Vůli.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň

Použití: Automatické

Ohromné charisma (Great Charisma)

Postava získá +1 k Charisma. Tuto odbornost si lze vybrat vícekrát, až do maxima +10.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň

Použití: Automatické

Ohromná odolnost (Great Constitution)

Postava získá +1 k Odolnosti. Tuto odbornost si lze vybrat vícekrát, až do maxima +10.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň

Použití: Automatické

Ohromná obratnost (Great Dexterity)

Postava získá +1 k Obratnosti. Tuto odbornost si lze vybrat vícekrát, až do maxima +10.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň

Použití: Automatické

Ohromná inteligence (Great Intelligence)

Postava získá +1 k Inteligenci. Tuto odbornost si lze vybrat vícekrát, až do maxima +10.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň

Použití: Automatické

Ohromná síla (Great Strength)

Postava získá +1 k Síle. Tuto odbornost si lze vybrat vícekrát, až do maxima +10.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň

Použití: Automatické

Ohromná moudrost (Great Wisdom)

Postava získá +1 k Moudrosti. Tuto odbornost si lze vybrat vícekrát, až do maxima +10.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň

Použití: Automatické

Vylepšené kouzlení v boji (Improved Combat Casting)

Na postavu nelze provést příležitostný útok kvůli sesílání kouzla během boje.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň, Kouzlení v boji, Soustředění 25 a více

Použití: Automatické

Vylepšený úder Ki (Improved Ki Strike)

Tato odbornost (při prvním zvolení) poskytne postavě bonus vylepšení +4 v boji beze zbraně. Pokud si tuto odbornost vyberete podruhé, bonus se zvýší na +5.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň, Moudrost 21 a více, Úder Ki +3

Použití: Automatické

Vylepšený zákeřný útok (Improved Sneak Attack)

Přidá +1k6 ke zranění způsobenému zákeřným útokem. Tuto odbornost si lze vybrat vícekrát, až do maxima +10k6.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Zákeřný útok 8k6

Použití: Automatické

Vylepšená magická odolnost (Improved Spell Resistance)

Postava získá +2 k magické odolnosti. Tuto odbornost si lze vybrat vícekrát, až do maxima +20.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň

Použití: Automatické

Vylepšená omračující pěst (Improved Stunning Fist)

Přidá +2 k třídě obtížnosti omračující pěsti postavy. Tuto odbornost si lze vybrat vícekrát, až do maxima +20.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň, Vylepšený útok beze zbraně, Omračující pěst, Obratnost 19 a více, Moudrost 19 a více

Použití: Automatické

Vylepšený vířivý útok (Improved Whirlwind Attack)

Postava provede jednu útočnou akci a při tom zaútočí s plným základním útočným bonusem proti každému z protivníků v dosahu zbraní postavy.

Druh odbornosti: Souboj

Předpoklad: 21. úroveň, Uhýbání, Boj v obraně, Pružný útok, Vířivý útok, Inteligence 13 a více, Obratnost 23 a více

Použití: Výběr

Nezapomenutelnost (Lasting Inspiration)

Tato odbornost umožňuje, aby účinky bardovy písně trvaly desetkrát déle než normálně, potom co postava přestane zpívat.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň, Bardova píseň, Umění 25

Použití: Automatické

Silná zuřivost (Mighty Rage)

Když postava zuří, získá +8 k Síle a Odolnost a bonus +4 za morálku k záchranným hodům na Vůli. Tyto bonusy nahrazují normální bonusy za zuřivost.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň, Silnější zuřivost, Síla 21 a více, Odolnost 21 a více

Použití: Automatické během zuřivosti

Podoba démona (Outsider Shape)

Postava se může třikrát denně proměnit za bytosti z jiných sfér: buď Azer náčelník, Rakshasa nebo Smrtící Slaad.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Epický měňavec, Moudrost 25

Použití: Výběr. Po výběru schopnosti si postava musí vybrat druh bytosti, ve kterou se chce proměnit.

Ohromující kritická zranění (Overwhelming Critical)

Když používá vybranou zbraň, způsobí postava při úspěšném kritickém zásahu +1k6 zranění. Pokud je kritický násobitel zbraně x3, přidá +2k6, a pokud je násobitel x4, přidá 3k6.

Druh odbornosti: Souboj

Předpoklad: 21. úroveň, Sekáček, Silnější sekáček, Vylepšený kritický zásah s vybranou zbraní, Zaměření na zbraň pro vybranou zbraň, Drtivý útok, Síla 23 a více

Použití: Automatické

Pevné zdraví (Perfect Health)

Díky této odbornosti je postava imunní vůči všem nemocen a jedům.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň, Větší výdrž, Odolnost 25 a více

Použití: Automatické

Odvracení sfér (Planar Turning)

Tato odbornost umožňuje odvracet bytosti z jiných sfér podobně jako nemrtvé.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň, Odvracení nemrtvých, Moudrost 25 a více, Charisma 25 a více

Použití: Výběr. Pokud má postava dvojnásobně více úrovní než je životaschopnost protivníka, protivník bude okamžitě zničen.

Ukryj sebe (Self Concealment)

Postava získá 10% bonus k ukrytí. Tuto odbornost si lze vybrat vícekrát, až do maxima 50%.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: 21. úroveň, Vylepšený únik, Obratnost 30 a více, Ukrytí 30 a Akrobacie 30

Použití: Automatické

Špičková iniciativa (Superior Initiative)

Postava získá bonus +8 k testům iniciativy.

Druh odbornosti: Souboj

Předpoklad: 21. úroveň, Vylepšená iniciativa

Použití: Automatické

Děsivá zuřivost (Terrifying Rage)

Když barbar zuří, každý nepřítel, který se k němu přiblíží, musí uspět v záchranném hodu na Vůli proti barbarovu Zastrašování. Pokud nepřítel neuspěje, panikaří 1k6 kol. Protivníci, jejichž životaschopnost je nižší než dvojnásobek barbarovy úrovně, neuprchnou, ale obdrží postih -2 k útoku a všem záchranným hodům. Bytosti s životaschopností vyšší než dvojnásobek barbarovy úrovně, nejsou děsivou zuřivostí ovlivněny.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Epický barbar, Zastrašování 25

Použití: Automatické během zuřivosti

Drtivá zuřivost (Thundering Rage)

Každá zbraň, kterou barbar během zuřivost bojuje, způsobuje při kritickém zásahu 2k8 zranění navíc.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Epický barbar, Síla 25

Použití: Automatické během zuřivosti

Podoba nemrtvého (Undead Shape)

Postava s touto schopností se může proměnit na různé mocné nemrtvé bytosti.

Druh odbornosti: Všeobecná

Předpoklad: Epický měňavec

Použití: Výběr. Po výběru schopnosti si postava musí vybrat druh nemrtvého, na kterého se chce proměnit.

KOUZLA

Magie je mocná zbraň a chytrý dobrodruh ji během bojů s nebezpečími Podtemna jistě využije.

Některá nová kouzla mohou dočasně změnit povahu existující zbraně nebo zbroje. Většina z těchto kouzel (např. Kouzelná zbraň) funguje pouze na nemagické zbraně. Obecně platí, že pokud jsou tato kouzla seslána na předmět, který již je očarován, nejnovější kouzlo přebije dřívější kouzla, i kdyby to předmět oslabilo.

Hordes of the Underdark také podporují schopnost seslat kouzla na předměty. Nové odbornosti - Vaření lektvarů, Výroba hůlky a Psaní svitků - se aktivují, když kouzelník sešle kouzlo na prázdnou lahvičku lektvaru, prázdný svitek nebo kostěnou hůlku. Pokud kouzlo splní požadavky odbornosti, bude předmět očarován.

Zvídaví kouzelníci si také povšimnou, že seslání určitých kouzel na různé předměty má další účinky. Příklad: po seslání Požehnání na šipky do kuše jsou tyto šipky velice smrtící pro Rakshasu. Přímo na předmět lze seslat Světlo nebo Trvalé světlo a vyrobit si tak přenosný zdroj světla ze zbraně, helmice či zbroje. Kouzla můžete sesílat jen na předměty ve svém inventáři.

Také lze na osoby seslat Zmam osobu nebo podobné kouzlo a ovlivnit tak testy Přesvědčování nebo Odhadu ceny.

Poznámka: V Hardcore módu je zkamenění trvalé (viz Nastavení hry (Game Settings) v Menu nastaveni (Options Menu)).

Následuje krátký soupis nových kouzel, setříděný podle povolání a úrovně. Podrobné popisy najdete ve hře.

Poznámka k oblasti působení kouzel: Když hrajete s obtížností nastavenou na "Hardcore" nebo "Obtížné" ("Difficult"), většina kouzel s plošným působením (např. Ohnivá koule) zraní všechny bytosti v oblasti působení, včetně spojenců sesilatele nebo dokonce samotného sesilatele. Bytosti neutrální k sesilateli nikdy neovlivní nepřátelská kouzla.

Bard

0-Úroveň

Plamen: Od sesilatele k jednomu cíli vyletí plamen, díky kterému utrpí postih -1 k hodu na útok.

1. úroveň

Zesílení (Flare): Sníží o 20 třídu obtížnosti zaslechnutí zvuků v okolí sesilatele.

Balagarnův železný roh (Balagarn's Iron Horn): Sesilatel vytvoří hluboké, rezonující vibrace, které srazí na zem všechny bytosti v oblasti působení, které neuspějí v testu Síly (jako by měl sesilatel Sílu 20). Každá bytost, která upadne, bude na jedno kolo omráčena.

Kouzelná zbraň (Magic Weapon): Přidá bonus vylepšení +1 jedné zbrani.

2. úroveň

Oblak zmatení (Cloud of Bewilderment): Nepřátelé v oblasti působení jsou omráčeni a oslepeni na 1k6 kol..

3. úroveň

Silnější kouzelná zbraň (Greater Magic Weapon): Jedna zbraň získá bonus vylepšení +1 za každé tři úrovně sesilatele (maximálně +5).

Ostrá čepel (Keen Edge): Rozšíří se kritický zásah jednou zbraní.

Zraňující šepot (Wounding Whispers): Každá bytost, která zasáhne sesilatele je zraněna šeptem, který způsobuje 1k6+1 zranění zvukem za úroveň sesilatele.

6. úroveň

Žalozpěv (Dirge): Sesilatelova píseň vyvolává energie smrti a ničení. Všichni nepřátelé v oblasti působení utrpí každé kolo snížení vlastnosti o 2 body na Sílu a Obratnost.

Cleric

0. úroveň

Způsob malá zranění (Inflict Minor Wounds): Pokud sesilatel úspěšně zasáhne protivníka dotekem, utrpí cíl 1 zranění. Kouzla způsobující zranění mají opačný účinek, pokud se použijí na nemrtvé - místo zranění je vyléčí.

1. úroveň

Zhouba (Bane): Sesilatelovy nepřátele naplní strach a obavy. Utrpí postih -1 k hodům na útok a postih -1 k záchranným hodům proti strachu.

Božská přízeň (Divine Favour): Sesilatel získá bonus +1 k útoku a zranění za každé tři úrovně sesilatele (do maxima +5).

Vydrž elementy (Endure Elements): Cílová bytost získá odolnost na zranění 10/- proti všem druhům elementálního zranění. Kouzlo skončí po pohlcení 20 bodů zranění jednoho druhu elementu.

Neurčitý štít (Entropic Shield): Objeví se kouzelné pole, které sesilateli zaručuje, že všechny střelné útoky na něj mají 20% šanci minutí.

Způsob lehká zranění (Inflict Light Wounds): Pokud sesilatel úspěšně zasáhne protivníka dotekem, utrpí cíl 1k8 zranění, +1 za úroveň sesilatele (do maxima +5). Kouzla způsobující zranění mají opačný účinek, pokud se použijí na nemrtvé - místo zranění je vyléčí.

Kouzelná zbraň (Magic Weapon): Přidá bonus vylepšení +1 jedné zbrani.

Štít víry (Shield of Faith): Cíl získá bonus odražení +2 ke svému obrannému číslu, s dalším bonusem +1 za každých šest úrovní sesilatele (maximálně +5).

2. úroveň

Způsob střední zranění (Inflict Moderate Wounds): Pokud sesilatel úspěšně zasáhne protivníka dotekem, utrpí cíl 2k8 zranění, +1 za úroveň sesilatele (do maxima +10). Kouzla způsobující zranění mají opačný účinek, pokud se použijí na nemrtvé - místo zranění je vyléčí.

Kamenné kosti (Stone Bones): Cílový nemrtvý získá díky zpevnění kostí bonus +3 k přirozenému obrannému číslu.

3. úroveň

Trvalý plamen (Continual Flame): Toto kouzlo vytvoří kouzelný plamen, který na cílové bytosti nebo předmětu hoří jasně jako pochodeň, dokud není zrušen.

Temný oheň (Darkfire): Sesilatel upraví nekouzelnou zbraň tak, že způsobuje 1k6 bodů ohnivého zranění, +1 za dvě úrovně sesilatele (maximálně +10).

Strážný znak (Glyph of Warding): Sesilatel vytvoří malou, kouzelnou zónu, která dokáže zjistit průchod nepřátelských bytostí. Když je pole aktivováno, vybuchne a způsobí 1k8 bodů zranění zvukem všem v oblasti působení (do maxima 5k8).

Způsob vážná zranění (Inflict Serious Wounds): Pokud sesilatel úspěšně zasáhne protivníka dotekem, utrpí cíl 3k8 zranění, +1 za úroveň sesilatele (do maxima +15). Kouzla způsobující zranění mají opačný účinek, pokud se použijí na nemrtvé - místo zranění je vyléčí.

Kouzelné roucho (Magic Vestment): Jedna zbroj či štít získá bonus +1 k OČ za tři úrovně sesilatele (do maxima +5).

4. úroveň

Způsob kritická zranění (Inflict Critical Wounds): Pokud sesilatel úspěšně zasáhne protivníka dotekem, utrpí cíl 4k8 zranění, +1 za úroveň sesilatele (do maxima +20). Kouzla způsobující zranění mají opačný účinek, pokud se použijí na nemrtvé - místo zranění je vyléčí.

Silnější kouzelná zbraň (Greater Magic Weapon): Jedna zbraň získá bonus vylepšení +1 za 3 úrovně sesilatele (maximálně +5).

5. úroveň

Bitevní vřava (Battletide): Sesilatel vytvoří auru, která krade energii nepřátelům. Jakmile vstoupí do aury, utrpí postih-2 k záchranným hodům, hodům na útok a na zranění. Sesilatel získá bonus +2 k záchranným hodům, hodům na útok a zranění.

Kruh zkázy (Circle of Doom): Všichni nepřátelé v oblasti působení jsou zasaženi negativní energií, která způsobuje 1k8 zranění, +1 za úroveň sesilatele. Kouzla s negativní energií mají na nemrtvé opačný účinek - místo zranění je vyléčí.

Zlá pohroma (Evil Blight): Na všechny nepřátele v oblasti působení je uvalena kletba, která sníží všechny jejich vlastnosti o 3.

Nestvůrná regenerace (Monstrous Regeneration): Cílová bytost získá schopnost regenerovat si 3 životy každé kolo.

6. úroveň

Zapuzení (Banishment): Sesilatel dokáže zničit všechny vyvolané bytosti, přítelíčky, zvířecí společníky a bytosti z jiných sfér v oblasti působení. Zmizí bytosti s celkovou životaschopností rovnou dvojnásobku sesilatelovy úrovně.

Lepší útočiště (Greater Sanctuary): Sesilatel se stane nehmotným. Žádná jiná bytost jej nedokáže odhalit. Útok nebo provedení nepřátelské akce Lepší útočiště zruší.

Spojenec z jiné sféry (Planar Ally): Je vyvolána bytost z jiné sféry na pomoc sesilateli. Druh bytosti se liší podle přesvědčení sesilatele.

Zabij nemrtvého (Undeath to Death): Toto kouzlo zabije nemrtvé bytosti s celkovou životaschopností 1k4 za úroveň sesilatele (do maxima 20k4). Kouzlo nejprve působí na bytosti s nejnižší životaschopností.

8. úroveň

Zemětřesení (Earthquake): Sesilatel kolem sebe vyvolá silné zemětřesení, které zraní všechny bytosti v oblasti působení za 1k6 životů za úroveň sesilatele (do maxima 10k6). Sesilatele zemětřesení neovlivní.

9. úroveň

Věčný nepřítel nemrtvých (Undeath's Eternal Foe): Všichni spojenci v oblasti působení obdrží následující bonusy: imunita vůči negativnímu zranění, imunita vůči vysátí úrovně/energie, imunita vůči snížení vlastnosti, imunita vůči jedům a imunita vůči nemocem.

Druid

0. úroveň

Plamen: Od sesilatele k jednomu cíli vyletí plamen, díky kterému utrpí postih -1 k hodu na útok.

1. úroveň

Maskování (Camouflage): Barva sesilatele se změní, aby odpovídala okolnímu prostředí. Získá bonus +10 ke všem testům Skrývání.

Kouzelný tesák (Magic Fang): Toto kouzlo posílí zvířecího společníka sesilatele, získá +1 k zásahu a +1 ke zranění.

2. úroveň

Krvavá zuřivost (Blood Frenzy): Sesilatel se dostane do stavu podobného barbarově zuřivosti. Získá bonus +2 k Síle a Odolnosti a bonus +1 k záchranným hodům na Vůli, ale utrpí postih -1 k OČ.

Jednota s přírodou (One With the Land): Sesilatel naváže silné pouto s přírodou. Získá bonus +4 testům Porozumění zvířatům, Skrývání, Tichého pohybu a Pokládání pastí.

3. úroveň

Větší kouzelný tesák (Greater Magic Fang): Toto kouzlo posílí zvířecího společníka sesilatele, získá +1 k zásahu a +1 ke zranění za každé tři úrovně sesilatele (do maxima +5).

Léčivé žihadlo (Healing Sting): Způsobí dotknuté živé bytosti 1k6 zranění, +1 za úroveň sesilatele, a sesilatel získá stejný počet životů.

Napadení červy (Infestation of Maggots): Sesilatel nechá jednu bytost napadnout červům podobnými stvořeními. Každé kolo způsobují 1k4 bodů dočasného zranění Odolnosti.

Otrávené brky (Quillfire): Sesilatel vrhá na cíl otrávené brky, které způsobují 1k8 zranění (+1 za dvě úrovně sesilatele, do maxima +5) a navíc cíl nakazí jedem škorpiona.

Růst hřebů (Spike Growth): Pokryje terén malými ostny. Každá bytost utrpí 1k4 zranění každé kolo, kdy zůstává v oblasti působení. Tyto hřeby mohou zranit nohy oběti, takže i po opuštění oblasti působení mohou mít celý den sníženou pohyblivost.

4. úroveň

Hromadné maskování (Mass Camouflage): Všichni spojenci v oblasti působení získají bonus +10 k dovednosti Skrývání.

5. úroveň

Inferno: Sesilatel způsobí, že cíl kouzla vzplane plamenem. Každé kolo budu cíl zraněn za 2k6 životů.

Soví intuice (Owl's Insight): Cíl získá bonus k Moudrosti, který je roven polovině sesilatelovy úrovně.

Vinná réva (Vine Mine): Sesilatel vytvoří vlnící se vinnou révu, která může provést jednu z následujících tří akcí: zapletení (jako kouzlo), zpomalení pohybu (rychlost pohybu je poloviční), maskování (bonus +4 k testům Skrývání).

6. úroveň

Rozpad (Crumble): Toto kouzlo způsobí vybranému výtvoru 1k6 zranění za úroveň sesilatele (do maxima 15k6).

Utopení (Drown): Sesilatel vytvoří v plicích cílové bytosti vodu. Bytost, která neuspěje v záchranném hodu na Vůli, bude zraněna za 90% svých životů. Golemy a další neživé bytosti nelze utopit.

7. úroveň

Pevný kámen (Stonehold): Vytvoří mrak, který paralyzuje všechny bytosti uvnitř, když je na 1k6 kol uzavře do kamene.

8. úroveň

Bombardování (Bombardment): Z nebe padají kameny, které zraní všechny nepřátele v oblasti působení za 1k8 životů za úroveň sesilatele (do maxima 10k8).

Sluneční erupce (Sunburst): Sesilatel usměrní ohromný výbuch, který zraní všechny nemrtvé za 1k6 životů za úroveň sesilatele (do maxima 25k6). Ostatní bytosti jsou zraněny jen za 6k6 životů. Upíři jsou zničeni okamžitě, pokud neuspějí v záchranném hodu na Reflexy. Všichni nepřátele v oblasti působení také musí uspět v záchranném hodu na Reflexy, jinak budou trvale oslepeni (slepotu lze magicky vyléčit).

9. úroveň

Zemětřesení (Earthquake): Sesilatel kolem sebe vyvolá silné zemětřesení, které zraní všechny bytosti v oblasti působení za 1k6 životů za úroveň sesilatele (do maxima 10k6). Sesilatele zemětřesení neovlivní.

Paladin

1. úroveň

Požehnej zbraň (Bless Weapon): Jedna zbraň na blízko získá bonus vylepšení +1 a bonus 2k6 zranění proti nemrtvým.

Ohlušující rána (Deafening Clang): Sesilatel posílí zbraň útočným bonusem +1 a bonusem +3 zvukového zranění. Zbraň má také schopnost ohlušit bytost, kterou zasáhne.

Božská přízeň (Divine Favour): Sesilatel získá bonus +1 k útoku a zranění za každé tři úrovně sesilatele (do maxima +5).

Vydrž elementy (Endure Elements): Cílová bytost získá odolnost na zranění 10/- proti všem druhům elementálního zranění. Kouzlo skončí po pohlcení 20 bodů zranění jednoho druhu elementu.

2. úroveň

Aura slávy (Aura of Glory): Sesilatel usměrní božskou sílu, aby získal bonus +4 k Charisma. Všichni spojenci blízko sesilatele získají bonus +4 k záchranným hodům proti strachu

4. úroveň

Svatý meč (Holy Sword): Paladinova zbraň na blízko se stane mocným Svatým mstitelem.

Hraničář

1. úroveň

Maskování (Camouflage): Barva sesilatele se změní, aby odpovídala okolnímu prostředí. Získá bonus +10 ke všem testům Skrývání.

Kouzelný tesák (Magic Fang): Toto kouzlo posílí zvířecího společníka sesilatele, získá +1 k zásahu a +1 ke zranění.

2. úroveň

Jednota s přírodou (One With the Land): Sesilatel naváže silné pouto s přírodou. Získá bonus +4 testům Porozumnění zvířatům, Skrývání, Tichého pohybu a Pokládání pastí.

3. úroveň

Žíznivá čepel (Blade Thirst): Jedna sečná zbraň získá bonus vylepšení +3.

Větší kouzelný tesák (Greater Magic Fang): Toto kouzlo posílí zvířecího společníka sesilatele, získá +1 k zásahu a +1 ke zranění za každé tři úrovně sesilatele (do maxima +5).

4. úroveň

Hromadné maskování (Mass Camouflage): Všichni spojenci v oblasti působení získají bonus +10 k dovednosti Skrývání.

Zaklínač/Čaroděj

0. úroveň

Kyselinový střik (Acid Splash): Sesilatel vystřelí na cíl malou kouli kyseliny, která způsobí 1k3 zranění kyselinou.

Rána elektřinou (Electric Jolt): Sesilatel cíli způsobí 1k3 zranění elektřinou.

Plamen: Od sesilatele k jednomu cíli vyletí plamen, díky kterému utrpí postih -1 k hodu na útok.

1. úroveň

Spěšný ústup (Expeditious Retreat): Sesilatel se pohybuje o 150% rychleji než normálně, takže může prchnout z nebezpečného boje. Toto kouzlo nemá na sesilatele žádný účinek, pokud je již urychlen.

Horizikaulův hřmot (Horizikaul's Boom): Cíl utrpí 1k4 zranění zvukem za dvě úrovně sesilatele (maximálně 5k4) a musí uspět v záchranném hodu na Vůli, jinak je ohlušen na 1k4 kol.

Ledová dýka (Ice Dagger): Sesilatel vytvoří kus ledu ve tvaru dýky, který vyletí k cíli a způsobí 1k4 zranění chladem za úroveň sesilatele (maximálně 5k4).

Železný žaludek (Iron Guts): Sesilatel získá bonus +4 k záchranným hodům na Výdrž proti jedům.

Kouzelná zbraň (Magic Weapon): Přidá bonus vylepšení +1 jedné zbrani.

Shelgarnova trvalá dýka (Shelgarn's Persistent Blade): Sesilatel vyvolá dýku, která jedná jako věrný a loajální služebník.

Štít (Shield): Sesilatel získá bonus +4 k OČ. Také je po dobu trvání štítu imunní vůči kouzlu Magická střela.

Pravý úder (True Strike): Díky magické intuici získá sesilatel bonus +20 k útoku.

2. úroveň

Balagarnův železný roh (Balagarn's Iron Horn): Sesilatel vytvoří hluboké, rezonující vibrace, které srazí na zem všechny bytosti v oblasti působení, které neuspějí v testu Síly (jako by měl sesilatel Sílu 20). Každá bytost, která upadne, bude na jedno kolo omráčena.

Oblak zmatení (Cloud of Bewilderment): Nepřátelé v oblasti působení jsou omráčeni a oslepeni na 1k6 kol.

Výheň (Combust): Výbuch ohně způsobí cíli 2k6 zranění ohněm +1 za úroveň sesilatele (do maxima +10). Proti tomuto kouzlu není záchranný hod. Navíc musí cíl uspět v záchranném hodu na Reflexy, jinak začne hořet a utrpí další zranění 1k6 životů. Toto zraňování bude pokračovat, dokud neuspěje v záchranném hodu na Reflexy.

Trvalý plamen (Continual Flame): Toto kouzlo vytvoří kouzelný plamen, který na cílové bytosti nebo předmětu hoří jasně jako pochodeň, dokud není zrušen.

Zbroj smrti (Death Armour): Sesilatel obklopuje magická aura, která zraní každou bytost, která se jí dotkne. Bytost, která zasáhne sesilatele utrpí 1k4 zranění +1 za dvě úrovně sesilatele (maximálně +5).

Plamenná zbraň (Flame Weapon): Zbraň na blízko začne hořet plamenem, díky čemuž způsobuje 1k4 zranění ohněm +1 za úroveň sesilatele (do maxima +10). Toto kouzlo lze seslat na určitou zbraň nebo na bytost.

Gedleeho elektrická smyčka (Gedlee's Electric Loop): Sesilatel vytvoří malý blesk, který proběhne přes všechny bytosti v oblasti působení. Kouzlo způsobí 1k6 zranění za 2 úrovně sesilatele (maximálně 5k6). Ten, kdo neuspěje v záchranném hodu na Reflexy, musí uspět v záchranném hodu na Vůli, jinak bude na 1 kolo omráčen.

Kamenné kosti (Stone Bones): Cílový nemrtvý získá díky zpevnění kostí bonus +3 k přirozenému obrannému číslu.

Tashin hrozný smích (Tasha's Hideous Laughter): Pokud cíl neuspěje v záchranném hodu, začne se hystericky smát a nedokáže se bránit, dokud kouzlo neskončí. Bytost, jejíž druh rasy se liší od sesilatelovy, získá bonus +4 k záchrannému hodu, protože humor se špatně "překládá."

3. úroveň

Obraz (Displacement): Cíl získá 50% k ukrytí, pomocí napodobování přirozených schopností rozostřovací šelmy.

Silnější kouzelná zbraň (Greater Magic Weapon): Jedna zbraň získá bonus vylepšení +1 za 3 úrovně sesilatele (maximálně +5).

Závan větru (Gust of Wind): Toto kouzlo vytvoří závan větru, který srazí na zem všechny bytosti, které neuspějí v záchranném hodu. Také je dostatečně silný, aby v oblasti působení rozprášil účinky jiných kouzel (např. Smrtícího mraku).

Ostrá čepel (Keen Edge): Rozšíří se kritický zásah jednou zbraní.

Mestilův kyselinový dech (Mestil's Acid Breath): Sesilatel vydechne kužel kyselinových kapek, které způsobují 1k6 zranění kyselinou za úroveň sesilatele (do

maxima 10k6).

Sršící koule (Scintillating Sphere): Sesilatel vypustí elektřinou sršící střelu, která vybuchne nad oblastí působení a zraní všechnybytosti za 1k6 životů za úroveň sesilatele, do maxima 10k6

4. úroveň

Isaacova menší bouře střel (Isaac's Lesser Missile Storm): Objeví se několik energetických střel (jedna za úroveň sesilatele, do maxima 10) a náhodně zaměří a zasáhnou nepřátelské bytosti v oblasti působení. Pokud je v oblasti více bytostí než střel, zraní jen nejbližší. Pokud je více střel než bytostí, jeden z cílů bude zasažen několika střelami. Každá střela zraňuje za 1k6 životů.

5. úroveň

Kulový blesk (Ball Lightning): Sesilatel vytvoří kulový blesk, který zasáhne cíl. Blesk způsobuje 1k6 zranění za úroveň sesilatele, až do maxima 15k6.

Bigbyho poletující ruka (Bigby's Interposing Hand): Nad cílem se objeví obří ruka, kvůli které se mu hůře útočí. Po dobu trvání kouzla obdrží postih -10 ke všem hodům na útok.

Cejch (Firebrand): Objeví se koule plamenů (jedna za úroveň sesilatele) a náhodně zaměří a zasáhnou nepřátelské bytosti v oblasti působení. Pokud je v oblasti více bytostí než koulí, zraní jen nejbližší. Pokud je více koulí než bytostí, přebývající koule zmizí. Každá koule zraňuje za 1k6 životů za úroveň sesilatel (maximálně 15k6).

Mestilův kyselinový štít (Mestil's Acid Sheath): Sesilatele obklopí kyselinový štít - každá bytost, která zraní sesilatele způsobí normální zranění, ale také utrpí zranění za 1k6 životů +2 za úroveň sesilatele.

6. úroveň

Bigbyho srážející ruka (Bigby's Forceful Hand): Objeví se obří ruka, která se pokusí srazit cíl na zem. Ruka má bonus +14 k testu Síly.

Zlá pohroma (Evil Blight): Na všechny nepřátele v oblasti působení je uvalena kletba, která sníží všechny jejich vlastnosti o 3.

Isaacova větší bouře střel (Isaac's Greater Missile Storm): Objeví se několik energetických střel (jedna za úroveň sesilatele, do maxima 20) a náhodně zaměří a zasáhnou nepřátelské bytosti v oblasti působení. Pokud je v oblasti více bytostí než střel, zraní jen nejbližší. Pokud je více střel než bytostí, jeden z cílů bude zasažen několika střelami. Každá střela zraňuje za 2k6 životů.

Zabij nemrtvého (Undeath to Death): Toto kouzlo zabije nemrtvé bytosti s celkovou životaschopností 1k4 za úroveň sesilatele (do maxima 20k4). Kouzlo nejprve působí na bytosti s nejnižší životaschopností.

7. úroveň

Bigbyho svírající ruka (Bigby's Grasping Han): Objeví se obří ruka, která zaútočí na cíl. Pokud ruka zasáhne a uspěje v testu sevření, drží protivníka po dobu trvání kouzla.

Zapuzení (Banishment): Sesilatel dokáže zničit všechny vyvolané bytosti, přítelíčky, zvířecí společníky a bytosti z jiných sfér v oblasti působení. Zmizí bytosti s celkovou životaschopností rovnou dvojnásobku sesilatelovy úrovně.

Silné zahřmění (Great Thunderclap): Sesilatel vytvoří hlasitý zvuk, podobný hřmění bouře, který doplňuje tlaková vlna. Kouzla má tři účinky. Za prvé, všechny bytosti v oblasti musí upsět v záchranném hodu na Vůli, jinak jsou na 1 kolo omráčeny. Za druhé, bytosti musí uspět v záchranném hodu na Výdrž, jinak jsou na 1 minutu ohlušeny. Za

třetí, bytosti musí uspět v záchranném hodu na Reflexy, jinak padnou k zemi.

8. úroveň

Bigbyho sevřená pěst (Bigby's Clenched Fist): Objeví se obří ruka, která zaútočí na cíl v každém kole po dobu trvání kouzla. Každý zásah způsobí zranění za 1k8+11 životů a pokud cíl neuspěje v záchranném hodu, je do konce kola omráčen.

Černá hůl (Blackstaff): Cílová hůl se stane zbraní +4 a může seslat Rozptyl kouzla na každou bytost, kterou zasáhne.

Lepší útočiště (Greater Sanctuary): Sesilatel se stane nehmotným. Žádná jiná bytost jej nedokáže odhalit. Útok nebo provedení nepřátelské akce Lepší útočiště zruší.

Sluneční erupce (Sunburst): Sesilatel usměrní ohromný výbuch, který zraní všechny nemrtvé za 1k6 životů za úroveň sesilatele (do maxima 25k6). Ostatní bytosti jsou zraněny jen za 6k6 životů. Upíři jsou zničeni okamžitě, pokud neuspějí v záchranném hodu na Reflexy. Všichni nepřátele v oblasti působení také musí uspět v záchranném hodu na Reflexy, jinak budou trvale oslepeni (slepotu lze magicky vyléčit).

9. úroveň

Bigbyho drtící ruka (Bigby's Crushing Hand): Objeví se obří ruka, která zaútočí na cíl. Pokud zasáhne a uspěje v testu sevření, po dobu trvání kouzla cíl pevně drží a oběť utrpí 2k6+12 zranění každé kolo.

Černý meč katastrof (Black Blade of Disaster): Sesilatel vytvoří černou sférickou trhlinu, která připomíná velký meč a bojuje po jeho boku. Meč nelze zranit fyzickým útokem, ale lze jej zrušit kouzlem Rozptyl kouzla nebo podobným. Pro účely zjišťování snížení zranění se meč považuje za zbraň +5.

Příliv boje (Tide of Battle): Kolem sesilatele začne prudce pršet déšť, který působí všem v oblasti (včetně sesilatele) svaté zranění. Každý cíl je zraněn za 30 až 100 životů.

EPICKÁ KOUZLA

Existuje vrstva magie, se kterou se setkávají jen nejoddanější kouzelníci, a jen málokteří z nich jí rozumí. Epický bard, klerik, druid, pán smrti, zaklínač nebo čaroděj má možnost naučit se a sesílat epická kouzla.

Tato kouzla nejsou nijak ovlivněna postihem za kouzlení ve zbroji, ani je nelze přerušit. Může se je naučit každý, kdo splní předpoklady (jelikož nejsou ani mystického ani božského druhu).

Jak sesílat

Epická kouzla se zobrazí ve zvláštním podmenu "Epické kouzlo" ("Epic spell"), které se nachází v kruhovém menu pod položkou "Kouzla" ("Spells").

Výběr epických kouzel

Epická kouzla jsou k dispozici každému kouzelnickému povolání, jakmile dosáhne epické úrovně (11 pro prestižní povolání, 21 pro normální povolání). K naučení těchto kouzel je potřeba určitý počet bodů v dovednosti Čarozpyt.

Prach mumie (Mummy Dust) (Čarozpyt 15): Vyvolá jednu, velmi mocnou mumii.

Dračí rytíř (Dragon Knight) (Čarozpyt 22): Vyvolá červeného draka, který poslouchá rozkazy postavy.

Ohromné ničení (Greater Ruin) (Čarozpyt 15): Způsobí 35k6 zranění jednomu cíli.

Pekelná koule (Hellball) (Čarozpyt 32): Tato mohutná koule energie způsobí zranění 10k6 kyselinou, 10k6 elektřinou, 10k6 ohněm a 10k6 zvukem všem protivníkům v oblasti působení.

Epické kouzelné brnění (Epic Mage Armour) (Čarozpyt 26): Sesilatel získá bonus +20 k OČ. Toto kouzlo mohou používat jen bardové, zaklínači a čarodějové.

Epická ochrana (Epic Warding) (Čarozpyt 34): Zaručí snížení zranění 50/+20 na 1 kolo za úroveň. Toto kouzlo mohou používat jen bardové, zaklínači a čarodějové.

PŘEDMĚTY

Během dobrodružství narazíte na několik nových zbraň s různými schopnostmi.

Granátové zbraně

Kyselinová lahvička (Acid Flask): Lahvičky s kyselinou často používají alchymisté nebo rytci, ale mohou se hodit i dobrodruhovi jako zbraň, zvláště když čelí bytostem, které mohou být vůči ostatním útokům odolné.

Lahvička alchymistického ohně (Alchemist's Fire Flask): Tyto lahvičky obsahují nestálou sloučeninu, která po kontaktu se vzduchem vybuchuje.

Ježci (Caltrops): Ježci jsou malé čtyřhranné ostny, které jsou navržené tak, aby pokaždé nahoru mířil ostrý osten, ať už dopadnou jakkoliv. Často se používají ke zpomalení nebo odrazení pronásledovatelů.

Dusivý prášek (Choking Powder): Dusivý prášek je směsí dráždivého pepře a bylin, která může na chvíli zneškodnit cíl.

Lahvička svěcené vody (Holy Water Flask): Lahvička vody posvěcené klerikem dobrého boha je cenná zbraň proti nemrtvým.

Lapací váček (Tanglefoot Bag): Lapací váčky jsou plné tenkých, lepivých vláken, které po dopadu vystřelí z váčku a chytí oběť.

Bleskovec (Thunderstone): Bleskovec je kámen popsaný alchymistickými formulemi, který po dopadu na tvrdý povrch vybuchne s ohlušující ránou.

Ohnivá bomba (Fire Bomb): Vysoce výbušná. Po dopadu vybuchne a zraní všechny okolo za 10k6 bodů ohnivého zranění a na 5 kol vytvoří v oblasti ohnivou bouři.

Kyselinová bomba (Acid Bomb): Silně reaktivní kyselinová bomba vybuchuje po dopadu, způsobí všem okolo 10k6 zranění kyselinou a vytvoří v oblasti kyselinovou mlhu na 5 kol.

Nové zbraně

Trpasličí válečná sekera (Dwarven Waraxe): Po speciálním výcviku lze s touto sekerou bojovat v jedné ruce. Je to jedna ze zbraní, kterou trpaslíci používají nejčastěji.

Bič (Whip): Bič způsobuje nízké zranění, ale umožňuje navíc použít odbornost Odzbrojení.

Obě zbraně jsou střední velikosti a exotické zbraně.

Přehled vlastností nových předmětů

Název	Cena	Poškození	Kritický	Váha	Typ
Trpasličí válečná sekera	30 zl	1k10	x3	5	sečné
Bič	1 zl	1k2	x2	3	sečné

Mocné magické předměty

Některé z nejmocnějších magických předmětů **Neverwinter Nights** je potřeba důkladně prozkoumat, abyste zjistil jejich účinky.

Svatý mstitel (Holy Avenger): Toto je nejmocnější zbraň, kterou může paladin najít. Má bonus vylepšení +5, způsobuje navíc 1k6 bodů svatého zranění a po každém zásahu protivníka se pokusí rozptýlit jeho magické ochrany. Pro jiné postavy než paladiny se Svatý mstitel chová jako zbraň +2.

Slova lichovy písně (Lich Lyrics): Tento mocný předmět mohou používat jen bardové. Namísto běžné bardovy písně mohou zazpívat píseň z tohoto předmětu - vytvoří tak velkou oblast zničení, která zahubí bardovy nepřátele.

Róby uspořádání (Robes of Sequencing): Tyto róby dokáží ukládat obranná kouzla - čím mocnější róba, tím více kouzel umí uložit. Prostě sešlete kouzlo, které chcete do róby uložit, přímo na róbu. Potom jednou denně můžete rychle seslat všechna tato kouzla aktivací schopnosti róby Pořadač (Sequencer).

Jedy

Každá postava dokáže připravit otrávenou zbraň. Může však dojít k tomu, že postava otráví sebe sama, pokud během potírání zbraně neuspěje v testu obratnosti. Vrah a černý strážce dokáže potřít zbraň jedem bez nejmenšího rizika.

Pavoučí jed (Spider Poison): Snížení Síly o 1k2

Jed velké včely (Giant Bee Poison): Snížení Odolnosti o 1k2

Jed stonožky (Centipede Poison): Snížení Inteligence o 1k2

Čím silnější jed je, tím těžší je mu odolat:

Slabý (Weak): TO 16

Mírný (Mild): TO 18

Průměrný (Average): TO 20

Silný (Strong): TO 22

Velmi silný (Very Strong): TO 24

Smrtící (Deadly): TO 26

VÝROBA A VYLEPŠOVÁNÍ PŘEDMĚTŮ

Předmětů v **Hordes of the Underdark** je možno upravovat dvěma hlavními způsoby - výrobou a vylepšováním.

Výroba

Ve světě najdete rozličné materiály*. Tyto materiály lze někdy změnit v součást zbraně nebo zbroje. Jakmile se materiál změní na součást, lze jej použít spolu s dalšími součástmi k výrobě předmětů (např. dýk, zbrojí, střeliva atd.).

K výrobě je potřeba uspět v testu dovednosti proti třídě obtížnosti, která závisí na druhu vyráběného předmětu:

- TO výroby zbroje: 10 + OČ vyráběné zbroje
- TO výroby zbraně: Jednoduchá 11-13, Smrtící 13-15, Exotická 17-19

Navíc při úspěšné výrobě přijde postava o 50% ceny předmětu ve zlatě. Při neúspěšné výrobě se zničí použité materiály, ale postava nepřijde o zlato.

Pomocí Výroby zbroje lze také na určitých místech upravit vzhled zbroje.

Vyrábění neumožňuje vyrobit magické předměty. To se dá do určité míry provést pomocí odborností druhy Výroba předmětu, které jsou dostupné kouzelnickým povoláním (vylepšování).

* Materiály pro výrobu lze obecně najít po rozbití dveří, truhel a dalších objektů. Materiály se objeví jedině při zničení objektu a jedině, pokud má rozbíjející postava alespoň 5 bodů v dovednosti výroby. Postavy s méně než 5 body prostě nejsou natolik zkušené, aby dokázaly využít trosky zničeného objektu.

Materiály

Ze správně připravených materiálů lze vyrobit součásti. Tyto součásti potom lze zkombinovat podle různých návodů na výrobu zbraní či zbrojí.

Role plátna (Bolt of Cloth): Lze získat z hromady látek, povlečení na postel nebo podobných materiálů. Plátno je možno roztrhat na pruhy nebo použít celý kus.

Zvířecí kůže (Leather Hide): Lze získat z mrtvol zvířat. Po úpravě je z ní možno vytvořit kožené záplaty, kožené provázky nebo torzo koženého brnění.

Jilmová deska (Elm Wood Plank): Lze získat z almar a jiného lepšího nábytku. Toto ohebné dřevo se hodí k přípravě ramen luku nebo násady střel.

Dubová deska (Oak Wood Plank): Toto pevné dřevo se často používá k výrobě dveří a truhlic. Lze jej použít k výrobě následujícího: dubové tělo štítu, dubový dřevec, dubová pažba kuše nebo dubová násada zbraně.

Velká kost (Large Bone): Najdete ji v mrtvolách mnoha nemrtvých bytostí. Lze ji použít k výrobě hůlky, kterou je později možno vylepšit magickými vlastnostmi.

Železný prut (Bar of Iron): Můžete jej získat z dveří nebo některých golemů. Slouží k výrobě železných ostnů, helmic, železných pásů, železné hlavice kladiva, železné koule nebo železných řetězů.

Ocelový prut (Bar of Steel): Často se používá na zvláště propracované nebo důležité dveře. S trochou zručnosti z něj lze vyrobit malé ocelové ostří, velké ocelové ostří, ocelová násada zbraně, ocelovou hlavici sekery, ocelové tělo štítu, ocelové pláty zbroje nebo helmici.

Peří (Feathers): Peří se obvykle získává od ptáků, ale lze jej i koupit. Obvykle se používá při výrobě šípů a šipek.

Velké součásti

S pomocí malých součástí z nich lze vyrobit jiný předmět. Mezi velké součásti patří například:

- Torzo koženého brnění (Leather Armour Torso)
- Jilmová ramena luku (Elmwood Bow Shaft)
- Dubová násada zbraně (Oaken Weapon Grip)
- Dubové tělo štítu (Oaken Shield Body)
- Ocelový kroužková tunika (Steel Chain Armour Tunic)
- Ocelová násada zbraně (Steel Weapon Hilt)
- Násada střely (Projectile Shaft)
- Dřevec (Wooden Pole)
- Dubová pažba kuše (Oaken Crossbow Shelf)
- Dubový dřevec (Oaken Pole)
- Ocelový plát zbroje (Steel Plate Armour Chest)
- Ocelové tělo štítu (Steel Shield Body)
- Základ helmice (Helmet Pot)
- Plátno (Woollen Cloth)

Malé součásti

Používají se při výrobě předmětu na velké součásti. Mezi malé součásti patří:

- Kožené záplaty (Leather Patches)
- Železné ostny (Iron Spikes)
- Železné prsteny (Iron Rings)
- Malé ocelové ostří (Small Steel Blade)
- Pruhy látky (Woollen Cloth Pads)
- Kožené provázky (Leather Strings)
- Železné řetězy (Iron Chain)
- Železné pláty (Iron Bands)
- Velké ocelové ostří (Large Steel Blade)
- Železná hlavice kladiva (Iron Hammer Head)

Návody na výrobu

Následuje seznam některých základních návodů na výrobu. Můžete však objevit spoustu dalších návodů!

Zbroje

Kožená nebo Vycpávaná zbroj (Leather or Hide Armour): Zkombinujte torzo koženého brnění s pruhy látky.

Helmice (Helmet): Vezměte základ helmice a přidejte peří.

Štít (Shield): Tělo štítu doplněné o železné pláty.

Zbraně

Šípy nebo šipky (Arrows or Bolts): Peří a násady střely.

Dýka (Dagger): Zkombinujte dubovou násadu a malé ocelové ostří.

Trpasličí válečná sekera (Dwarven Waraxe): Zkujte dohromady ocelovou násadu a ocelovou hlavici sekery.

Velký meč (Greatsword): Spojte velké ocelové ostří s ocelovou násadou.

Ruční sekerka (Handaxe): Spojte dubovou násadu s ocelovou hlavicí sekery.

Prak (Sling): Lze vyrobit přímo z kůže.

Příklad: Abyste mohl vyrobit dýku, musíte nejprve rozbít dřevěnou truhlici, aby z ní vypadla dubová deska. Potom musíte rozbít ocelové dveře, abyste získal ocelový prut. Z ocelového prutu následně vyrobíte malé ocelové ostří a z dubové desky vyřežete dubovou násadu. Nakonec použijete malé ocelové ostří na dubovou násadu. Objeví se několik možností, mezi nimi dýka. Vyberte ji a dýka se vyrobí, pokud uspějete v testu dovednosti.

Vylepšování

Dalším způsobem úprav předmětů je použití odborností zaměřených na výrobu: Vaření lektvarů, Výroba hůlky nebo Psaní svitků. Pokud ovládáte některou z těchto odborností, můžete zaměřit určitá kouzla na prázdnou verzi těchto předmětů a očarovat je tak. Například většina čarodějů prodává prázdné lahvičky od lektvarů. Můžete si koupit takovou lahvičku a poté na ni seslat kouzlo Spěch, čímž vyrobíte lektvar Spěchu. Podobně se prodávají také čisté svitky a neočarované hůlky si můžete vyřezat z kostí pomocí dovednost Výroba zbraně.

Vypráví se pověsti o kovářích v hlubinách Podtemna, kteří dokáží posílit magické vlastnosti předmětů, které již postava vlastní - zvýšit úroveň očarování zbraně, přidat zbrani schopnost vzplát jasným plamenem a dokonce (pokud pověsti nelžou) vložit do zbraně skutečnou inteligenci.

TOOLSET

Kromě nového dobrodružství pro jednoho hráče nabízí Hordes of the Underdark také nový obsah, který můžete využít při tvorbě vlastních dobrodružství

Sady dlaždic

Podtemno

Obrovské jeskyně s výškovými přechody, které se hodí pro Podtemno nebo jiné temné a strašidelné jeskyně.

Mrazivá pustina

Tyto rozlehlé zmrzlé země s výškovými přechody lze použít pro jakékoliv arktické prostředí.

Drowské interiéry

V těchto temných tunelech a síních žijí krutí drowové a jejich ubozí otroci.

Illithidí interiéry

Tyto živoucí sály a komnaty jsou domovem mocných mozkomorů.

Jeskyně beholderů

Tyto kruhové tunely se spojují do obrovských síní.

Aurora Toolset - Noví průvodci a vlastnosti

Také Toolset se dočkal nových vlastností:

Róby (Robes): Zbroje nyní mají další část Róba (Robe), kterou je možno upravit v dialogu Vlastnosti předmětu (Item Properties). Pokud je róba určena, nahradí některé existující částí, např. trup a nohy.

Křídla a ocasy (Wings and Tails): V dialogu Vlastnosti bytosti (Creature Properties) je možno některým vzhledům (včetně všech základních vzhledů hráčské postavy) připojit Křídla a Ocasy.

Inicializace proměnné (Variable Initialisation): Nyní je možno inicializovat proměnné ve skriptech objektů a návrhů s použitím nového dialogu Proměnné-úprava (Variables-editing).

Nový engine Průvodce bytosti (New Creature Wizard Engine): Změnilo se vnitřní soukolí Průvodce bytosti (Creature Wizard), aby vytvářelo bytosti, které lépe odpovídají pravidlům a používají balíčky pro postup o úroveň podobné, jako mohou používat hráčské postavy.

Průvodce postupu bytostí (Creature Levelup Wizard): Již vytvořeným bytostem je možno snadno zvýšit úroveň pomocí Průvodce postupu bytostí (Creature Levelup Wizard).

Nové události (New Events): V modulech jsou k dispozici také dvě nové události - OnPlayerEquip a OnPlayerUnequip, které se spustí, když se hráč vybaví zbraní nebo ji odloží.

Dialog konfliktu Hak Paků (Hak Pak Conflicts Dialog): V dialogu Vlastnosti modulu (Module Properties) na záložce Vlastní obsah (Custom Content) najdete nový dialog pro analýzu konfliktu hak paků. V tomto dialogu uvidíte, který hak pak obsahuje které soubory, které soubory jsou obsaženy ve více než jednom hak paku a které soubory přebíjejí existující zdroje.

Nezapomeňte se podívat na stránku Bioware NWN pro tvůrce modulů na adrese http://nwn.bioware.com/builders, kde se dozvíte více podrobností o Aurora Toolsetu.

Atari nekontroluje a neručí za dostupnost, funkčnost či výkonnost webových stránek třetích stran, ani za obsah těchto stránek.

Tipy pro skriptování

V **Hordes of the Underdark** je přidáno několik skriptovacích podsystémů. Podívejte se prosím na oficiální webové stránky Neverwinter Nights, kde se najdete více podrobností a návodů pro tyto nové vlastnosti (http://nwn.bioware.com).

Zde nabízíme jen několik příkladů nově přidaných možností:

Skriptování vlastnosti předmětu (Item Property Scripting): Skriptovací jazyk má přístup k vlastnostem předmětu. Více informací se dozvíte v editoru skriptů u funkce AddItemproperty(...). V souboru "x2_inc_itemprop" najdete různé užitečné funkce pro úpravy vlastností předmětů.

Nová vlastnost předmětu (New Item Property): Byla přidána nová vlastnost předmětu nazvaná OnHitCastSpell, kterou je možno přidat zbraním nebo zbrojí a která se spustí pokaždé, když zbraň zasáhne protivníka nebo protivník zasáhne zbroj. Kromě běžných kouzel bylo přidáno kouzlo Jedinečná moc (UniquePower) (OnHit), které lze připojit ke zbraním nebo zbrojím a které spustí skript "x2_s3_onhitcast". Tento skript můžete upravit a přidat tak svým zbraním nebo zbrojím "vlastní" účinky kouzel.

Test dovednosti Použití kouzelných předmětů (Use Magic Device Skill Checks): Pokud připojíte skript "x2_mod_def_load" k události OnModuleLoad svého modulu, zlodějové budou muset uspět v testu dovednosti Použití kouzelných předmětů, když budou v modulu chtít použít jakýkoliv svitek (týká se jen hraní při obtížnosti Hardcore nebo Těžké).

Vlastní chování bytosti (Custom Creature Behaviour): Nyní máte možnost různě upravit standardní chování bytosti, stačí jen upravit několik proměnných, které nově nabízí toolset. Mezi tyto proměnné patří například:

- X2_SPECIAL_COMBAT_AI_SCRIPT (řetězec): V této proměnné můžete určit jméno skriptu, který se spustí namísto standardního soubojového UI Neverwinter Nights. Chcete-li se dozvědět více podrobností, otevřete si v editoru skriptů soubor x2_ai_demo.
- X2_L_BEH_MAGIC (celé číslo): Čím vyšší číslo nastavíte v této proměnné (max. 100), tím pravděpodobněji bytost použije v souboji kouzla.
- X2_L_SPAWN_USE_AMBIENT (celé číslo): Když nastavíte tuto hodnotu na TRUE, bytost po objevení začne přehrávat animace a bude se náhodně pohybovat.
- X2_L_SPAWN_USE_AMBIENT_IMMOBILE (celé číslo): Když nastavíte tuto hodnotu na TRUE, bude bytost po objevení přehrávat animace.
- X2_L_SPAWN_USE_STEALTH (celé číslo): Když nastavíte tuto hodnotu na TRUE, bytost okamžitě po objevení přejde do módu skrývání.

Rozšířené možnosti (Advanced Options): Pokud jste zkušený programátor skriptů, podívejte se do souboru "x2_inc_switches", kde najdete několik možností pro vyladění jádra skriptovacích systémů použitých v Hordes of the Underdark, včetně možnosti zachytit kouzlení hráče dříve, než skutečně sešle kouzlo.

TABULKY

Povolání a přednostní záchranné hody

Povolání	Vyšší záchranné hody	Nižší záchranné hody
Tajemný lučištník	Výdrž, Reflexy	Vůle
Vrah	Reflexy	Výdrž, Vůle
Barbar	Výdrž	Reflexy, Vůle
Bard	Reflexy, Vůle	Výdrž
Černý strážce	Výdrž	Reflexy, Vůle
Klerik	Výdrž, Vůle	Reflexy
Tormův hrdina	Výdrž, Reflexy	Výdrž
Dračí učedník	Výdrž, Vůle	Reflexy
Druid	Výdrž, Vůle	Reflexy
Trpasličí obránce	Výdrž, Vůle	Reflexy
Bojovník	Výdrž	Reflexy, Vůle
Zvěd Harfeníků	Reflexy, Vůle	Výdrž
Mnich	Výdrž, Reflexy, Vůle	Žádné
Paladin	Výdrž	Reflexy, Vůle
Pán smrti	Výdrž, Vůle	Reflexy
Hraničář	Výdrž	Reflexy, Vůle
Zloděj	Reflexy	Výdrž, Vůle
Stínový tanečník	Reflexy	Výdrž, Vůle
Měňavec	Výdrž, Reflexy	Vůle
Zaklínač	Vůle	Výdrž, Reflexy
Pán zbraně	Reflexy	Výdrž, Vůle
Čaroděj	Vůle	Výdrž, Reflexy

Tabulka postupu na epické úrovně

Úroveň postavy	Epický bonus záchran	Epický útočný bonus	Zkušenosti	Max. dovednost povolání	Odbornosti	Zvýšení vlastností
21	0	1	210,000	24	8.	
22	1	1	231,000	25		
23	1	2	253,000	26		
24	2	2	276,000	27	9.	6.
25	2	3	300,000	28		
26	3	3	325,000	29		
27	3	4	351,000	30	10.	
28	4	4	378,000	31		7.
29	4	5	406,000	32		
30	5	5	435,000	33	11.	
+1	*	*	+1,000 x aktuální úroveň	+1	+1 za 3 úrovně	+1 za 4 úrovně

*** Epický bonus záchran a epický útočný bonus se nad 30. úroveň zvyšují o +1 za 2 úrovně.**

Dovednosti

Dovednosti	Bar	Brd	Klr	Drd	Boj	Mni	Pal	Hra	Zlo	Zak	Čar	Tajemný lučištník	Vrah	Stínový tanečník	Černý strážce	Zvěd Harfeníků	Tormův hrdina	Pán zbraně	Trpasličí obránce	Měňavec	Pán smrti	Dračí učedník
Porozumění zvířatům (Animal Empathy)	x	x	x	*	x	x	x	*	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	*	x	x
Soustředění (Concentration)	c	*	*	*	*	*	*	*	c	*	*	c	c	c	*	c	c	c	c	*	*	*
Odstranění pasti (Disable Trap)	c	c	c	c	c	c	c	c	*	c	c	c	*	c	c	c	c	c	c	c	c	c
Výcvik (Discipline)	*	*	c	c	*	c	*	*	c	c	c	c	c	c	*	*	*	*	*	c	c	*
Léčení (Heal)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Skrývání (Hide)	c	*	c	c	c	*	c	*	*	c	c	*	*	*	c	*	c	c	c	*	*	c
Naslouchání (Listen)	*	*	c	c	c	*	c	*	*	c	c	*	*	*	c	*	c	*	*	*	*	*
Znalosti (Lore)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Tichý pohyb (Move Silently)	c	*	c	c	c	*	c	*	*	c	c	*	*	*	c	*	c	c	c	c	*	c
Otevírání zámků (Open Lock)	c	c	c	c	c	c	c	c	*	c	c	c	*	c	c	c	c	c	c	c	c	c
Kryt (Parry)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	c	c	c	c	c	*	c	*	c	c	c	c	*
Umění (Perform)	x	*	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Přesvědčování (Persuade)	c	*	*	*	c	*	*	c	*	c	c	c	c	*	*	*	c	c	c	*	*	*
Okrádání (Pick Pocket)	c	*	c	c	c	c	c	c	*	c	c	c	*	*	c	*	c	c	c	c	c	c
Hledání (Search)	c	c	c	c	c	c	c	*	*	c	c	c	*	*	c	c	c	c	c	c	c	*
Pokládání pasti (Set Trap)	c	c	c	c	c	c	c	*	*	c	c	c	*	c	c	c	c	c	c	c	c	c
Čarozpyt (Spellcraft)	c	*	*	*	c	c	c	c	c	*	*	c	c	c	c	c	c	c	c	c	*	*
Všímavost (Spot)	c	c	c	c	c	c	c	*	*	c	c	*	*	*	c	c	*	*	*	*	c	*
Výsměch (Taunt)	*	*	c	c	c	c	*	c	c	c	c	c	c	c	*	c	c	c	c	c	c	c
Použití kouz. předmětů (Use Magic Device)	x	*	x	x	x	x	x	x	*	x	x	x	*	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Přidané v Shadows of Undrentide																						
Odhad ceny (Appraise)	c	*	c	c	c	c	c	c	*	c	c	c	*	c	c	*	c	c	c	c	c	c
Akrobacie (Tumble)	c	*	c	c	c	*	c	c	*	c	c	c	*	*	c	*	c	c	c	c	c	c
Výroba pastí (Craft Trap)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	c	*	*	*	c	*	*	*	*
Přidané v Hordes of the Underdark																						
Podvádění (Bluff)	c	*	c	c	c	c	c	c	*	c	c	c	*	*	c	*	c	c	c	c	c	c
Zastrašování (Intimidate)	*	c	c	c	c	c	c	c	*	c	c	c	*	c	*	c	c	*	c	c	c	c
Výroba zbraní (Craft Weapon)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	c	*	*	*	c	*	*	*	*
Výroba zbroje (Craft Armour)	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	c	*	*	*	c	*	*	*	*

Popis

* - Dovednost povolání

C – Dovednost jiného povolání

X – zakázáno

Základní zách. hody a útočné bonusy pro všechna povolání

Úroveň povolání	Základní zách. hody
nižší/vyšší	Bojovník, Barbar, Paladin, Hraničář, Tajemný lučištník, Černý strážce, Trpasličí obránce, Pán zbraně, Tormův hrdina
Základní útok	Klerik, Druid, Zloděj, Bard, Mnich, Vrah, Stínový tanečník, Měňavec, Dračí učedník, Zvěd Harfeníků, Čaroděj, Zaklínač, Pán smrti

Úroveň povolání	Základní zách. body nižší/vyšší	Bojovník, Barbar, Paladin, Hraničář, Tajemný lučištník, Černý strážce, Trpaslíčí obránce, Pán zbraně, Tormův hrdina	Klerik, Druid, Zloděj, Bard, Mnich, Vrah, Stínový tanečník, Měňavec, Dračí učedník, Zvěd Harfeníků,	Čaroděj, Zaklínač, Pán smrti	Potřebné zkušenosti	Max. dovednost povolání	Zvýšení vlastnosti	Odborností
		Základní útok	Základní útok	Základní útok				
1	+0/+2	+1	+0	+0	0	4		1.
2	+0/+3	+2	+1	+1	1,000	5		
3	+1/+3	+3	+2	+1	3,000	6		2.
4	+1/+4	+4	+3	+2	6,000	7	1.	
5	+1/+4	+5	+3	+2	10,000	8		
6	+2/+5	+6/+1	+4	+3	15,000	9		3.
7	+2/+5	+7/+2	+5	+3	21,000	10		
8	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4	28,000	11	2.	
9	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4	36,000	12		4.
10	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5	45,000	13		
11	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5	55,000	14		
12	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1	66,000	15	3.	5.
13	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1	78,000	16		
14	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2	91,000	17		
15	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2	105,000	18		6.
16	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3	120,000	19	4.	
17	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3	136,000	20		
18	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4	153,000	21		7.
19	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4	171,000	22		
20	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5	190,000	23	5.	

SPELL ICONS

Kyselinový střik (Acid Splash)

Zesílení (Amplify)

Aura odvahy (Aura of Glory)

Balagarnův železný roh(Balagarn's Iron Horn)

Kulový blesk (Ball Lightning)

Zhouba (Bane)

Zapuzení (Banishment)

Bitevní vřava (Battletide)

Bigbyho sevřená pěst (Bigby's Clenched Fist)

Bigbyho drtící ruka (Bigby's Crushing Hand)

Bigbyho srážející ruka (Bigby's Forceful Hand)

Bigbyho svírající ruka (Bigby's Grasping Hand)

Bigbyho poletující ruka (Bigby's Interposing Hand)

Černý meč katastrof (Black Blade of Disaster)

Černá hůl (Blackstaff)

Žíznivá čepel (Blade Thirst)

Požehnej zbraň (Bless Weapon)

Krvavá zuřivost (Blood Frenzy)

Bombardování (Bombardment)

Maskování (Camouflage)

Kruh zkázy (Circle of Doom)

Oblak zmatení (Cloud of Bewilderment)

Výbeň (Combust)

Trvalý plamen (Continual Flame)

Rozdpad (Crumble)

Temný oheň (Darkfire)

Oblužující rána (Deafening Clang)

Zbroj smrti (Death Armor)

Žalozpěv (Dirge)

Obraz (Displacement)

Božská přízeň (Divine Favor)

Dračí rytíř (Dragon Knight)

Utopení (Drown)

Zemětřesení (Earthquake)

Rána elektřinou (Electric Jolt)

Vydrž elementy (Endure Elements)

Neurčitý štít (Entropic Shield)

Epické kouzelné brnění (Epic Mage Armor)

Epická ochrana (Epic Warding)

Spěšný ústup (Expeditious Retreat)

Cejch (Firebrand)

Plamenná zbraň (Flame Weapon)

Plamen (Flare)

Gedleeho elektrická smyčka (Gedlee's Electric Loop)

Strážný znak (Glyph of Warding)

Silné zabřmění (Great Thunderclap)

Větší kouzelný tesák (Greater Magic Fang)

Silnější kouzelná zbraň (Greater Magic Weapon)

Obromné ničení (Greater Ruin)

Lepší útočiště (Greater Sanctuary)

Závan větru (Gust of Wind)

Léčivé žihadlo (Healing Sting)

Pekelná koule (Hellball)

Svatý meč (Holy Sword)

Horizikaulův břmot (Horizikaul's Boom)

Ledová dýka (Ice Dagger)

Inferno

Napadení červy (Infestation of Maggots)

Způsob kritická zranění (Inflict Critical Wounds)

Způsob lehká zranění (Inflict Light Wounds)

Způsob malá zranění (Inflict Minor Wounds)

Způsob střední zranění (Inflict Moderate Wounds)

Způsob vážná zranění (Inflict Serious Wounds)

Železný žaludek (Iron Guts)

Isaacova větší bouře střel (Isaac's Greater Missile Storm)

Isaacova menší bouře střel (Isaac's Lesser Missile Storm)

Ostrá čepel (Keen Edge)

Kouzelný tesák (Magic Fang)

Kouzelné roucho (Magic Vestment)

Kouzelná zbraň (Magic Weapon)

Hromadné maskování (Mass Camouflage)

Mestilův kyselinový štít (Mestil's Acid Sheath)

Nestvůrná regenerace (Monstrous Regeneration)

Prach mumie (Mummy Dust)

Jednota s přírodou (One With the Land)

Soví intuice (Owl's Insight)

Spojenec z jiné sféry (Planar Ally)

Otrávené brky (Quillfire)

Sršící koule (Scintillating Sphere)

Shelgarnova trvalá dýka (Shelgarn's Persistent Blade)

Štít (Shield)

Štít víry (Shield of Faith)

Růst hřebů (Spike Growth)

Kamenné kosti (Stone Bones)

Pevný kámen (Stonehold)

Sluneční erupce (Sunburst)

Tashin hrozný smích (Tasha's Hideous Laughter)

Pravý úder (True Strike)

Zabij nemrtvého (Undeath to Death)

Věčný nepřítel nemrtvých (Undeath's Eternal Foe)

Vinná réva (Vine Mine)

Zraňující šepot (Wounding Whispers)

Autoři

BioWare

Art

Lead Artist
Sung Kim

Artists:
Alex Scott
Mike Leonard
Nolan Cunningham
Trent Oster

Animation
Larry Stevens
John Santos
Carman Cheung
Jim Jagger

Additional Art:
Jono Lee

Audio

Audio Producer
Dave Chan

Audio Design and Implementation
Dave Chan
Steve Sim

Design

Lead Designer
Brent Knowles

Lead Writer
David Gaider

Designers
Brad Prince
Drew Karpyshyn
Georg Zoeller
Keith Warner
Rob Bartel
Yaron Jakobs

Data-Entry
Andrew "Colonel Bob" Nobbs

Additional Design
Dan Whiteside
James Ohlen
Kevin Martins

Production

Assistant Producer
Darcy Pajak

Product director/ Producer
Trent Oster

Co-executive Producer / Joint CEOs of BIOWARE
Greg Zeschuk
Ray Muzyka

Programming

Lead Programmer
Noel Borstad

Lead Tools programmer
Sydney Tang

Programmers
Andrew Gardner
Brenon Holmes
Craig Welburn
Derek Beland
Paul Roffel
Ross Gardner

Tools Programming
Kris Tan
Owen Borstad

Additional Programming
John Bible
Janice Thoms

Manual

Brent Knowles
Darcy Pajak
George Zoeller

Public Relations

Tom Ohle
Scott McLaughlan
Teresa Cotesta

Promotional Art

Mike Sass
Todd Grenier

Quality Assurance

QA Director
Philip DeRosa

QA Lead
Jonathan Epp

QA Testers
Bob McCabe
Bruce Venne
Curtis Knecht
Iain Stevens-Guille
Keith "K2" Hayward
Mitchell Fujino
Stanley Woo

Additional QA
Alain Baxter
Chris Priestly
Derrick Collins
Ryan Plamondon
Nathan Frederick
Scott Horner
Scott Langevin

Live Team

Associate Producer
Derek French

Community Manager
Jay Watamaniuk

Client Care Zvláštníst
Dave McGruther

Live Team Designer
Rob Bartel

Programmers
Andrew Gardner
Craig Welburn

Web Team

Web Developers
Duleepa "Dups"
WijayawardhanaJeff Marvin
Robin Mayne

Web Art
Todd Grenier

Administration
Agnes Kokot Goldman
Jo-Marie Langkow
Leanne Korotash
Mark Kluchky
Richard Iwaniuk

System Administration
Brett Tollefson
Chris Zeschuk
Craig Miller
Julian Karst
Nils Kuhnert

Voice Acting

Casting Director
Shauna Perry

Voice recording completed at
Blackman Productions Inc.

Voice Acting
Ashleigh Ireland
April Banigan
Barb North
Beth Graham
Bill Coull
Blair Wensley
Caroline Livingstone
Cathy Derkach
Chris Craddock
Chris Postle
David Bruns
Dave Clarke
Debbie Munro
Frederick Zbryski
Gord Marriott
Grant Wiens
Jana O'Connor
Jerry Firman
Jocelyn Ahlf
John Ullyatt
Josh Dean
Keith James
Krista Nebloch
Leona Brausen
Mark Meer
Peter Daly
Robert Corness
Serena H. Clark
Shelton Shannon
Tim Koslo
Wes Borg

MUSIC

Music composed and performed by
Jeremy Soule
www.jeremysoule.com

Cinematic

Intro Movie by FloodGate Entertainment and Courtesy of Rustmonkey

Producer
Ben Hansford

Art Director
Bhavin Patel

Studio Director
Brian White

Production Manager
Cassandra Khavari

Creative Director
Daniel Thron

VFX Supervisor
Doug Wilkinson

Senior Animator
Jeremy Sahlman

SFX
Kemal Amarasingham

Creative Director
Paul Neurath

Zvláštní Thanks
Luke Kristjanson
Peter Thomas
Mike Laidlaw
Blackman Productions in Edmonton for Studio time
www.blackmanproductions.com
Wynita Knowles
Diarmid Clarke
Starbucks™
Tim Hortons™
Our Beta Testers
Rich Redman and the rest of the people at Wizards of the Coast

Atari

General Manager, Santa
Monica Studio
Blehaut

Executive Producer
John Hight

Producer
Dorian Richard

VP of Brand Marketing
Steve Allison

Director of Brand Marketing
Jean Raymond

Brand Manager
Mike Webster

Director of Marketing Communications
Kristine Keever

Director of Creative Services
Steve Martin

Director of Editorial & Documentation Services
Elizabeth Mackney

Director
Charlie Rizzo

Graphic Designer
Franz Buzawa

Documentation Zvláštníist
Carlson

Copywriter
Norm Schrager

Director of Publishing Support
Michael Gilmartin

I.T. Manager/Western Region
Ken Ford

Manager of Technical Support
Michael Vetsch

Senior Q.A. Testing Manager
Kurt Boutin

Q.A. Testing Managers
Randy Lee
Bill Carroll

Lead Tester
Matt Pantaleoni

Assistant Lead Testers
Tad Pantaleoni
Paul Swedis

Testers
Nick Lazzara
Dani McDowell
Andrew Roques
Sean Pelkey
Eric Strob
Ed Baraf
Brian Swedis
Joseph Howard
Toby Seltsam
Tim Higgins
Chad Rabinovitz
Conor Sullivan
Zach Smith
Jeff Desharnais
Joe Taylor
Clif McClure
Mike Murphy
Jeff Tolleson
Jared Sorensen
Tam Vo
Brett Casta
Robert Gagne
Brett Penkul

Compatibility Lab Supervisor
Dave Strang

Compatibility Test
Chris McQuinn

Compatibility Analysts
Randy Buchholz
Jason Cordero
Mark Florentino
Cuong Vu

Director, New Business Development
Tim Campbell

Content Manager
Mark T. Morrison

Licensing Coordinator
Jamie Wilson

Senior PR Manager
Brandon Smith

Director, Online
Jon Nelson

Senior Producer,
Kyle Peschel

Senior Programmer, Online
Gerald "Monkey" Burns

Senior Web Designer, Online
Richard Leighton

Online Marketing Manager
Sara Borthwick

Zvláštní Thanks
Patti Roakes
Rich Redman
Andy Collins
Bruce R. Cordell

Atari's Team

Snr VP, International Product Services
Jean-Marcel Nicolaď

Republishing Team
Rebecka Pernered
Sébastien Chaudat
Caroline Fauchille
Jenny Clark
Vincent Hattenberger
Maxime Loppin
Céline Vilgicquel

Quality Control Team
Lewis Glover
Olivier Robin
Carine Mawart

Software Testing Team
RelQ Software PVT LTD
and Prashanth Kannan

Engineering Services
Philippe Louvet
Stéphane Enteric
Emeric Polin

Localisation Support Group
Ludovic Bony
Maud Favier
Gérard Barnaud

Translation
KBP
Synthesis International
Babel Media Ltd.

Certification and Planning Support Group
Sophie Wibaux
Jérôme Di Tullio

International Marketing Team
Product Manager – Nick Robinson
Head of Communications – Lee Kirton

SeVeN M

Lokalizace a marketing v ČR
Karolína Řípová

Překlad
Yavie Magda Eisenbruková

DTP a tisk
Grafické studio WANA

TECHNICKÁ PODPORA

V případě problémů s instalací hry se prosím podívejte na interaktivní technickou podporu, kterou distributor této hry SeVeN M s.r.o. provozuje na www.sevenm.cz

Adresa distributora: SeVeN M s.r.o., Pod lipami 19, 130 00 Praha 3.
Tel: +420 284860248, e-mail: office@sevenm.cz