OBSAH

Úvod **3**
Co všechno tento manuál obsahuje? 3
Příběh aneb co se doposud přihodilo 3
Hra **4**
Soubor ČtiMne 4
Nastavení a instalace 4
Systémové požadavky 5
Ukládání a načítání hry 5
Místa a lidé **6**
Města a velkoměsta 6
Stříbrné pomezí 6
Vrchov 6
Anauroch 6
Netherská plovoucí města 7
Postavy v příběhu **8**
Mistr Drogan 8
Katriana Dorovnia 8
Dobrodruzi **9**
Dorna Trapspringer 9
Xanos Messarmos 9
Deekin Scalesinger 9
Nepřátelé **10**
Medúza 10
Bazilišek 10
Gorgona 11
Wyrmlingové 11
Pohádkoví draci a pseudodraci 11
Sfinga 12
Formiani 12
Bodavci 12

Příručka hráče 13
Prestižní povolání 13
Tajemný lučištník 13
Vrah 14
Černý strážce 15
Zvěd Harfeníků 16
Stínový tanečník 18
Změna přesvědčení 19
Nové dovednosti 20
Nové odbornosti 22
Nová kouzla 29
Zbraně 37
Vrhací vybuchující zbraně 37

Přídavky v editoru 38

Dodatek s přehledem kouzel 40

Rejstřík 42

Tvůrci hry 44

Technická podpora 48

ÚVOD

Revoluční epická RPG hra *Neverwinter Nights*™ pokračuje rozšiřujícím datadiskem Shadows of Undrentide. Tento datadisk obsahuje spousty zcela nových prestižních povolání, nestvůr, zbraní, odborností, dovedností a kouzel!

Vžijte se do zcela nového dobrodružství pro jednoho hráče, které vás k počítači připoutá na více než 20 hodin. Pánové jeskyně mohou s pomocí tří nových sad a vylepšení, která do původních prvků vnášejí mnohem větší hloubku, získat další zkušenosti. Použijte čarodějnický nástroj Neverwinter Aurora Toolset, vymyslete zápletku, nastražte projektilové pasti, vytvořte počítačem ovládané postavy a sepište rozhovory s nimi.

Co všechno tento manuál obsahuje?

Tento manuál vás uvede do vylepšení v pravidlech a poskytne popisy nových prvků ve hře včetně dovedností, odborností, kouzel a zbraní. Kde je to třeba, podívejte se do původního manuálu ke hře ***Neverwinter Nights*** nebo do příruček ke hře ***Dračí doupě®*** - *Příručky pro hráče*, *Průvodce pána jeskyně* nebo *Bestiáře*, které jsou dostupné v knihkupectvích a obchodech se hrami.

Příběh aneb co se doposud přihodilo

Hluboko ve zmrzlé divočině Stříbrného pomezí, uveleben přímo na hranici a daleko od města Letohradu, dlí ctěný mistr Drogan. Tento trpasličí mág, ošlehaný desetiletími různých úkolů a zkoumání království, sdílí své vědomosti se studenty, kteří se nebojí výzev.

S každou vyučovací hodinou přibývá zapeklitých hádanek a pověstí o nelítostných monstrech a zdá, se že všechno vede k jakémusi zasvěcení. Jádro které moudrosti si odneseš z další záhadné lekce? Jakým nebezpečným dobrodružstvím začneš svou příští výpravu?

HRA

Soubor ČtiMne (ReadMe)

Na CD-ROM se hrou *Neverwinter Nights Shadows of Undrentide* najdete soubor ČtiMne, ve kterém si můžete přečíst licenční ujednání a také aktualizované informace o hře. Vřele vám doporučujeme, abyste si našli chvíli času a tento soubor si důkladně pročetli, dozvíte se tak totiž o změnách, které byly ve hře provedeny poté, co šel tento manuál do tiskárny.

Chcete-li si výše uvedený soubor přečíst, klikněte na adresář *Neverwinter Nights*, který se nachází přímo na vašem pevném disku (obvykle C:\NeverwinterNights\NWN\docs\ SoUReadMe). Soubor ČtiMne si můžete prohlédnout také tak, že kliknete na tlačítko Start na liště svých Windows®, potom ukážete na složku Programy, dále na *Neverwinter Nights* a potom na soubor SoUReadMe.

Nastavení a instalace

Spusťte systém Windows® 98 / Me / 2000SP2 / XP. Ukončete všechny ostatní programy.

Poznámka: Pokud chcete instalovat a hrát datadisk *Shadows of Undrentide*, musíte mít na svém počítači nainstalovanou hru Neverwinter Nights.

Vložte CD-ROM se hrou Shadows of Undrentide do své CD-ROM mechaniky.

Pokud je na vašem počítači povolena funkce automatického přehrávání CD, měla by se objevit úvodní obrazovka. Klikněte na tlačítko Instalovat (Install). Pokud není funkce automatického přehrávání CD povolena, klikněte na tlačítko Start na liště svých Windows®, potom na Spustit. Vepište D:\Setup a klikněte na OK.

Poznámka: Pokud je písmenko, přiřazené vaší CD-ROM mechanice, jiné než D, nahraďte jej odpovídající literou.

Řiďte se pokyny na obrazovce a dokončete instalaci datadisku Shadows of Undrentide.

Po instalaci hry vám program nabídne dvě možnosti - přečíst si soubor ČtiMne a spustit hru.

Poznámka: Stejně jako u původní hry musíte mít po celou dobu hraní

vložený herní disk Neverwinter Nights ve své CD-ROM mechanice, jinak hra nepůjde spustit

Systémové požadavky

Operační systém:	Windows 98SE / ME / 2000SP2 / XP
Procesor :	500 Mhz (doporučujeme 1Ghz)
Operační paměť:	128 MB RAM (doporučujeme 256 MB)
Místo na pevném disku:	1.2 GB volného místa
CD-ROM mechanika:	24-rychlostní
Grafická karta:	Minimálně 32 MB paměti, ATI: Radeon 7000 a lepší, NVidia: TNT2 a lepší, SiS: Xabre (doporučujeme 64 MB a více)
Zvuková karta:	Zvuková karta kompatibilní s DirectX
Multiplayer :	Místní síť s protokolem TCP / IP nebo funkční připojení na internet (je vyžadován alespoň 56 Kbps nebo rychlejší modem)
DirectX :	DirectX verze 8.1 (je přiložen na CD) nebo vyšší

Ukládání a načítání

Ukládání a načítání během hraní datadisku *Shadows of Undrentide* je úplně stejné jako ukládání a načítání ve hře *Neverwinter Nights*.

MÍSTA A LIDÉ

Města a velkoměsta

Vaše cesta vás povede mnoha zeměmi *Zapomenutých říší*, od severního Pobřeží mečů až po Hranice divočiny. V následujících odstavcích jsou vyjmenována některá nejdůležitější města a oblasti ve hře.

Stříbrné pomezí

Pomezí je rozsáhlá oblast v severní divočině, které se častěji říká Hranice divočiny. Stalo se domovem několika málo velkých, dobře bráněných měst a spousty menších, ale o nic méně bráněných městeček a vesnic. Občané "civilizovanějších" zemí na jihu tuto oblast považují za zemi barbarů a různých nestvůr. Pro ty, kteří ji nazývají svým domovem, zase znamená zemi velkých slibů a úžasné krásy, i když úplně nepopírají nebezpečí, které představuje tvrdé podnebí a nesčetné obludy.

Vrchov

Vrchov je jedním ze "svobodných měst" Stříbrného pomezí. Vzhledem k tomu, že byla tato města zakládána v nedávné minulosti bývalými vojáky zhentarimské armády, sousední města, obeznámená se zhentarimskou expanzivní historií, na ně pohlížejí s podezřením. Obyvatelé svobodných měst tvrdí, že se rádi zbavili okovů zhentarimské vlády a přejí si začít nový život, o kterém by si rozhodovali sami. Kromě bývalých zhentarimských vojáků přitahují volná města také lidi, kterým se líbí místní filozofie "žij a nech žít", a také sousedy, kteří neradi kladou příliš mnoho otázek.

Anauroch

Známý také pod jménem Velká pustina. Tato obrovská poušť je výsledkem nečisté magie, která byla sesílána na země Netherilu těmi, kteří dleli nad tehdy zelenými a travnatými pláněmi ve vznášejících se městech, vystavěných magií. Teď už tu bydlí jen málokdo. Mezi obyvateli jsou například nomádské národy Bedine a Zhentarim, kteří se snaží vybudovat stálou obchodní stezku, jež by vedla přímo středem pouště.

Netheranská vznášející se města

Mágové starobylého netherského království vynalezli kouzla, která daleko předčila možnosti mágů dnešních dní. Nejvýznamnějším mezi jejich vynálezy byl pravděpodobně mythallar, zázračné kouzelné zařízení, které netheranským městům umožnilo vznášet se ve vzduchu. Vysoko nad Faerunem se vznášela města, jež byla mocnými citadelami, chráněnými před všemi nepřáteli.

Města se nakonec snesla dolů ne působením nějaké vnější síly, ale pýchou a pošetilostí netherského arcimága Karsuse, který se pokusil zmocnit se síly bohyně kouzel. Místo toho se mu podařilo roztříštit mythallary a poslal tak všechna plovoucí netherská města k zemi.

Písky anaurochských pouští spolykaly trosky a Netheril se stal nejprve historií a později legendou. V nynějších dobách se tato ztracená města odvažují hledat pouze nejstatečnější průzkumníci a dobrodruzi - s vidinou odměny v podobě kouzelných pokladů, jež jsou v těchto městech ukryty, střeženy nebezpečnými, dlouho zapomenutými kouzelnými pastmi a ostražitými nestvůrami, které číhají ukryty v podzemních komnatách.

POSTAVY V PŘÍBĚHU

Mistr Drogan

Po dlouhé a plodné kariéře dobrodruha a průzkumníka odešel Drogan na odpočinek a živí se ve vesnici Vrchově jako učitel a instruktor. Vyučuje své léty nabyté vědomosti a riskantní úniky a tyto vědomosti předává skupince mladých slibných lidí, kteří jsou nedočkaví začít svůj vlastní život dobrodruha. Kromě svých příběhů a dobrodružných lekcí mluví Drogan o své minulosti málo a nerad, i když dává okatě najevo zatvrzelý pragmatismus, tolik typický pro severské trpaslíky.

Katriana Dorovnia

Jedna z mála lidí nezhentarimského původu, která má povolení volně překračovat zhentarimskou Černou cestu. Katriana je hobitka, která si svou reputaci vydobyla jako tvrdohlavá ale férová obchodnice a vyjednávačka. Neustále hledá lidi, kteří jí mohou pomoci rozšířit její obchodní společnost, ať už ve funkcích obchodníků či strážců, kteří chrání obchodní karavany při cestách nebezpečnými krajinami.

Dobrodruzi

Dorna Trapspringer

Když se Dorna doslechla o tom, že Drogan založil školu pro dobrodruhy a přijímá učedníky z Vrchova, byla jedním z prvních žáků, kteří přijeli a přihlásili se. Samotná urazila od svého domovského klanu v horách přes 300 kilometrů dlouhou cestu divočinou Stříbrného pomezí, což by mnozí považovali za dostatečný důkaz toho, že nepotřebuje poučení, jak se o sebe postarat a přežít. Ona je ovšem přesvědčena, že je předurčena k tomu, aby se postavila mnohem většímu nebezpečí. A je velmi nepravděpodobné, že by se mýlila.

Xanos Messarmos

Xanos se narodil do vyšší střední třídy Chessenty a již v mládí zjistil, že jeho jasná mysl a bystrá inteligence se plně vyrovná hrubé síle jeho spolužáků. I když trochu povyrostl, zůstala mu zahořklá a jízlivá povaha, kterou nyní ovšem maskuje svou touhou splnit roli pravého dobrodruha a stát se slavným po celých Říších.

Deekin Scalesinger

Deekin je značně nápadným členem koboldího klanu vedeného postavou zvanou Uslintaný tesák. Narozdíl od ostatních koboldů usiluje Deekin o něco "většího" než jenom dolování, pustošení a loupení. Chce se stát skaldem, vznešeným severským bardem, vypravěčem legend. Jeho cílem je sepsat hrdinskou ságu, která by byla lepší než všechny doposud známé... jeho hlavním problémem je však fakt, že jeho koboldí druhové jsou všechno, jen ne hrdinové. Deekin se nedávno rozhodl, že se bude muset po námětu a hrdinovi své ságy poohlédnout trochu dále od domova.

NEPŘÁTELÉ

Všechny nestvůry vyjmenované na následujících stránkách najdete v divočině a podzemí světa Zapomenutých říší.

Poznámka: Když během hraní vyberete na kruhovém menu možnost "Prozkoumat" (Examine), okamžitě zjistíte, jak obtížným protivníkem bude nestvůra, již jste právě potkali.

Medúza

Medúza je nenávistná odpuzující nestvůra, která svým pohledem mění živé bytosti na kámen. Vlastní umělecké předměty, krásné šperky a zlato. Medúza je na vzdálenost větší než devět metrů nerozeznatelná od normálního člověka. Jakmile ji však uvidíte zřetelně, odhalí se vám její skutečná podoba. Její ohyzdný obličej je místo obyčejnými vlasy korunován klubkem svíjejících se a syčících hadů a její oči temně rudě žhnou. Naproti tomu má dokonale formované a výjimečně atraktivní tělo, i když je šupinaté a zelenohnědě zabarvené.

Medúzy lze najít v zemích s prakticky jakýmikoliv podnebními podmínkami. Některé žijí ve velkých městech, kde se stávají aktivními členkami zločineckého podsvětí a dosahují tak svých cílů a tužeb.

Bazilišek

Bazilišek je šupinatá stvůra, která pouhým pohledem mění veškeré živé tvory na kámen. Boj s baziliškem vyžaduje buď nesmírně pečlivou přípravu nebo pozoruhodné štěstí. Baziliškyy lze najít téměř v jakémkoliv podnebí a obvykle si budují svá doupata v krytých podzemních oblastech jako jsou například jeskyně a mělká doupata. Bazilišek obvykle mívá kalně hnědé tělo s žlutavým břichem. Záda mu zdobí jediná řada kostěného hřebene, některé druhy mají na špičce čenichu krátký zahnutý roh. Dospělý bazilišek dorůstá délky okolo sto osmdesáti centimetrů bez ocasu, který může k délce zvířete přidat sto padesát až dvě stě deset centimetrů.

Gorgona

Gorgony jsou stvoření podobná býkům, která zuřivě střeží svoje území. Mají v oblibě skalnaté plochy, obzvláště podzemní bludiště. Typická gorgona je v ramenou vysoká téměř dva metry a od čenichu k ocasu měří asi dva a půl metru. Ačkoliv je gorgona tělesnou stavbou podobná býku, její tělo je pokryto kovově černými šupinami a má stříbrné rohy. Její oči rudě žhnou, což jejímu zjevu dodává dojem dvou žhavých uhlíků, zasazených pod hustým obočím.

Wyrmlingové

Wyrmlingové jsou draci, kteří se právě vylíhli z vajíčka. Od vylíhnutí až po věk zhruba pěti let dosahují wyrmlingové délky pouze asi šedesáti až sto padesáti centimetrů. Wyrmlingové mají všechny schopnosti svých starších sourozenců, jsou však mnohem slabší. I tak by se však k wyrmlingovi přiblížil beze strachu jen úplný blázen.

Pohádkoví draci a pseudodraci

Pseudodraci jsou maličtí, hraví členové dračí rodiny, s červenohnědou barvou, jemnými šupinami, krátkými rohy a ostrými zoubky. I když jsou tyto zuby schopny pořádně pokousat, hlavní zbraní pseudodraků zůstává ohebný ocas, který je dlouhý asi šedesát centimetrů a celý pokrytý ostny.

Pohádkoví draci mají smaragdově zelené šupiny a zářivě zbarvená motýlí křídla. Někteří pohádkoví draci a pseudodraci mohou vyhledávat lidskou společnost a často se objevují v roli společníků v domácnostech čarodějů.

Sfinga

Sfinga je záhadné stvoření s obrovskými pernatými křídly a tělem lva. Jsou obvykle velmi inteligentní a neustále hledají nové výzvy pro svůj ohromující intelekt. Jejich největší vášní jsou proto hádanky, rébusy a podobné věci.

Formiani

Formiani jsou dimenzionální cestovatelé, kteří pocházejí ze sféry zasvěcené právu. V jejich koloniích lze najít: dělníky, kteří tvoří většinu populace; velitele, kteří řídí činnost dělníků; vojáky, kteří zuřivě ochraňují svou kolonii a královnu; mymarchy, jež jsou dostatečně inteligentní na to, aby se naučili používat magii a královnu, která celou kolonii vede. Kolonie jsou nemilosrdně rozpínavé, i když ne přímo se zlým úmyslem.

Bodavci

Bodavci jsou bojovná rasa tvorů, připomínajících štíry. Mají spletitou společnost, která se zdá ostatním rasám naprosto nepochopitelná. Jsou proslulí tím, že předpovídají budoucnost pomocí otřesů země. Existují také svědkové, kteří je viděli utíkat v jakýchsi podivných agresivních "závodech", které nemají žádný objasněný účel. Jak mužští, tak ženští bodavci bojují pro svého náčelníka a dokonce i v malých rodech najdeme mocného šamana. Bodavci žijí ve složitých a zamotaných koloniích, které si vyhrabávají v písku nebo prorážejí do skal.

PŘÍRUČKA HRÁČE

Datadisk *Shadows of Undrentide* je dobrodružství, jež obsahuje všechny nové dovednosti a odbornosti, se kterými může vaše postava profesně růst a také zde najdete pět nových prestižních povolání. Z tohoto důvodu byly *Shadows of Undrentide* vytvořeny jako kampaň, kterou je nejlepší začít hrát s nově vytvořenou postavou na první úrovni. Nicméně ti, kteří by si radši zachovali svou dříve vytvořenou postavu, tak mohou učinit.

Poznámka: V nejobtížnějším módu je zkamenění trvalé a nelze jej jinak odstranit.

Prestižní povolání

Shadows of Undrentide přidávají do hry novou možnost vývoje postavy zvanou prestižní povolání. Prestižní povolání jsou stejná jako obvyklá povolání, avšak s tím rozdílem, že postava musí před získáním kvalifikace na toto povolání splnit některé požadavky. Tato mocná povolání postavám zajišťují jedinečné nové schopnosti, které jsou základním povoláním nedostupné. Některá povolání mohou vyžadovat určitý stupeň v jedné nebo více dovednostech, k dosažení dalších je zase třeba schopnost sesílat mystická kouzla nebo kouzla vyšší moci.

Každé povolání má paletu schopností, které jej značně odlišují od ostatních povolání. Tyto schopnosti jsou nedílnou součástí povolání vaší postavy a pokud je dokonale zvládnete, výrazně to vaši postavu posílí.

Tajemný lučištník (Arcane Archer)

Tajemný lučištník je mistrem elfských válečných tlup, zkušený válečník zběhlý v používání kouzel, která podporují jeho zručnost v boji. Bojovníci, hraničáři, paladinové a barbaři se stávají tajemnými lučištníky proto, aby své bojové nasazení podpořili trochou kouzelných schopností. Naopak čarodějové a zaklínači toto prestižní povolání přijímají kvůli tomu, aby zesílili své bojové schopnosti s pomocí zbraní.

- **Hod kostkou:** k8
- **Zacházení s:** Všechny jednoduché a smrtící zbraně, lehké a střední brnění a štíty
- **Body dovednosti:** 4 + oprava inteligence

Požadavky

Pokud se chce postava stát tajemným lučištníkem, musí splnit všechna následující kritéria:

- **Rasa:** Elf nebo půlelf
- **Bonus k základnímu útoku:** +6
- **Odbornosti:** Zaměření na zbraň dlouhý luk nebo krátký luk, míření
- **Sesílání kouzel:** Schopnost sesílat mystická kouzla

Schopnosti

- **Očarovaný šíp (Enchant Arrow):** Tajemný lučištník je schopen střílet šípy se zvýšenou přesností a sílou. Tato schopnost se automaticky používá na všechny vystřelené šípy a se vzrůstajícími zkušenostmi se zlepšuje: +1 na první úrovni; +2 na třetí úrovni; +3 na páté úrovni; +4 na sedmé úrovni; a +5 na deváté úrovni.
- **Naplň šíp (Imbue Arrow):** Tuto schopnost tajemný lučištník nabývá na druhé úrovni a zaručuje mu schopnost vypálit třikrát denně šíp s ohnivou koulí.
- **Neomylný šíp (Seeker Arrow):** Na čtvrté úrovni může tajemný lučištník vystřelit jednou denně šíp, který nikdy nemine svůj cíl. Od šesté úrovně může této schopnosti využít dokonce dvakrát denně.
- **Déšť šípů (Hail of Arrows):** - Od osmé úrovně výše je tajemný lučištník schopen vystřelit šíp na jakýkoliv terč v dostřelu.
- **Šíp smrti (Arrow of Death):** Tato schopnost, již tajemný lučištník získá na desáté úrovni, umožňuje vystřelit jednou za den šíp, který okamžitě zabije protivníka, na kterého lučištník vystřelil.

Vrah (Assassin)

Vrah je mistrem v uštědřování rychlých, smrtících úderů. Vrazi také často pracují jako zvědové, informátoři, nájemní zabijáci nebo vykonavatelé pomsty. Vrahovy dovednosti v mnoha temných uměních mu umožňují vykonávat smrtící mise s šokující a takřka hrozivou přesností. Ideálními kandidáty na toto povolání jsou hraničáři, mniši a bardové. Narozdíl od černého strážce není vrah zlý kvůli oddanosti temným silám, ale spíše kvůli naprosté absenci morálních hodnot a etiky.

Tito nemilosrdní a hrabiví zabijáci mají kromě sklonům ke zlému jednání a umění pohybovat se skrytě pouze jediný požadavek: Musí zabít jinou inteligentní bytost pouze z jediného důvodu a tím jsou peníze.

- **Hod kostkou:** k6
- **Zacházení s:** jednoduché zbraně, lehké brnění
- **Body dovednosti:** 4 + oprava inteligence

Požadavky

Pokud se chce postava stát vrahem, musí splnit všechna následující kritéria:

- **Přesvědčení:** Jakékoliv zlé
- **Dovednosti:** Schovávání se ve stínu - osmý stupeň, tichý pohyb - osmý stupeň

Schopnosti

- **Smrtící útok (Death Attack):** Při tomto zvláštním plíživém útoku má vrah šanci, že svého protivníka paralyzuje. Zranění pomocí smrtícího útoku se zvyšuje se zkušeností: +1k6 na první úrovni; +2k6 na třetí úrovni; +3k6 na páté úrovni; +4k6 na sedmé úrovni; a +5k6 na deváté úrovni.
- **Záhadné uskočení (Uncanny Dodge):** Vrah je schopen vyhnout se útokům na svou osobu nebo je odrazit. Na druhé úrovni vrah přidává bonus k obratnosti k třídě své zbroje, dokonce i když nemá brnění. Na páté úrovni vrah získává bonus +1 k záchranným hodům na reflexy. Na desáté úrovni vrah získá k záchranným hodům na reflexy bonus +2.
- **Kouzla (Spells):** Na druhé úrovni vrah získá schopnost sesílat jednou za den kouzlo vzhled ducha. Na páté úrovni vrah získá schopnost jednou za den seslat kouzlo temnota. Na šesté úrovni vrah získá schopnost jednou za den seslat kouzlo neviditelnost. Od deváté úrovně vrah může jednou za den seslat kouzlo vylepšená .
- **Odolnost vůči jedu (Poison Resist):** TVrahovy znalosti smrtících jedů mu poskytují nadpřirozenou odolnost vůči jedům všech typů. Tato schopnost se zlepšuje s přibývajícími zkušenostmi: +1 k výdrži při záchranných hodech proti jedům na druhé úrovni; +2 na čtvrté úrovni; +3 na šesté úrovni; +4 na osmé úrovni; a +5 na desáté úrovni.

Černý strážce (Blackguard)

Černý strážce ztělesňuje samotné zlo. Nemá daleko do ďábla ve smrtelné podobě a je černým rytířem s nejhrozivější možnou pověstí. Černý strážce je zlým ničemou prvního stupně, silou se zcela vyrovná spravedlivému paladinovi, je však plně oddán silám temnoty. Je zcela jedno, jaké povolání má postava, jež se chce stát černým strážcem - vše, co toto povolání vyžaduje, je ochota sloužit silám temnoty.

- **Hod kostkou:** k10
- **Zacházení s:** Všechny jednoduché a smrtící zbraně, všechny typy brnění a štítů
- **Body dovednosti:** 2 + oprava inteligence

Požadavky

Pokud se chce postava stát černým strážcem, musí splnit všechna následující kritéria:

- **Odbnornosti:** Skrývání - pátý stupeň
- **Dovednosti:** Sekáček
- **Přesvědčení:** Jakékoliv zlé
- **Bonus k základnímu útoku:** +6

Schopnosti

- **Rozdrť dobro (Smite Good):** Od druhé úrovně si může černý strážce ke svým hodům proti dobru přidávat svou opravu k charismatu.
- **Temné požehnání (Dark Blessing):** Od druhé úrovně včetně si může černý strážce svou opravu k charismatu přidávat ke všem záchranným hodům.
- **Odvracení nemrtvých (Turn Undead):** Počínaje třetí úrovní může černý strážce donutit prchat své nemrtvé protivníky.
- **Vytvoř nemrtvého (Create Undead):** třetí úrovně si může černý strážce vyvolávat nemrtvé spojence.
- **Vyvolej démona (Summon Fiend):** Od páté úrovně si může černý strážce vyvolávat ďábelské spojence.
- **Zákeřný útok (Sneak Attack):** Černý strážce získává bonus ke zranění, jenž se s přibývající zkušeností zvyšuje: +1k6 na čtvrté úrovni; +2k6 na sedmé úrovni; a +3k6 na desáté úrovni.
- **Kouzla (Spells):** Od druhé úrovně získává černý strážce schopnost jednou denně sesílat kouzlo býčí síla. Na šesté úrovni získá černý strážce schopnost jednou za den sesílat kouzlo způsob vážná zranění. Od sedmé úrovně umí černý strážce jednou denně sesílat kouzlo nákaza. Na osmé úrovni se černý strážce naučí sesílat jednou za den kouzlo kritická zranění.

Zvěd Harfeníků (Harper Scout

Harfeníci jsou členové tajného společenství, zasvěceného boji se zlem, které uchovává znalosti o způsobech boje s temným uměním a udržuje rovnováhu mezi kulturou a divokou přirozeností. Harfeníci se učí mystická kouzla a mnoho dalších dovedností, které jim pomáhají v plnění jejich povinností při špionáži, kradmosti a podávání informací.

Spousta Harfeníků jsou bardové, ale rozhodně ne všichni. Běžná harfenická povolání jsou například hraničář, zloděj, zaklínač a čaroděj, protože tato povolání jsou přizpůsobivá, všestranná a pohyblivá. Všechna mají nějaké dovednosti v manipulaci s ostatními, odolnost vůči vnějším mentálním vlivům, schopnost ostrého vnímání a talent k řešení

různých problémů. Ne všichni členové harfenického společenstva náleží k prestižnímu povolání harfenického zvěda a hodnosti v rámci této organizace nezávisí na úrovni postavy v tomto ani jakémkoliv jiném povolání. Většina vysoce postavených Harfeníků ovšem obvykle mívá alespoň jednu úroveň v prestižním povolání zvěda Harfeníků..

Nejvýše postaveným Harfeníkům se říká Vysocí Harfeníci a tito jsou zodpovědní za většinu dlouhodobých plánů organizace.

Vysocí Harfeníci jsou voleni pomocí tajného hlasování všech Vysokých Harfeníků a rozhodujícími kritérii jsou zkušenosti, oddané služby a diskrétnost při provádění harfenických plánů.

- **Hod kostkou:** k6
- **Zacházení s:** Jednoduché zbraně, lehké brnění
- **Body dovednosti:** 4 + oprava inteligence

Požadavky

Pokud se chce postava stát zvědem Harfeníků, musí splnit všechna následující kritéria:

- **Odbornosti:** Bdělost, železná vůle
- **Dovednosti:** Hledání - čtvrtý stupeň, přesvědčování - osmý stupeň, Znalosti - šestý stupeň, výcvik - čtvrtý stupeň
- **Přesvědčení:** Jakékoliv jiné než zlé

Schopnosti

- **Znalosti harfeníka (Harper Knowledge):** Stejně jako bard je i harfenický zvěd zručný při vyhledávání zvláštních informací a okrajových vědomostí. Tato schopnost funguje stejně jako schopnost znalosti barda u bardského povolání. Pokud má zvěd Harfeníků nějakou úroveň v bardském povolání, u této schopnosti se úrovně povolání zvěd Harfeníků a bard sčítají.
- **Úhlavní nepřítel (Favoured Enemy):** Zvěd Harfeníků si vybírá svého úhlavního nepřítele stejně jako hraničář. Při dosažení čtvrté úrovně v povolání zvěd Harfeníků se bonus proti úhlavnímu nepříteli zvěda zvyšuje o +2 a postava získává možnost zvolit si dalšího úhlavního nepřítele s bonusem +1.
- **Deneirovo oko (Deneir's Eye):** Na druhé úrovni získá zvěd Harfeníků svatý bonus +2 k záchrannému hodu proti pastem. Tato schopnost je nadpřirozená.
- **Úsměv Tymory (Tymora's Smile):** Na třetí úrovni obdrží zvěd Harfeníků nebo vybraný cíl jednou za den bonus +2 ke všem záchranným hodům po dobu pěti tahů. Tato schopnost je nadpřirozená.
- **Lliiřino srdce (Lliira's Heart):** Na čtvrté úrovni získává zvěd Harfeníků svatý bonus +2 k záchranným hodům proti kouzlům,

působícím na mysl. Tato schopnost je nadpřirozená.

- **Kouzla (Spells):** Tato kouzla se sesílají jako mystická kouzla, tudíž podléhají selhání mystického kouzla, má-li na sobě zvědHarfeníků brnění. Od druhé úrovně získává zvěd Harfeníků schopnost sesílat jednou denně kouzlo spánek. Od třetí úrovně získává harfenický zvěd schopnost sesílat jednou denně kouzlo kočičí elegance. Od čtvrté úrovně může zvěd Harfeníků sesílat jednou denně kouzlo orlí nádhera. Od páté úrovně je harfenický zvěd schopen sesílat jednou denně kouzlo neviditelnost.
- **Výroba harfenických předmětů (Craft Harper Item):** Na páté úrovni získá zvěd Harfeníků schopnost vytvářet dva typy lektvarů. Zvěd Harfeníků může vyrobit denně jeden lektvar, buď lektvar kočičí elegance či lektvar orlí nádhery. K vytvoření jednoho z lektvarů, zvěd spotřebuje šedesát zlaťáků a pět bodů zkušenosti. Tyto lektvary harfenickému zvědovi umožňují lépe podporovat své přátele a spojence.

Stínový tanečník (Shadowdancer)

Stínoví tanečníci, pracující na hranici mezi světlem a temnotou, jsou hbití mistři ve vykonávání různých triků. Jsou záhadní a tajemní, nikdo jim zcela nevěří, ale když je potkáte, vždy provedou nějaký zázrak.

Nejlepší stínoví tanečníci pocházejí z řad zlodějů, bardů a mnichů, ale i pro bojovníky, barbary, hraničáře a paladiny jsou schopnosti stínových tanečníků užitečné - umožňují jim zasáhnout svého nepřítele s výhodou překvapení a netušenými dovednostmi. Stínoví tanečníci z řad čarodějů, zaklínačů, kleriků a druidů se zaměřují na obranné schopnosti, které jsou pro toto prestižní povolání neodmyslitelné, a které jim umožňují sesílat kouzla z bezpečné vzdálenosti a rychle se pohybovat. Nehledě na spojení se stíny a podvody jsou stínoví tanečníci stejně často dobrého i zlého přesvědčení. Své neuvěřitelné schopnosti mohou používat dle svého přání a s jakýmkoliv záměrem.

Stínoví tanečníci pracují často ve skupinách a nikdy nezůstávají příliš dlouho na stejném místě. Někteří své schopnosti používají také k pobavení obecenstva. Jiné pracují jako zloději a jejich dovednosti se jim hodí k průniku přes obranu a podvádění ostatních lidí. Všechny členy společenstva stínových tanečníků obklopuje aura záhadnosti a lidé okolo nikdy neví, co si o nich mají myslet a zda je mají považovat za dobré či zlé.

- **Hod kostkou:** k8
- **Zacházení s:** Jednoduché zbraně, lehké brnění
- **Body dovednosti:** 6 + oprava inteligence

Požadavky

Pokud se chce postava stát stínovým tanečníkem, musí splnit všechna následující kritéria:

- **Dovednosti:** Tichý pohyb - osmý stupeň, skrývání - desátý stupeň, akrobacie - pátý stupeň
- **Odbornosti:** Uhýbání, pohyblivost

Schopnosti

- **Skrýt se pozorován (Hide in Plain Sight):** Stínový tanečník je schopen použít schopnost Skrývání i ve chvíli, kdy je někdo pozoruje.
- **Stínové omámení (Shadow Daze):** Jednou za den může stínový tanečník způsobit určenému cíli iluzivní omámení. Toto omámení trvá po dobu pěti kol.
- **Vyvolej stín (Summon Shadow):** Jednou za den může stínový tanečník vyvolat stín. Tento stín je velmi těžkým protivníkem k odražení a spolu s rostoucí úrovní stínového tanečníka se stává ještě mocnějším.
- **Stínový únik (Shadow Evade):** Stínový tanečník může třikrát denně vyzvat stíny kolem sebe, aby mu pomohly. Stínový tanečník získává společně s rostoucí zkušeností bonus k utajování, snížení zranění a bonus k obrannému číslu.

Změna přesvědčení

Pokud vaše postava jedná mimo rámec toho, co se předpokládá pro postavu s jejím přesvědčením, tyto akce mohou způsobit posun přesvědčení, z dobrého na zlé, ze zákonného na zmatené a podobně. Vážnost těchto posunů se liší podle závažnosti činů a někdy mohou mít mimořádné následky.

Pokud například paladin vykoná zjevně zlý nebo zmatený skutek, který změní jeho přesvědčení na jiné než zákonně dobré, nebude již moci být paladinem. Většina činů, které vybočují z předpokládaného rámce jednání postavy, působí pouze mírné změny přesvědčení.

Dobrá postava může mít například špatný den - vyhrožuje kupci a trochu ho pocuchá, což nemá nijak vážné následky. Pokud ovšem dobrá postava jedná tak, že vyhrožuje knězi a potom jej zabije, způsobí tak výrazný posun přesvědčení směrem ke zlu.

Pro postavy s dobrým přesvědčením bude mít vykonání zlého činu vážnější následky než pro neutrální postavy. A podobně budou penalizovány postavy se zlým přesvědčením, které provádí dobré činy.

NOVÉ DOVEDNOSTI

Poznámka: Pokud chcete obdržet bonus k dovednosti, musíte při postupu na další úroveň k této dovednosti přidělit alespoň jeden bod.

Odhad ceny (Appraise)

Čím vyšší má postava hodnotu této dovednosti, tím více peněz dostane při prodávání zboží a tím méně peněz bude muset zaplatit v případě, že nějaké předměty nakupuje.

Schopnost: Inteligence
Povolání: Všechna
Nutnost nácviku: Ne
Ověření: Není
Použití: Automatické v obchodech

Výroba pastí (Craft Trap)

Postava, která používá tuto schopnost, může kombinovat základní komponenty a skládat tak různé pasti. Některé pasti vyžadují použití nových zbraní typu vrhacích projektilů (viz strana 40).

Schopnost: Inteligence
Povolání: Všechna
Nutnost nácviku: Ano
Ověření: Třída obtížnosti je určena typem pasti, kterou postava vyrábí
Použití: Vybrané

Zde jsou některé z pastí, které můžete vyrábět, a komponenty, které jsou k jejich výrobě nezbytné:

Ohnivá past: Alchymistova ohnivá láhev
Zapletená past: Lapací váček
Past z bodců: Ježek
Svatá past: Svěcená voda
Elektrická past: Křemen
Plynová past: Dusivý prášek
Mrazivá past: Chladný kámen
Negativní past: Klouby kostlivce
Zvuková past: Bleskovec
Kyselinová past: Láhev s kyselinou

Akrobacie (Tumble)

Postavy s vysokou hodností akrobacie jsou schopny se během souboje odkutálet z dosahu útočníků a vždy se tak pohybovat na bezpečném místě.

Schopnost: Obratnost
Povolání: Všechna
Nutnost nácviku: Ne
Ověření: Není
Zvláštní: Postava může kdykoliv během chvíle, kdy na ni někdo zaútočí, obdržet příležitost k uskočení za nepřítele - automaticky se pokusí provést ověření dovednosti akrobacie proti třídě obtížnosti 15. Pokud je úspěšná, podaří se jí tomuto útoku vyhnout. Za každých pět stupňů v této dovednosti (nepočítaje v to bonus za obratnost) se také k obrannému číslu postavy přičítá bonus +1.
Použití: Automatické

Nové odbornosti

Tajemná obrana (Arcane Defence)

Postava získá při záchranném hodu proti zvolené škole magie bonus +2.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Zaměření na kouzla dané školy
Použití: Automatické

Umělec (Artist)

Postava získá bonus +2 k ověření dovedností umění a všímavost.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Dovednost umění, lze si osvojit pouze na první úrovni
Použití: Automatické

Boj poslepu (Blind Fight)

Tato odbornost postavě, jež ji ovládá, zajišťuje schopnost dobře bojovat i v případě, že je oslepena či bojuje proti neviditelným nestvůrám. Postava si musí hodit kostkou, aby viděla jestli svého soupeře svým útokem opravdu zasáhla či ne. Při útoku zblízka také neviditelné nestvůry nedostávají k zásahu postavy žádný bonus.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Žádné
Použití: Automatické

Čistokrevnost (Blooded)

Postava získá bonus +2 k ověření iniciativy a všímavosti.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Lze si osvojit pouze na první úrovni
Použití: Automatické

Tvrdohlavost (Bullheaded)

Postava získá bonus +2 k odolávání výsměchu a bonus +1 k záchranným hodům na vůli.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Lze si osvojit pouze na první úrovni
Použití: Automatické

Kruhový kop (Circle Kick)

Pokud se postavě podaří zasáhnout svého protivníka útokem beze zbraní, dostane tato postava možnost dalšího útoku proti jinému, poblíž stojícímu nepříteli. Za jedno kolo může postava zaútočit maximálně na jednoho dalšího nepřítele.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Bonus +3 k základnímu útoku, obratnost 15+, vylepšený útok beze zbraně.
Použití: Automatické

Vláda mágů (Courteous Magocracy)

Character gains a +2 bonus to Lore checks and Spellcraft checks.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Lze si osvojit pouze na první
Použití: Automatické

Nečestný boj (Dirty Fighting)

Postava se naučí brutální a nesmírně účinné taktiky boje. Pokud postava obětuje všechny ostatní útoky v průběhu tohoto kola, je schopna vykonat pohyb ve stylu nečestného boje, kterým uštědří dalších 1k4 bodů zranění. Tento režim nelze použít s odborností drtivý útok.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Bonus +2 k základnímu útoku.
Použití: Automatické

Božská moc (Divine Might)

Až třikrát za den si může postava přidat bonus svého charismatu k zranění pomocí jakékoliv zbraně. Tento bonus trvá po dobu počtu kol, jenž je roven hodnotě bonusu k charismatu dané postavy.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Odvracení nemrtvých, charisma 13+, síla 13+, drtivý útok
Použití: Vybrané

Božský štít (Divine Shield)

Až třikrát za den si může postava přidat bonus svého charismatu ke svému obrannému číslu. Tento bonus trvá po počet kol, jenž je roven hodnotě bonusu k charismatu dané postavy.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Odvracení nemrtvých, charisma 13+, síla 13+, drtivý
Použití: Vybrané

Útok v obraně (Expertise)

Postava s touto odborností může provádět útoky v obraně a získává při tom bonus +5 k obrannému číslu, obdrží však postih -5 ke všem hodům na útok.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Inteligence 13+
Potřebné pro: Vylepšený útok v obraně
Použití: Režim souboje

Dodatečná hudba (Extra Music)

Postava může použít bardovu píseň každý den čtyřikrát nad rámec normálního používání

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Bardova píseň
Použití: Automatické

Velmi omračující útoky (Extra Stunning Attacks)

Postava získá o tři omračující útoky denně navíc.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Bonus +2 k základnímu útoku, omračující pěst.
Použití: Automatické

Silnější sekáček (Great Cleave)

Funguje stejně jako odbornost sekáček, ovšem s tou výjimkou, že počet dodatečných útoků, které může postava vykonat po zabití jednoho protivníka, není nijak omezen.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Síla 13+, drtivý útok, +4 nebo vyšší bonus k základnímu útoku
Použití: Automatické

Silnější zaměření na kouzlo (Greater Spell Focus)

Postava se ještě podrobněji seznámí s kouzly jedné ze škol magie. Postava získává bonus +4 k třídě obtížnosti kouzla a tento bonus platí pro všechna kouzla zvolené školy.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Zaměření na kouzlo (příslušné školy magie)
Použití: Automatické. Tuto odbornost lze použít několikrát, účinek jednotlivých použití se však nesčítá. V každém případě se používá na odlišnou školu magie. To se překrývá (ale nesčítá) s bonusem, jenž poskytuje odbornost zaměření na kouzlo.

Silnější průrazné kouzlo (Greater Spell Penetration)

Postava, která se snaží zničit odolnost proti kouzlům nějaké nestvůry, obdrží bonus +4 k úrovni svého povolání.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Průrazné kouzlo
Použití: Automatické. Překrývá se (ale nesčítá) s bonusem od průrazného kouzla.

Vylepšený útok v obraně (Improved Expertise)

Postava s touto odborností může provádět útoky v obraně a získává při tom bonus +10 k obrannému číslu a postih - 10 k hodům na útok.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Inteligence 13+, útok v obraně
Použití: Automatické.

Vylepšená iniciativa (Improved Initiative)

Postava získává bonus +4 k iniciativě.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Žádné
Použití: Automatické.

Prodloužená píseň (Lingering Song)

Účinek bardovy písně bude trvat o pět kol déle.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Bardova píseň
Použití: Automatické.

Štěstí hrdinů (Luck of Heroes)

Postava získá bonus +1 ke všem záchranným hodům.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Lze si osvojit pouze na první úrovni
Použití: Automatické.

Rychlé nabíjení (Rapid Reload)

Postava je schopna nabíjet tak rychle, že jí při používání jakékoliv kuše zůstává stejný počet útoků, které by získala, kdyby používala běžný luk.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Bonus +2 k základnímu útoku
Použití: Automatické.

Odolnost vůči nemocem (Resist Disease)

Postava získá bonus +4 k záchranným hodům na výdrž v případě, že se jedná o odolání účinku nějaké nemoci.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Žádné
Použití: Automatické.

Odolnost vůči jedům (Resist Poison)

Postava získá bonus +4 k záchranným hodům na výdrž v případě, že se jedná o odolání nějakému jedu

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Žádné
Použití: Automatické.

Odolnost vůči energii (Resistance to Energy)

Postava získává bonus +5 k odolnosti proti zvolenému typu energie (prvních pět bodů zranění tímto typem energie se nebere v potaz).

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Bonus +8 k základní výdrži
Použití: Automatické.

Stříbrná dlaň (Silver Palm)

Postava získává bonus +2 k ověření odhadu ceny a přesvědčování

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Lze si osvojit pouze na první úrovni
Použití: Automatické.

Hadí krev (Snake Blood)

Postava získá bonus +2 k záchranným hodům na výdrž proti jedu a +1 k záchranným hodům na reflexy.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Lze si osvojit pouze na první úrovni
Použití: Automatické.

Pružný útok (Spring Attack)

Nepřátelé nedostávají příležitostné útoky proti postavě, která se při boji pohybuje.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Obratnost 13+, uhýbání, pohyblivost, bonus +4 nebo vyšší
Použití: Automatické.

Utajení (Stealthy)

Postava získává bonus +2 k ověření dovedností skrývání a tichý pohyb.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Žádné
Použití: Automatické.

Silná duše (Strong Soul)

Postava získává bonus +1 k záchranným hodům na výdrž a vůli a rovněž bonus +1 ke všem záchranným hodům proti smrtící magii.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Lze si osvojit pouze na první úrovni
Použití: Automatické.

Ranař (Thug)

Postava získává bonus +2 k ověřování iniciativy a přesvědčování.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Lze si osvojit pouze na první úrovni
Použití: Automatické.

Zen střelba (Zen Archery)

Útoky na dálku této postavy vede moudrost; tato odbornost umožňuje postavě při používání střelných zbraní počítat opravu moudrosti namísto opravdu obratnosti.

Typ odbornosti: Obecná
Předpoklady: Bonus +3 k základnímu útoku, moudrost 13+
Použití: Automatické.

Nová kouzla

V následujících tabulkách je uveden přehled nových kouzel, seřazených podle povolání a úrovně. Jejich plné popisy se objeví ve hře.

Bard

0. úroveň

Plamen (Flare): Od sesilatele směrem na jeden cíl vyšlehne proud žhavého plamene a tento cíl obdrží postih - 1 na útočné hody.

1. úroveň

Balagranův železný roh (Balagran's Iron Horn): Sesilatel vytvoří hluboké, rezonující vibrace, které otřesou všemi nestvůrami v celé oblasti a pokud tyto neuspějí v ověření síly (jako by měl sesilatel sílu 20), srazí je na zem. Každá nestvůra, která upadla, se bude po dobu jednoho kola zvedat ze země.

Zesílení (Amplify): Sníží třídu obtížnosti naslouchání zvukům v oblasti sesilatele o 20.

3. úroveň

Zraňující šepot (Wounding Whispers): Sesilatel je obklopen šepotem, který způsobí všem nestvůrám, jež na něj zaútočí, zvukové zranění ve výši 1k6 + 1 životů za každou sesilatelovu úroveň.

6. úroveň

Žalozpěv (Dirge): Sesilatelova píseň přitahuje energie smrti a ničení. Všem nepřátelům v oblasti dosahu kouzla se v každém kole sníží hodnoty schopností síla a obratnost o dva body.

Klerik

0. úroveň

Způsob malá zranění (Inflict Minor Wounds): Pokud se sesilateli podaří zasáhnout protivníka útokem na blízko, tento utrpí jeden bod zranění. Toto kouzlo účinkuje naopak, je-li použito proti nemrtvým - cílovému nemrtvému přidá stejný počet životů, jako by kouzlo v případě útoku na normální nestvůru odebralo.

1. úroveň

Zhouba (Bane): Mysli sesilatelových nepřátel se naplní strachem a pochybnostmi. Utrpí postih -1 ke všem svým útočným hodům a postih -1 k záchranným hodům proti strachu.

Způsob lehká zranění (Inflict Light Wounds): Pokud se sesilateli podaří zasáhnout protivníka útokem na blízko, tento utrpí 1k8 bodů zranění + 1 bod za každou úroveň sesilatele (maximálně však + 5). Toto kouzlo účinkuje naopak, je-li použito proti nemrtvým - cílovému nemrtvému přidá stejný počet životů, jako by kouzlo v případě útoku na normální nestvůru odebralo.

Božská přízeň (Divine Favour): Sesilatel získá bonus + 1 k hodům na útok a na zranění za každé své tři úrovně (minimálně + 1, maximálně + 5).

Vydrž elementy (Endure Elements): Cílová nestvůra získá odolnost proti zranění 10 / - proti všem elementálním způsobům zranění. Toto kouzlo zmizí po pohlcení 20 bodů zranění jedním z elementálních typů.

Štít víry (Shield of Faith): Cíl získá bonus + 2 k odražení, který si přidává ke svému obrannému číslu. Za každých šest úrovní sesilatele se tento bonus zvyšuje o + 1 (maximálně ovšem na + 5).

Neurčitý štít (Entropic Shield): Kolem sesilatele se objeví magické pole, které mu zajišťuje 20 procentní šanci, že jej minou všechny na dálku vedené útoky.

2. úroveň

Způsob střední zranění (Inflict Moderate Wounds): Pokud se sesilateli podaří zasáhnout protivníka útokem na blízko, tento utrpí 2k8 bodů zranění +1 bod za každou úroveň sesilatele (maximálně však + 10). Toto kouzlo účinkuje naopak, je-li použito proti nemrtvým - cílovému nemrtvému přidá stejný počet životů, jako by kouzlo v případě útoku na normální nestvůru odebralo.

3. úroveň

Způsob vážná zranění (Inflict Serious Wounds): Pokud se sesilateli podaří zasáhnout protivníka útokem na blízko, tento utrpí 3k8 bodů zranění +1 bod za každou úroveň sesilatele (maximálně však + 15). Toto kouzlo účinkuje naopak, je-li použito proti nemrtvým - cílovému nemrtvému přidá stejný počet životů, jako by kouzlo v případě útoku na normální nestvůru odebralo.

Trvalý plamen (Continual Flame): Toto kouzlo vytvoří kouzelný plamen, který hoří jasně jako pochodeň až do chvíle, kdy je kouzlo zrušeno.

4. úroveň

Způsob kritická zranění (Inflict Critical Wounds): Pokud se sesilateli podaří zasáhnout protivníka útokem na blízko, tento utrpí 4k8 bodů zranění +1 bod za každou úroveň sesilatele (maximálně však + 20).

Toto kouzlo účinkuje naopak, je-li použito proti nemrtvým - cílovému nemrtvému přidá stejný počet životů, jako by kouzlo v případě útoku na normální nestvůru odebralo.

5. úroveň

Kruh zkázy (Circle of Doom): Všichni nepřátelé v dosahu účinku tohoto kouzla jsou zasaženi proudem negativní energie a obdrží 1k8 bodů zranění + 1 bod za každou úroveň sesilatele. Kouzla s negativní energií mají obrácený účinek na nemrtvé, které namísto zranění léčí.

6. úroveň

Spojenec z jiné sféry (Planar Ally): Toto kouzlo vyvolá cizince, který bude pomáhat sesilateli. Typ vyvolaného cizince se liší podle sesilatelova přesvědčení.

Zapuzení (Banishment): Sesilatel je schopen zničit všechny vyvolané nestvůry, přítelíčky, zvířecí společníky a cizince v dosahu kouzla. Počet nestvůr, které mohou být zapuzeny, se rovná dvojnásobku počtu sesilatelových úrovní vitality.

Lepší útočiště (Greater Sanctuary): Sesilatel se stane nadpozemským. Žádná jiná postava či nestvůra jej nemůže odhalit. Útok nebo provedení jakékoliv nepřátelské akce kouzlo lepší útočiště automaticky zruší.

8. úroveň

Zemětřesení (Earthquake): Sesilatel kolem sebe vyvolá silné zemětřesní, které všem nestvůrám v dosahu kouzla způsobí 1k6 bodů zranění za každou úroveň sesilatele (maximálně však 10k6). Zemětřesení nemá na svého sesilatele žádný vliv.

9. úroveň

Věčný nepřítel nemrtvých (Undeath's Eternal Foe): Všichni přátelé v dosahu kouzla obdrží následující bonusy: imunitu k negativním zraněním, imunitu k vysátí energie / úrovně, imunitu ke snížení hodnot vlastností, imunitu vůči jedům a nemocem.

Druid

0. úroveň

Plamen (Flare): Od sesilatele směrem na jeden cíl vyšlehne proud žhavého plamene a tento cíl obdrží postih -1 na útočné hody.

1. úroveň

Kouzelný tesák (Magic Fang): Toto kouzlo posiluje zvířecího společníka sesilatele a přidává mu bonus + 1 k zásahu a + 1 ke zranění.

Maskování (Camouflage): Zbarvení sesilatele se změní tak, aby splývalo s jeho okolím, a sesilatel proto obdrží bonus + 10 ke všem ověřováním na skrývání.

2. úroveň

Jednota s přírodou (One With the Land): Sesilatel vytvoří velmi silné pouto s přírodou a získá tak bonus + 4 k dovednostem porozumění zvířatům, skrývání, tichý pohyb a pokládání pastí.

Krvavá zuřivost (Blood Frenzy): Sesilatel se uvede do zuřivosti, podobné barbarskému šílenství. Získá bonus + 2 k síle a odolnosti a bonus + 1 k hodům na vůli, dostane ovšem také postih - 1 ke svému obrannému číslu.

3. úroveň

Větší kouzelný tesák (Greater Magic Fang): Toto kouzlo posiluje zvířecího společníka sesilatele a přidává mu bonus + 1 k zásahu a + 1 ke zranění za každé tři úrovně sesilatele (maximálně však + 5).

Růst hřebů (Spike Growth): Pokryje zemi kolem sesilatele malými hřebíky. Jakákoliv nestvůra, která na tyto hřebíky vkročí, bude zraněna za 1k4 bodů za každé kolo, které na nich stojí. Tyto hřebíky mohou poškodit nohy obětí, takže i když z postiženého místa odejdou, rychlost jejich pohybu je až do konce dne snížena.

Otrávené brky (Quillfire): Sesilatel hodí na cíl otrávené brky a uštědří mu tak 1k8 bodů zranění (+ 1 za každé dvě úrovně sesilatele, maximálně však + 5) a navíc jej ještě zasáhne kouzlem jed škorpióna.

4. úroveň

Hromadné maskování (Mass Camouflage): Všichni přátelé v dosahu kouzla získají bonus + 10 ke své dovednosti skrývání.

5. úroveň

Soví intuice (Owl's Insight): Cíl získá vylepšovací bonus ke své vlastnosti moudrost ve výši poloviny počtu sesilatelových úrovní.

Inferno (Inferno): Sesilatel cíl svého kouzla zapálí. Oběť každé kolo utrpí 2k6 bodů zranění ohněm.

6. úroveň

Utopení (Drown): Sesilatel zaplaví plíce cílové nestvůry vodou. Jakémukoliv cíli, který neuspěje v záchranném hodu, ubude 90 procent jeho životů. Golemy a jiné neživoucí nestvůry nelze utopit.

8. úroveň

Sluneční výbuch (Sunburst): Sesilatel namíří oslnivou explozi, která způsobí 1k6 bodů zranění za každou úroveň sesilatele všem nemrtvým nestvůrám, v maximální výši 25k6 (6k6 bodů zranění nestvůrám, které nejsou nemrtvé). Pokud se upírům nezdaří záchranný hod na reflexy, jsou zabiti okamžitě. Všichni nepřátelé v dosahu kouzla také musí provést úspěšný záchranný hod na reflexy, jinak jsou trvale oslepeni (oslepení lze odstranit pouze kouzlem).

Bombardování (Bombardment): Z oblohy začnou padat skály, které způsobí všem nepřátelům v oblasti 1k8 bodů zranění za každou úroveň sesilatele (maximálně však 10k8).

9. úroveň

Zemětřesení (Earthquake): Sesilatel kolem sebe vyvolá silné zemětřesní, které všem nestvůrám v dosahu kouzla způsobí 1k6 bodů zranění za každou úroveň sesilatele (maximálně však 10k6). Zemětřesení nemá na svého sesilatele žádný vliv.

Paladin

1. úroveň

Vydrž elementy (Endure Elements): Cílová nestvůra získá odolnost proti zranění 10 / - proti všem elementálním způsobům zranění. Toto kouzlo zmizí po pohlcení 20 bodů poškození jedním z elementálních typů.

Božská přízeň (Divine Favour): Sesilatel obdrží bonus + 1 k hodům na útok a zranění pomocí zbraně za každé své tři úrovně (minimálně + 1, maximálně + 5).

2. úroveň

Aura slávy (Aura of Glory): Sesilatel soustředí božské síly a s jejich pomocí nabude bonusu + 4 ke své vlastnosti charisma. Všichni přátelé v blízkosti sesilatele obdrží bonus + 4 ke svým záchranným hodům proti strachu a 1k4 bodů uzdravování.

Hraničář

1. úroveň

Kouzelný tesák (Magic Fang): Toto kouzlo posiluje zvířecího společníka sesilatele a přidává mu bonus + 1 k zásahu a + 1 ke zranění.

Maskování (Camouflage): Zbarvení sesilatele se změní tak, aby splývalo s jeho okolím, a sesilatel proto obdrží bonus + 10 ke všem ověřováním na skrývání.

2. úroveň

Jednota s přírodou (One With the Land): Sesilatel vytvoří velmi silné pouto s přírodou a získá tak bonus + 4 k dovednostem porozumění zvířatům, skrývání, tichý pohyb a pokládání pastí.

3. úroveň

Větší kouzelný tesák (Greater Magic Fang): Toto kouzlo posiluje zvířecího společníka sesilatele a přidává mu bonus + 1 k zásahu a + 1 ke zranění za každé tři úrovně sesilatele (maximálně však + 5).

4. úroveň

Hromadné maskování (Mass Camouflage): Všichni přátelé v dosahu kouzla získají bonus + 10 ke své dovednosti skrývání.

Kouzla zaklínače / čaroděje

0. úroveň

Plamen (Flare): Od sesilatele směrem na jeden cíl vyšlehne proud žhavého plamene a tento cíl obdrží postih -1 na útočné hody.

Kyselinový střik (Acid Splash): Sesilatel vypálí malou kouli kyseliny, která po zásahu zraní cíl kyselinou za 1k3 životů.

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

1. úroveň

Štít (Shield): Sesilatel získá bonus + 4 ke svému obrannému číslu. Sesilatel se také stane po dobu trvání tohoto kouzla imunním vůči kouzelným střelám.

Pravý úder (True Strike): Díky své magické intuici sesilatel získá bonus + 20 ke všem útočným hodům.

Spěšný ústup (Expeditious Retreat): Sesilatel se stane o 150% rychlejší než je běžná rychlost jeho pohybu, což mu umožní prchnout z nebezpečné situace. Toto kouzlo nemá žádný účinek, pokud je sesilatel již zrychlen.

2. úroveň

Tashin hrozný smích (Tasha's Hideous Laughter): Pokud se cíli nezdaří jeho záchranný hod, začne se hystericky smát a až do doby, než kouzlo vyprší, se nebude schopen bránit. Nestvůra odlišného typu rasy než je rasa sesilatele obdrží na tento záchranný hod bonus + 4, protože se vtip "nepřeloží" tak zřetelně.

Trvalý plamen (Continual Flame): Toto kouzlo vytvoří kouzelný plamen, který hoří jasně jako pochodeň až do chvíle, kdy je kouzlo zrušeno.

Balagranův železný roh (Balagarn's Iron Horn): Sesilatel vytvoří hluboké, rezonující vibrace, které otřesou všemi nestvůrami v celé oblasti a pokud tyto neuspějí v ověření síly (jako by měl sesilatel sílu 20), srazí je na zem. Každá nestvůra, která upadla, se bude po dobu jednoho kola zvedat ze země.

3. úroveň

Závan větru (Gust of Wind): Toto kouzlo vytvoří závan větru, který srazí na zem všechny nestvůry, které neuspějí při svých záchranných hodech. Je také dostatečně silné na to, aby rozptýlilo účinky jakéhokoliv kouzelného oblaku (jako například smrtící mrak), který se vznáší zadutí větru v cestě.

Obraz (Displacement): Díky sesilatelově schopnosti napodobovat přírodní schopnosti různých tvorů získá cíl 50% utajení.

4. úroveň

Isaacova menší bouře střel (Isaac's Lesser Missile Storm): V oblasti působnosti kouzla se objeví několik energetických střel (jedna za každou úroveň sesilatele, maximálně však 10), které náhodně zasáhnou některé z nepřátelských nestvůr. Pokud se v oblasti dosahu kouzla vyskytuje více nestvůr než střel, zraněny budou pouze ty nejbližší. Pokud je více střel než nestvůr, jedna z oblud bude zasažena několika střelami. Každá ze střel způsobí 1k6 bodů zranění.

5. úroveň

Bigbyho poletující ruka (Bigby's Interposing Hand): Nad cílem se objeví obří ruka, která mu ztěžuje útočení. Po celou dobu trvání kouzla bude dostávat postih - 10 ke všem útočným hodům.

Cejch (Firebrand): Objeví se sloupy plamenů (jeden za každou úroveň sesilatele), které náhodně zasáhnou jakékoliv nepřátelské nestvůry v dosahu kouzla. Pokud je nestvůr více než ohnivých koulí, zraněny budou pouze ty nejbližší. Pokud je více ohnivých koulí než nestvůr, přebývající ohně zmizí. Každá ohnivá koule exploduje a způsobí 1k6 bodů zranění za každou úroveň sesilatele (maximálně však 15k6).

6. úroveň

Bigbyho srážející ruka (Bigby's Forceful Hand): Nad cílem se objeví obří ruka a pokusí se jej srazit k zemi. Ruka získává bonus + 14 k ověření síly.

Isaacova větší bouře střel (Isaac's Greater Missile Storm): V oblasti působnosti kouzla se objeví několik energetických střel (jedna za každou úroveň sesilatele, maximálně však 20), které náhodně zasáhnou některé z nepřátelských nestvůr. Pokud se v oblasti dosahu kouzla vyskytuje více nestvůr než střel, zraněny budou pouze ty nejbližší. Pokud je více střel než nestvůr, jedna z oblud bude zasažena několika střelami. Každá ze střel způsobí 3k6 bodů zranění.

7. úroveň

Bigbyho svírající ruka (Bigby's Grasping Hand): Nad cílem se objeví obří ruka a zaútočí na něj. Pokud ruka zasáhne a uspěje při ověření sevření, protivník bude po celou dobu trvání kouzla znehybněn.

Zapuzení (Banishment): Sesilatel je schopen zničit všechny vyvolané nestvůry, přítelíčky, zvířecí společníky a cizince v dosahu kouzla. Počet nestvůr, které mohou být zapuzeny, se rovná dvojnásobku počtu sesilatelových úrovní vitality.

8. úroveň

Bigbyho sevřená pěst (Bigby's Clenched Fist): Nad cílem se objeví obří ruka a každé kolo po dobu trvání kouzla na něj zaútočí. Každý zásah cíli způsobí 1k8 + 11 bodů zranění a pokud cíl neuspěje v záchranném hodu, bude v tomto kole také omráčen.

Sluneční výbuch (Sunburst): Sesilatel namíří oslnivou explozi, která způsobí 1k6 bodů zranění za každou úroveň sesilatele všem nemrtvým nestvůrám, v maximální výši 25k6 (6k6 bodů zranění nestvůrám, které nejsou nemrtvé). Pokud se upírům nezdaří záchranný hod na reflexy, jsou zabiti okamžitě. Všichni nepřátelé v dosahu kouzla také musí provést úspěšný záchranný hod na reflexy, jinak jsou trvale oslepeni (oslepení lze odstranit pouze kouzlem).

Lepší útočiště (Greater Sanctuary): Sesilatel se stane nadpozemským. Žádná jiná postava či nestvůra jej nemůže odhalit. Útok nebo provedení jakékoliv nepřátelské akce kouzlo lepší útočiště automaticky zruší.

9. úroveň

Bigbyho drtící ruka (Bigby's Crushing Hand): Nad cílem se objeví obří ruka a zaútočí na něj. Pokud ruka zasáhne a uspěje při ověření sevření, protivník bude po celou dobu trvání kouzla znehybněn a každé kolo utrpí zranění za 2k6 + 12 bodů.

Zbraně

V průběhu svých dobrodružství se setkáte s několika novými zbraněmi, které se od sebe liší jak kvalitou, tak účinností.

Vrhací vybuchující zbraně

Láhev s kyselinou: Láhve s kyselinou, často používané alchymisty a rytci, mohou být pro dobrodruha užitečnými zbraněmi, obzvláště tehdy, pokud se střetne s nestvůrou, která je odolná vůči jiným typům útoku.

Alchymistova ohnivá láhev: Tyto láhve obsahují nestálou směs, která při kontaktu se vzduchem prudce vybuchuje a začíná hořet.

Ježek: Ježky jsou malé ostnaté předměty jehlanovitého tvaru a vyrobené tak, že ať spadnou jakkoliv, ostny směřují vždy nahoru. Často se používají ke zpomalení či ochromení pronásledovatelů.

Dusivý prášek: Dusivý prášek je směs dráždivých pepřů a přírodních bylinek, které mohou cíl dočasně učinit nezpůsobilým jakékoliv akce.

Láhev se svěcenou vodou: Láhve s vodou, posvěcenou klerikem dobrého náboženství, jsou cennou zbraní v boji proti nemrtvým.

Lapací váček: Lapací váčky jsou obalené vláknitými a lepkavými provázky, které při nárazu z váčku vystřelují tak, aby omotaly cíl.

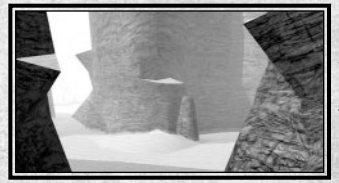
Bleskovec: Bleskovce jsou mnohostěnné kameny, pokryté alchymistickou směsí, která při kontaktu s tvrdým povrchem s ohlušujícím rámusem vybuchne.

Přídavky k editoru

Kromě nového dobrodružství pro hru jednoho hráče obsahuje datadisk *Shadows of Undrentide* také nové prvky, jež můžete využít při tvorbě svých vlastních dobrodružství.

Povrchy

Do hry byly přidány tři nové typy povrchů:



Poušť: Větrem ošlehaná neúrodná poušť, vhodná pro Anauroch nebo jakoukoliv jinou pouštní zemi.

Ruiny: Rozpadající se ruiny kdysi velikého města včetně budov, ulic a náměstíček

Venkovská zima: Sněhem pokrytá verze venkovského povrchu, vhodná k použití na chladném severu.

Editor Aurora Toolset - noví průvodci a prvky

Editor také obsahuje nové průvodce a prvky:

Průvodce zápletkou: Tento průvodce vám pomáhá s vytvářením zápletky, kterou můžete použít v modulu nebo ji přenášet do jiných nástrojů na výrobu modulů. Vložte obsazení postav, používané předměty a základní příběh v bodovém formátu a průvodce automaticky vytvoří všechny skripty a zápisy deníku. Zápletku si potom můžete dále přizpůsobovat s použitím nástroje a vytvářet tak příběhy, které hráče skutečně pohltí.

Průvodce nastavením obchodů: Tento průvodce vám zjednoduší nastavování obchodů. Jednoduše vložte základní data a průvodce za vás dodělá zbytek práce.

Chození podle kontrolních bodů: Usměrnění cesty, kterou má postava či nestvůra projít. Jednoduše vyberte postavu / nestvůru a ukažte, kudy má jít.

Exportování a importování: Nyní můžete najednou exportovat více datových typů. Můžete teď také začlenit všechna vlastnoručně vytvořená data modulu do jediného ERF souboru, který potom můžete sdílet v různých modulech.

DODATEK S PŘEHLEDEM KOUZEL

Kyselinový střik

Zesílení

Aura slávy

Balagarnův železný roh

Zhouba

Zapuzení

Bigbyho sevřená pěst

Bigbyho drtící ruka

Bigbyho srážející ruka

Bigbyho svírající ruka

Bigbyho poletující ruka

Krvavá zuřivost

Bombardování

Maskování

Kruh zkázy

Trvalý plamen

Žalozpěv

Obraz

Božská přízeň

Utopení

Zemětřesení

Rána elektřinou

Vydrž elementy

Neurčitý štít

Nadpozemskost

Spěšný ústup

Cejch

Plamen

Větší kouzelný tesák

Závan větru

Inferno

Způsob kritická zranění

Způsob lehká zranění

Způsob malá zranění

Způsob střední zranění

Způsob vážná zranění

Isaacova větší bouře střel

Isaacova menší bouře střel

Kouzelný tesák

Hromadné maskování

Jednota s přírodou

Soví intuice

Spojenec z jiné sféry

Otrávené brky

Štít

Štít víry

Růst hřebů

Sluneční výbuch

Tashin hrozný smích

Pravý úder

Věčný nepřítel nemrtvých

Zraňující šepot

INDEX

D

Dobrodruzi 9
Deekin Scalesinger 9
Dorna Trapspringer 9
Xanos Messarmos 9
Změna přesvědčení19
Dodatek s přehledem kouzel 40

M

Města a velkoměsta 6

N

Nepřátelé 10
Bazilišek 10
Bodavci 12
Formiani 12
Gorgona 11
Medúza 10
Pohádkoví draci a pseudodraci 11
Sfinga 12
Wyrmlingové 11
Nové odbornosti 22
Tajemná obrana 22
Umělec 22
Boj poslepu 22
Čistokrevnost 22
Tvrdohlavost 23
Kruhový kop 23
Vláda mágů 23
Nečestný boj 23
Božská moc 24
Božský štít 24
Útok v obraně 24
Dodatečná hudba 24
Velmi omračující útoky 25
Silnější sekáček 25
Silnější zaměření na kouzlo 25
Silnější průrazné kouzlo 25
Vylepšený útok v obraně 26
Vylepšená iniciativa 26
Prodloužená píseň 26
Štěstí hrdinů 26
Rychlé nabíjení 26
Odolnost vůči nemocem 27
Odolnost vůči jedům 27
Odolnost vůči energii 27
Stříbrná dlaň 27
Hadí krev 27
Pružný útok 28
Utajení 28
Silná duše 28
Ranař
Zen střelba 28
Nové dovednosti 20
Odhad ceny 20
Výroba pastí 20
Akrobacie 21
Nové dovednosti 20
Nová kouzla 29
Balagarnův železný roh 29
Žalozpěv 29
Plamen 29
Zraňující šepot 29
Klerik 29
Zhouba 29
Zapuzení 31
Kruh zkázy 31
Trvalý plamen 30
Božská přízeň 30
Zemětřesení 31
Vydrž elementy 30
Neurčitý štít 30
Nadpozemskost 31
Způsob kritická zranění 30
Způsob lehká zranění 29
Způsob malá zranění 29
Způsob střední zranění 30
Způsob vážná zranění 30
Spojenec z jiné sféry 31
Štít víry 30
Věčný nepřítel nemrtvých 31
Druid 31
Krvavá zuřivost 32
Bombardování 33
Utopení 32
Zemětřesení 33
Plamen 31
Větší kouzelný tesák 32
Inferno 32
Kouzelný tesák 31
Hromadné maskování 32
Jednota s přírodou 32
Soví intuice 32
Otrávené brky 32
Růst hřebů 32
Sluneční výbuch 33
Paladin 33
Aura slávy 33
Božská přízeň 33
Vydrž elementy 33
Hraničář 33
Maskování 33
Větší kouzelný tesák 34
Kouzelný tesák 33
Hromadné maskování 34
Jednota s přírodou 34
Kouzla zaklínače / čaroděje 34
Kyselinový střik 34
Balagarnův železný roh 35
Zapuzení 36
Bigbyho sevřená pěst 36
Bigbyho drtící ruka 36
Bigbyho srážející ruka 36
Bigbyho svírající ruka 36
Bigbyho poletující ruka 35
Trvalý plamen 35
Obraz 35
Rána elektřinou 34
Spěšný ústup 34
Cejch 35
Plamen 34
Závan větru 35
Isaacova větší bouře střel 36
Isaacova menší bouře střel 35
Štít 34
Sluneční výbuch 36
Tashin hrozný smích 35
Pravý úder 34

P

Postavy v příběhu 8
Katriana Dorovnia 8
Mistr Drogan 8
Prestižní povolání 13
Černý strážce 15
Stínový tanečník 18
Tajemný lučištník 13
Vrah 14
Zvěd Harfeníků 16
Přídavky v editoru 38
Editor Aurora - noví průvodci a prvky 39
Chození podle kontrolních bodů 39
Exportování a importování 39
Průvodce zápletkou 39
Průvodce nastavením obchodů 39
Povrchy 38
Poušť 38
Ruiny 38
Venkovská zima 38

T

Technická podpora 61
Tvůrci hry 54

U

Ukládání a načítání 5

Z

Zbraně 37
Vrhací vybuchující zbraně 37
Láhev s kyselinou 37
Alchymistova ohnivá láhev 37
Ježek 37
Dusivý prášek 37
Láhev se svěcenou vodou37
Lapací váček 37
Bleskovec 37

AUTOŘI

BioWare

Original Core Game Design
Trent Oster
Scott Greig
Mark Brockington
James Ohlen
Tobyn Manthorpe
Marc Holmes
Don Moar
Brent Knowles
Rob Bartel

Art
Sung Kim

Art Director
Jono Lee
Alex Scott
Nolan Cunningham
Mike Leonard

Artists
David Chan
Steven Sim

Audio
Brent Knowles

Lead Designer
David Gaider

Lead Writer
Rob Bartel

Designers
Yaron Jakobs
Keith Warner
Dan Whiteside

Data Entry
Andrew Nobbs

Programming

Noel Borstad
Lead Programming

Neil Flynn
Lead Tools Programmer

Ross Gardner
Paul Roffel
Janice Thoms
Andrew Gardner
Craig Welburn
Mark Brockington
Michael Devine
Howard Chung
Brenon Holmes
Jason Knipe
Scott Greig
Dan Morris
Don Yakielashek
Rob Boyd
Programming

Sydney Tang
Owen Borstad
Tools Programming

Trent Oster
Project Director / Producer

Darcy Pajak
Keith Soleski
Assistant Producer

Ray Muzyka
Greg Zeschuk
Co-Executive Producers / Joint CEO's of Bioware

Scott McLaughlan
Brad Greig
Teresa Cotesta
Tom Ohle
Marketing

Todd Grenier
Promotional Art

Web Team / Live Team

Derek French
Associate Producer

Jay Watamaniuk
Community Manager

Dave McGruther
Client Care Specialist

Craig Welburn
Andrew Gardner
Programmers

Robin Mayne
Duleepa "Dups" Wijayawardhana
Jeff Marvin
Web Team

Quality Assurance

Jonathan Epp
Q.A. Lead

Stanley Woo
Iain Stevens-Guille
Bruce Venne
Quality Assurance

Administration

Richard Iwaniuck
Theresa Baxter
Jo-Marie Langkow
Mark Kluchky
Agnes Kokot Goldman
Kelly Grainger
Leanne Korotash
Administration

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

FloodGate Entertainment

Rick Ernst
Lead Designer

Naomi Novik
Nathaniel Blumburg
Paul Wrider
Designers

Bhavin Patel
Art Director

Doug Wike
Peter Calabria
Tyler Lockett
Artists

Gareth Hinds
Portrait Artist

Naomi Novik
Technical Lead

Craig Wike
Q.A. Lead

Paul Neurath
Creative Director

Kemal Amarasingham
Simon Amarasingham
Music, SFX & Voice Direction

Additional music courtesy of dSonic

Cinematics courtesy of RustMonkey

Additional Artwork courtesy of
Cyberlore Studios

Steven Russell
Ron Hayden
George Ledoux
Ray Childs
Sam Donato
Jerry Goodwin
Scott Dickson

Chris King
Gary Levitt
Kate Lohman
Kim Crocker
Sheryl Rabinowitz
Lisa Young
Susan Boyce
Tracy Keller
Jennifer Alison
Voice Acting

John Weston
Owner / Engineer of Futura Productions audio studio

Atari, Inc.

Jean-Philippe Agati
Studio Senior V.P.

Steve Ackrich
Vice President of Product Development

Dorian Richard
Todd Hartwig
Producers

Steve Allison
Vice President of Brand Marketing

Mike Webster
Senior Brand Manager

Jean Raymond
Director of Marketing

Steve Martin
Director of Creative Services

Elizabeth Mackney
Director of Editorial & Documentation Services

Kurt Carlson
Documentation Specialist

Paul Collin
Copywriter

Atari Q.A.

Michael Gilmartin
Director of Publishing Support

Ken Ford
IT Manager/Western Region

Michael Vetsch
Manager of Technical Support

Michael Craighead
Director of Quality Assurance, North America

Kurt Boutin
Senior Manager, Q.A. Certification Group

Randy Lee
Bill Carroll
Q.A. Testing Managers

Beverly Team

Mark Huggins
Q.A. Certification Lead

Matt Pantaleoni
Lead Tester

Lenny Montone
Tad Pantaleoni
Nick Lazzara
Assistant Leads

Tobias Seltsam
Scott Bigwood
Dena Fitzgerald
Joseph Howard
Joseph Taylor
Paul Duke
Joshua Strom
Dani McDowell
Chad Rabinovitz
Scott Rollins
Robert Gagne
Testers

Seattle Team

Elizabeth Campell
Lead Tester

Caleb Brown
Mike Posey
Rod Caraballo
Jason Halverson
Mike McKenny
Testers

Sunnyvale Team

Marshall Clevesy
Lead Tester

Jason Anderson
Tom Andrade
Brian Cali
Clement Cherlin
Michael Griffin
Barry Kearns
Kory O'Daniels
Chris Salings
Carl Vogel
Alden Wong
Testers

Technical Verification

Dave Strang
Compatibility Lab Supervisor

Cuong Vu
Compatibility Lead

Randy Buchholz
Jason Cordero
Mark Florentino
Burke McQuinn
Chris McQuinn
Compatibility Analysts

ATARI EUROPE TEAM

Head of I-CQ
Jean-Marcel Nicolaď

Republishing Manager
Rebecka Pernered

Republishing Coordinator
Raphaelle Jonnery

Localisation Support Group Manager
David Chomard

Localisation Project Managers
Maud Favier
Marlous van Vliet

Translation Project Manager
Heather Riddoch

Localisation On-site Testing Team
Marlous van Vliet
Gérard Barnaud
Nicolas Daničre

Software Functionality Testing Manager
Olivier Robin

Software Functionality Testing Coordinator
Carine Mawart

Testing
RelQ Software PVT LTD
S.Venugopal

International Testing
Guillaume Fournier
Malek Agha

Engineering Services Manager
Philippe Louvet

Pre-mastering co-ordinator
Stéphane Enteric

Compatibility Lab co-ordinator
Emeric Polin

Certification and Planning Support Group
Rebecka Pernered
Caroline Fauchille
Sophie Wibaux
Jérôme Di Tullio

Marketing
Cyril Voiron

Pr-Manager
Lee Kirton

Web
Renaud Marin

Special thanks to
Adeline Tiengou
Nathalie Foster
Frank Parker

Česká lokalizace

Překlad
Magda Yavie Eisenbruková

Lokalizace a marketing ČR
Soňa Palarčíková

Zlom a tisk české verze
Grafické studio WANA

TECHNICKÁ PODPORA

SEVEN M s.r.o.
e-mail: office@sevenm.cz
telefon: +420 732 658 466

NEVERWINTER NIGHTS Shadows of Undrentide © 2003 Infogrames Interactive, Inc. Všechna práva vyhrazena. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms, logo Dungeons & Dragons, loga Dungeon Master, D&D, Baldur's Gate a Wizards of the Coast jsou obchodní známky, patřící společnosti Wizards of the Coast, Inc., dceřiné firmy společnosti Hasbro, Inc. a ve hře jsou použity firmou Infogrames za použití licence. Všechna práva vyhrazena. BioWare, BioWare Aurora Engine a logo BioWare jsou obchodní známky společnosti BioWare Corp. Všechna práva vyhrazena. Windows a DirectX jsou buď registrované obchodní známky společnosti Microsoft Corporation ve Spojených státech amerických a / nebo ostatních zemích.

Pentium je obchodní známka nebo registrovaná obchodní známka společnosti Intel Corporation nebo jejích dceřiných firem ve Spojených státech amerických a ostatních zemích. Všechna ostatní autorská práva a obchodní známky jsou majetkem svých příslušných vlastníků. Vyrobila a do prodeje uvedla společnost Infogrames Interactive, Inc.