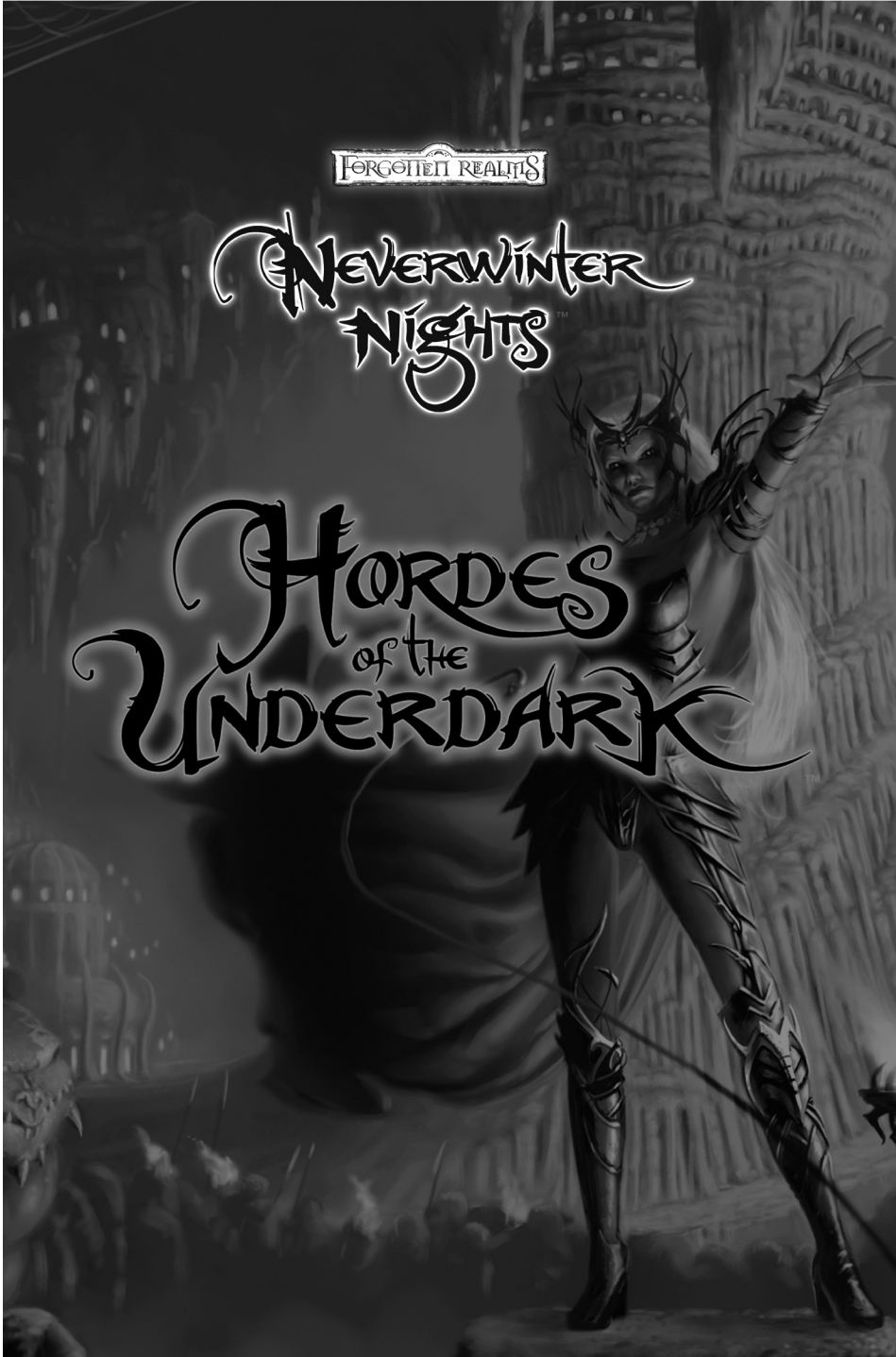


FORGOTTEN REALMS

# NEVERWINTER NIGHTS™

# Hordes of the UNDERDARK





# SPIS TREŚCI

|                                       |    |  |    |
|---------------------------------------|----|--|----|
| <b>Wstęp</b> .....                    | 2  | Błady Mistrz .....                         | 18 |
| Co zawiera ta instrukcja .....        | 2  | Uczeń Czerwonego Smoka ....                | 19 |
| Co wydarzyło się do tej pory ...      | 2  | Zmiennokształtny .....                     | 20 |
| Rozpoczęcie gry .....                 | 2  | Tancerz Cieni .....                        | 21 |
| Wymagania systemowe .....             | 2  | Mistrz Broni .....                         | 22 |
| Instalacja .....                      | 3  | <b>Umiejętności</b> .....                  | 23 |
| Nowe opcje kamery .....               | 3  | <b>Atuty</b> .....                         | 25 |
| Miejsca i ludzie .....                | 4  | <b>Atuty epickie</b> .....                 | 32 |
| Miasta i lochy .....                  | 4  | <b>Zaklęcia</b> .....                      | 41 |
| Bohaterowie opowieści .....           | 5  | Bard .....                                 | 41 |
| Wrogowie .....                        | 6  | Kapłan .....                               | 42 |
| Kampania: Hordes of the Underdark™ .. | 7  | Druid .....                                | 44 |
| <b>Podręcznik gracza</b> .....        | 7  | Paladyn .....                              | 45 |
| Tworzenie postaci .....               | 7  | Łowca .....                                | 46 |
| Doświadczenie i zdobywanie            |    | Czarownik/Czarodziej .....                 | 46 |
| poziomów .....                        | 8  | <b>Zaklęcia epickie</b> .....              | 49 |
| Zmiana charakteru .....               | 8  | Jak rzucać zaklęcia .....                  | 49 |
| Wielu towarzyszy .....                | 8  | Wybór zaklęć epickich .....                | 49 |
| Zasady epickie .....                  | 9  | <b>Przedmioty</b> .....                    | 50 |
| <b>Klasy podstawowe</b> .....         | 9  | Bronie wybuchowe .....                     | 50 |
| Barbarzyńca .....                     | 9  | Nowa broń .....                            | 50 |
| Bard .....                            | 9  | Potężne przedmioty magiczne ..             | 51 |
| Kapłan .....                          | 10 | Trucizny .....                             | 51 |
| Druid .....                           | 10 | <b>Tworzenie i zaklinanie przedmiotów.</b> | 51 |
| Wojownik .....                        | 11 | Tworzenie .....                            | 51 |
| Mnich .....                           | 11 | Przepisy .....                             | 53 |
| Paladyn .....                         | 11 | Ulepszanie .....                           | 53 |
| Łowca .....                           | 12 | Zestaw narzędzi .....                      | 54 |
| Łotrzyk .....                         | 12 | Segmenty .....                             | 54 |
| Czarownik .....                       | 12 | Zestaw narzędzi Aurora                     |    |
| Czarodziej .....                      | 13 | - Nowe funkcje i kreatory .....            | 54 |
| <b>Klasy prestiżowe</b> .....         | 13 | Wskazówki do skryptów .....                | 55 |
| Mistyczny Łucznik .....               | 13 | Wykresy i tabele .....                     | 56 |
| Zabójca .....                         | 14 | Ikony czarów .....                         | 61 |
| Czarny Strażnik .....                 | 14 | Autorzy .....                              | 65 |
| Czempion Torma .....                  | 15 | Pomoc techniczna .....                     | 67 |
| Krasnoludzki Obrońca .....            | 16 | Warunki gwarancji/                         |    |
| Zwiadowca Harfiarzy .....             | 17 | Prawa autorskie .....                      | 67 |

# WSTĘP

Dodatek do gry *Neverwinter Nights™: Hordes of the Underdark™* jest kontynuacją epickich gier role-playing. Zawiera on wszystkie znane i nowe klasy prestiżowe, bestie, bronie oraz zaklęcia. W jego skład wchodzi także nowa przygoda dla jednego gracza.

Mistrzowie gry mogą zaś rozbudowywać swoje przygody dzięki nowemu zestawowi segmentów i ponad dwunastu nowym modelom postaci.

## Co zawiera ta instrukcja

W tej instrukcji znajdziesz ulepszone zasady gry i opisy nowych umiejętności, atutów, zaklęć oraz broni. W przypadkach, które zostały opisane wcześniej, należy skorzystać z instrukcji do gry *Neverwinter Nights*.

## Co się wydarzyło do tej pory

Ledwo co udało ci się uciec ze Sfery Cieni. Twoje przygody w tym jakże mrocznym wymiarze bardzo cię zahartowały. Z żółtodzioba stajesz się prawdziwym poszukiwaczem przygód. Opowiadania o twoich poczynaniach stały się sławne zarówno wśród dzieci, jak i prześladowanych po karczmach dorosłych.

Nieopodal Waterdeep znajduje się Podmrok - zebrane tam armie ciemności planują najeżdżać na przepiękne i wspaniałe miasto. Jeśli zdołasz ocalić Waterdeep, ze zwykłego śmiertelnika staniesz się słynnym bohaterem, a ludzie będą opowiadać o tobie legendy i układać pieśni.

## ROZPOCZĘCIE GRY

### Wymagania systemowe

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| <b>System operacyjny:</b>        | Windows® 98/Me/2000SP2/XP  |
| <b>Procesor:</b>                 | Pentium® III 800 MHz<br>(zalecane Pentium® 4 1,3 GHz)  |
| <b>Pamięć:</b>                   | 128 MB RAM (zalecane 256 MB)   |
| <b>Miejsce na twardym dysku:</b> | 4.5 GB wolnego miejsca   |
| <b>Napęd DVD-ROM:</b>            | 2X   |
| <b>Karta graficzna:</b>          | karta* 32 MB NVIDIA GeForce 2/ATI Radeon™<br>(zalecana karta graficzna:* GeForce 3/ATI Radeon™ 8500) |
| <b>Karta dźwiękowa:</b>          | zgodna ze standardem DirectX®  |
| <b>System gry wieloosobowej:</b> | Sieć lokalna obsługująca protokół TCP/lub połączenie z internetem (modem 56 Kbp lub szybszy)         |
| <b>DirectX®:</b>                 | DirectX® wersja 8.1 lub wyższa   |

\*Urządzenie powinno być zgodne ze sterownikami DirectX® w wersji 8.1 lub wyższej.

## Instalacja

Hordes of the Underdark instaluje się automatycznie wraz z grą Neverwinter Nights.

## NOWE OPCJE KAMERY

Domyślny widok kamery został ustawiony na perspektywę z trzeciej osoby, zza pleców bohatera. Dodatkowo poszerzono zakres ruchów kamery. Można dokonywać zbliżeń na odległość kilku stóp od postaci, lub oddalać ją, aby zapewnić lepszą perspektywę. Poza tym nachylenie kamery może wynosić od -180 stopni do -1 stopnia, co pozwala na uzyskanie widoku z oczu postaci. Poniżej znajduje się opis sterowania:

### Widoki kamery

Normalny: Kamera ustawiona na pozycji.

Widok pościgowy: Kamera ustawiona za ramieniem postaci.

- Wybierz \* [gwiazdka] na klawiaturze numerycznej, aby przełączać widoki kamery.

### Kółko myszki

- Weśnij i przytrzymaj kółko myszy, aby zmienić kąt ustawienia kamery.
- Przekręć kółkiem myszki w przód, aby przybliżyć kamerę.
- Przekręć kółkiem myszki w tył, aby oddalić kamerę.

### Klawiatura

#### Normalny widok kamery

| Klawisz                 | Akcja                        |
|-------------------------|------------------------------|
| Insert                  | Kamera do góry               |
| Delete                  | Kamera w dół                 |
| Page Down (przytrzymaj) | Wróć do widoku standardowego |
| Home                    | Maksymalne zbliżenie         |
| End                     | Maksymalne oddalenie         |
| Page Up/Down            | Poruszanie kamerą w górę/dół |

#### Widok pościgowy

| Klawisz                 | Akcja                        |
|-------------------------|------------------------------|
| Insert                  | Kamera do góry               |
| Delete                  | Kamera w dół                 |
| Page Down (przytrzymaj) | Wróć do widoku standardowego |
| Page Up/Down            | Poruszanie kamerą w górę/dół |

# MIEJSCA I LUDZIE

## Miasta i lochy

### Waterdeep

Waterdeep jest najpotężniejszym miastem Wybrzeża Mieczy, przez wielu nazywanym Miastem Przepychu. Położone obok wspaniałego portu pełni bardzo ważną funkcję handlową i innowacyjną. Życie tutaj od lat płynie spokojnie, lecz coś zaczyna się dziać w lochach pod miastem. Waterdeep musi stawić czoło najpoważniejszemu zagrożeniu w swojej historii. Drowy, obserwatorzy i okrutni łupieżcy umysłów wypelzli z podziemi, aby oblegać miasto.

### Podgórze

Czarodziej Halaster Czarny Płaszcz wybudował tysiące tuneli ciągnących się pod Waterdeep, tworzących dziwaczny i niebezpieczny labirynt. Ukrywa tam swoje skarby i przeprowadza najróżniejsze eksperymenty. Halaster, wysługując się stworzeniami posłusznymi jego woli, zapełnił swój loch najstraszliwszymi bestiami. Ci, którym udało się przeżyć wizytę w tym labiryncie, opowiadają o miejscu zwanym Podgórzem.

### Podmrok

Całe społeczeństwa mieszkają pod ziemią. Mocarstwa, które powstają i upadają bez świadomości, że na powierzchni cokolwiek istnieje. Najokrutniejszymi mieszkańcami Podmroku są drowy. Ci przekłęci krewni elfów stworzyli wspaniałe miasta w swym ciemnym królestwie. Jednak na powierzchnię zaczęły wypelzać ohydne stworzenia, o wiele groźniejsze od drowów...

## Bohaterowie opowieści

### Durnan

---



Niegdyś był poszukiwaczem przygód, teraz prowadzi małą gospodę zwaną Karczmą pod Ziejącą Czeluścią. Pomaga mu w tym żona Mhaere, która w przeszłości również zajmowała się poszukiwaniem przygód, oraz ich córka Tamsil. Gospoda słynie z tego, że wybudowana jest na szczycie przerażającego lochu Podgórza.

### Valsharessa

---



Ta drowka jest tajemniczą i zagadkową przywódczynią armii Podmroku nękającej Waterdeep. Valsharessa (co w języku drowów oznacza cesarzową) to tytuł, który sama sobie nadała, a jej prawdziwe imię pozostaje tajemnicą. Dzięki dyplomacji udało jej się zjednoczyć członków swego ludu w potężną armię, która sieje strach wśród mieszkańców najpotężniejszego z miast Faerunu. Niewiele można się o niej dowiedzieć poza tym, że udało jej się osiągnąć mistrzostwo we władaniu magią ognia. Jest inteligentna, dumna i pewna swojego ostatecznego zwycięstwa.

### Deekin

---



Ten kobold to bard o wyjątkowych umiejętnościach, które doskonalił pod okiem białego smoka. Swoją przeszłość zostawił już daleko za sobą. Deekin podróżował do bardzo odległych miejsc i można powiedzieć, że miał swój niewielki udział w ratowaniu świata przed latającym miastem Undrentide.

### Daelan

---



Ten łatwo ulegający nastrojom półork jest barbarzyńcą znanym ze swej siły i hardości. Przybył do Karczmy pod Ziejącą Czeluścią, aby wziąć udział w walce z siłami Podmroku.

## Linu



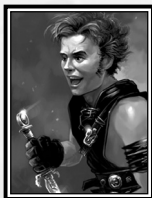
Ta kapłanka, elfka, jest uosobieniem łagodności, jednak potrafi stanąć w obronie przyjaciół i nie cofnie się wtedy przed niczym. Kiedy Waterdeep znalazło się w potrzebie, wyruszyła w drogę tak szybko, jak tylko mogła.

## Sharwyn



Ta pewna siebie wojowniczką-bard nigdy nie wycofuje się z pola walki. Sharwyn wierzy, że może wygrać każdą walkę, niezależnie od tego, kto będzie jej przeciwnikiem. Jest zuchwałą, odważną i przez cały czas szuka nowych utworów, które może dodać do swego repertuaru.

## Tomi



Ten niziołek to złodziej, który ma wrodzony talent do pakowania siebie i swoich towarzyszy w najniebezpieczniejsze z możliwych przygód. Ma dobre serce i wyjątkowo szybkie nogi. Jest nieocenionym towarzyszem dla tych, którzy nie mają nic przeciwko nieustannemu pilnowaniu swoich kieszeni.

## Wrogowie

Ciemność skrywa wiele niespodzianek. Poniżej opisano zaledwie kilka rodzajów stworzeń, na jakie możesz natknąć się w Podmroku.

### Obserwatorzy



Obserwator, znany również jako "kula z wieloma oczami", to jeden z najgroźniejszych przeciwników, jakich możesz napotkać na swej drodze. Potrafi ciskać ognistymi promieniami energii i w mgnieniu oka unieszkodliwić wszelkie magiczne zdolności poszukiwaczy przygód, czyniąc z nich tym samym łatwy łup.



## Kosarze



Kosarze to żądne krwi stworzenia, które czają się pod ziemią, poszukując jakiegokolwiek ciepłokrwistej ofiary. Każdy drow musi przejść specjalną próbę narzuconą mu przez boginię Lolth. Ci, którym się to nie uda, zostaną skazani na żywot pół drowa, pół pająka. Drowy i kosarze szczerze się nawzajem nienawidzą.

## Galaretowate sześciiany



Te niemal przezroczyste sześciiany przemieszczają się powoli po korytarzach lochów i jaskiniach, wchłaniając padlinę, śmieci i stworzenia, które staną im na drodze. W mgnieniu oka potrafią unieruchomić i pożreć swe ofiary.

## Illithidy



Istoty znane również jako łupieżcy umysłów. Te wyposażone w macki monstra mają słabe ciało i niesamowicie silny umysł. Potrafią sparaliżować przeciwnika i wysać jego mózg. Większość ofiar oczywiście nie przeżywa takiego spotkania. Łupieżcy umysłów potrafią tworzyć bardzo realistyczne iluzje.

## Kampania: Hordes of the Underdark

W czasie kampanii twoja postać awansuje z 12-15. poziomu do poziomów epickich. Jednak po skończeniu kampanii może okazać się, że twoja postać nadal nie spełnia wymagań potrzebnych do uzyskania niektórych epickich zaklęć i atutów. Dzieje się tak dlatego że Hordes of the Underdark pozwalają na doprowadzenie postaci do 40. poziomu doświadczenia! Ma to na celu zachęcenie do gry w sieci, gdzie możesz brać udział w rozgrywce dla wielu graczy, spotkać wielu ciekawych ludzi i co najważniejsze - zwiększać doświadczenie swojej postaci.

## PODRĘCZNIK GRACZA

W czasie przygody twoja postać będzie mogła poznać wiele nowych umiejętności i atutów.

## TWORZENIE POSTACI

Do gry w Hordes of the Underdark wymagana jest postać na wyższym poziomie doświadczenia - Podmrok nie jest miejscem dla początkujących poszukiwaczy przygód. Można wykorzystać tutaj postać z kampanii Shadows of Undrentide lub podstawowej wersji gry Neverwinter Nights.

Dodatek Hordes of the Underdark wprowadza nowe opcje, które pozwolą ci na zmianę wcześniej utworzonej postaci. Wybierz bohatera, który będzie najbliższy twoim wymaganiom, a następnie kliknij na własne ustawienia. Możesz teraz zmieniać wygląd, głos, płęć i charakter swojej postaci.

**Uwaga:** Możesz również wybrać jednego ze stworzonych przez grę bohaterów, zamiast używać którejś ze swoich 'starych' postaci. Jeśli rozpoczynasz grę postacią na niższym niż 12. poziomie, możesz ręcznie albo automatycznie podnieść poziom swojej postaci do 15. Postacie na wyższym poziomie będą mogły brać udział w grze. Należy jednak pamiętać, że im wyższy poziom postaci, tym łatwiej będzie jej sprostać wyzwaniom w kampanii Hordes of the Underdark.

## DOŚWIADCZENIE I ZDOBYWANIE POZIOMÓW

W czasie przygody twoja postać zdobywa punkty doświadczenia. Co jakiś czas awansuje na kolejny poziom, dzięki czemu może podejmować się coraz trudniejszych zadań. Na końcu instrukcji znajdują się tabelki zawierające informacje o ilości doświadczenia potrzebnej do awansowania na kolejne poziomy.

**Poziom klasowy:** Poziom klasowy oznacza liczbę poziomów, jaką musi posiadać postać w danej klasie. Jeśli postać ma więcej niż jedną klasę, poziom klasowy będzie niższy niż ogólny poziom postaci. Np. Andorian jest wojownikiem na 8. poziomie i czarodziejem na 7. poziomie.

**Poziom postaci:** Poziom postaci jest sumą wszystkich poziomów klasowych. Tak więc wspomniany wyżej Andorian będzie teraz na 15 poziomie.

## ZMIANA CHARAKTERU

Jeśli postać zachowuje się niezgodnie z założeniami jej charakteru, może to doprowadzić do zmiany charakteru z dobrego na zły lub odwrotnie. O tym, jak poważna będzie zmiana, decyduje powaga czynu. Czasem konsekwencje mogą być drastyczne.

Np. jeśli paladyn popełni czyn zły lub chaotyczny, automatycznie przestanie być paladynem. Jednak większość czynów nie powoduje poważnych zmian w charakterze. Nawet dobrym bohaterom zdarzają się złe dni, kiedy pokrzykują na sklepikarzy. Jeśli jednak bohater nie poprzestanie na samym pokrzykiwaniu i na przykład zabije kupca, to konsekwencje takiego czynu będą bardzo poważne. Dobre i złe postacie ponoszą z powodu swych działań poważniejsze "straty" niż postacie neutralne.

## WIELU TOWARZYSZY

Możesz wynająć maksymalnie dwóch towarzyszy naraz. Jeśli wynajmiesz trzecią postać, wtedy towarzysz, który został wynajęty jako pierwszy, zostanie automatycznie wyrzucony z drużyny.

**Towarzysze:** Czasami może zdarzyć się tak, że postać ważna dla fabuły przyłączy się do ciebie na krótko. Nie będzie to miało wpływu na pozostałych członków twojej drużyny. Musisz jednak pamiętać, że taka postać może w każdym momencie zrezygnować z twojego towarzystwa.

## ZASADY EPICKIE

Zasady epickie określają sposób, w jaki twoja postać będzie kontynuować swoje przygody. Aby któraś z cech epickich mogła zostać przypisana twojej postaci, bohater musi osiągnąć co najmniej 21. poziom.

### Przykłady

Krwawy Bill zostanie epickim wojownikiem w momencie, kiedy osiągnie 21. poziom jako wojownik. Natomiast Damien posiada 9. poziom łotrzyka i 10. poziom zabójcy - ma 19. poziom postaci. Zabójca należy już do klasy prestiżowej i jego poziom nie może przekroczyć 10. poziomu, dopóki postać nie osiągnie 20. poziomu. Kiedy Damien osiągnie już 10. poziom łotrzyka i tym samym będzie na 20. poziomie, jego postać może zdobyć następny poziom i stać się jednocześnie epickim zabójcą i epicką postacią.

## KLASY PODSTAWOWE

Istnieje 11 klas podstawowych, którymi gracze mogą rozpocząć grę. Ich szczegółowe opisy znajdują się w instrukcji do gry Neverwinter Nights.



### Barbarzyńca

Epicki barbarzyńca to szalony wojownik, który z godną podziwu łatwością potrafi rozsiekać przeciwnika na kawałki. Można powiedzieć, że jest on uosobieniem furii i gwałtowności.

**Kość wytrzymałości:** k12

**Punkty umiejętności dla każdego dodatkowego poziomu:** 4 + Modyfikator Inteligencji

**Premiowe atuty:** Epicki barbarzyńca zdobywa dodatkowy atut co cztery poziomy po osiągnięciu 20. poziomu.

**Premiowe atuty Epickiego Barbarzyńcy:** Pancerna Skóra, Zmniejszenie Epickich Obrazów, Niszczące Trafienia Krytyczne, Epicka Mocna Budowa, Epickie Męstwo, Potężny Szał, Ulubiona Broń, Przytłaczające Trafienia Krytyczne, Nadzwyczajna Inicjatywa, Przeróżający Szał, Grzmący Szał

### Wskazówki dla klasy prestiżowej

Barbarzyńcy mogą stać się świetnymi czarnymi strażnikami, krasnoludzkimi obrońcami lub mistrzami broni.



### Bard

Muzyka epickiego barda jest ponad wszelką inspiracją, podnosi na duchu - jest po prostu doskonała. Samą tylko pieśnią bard potrafi osłabić najokrutniejszego potwora lub napęlić serca sprzymierzeńców mocą i odwagą.

**Kość wytrzymałości:** k6

**Punkty umiejętności dla każdego dodatkowego poziomu:** 4 + Modyfikator Inteligencji

**Premiowe atuty:** Epicki bard zdobywa dodatkowy atut co trzy poziomy po osiągnięciu 20 poziomu.

**Premiowe atuty Epickiego Barda:** Przeklęta Pieśń, Epicki Talent, Epicka Siła Woli, Wielka Charyzma, Wielka Zręczność, Ulepszona Magia w Walce, Nieustająca Inspiracja, Epicki Talent Magiczny

## Wskazówki dla klasy prestiżowej

---

Bardowie świetnie nadają się na tancerzy cieni lub zwiadowców Harfiarzy. Wyszkoleni w walce bardowie mogą również stać się uczniami czerwonego smoka.



### Kapłan

Epicki kapłan jest najgorliwszym sługą swego boga. Jako wysłannik kościoła głosi jego słowo i wszystkimi czynami podkreśla jego chwałę. Epicki kapłan budzi wszędzie wielki szacunek.

**Kość Wytrzymałości:** k8

**Punkty umiejętności dla każdego dodatkowego poziomu:** 2 + Modyfikator Inteligencji

**Premiowe atuty:** Epicki kapłan zdobywa dodatkowy atut co trzy poziomy po osiągnięciu 20. poziomu.

**Premiowe atuty epickiego kapłana:** Pancerna skóra, Automatyczne przyspieszenie zaklęcia, Automatyczne ciche zaklęcie, Automatyczne zaklęcie bez gestów, Epicki talent magiczny, Automatyczna magiczna penetracja, Większa mądrość, Ulepszona magia w walce, Odpędzanie sfer

## Wskazówki dla klasy prestiżowej

---

Waleczni kapłani powinni wziąć pod uwagę możliwość zostania Czempionem Torma. Kapłani o złym charakterze mogą przemienić się w potężnych Czarnych Strażników.

### Sfery i odpędzanie pozasferowców

---

**Uwaga:** Pozasferowcy zostali ulepszani. Ich odporność na odpędzanie jest teraz równa odporności na zaklęcia (tylko kapłani ze złej lub dobrej sfery mogą ich odpędzić bez użycia atutu odpędzania sfer). Jeśli posiadasz atut odpędzania sfer, odporność pozasferowców na zaklęcia i odpędzanie spadnie o połowę.



### Druid

Potężne pierwotne siły rządzą naturą i tylko epicki druid potrafi je okiełznać. Jest on potężnym symbolem świata natury i równowagi, która wymaga od niego, aby z rozwagą korzystał ze swoich możliwości.

**Kość Wytrzymałości:** k8

**Punkty umiejętności dla każdego dodatkowego poziomu:** 4 + Modyfikator Inteligencji

**Premiowe atuty:** Epicki druid zdobywa dodatkowy atut co cztery poziomy po osiągnięciu 20. poziomu.

**Premiowe atuty Epickiego Druida:** Automatyczne Przyspieszenie Zaklęcia, Automatyczne Ciche Zaklęcie, Postać Smoka, Postać humanoidalna, Odporność na Energię, Epicki Talent Magiczny, Epicka Magiczna Penetracja, Większa Mądrość, Ulepszona Magia w Walce

## Wskazówki dla klasy prestiżowej

---

Najbardziej wskazaną klasą prestiżową dla druida jest zmiennokształtny, jako że w pełni pozwala na wykorzystanie jego umiejętności.



## Wojownik

Epicki wojownik jest mistrzem rzemiosła wojennego - potrafi pokonać swych przeciwników na każdym terenie. Chociaż osiągnięcie tego, do czego udało ci się już dojść, zajęło dużo czasu i kosztowało cię wiele trudu, teraz dopiero wkraczasz na nową ścieżkę, która poprowadzi cię do krainy bogów i innych potężnych istot.

**Kość Wytrzymałości:** k10

**Punkty umiejętności dla każdego dodatkowego poziomu:** 2 + Modyfikator Inteligencji

**Premiowe atuty:** Epicki wojownik zdobywa dodatkowy atut co dwa poziomy po osiągnięciu 20. poziomu.

**Premiowe atuty Epickiego Wojownika:** Pancerna Skóra, Zmniejszenie Obrażeń, Niszczące Trafienia Krytyczne, Epicka Mocna Budowa, Epicka Ulubiona Broń, Epicka Specjalizacja w Broni, Ulepszona Ogłuszająca Pięść, Ulepszony Wirujący Atak, Przytłaczające Trafienia Krytyczne, Nadzwyczajna Inicjatywa

### Wskazówki dla klasy prestiżowej

Wojownicy mają wiele możliwości wyboru klasy prestiżowej. Najlepsze mogą okazać się klasy: Czarny Strażnik, Krasnoludzki Obrońca, Mistrz Broni, Elfy i półelfy korzystające z łuków powinny rozważyć także możliwość zostania Mistycznym Łucznikiem.



## Mnich

Zwykli śmiertelnicy nie dorównują szybkości, mocy, zwinności i sile woli epickiego mnicha. W miarę jak oddala się on od swej śmiertelnej powłoki, jego moc wzrasta do poziomu, o którym większość postaci może jedynie pomarzyć.

**Kość Wytrzymałości:** k8

**Punkty umiejętności dla każdego dodatkowego poziomu:** 4 + Modyfikator Inteligencji

**Premiowe atuty:** Epicki mnich zdobywa dodatkowy atut co pięć poziomów po osiągnięciu 20. poziomu.

**Specjalne:** Co trzy poziomy szybkość, z jaką porusza się mnich, wzrośnie o 10%.

**Premiowe atuty Epickiego Mnicha:** Pancerna Skóra, Zmniejszenie Obrażeń, Odporność na Energię, Epicka Mocna Budowa, Ulepszone Uderzenie Ki, Ulepszona Odporność na Zaklęcia, Ulepszona Ogłuszająca Pięść, Ukrywanie się na Widoku.

### Wskazówki dla klasy prestiżowej

Pobożni mnisi są doskonałymi kandydatami na czempionów Torma. Przebiegli powinni zaś rozważyć możliwość zostania tancerzem cieni.



## Paladyn

Paladyn zawsze walczył ze złem i chaosem na świecie. Epicki paladyn jest symbolem nadziei dla wszystkich tych, którzy w walce staną po stronie dobra.

**Kość Wytrzymałości:** k10

**Punkty umiejętności dla każdego dodatkowego poziomu:** 4 + Modyfikator Inteligencji

**Premiowe atuty:** Epicki paladyn zdobywa dodatkowy atut co trzy poziomy po osiągnięciu 20. poziomu.

**Premiowe atuty Epickiego Paladyna:** Pancerna skóra, Niszczące Trafienia Krytyczne, Epicka Mocna Budowa, Epicka Ulubiona Broń, Epickie Męstwo, Epicka Reputacja, Wielkie Porażenie, Ulepszona Magia w Walce, Przytłaczające Trafienia Krytyczne, Doskonałe Zdrowie, Odpędzanie Sfer

### Wskazówki dla klasy prestiżowej

Czempion Torma to najbardziej odpowiednia dla paladyna klasa. Dzięki niej może on rozwijać swoje umiejętności obronne i bitewne.



### **Łowca**

Epicki łowca to postać, której nie jest obcy świat natury. Taki bohater porusza się bezszelestnie i łączy w sobie cechy zarówno myśliwego, jak i obrońcy.

**Kość Wytrzymałości:** k10

**Punkty umiejętności dla każdego dodatkowego poziomu:** 4 + Modyfikator Inteligencji

**Premiowe atuty:** Epicki łowca zdobywa dodatkowy atut co trzy poziomy po osiągnięciu 20. poziomu.

**Premiowe atuty Epickiego Łowcy:** Pogromca Wrogów, Epicka Mocna Budowa, Epickie Męstwo, Epicka Ulubiona Broń, Wróg Rasowy, Ulepszona Magia w Walce

### **Wskazówki dla klasy prestiżowej**

---

Łowca, w połączeniu z poziomami czarownika lub czarodzieja, jest idealnym kandydatem na mistycznego łucznika.



### **Łotrzyk**

Doskonały złodziej o legendarnych umiejętnościach, o którym mówi się, że dokonał wielu śmiałych czynów; przebiegły mistrz podstępu.

**Kość Wytrzymałości:** k6

**Punkty umiejętności dla każdego dodatkowego poziomu:** 8 + Modyfikator Inteligencji

**Premiowe atuty:** Epicki łotrzyk zdobywa dodatkowy atut co cztery poziomy po osiągnięciu 20. poziomu.

**Specjalne:** Atak z zaskoczenia: za każdy nieparzysty poziom epicki atak z zaskoczenia będzie ulepszony o 1k6.

**Premiowe atuty Epickiego Łotrzyka:** Oślepiająca Szybkość, Osłabiające Uderzenie, Rzut Obronny, Epickie Uniki, Epicka Reputacja, Epicki Talent, Ulepszony Odskok, Ulepszony Atak z Zaskoczenia, Oportunista, Ukrywanie się na Widoku, Mistrzostwo, Elastyczny Umysł, Nadzwyczajna Inicjatywa

### **Wskazówki dla klasy prestiżowej**

---

Łotrzykowie są najlepszymi kandydatami na Tancerzy Cieni i zabójców.



### **Czarownik**

Epicki czarownik jest istotą niemal mityczną. Kładzie on szczególny nacisk na odkrywanie i ulepszanie swych magicznych umiejętności, kierując się ciągłą potrzebą udoskonalania swoich zdolności.

**Kość Wytrzymałości:** k4

**Punkty umiejętności dla każdego dodatkowego poziomu:** 2 + Modyfikator Inteligencji

**Premiowe atuty:** Epicki czarownik zdobywa dodatkowy atut co trzy poziomy po osiągnięciu 20. poziomu.

**Premiowe atuty Epickiego Czarownika:** Automatyczne Przyspieszenie Zaklęcia, Automatyczne Ciche Zaklęcie, Automatyczne Zaklęcie bez Gestów, Odporność na Energię, Epicki Talent Magiczny, Epicka Magiczna Penetracja, Ulepszona Magia w Walce

### **Wskazówki dla klasy prestiżowej**

---

Czarownik jest idealnym kandydatem na ucznia czerwonego smoka lub błędnego mistrza.



## Czarodziej

Wiedza to potęga, a dążenie do niej nie powinno się nigdy zakończyć. Poglębianie wiedzy to odwieczne zadanie każdego epickiego czarodzieja.

**Kość Wytrzymałości:** k4

**Punkty umiejętności dla każdego dodatkowego poziomu:** 2 + Modyfikator Inteligencji

**Premiowe atuty:** Epicki czarodziej zdobywa dodatkowy atut co trzy poziomy po osiągnięciu 20. poziomu.

**Premiowe atuty Epickiego Czarodzieja:** Automatyczne Przyspieszenie Zaklęcia, Automatyczne Ciche Zaklęcie, Automatyczne Zaklęcie bez Gestów, Epicki Talent Magiczny, Epicka Magiczna Penetracja, Wielka Inteligencja, Ulepszona Magia w Walce

## Wskazówki dla klasy prestiżowej

Blady mistrz to klasa wręcz stworzona dla czarodzieja, który chciałby nadal rozwijać swe magiczne umiejętności.

## KLASY PRESTIŻOWE

Klasy prestiżowe nie różnią się zbytnio od klas podstawowych, aby je jednak osiągnąć, trzeba spełnić pewne wymagania. Początkująca postać nie może wybrać sobie klasy prestiżowej - musi na nią „zapracować”. Na samym początku zapoznaj się z wymaganiami, jakie muszą być spełnione dla danej klasy prestiżowej. Ułatwi ci to późniejsze rozwijanie postaci.

Klasy prestiżowe mogą stać się epickimi, jednak będą się różnić od podstawowych klas epickich. Postać na 10 poziomie epickim nie może dalej rozwijać swych umiejętności do momentu uzyskania łącznie 20 poziomu postaci (sumy wszystkich poziomów danej postaci). Kiedy już to osiągnie, może zdobywać dalsze poziomy epickie.



## Mistyczny łucznik

Mistyczny łucznik to przywódca elfickich oddziałów, wojownik wyszkolony w używaniu magii w walce.

**Uwaga:** Ta klasa prestiżowa jest dostępna w rozszerzeniu Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide. Jeśli nie masz zainstalowanego tego rozszerzenia, mistyczny łucznik będzie niedostępny w grze. Więcej informacji na temat tej klasy prestiżowej znajdziesz w instrukcji dodatku Shadows of Undrentide.

### Epicki Mistyczny Łucznik

Epicki mistyczny łucznik stanowi jedność ze swoją bronią. Inne stworzenia mogą tylko patrzeć z podziwem na to, jak biegle posługuje się łukiem.

**Kość Wytrzymałości:** k8

**Punkty umiejętności dla każdego dodatkowego poziomu:** 4 + Modyfikator Inteligencji

**Premiowe atuty Mistycznego Łucznika:** Niszczące Trafienia Krytyczne (długi i krótki łuk), Epickie Męstwo, Epicki Refleks, Epicka Mocna Budowa, Epicka Ulubiona Broń (długi i krótki łuk), Wielka Zręczność, Ulepszona Magia w Walce, Przytłaczające Trafienia Krytyczne (długi i krótki łuk)

### Specjalne:

Zakłeta strzała: Co każde dwa poziomy powyżej 9, moc strzał wystrzelanych przez łucznika zwiększa się o +1.



## Zabójca

Zabójca jest mistrzem w zadawaniu szybkich, śmiertelnych ciosów. Często pełni rolę szpiega, informatora, mordercy do wynajęcia lub jest po prostu narzędziem zemsty. Zabójcy są mistrzami mrocznych sztuk, które pozwalają im wykonywać zadania z niesamowitą precyzją.

W przeciwieństwie do czarnych strażników zabójca nie jest zły ze względu na wpływ złych mocy, lecz przez brak zasad i moralności.

**Uwaga:** Ta klasa prestiżowa jest dostępna w rozszerzeniu Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide. Jeśli nie masz zainstalowanego tego rozszerzenia, zabójca będzie niedostępny w grze. Więcej informacji na temat tej klasy prestiżowej znajdziesz w instrukcji dodatku Shadows of Undrentide.

### Epicki Zabójca

Epicki zabójca przekrada się z cienia w cień czekając, aż jego ofiara stanie się bezbronna. Uderza wówczas niczym kobra, zostawiając po sobie tylko jej zwłoki.

**Kość Wyrzymałości:** k6

**Punkty umiejętności dla każdego dodatkowego poziomu:** 4 + Modyfikator Inteligencji

**Premiowe atuty:** Epicki zabójca zdobywa dodatkowy atut co cztery poziomy

**Premiowe atuty Epickiego Zabójcy:** Epicki Refleks, Epicki Talent (Ukrywanie Się), Epicki Talent (Skradanie Się), Wielka Zręczność, Ulepszona Magia w Walce, Ulepszony Atak z Zaskoczenia, Ukrywanie się na Widoku, Niesamowita Inicjatywa

### Specjalne:

**Atak z zaskoczenia:** Zwiększa się o 1k6 co każde 2 poziomy powyżej dziewiątego.

**Rzut obronny przeciwko truciznom:** Dodatkowe +1 co każde 2 poziomy powyżej dziesiątego dla rzutów obronnych przeciwko działaniu trucizny.



## Czarny Strażnik

Czarny Strażnik jest uosobieniem zła. To istny diabeł w ludzkiej skórze, czarny rycerz o straszliwej reputacji. Jest złoczyńcą najgorszego sortu, na wskroś złym odpowiednikiem praworządnego paladyna, oddanym służbie siłom ciemności.

**Uwaga:** Ta klasa prestiżowa jest dostępna w rozszerzeniu Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide. Jeśli nie masz zainstalowanego tego rozszerzenia, czarny strażnik będzie niedostępny w grze. Więcej informacji na temat tej klasy prestiżowej znajdziesz w instrukcji dodatku Shadows of Undrentide.



## Epicki Czarny Strażnik

Czarny Strażnik jest nikczemnym odzwierciedleniem paladyna. Każdy fragment jego ciała promieniuje wręcz od złych mocy.

**Kość Wytrzymałości:** k10

**Punkty umiejętności dla każdego dodatkowego poziomu:** 2 + Modyfikator Inteligencji

**Premiowe atuty:** Epicki czarny strażnik zdobywa dodatkowy atut co trzy poziomy

**Premiowe atuty Epickiego Czarnego Strażnika:** Pancerna Skóra, Niszczące Trafienia Krytyczne, Epicka Mocna Budowa, Epicki Bies, Epickie Męstwo, Epicka Reputacja, Epicka Ulubiona Broń, Wielkie Zniszczenie, Ulepszona Magia w Walce, Ulepszony Atak z Zaskoczenia, Przytłaczające Trafienia Krytyczne, Doskonale Zdrowie, Odpędzanie Sfer

## Specjalne

**Atak z Zaskoczenia:** Wzrasta o +1k6 za każde 3 poziomy powyżej 10.

**Przywołanie Biesa:** Za każde 5 poziomów czarnego strażnika powyżej 10 przywołany bies otrzymuje +2 Kostki Wytrzymałości, jego Naturalny Pancerz zwiększa się o 2, a jego Siła i Inteligencja wzrastają o 1.



## Czempion Torma

Czempioni Torma to potężni wojownicy, którzy walczą w imieniu swego boga. Bronią oni świętej ziemi, walczą z wrogami kościoła i zabijają mityczne potwory.

**Kość Wytrzymałości:** k10

**Biegłości:** Wszystkie bronie proste i do walki, lekkie i średnie pancerze oraz tarcze

**Punkty umiejętności:** 2 + Modyfikator Inteligencji

Aby móc zostać Czempionem Torma, twoja postać musi spełniać następujące wymagania:

**Podstawowa premia do ataku:** +7

**Atuty:** Ulubiona broń: bitewna

**Charakter:** Nie zły

## Zdolności

**Nakładanie rąk (Poziom 1):** Może leczyć obrażenia równe poziomowi danej klasy pomnożonemu przez modyfikator charyzmy, zadaje obrażenia nieumartym stworzeniom. Zdolność ta odpowiada Nakładaniu Rąk u paladyna.

**Premiowe atuty:** Co 2 poziomy (2, 4, 6 itd.) zdobywa premiowy atut tak jak wojownik (za wyjątkiem Specjalizacji w Broni).

**Święta Obrona (Poziom 2):** +1 do wszystkich rzutów obronnych, co drugi poziom obrona ta wzrasta o +1.

**Zniszczenia Zła (Poziom 3):** Raz dziennie premię do charyzmy można dodać do ataku, zwiększając tym samym o 1 obrażenia zadawane przez czempiona Torma na każdym poziomie.

**Boski Gniew (Poziom 5):** Raz dziennie można dodać +3 do ataku, obrażeń i rzutów obronnych, jednocześnie zyskując zmniejszenie obrażeń o +1/5 na liczbie rund równą premii za Charyzmę.

## Porada: Jak stać się Czempionem Torma

Paladyni zdobywają niektóre umiejętności bitewne wojownika, jeśli zdecydują się zostać czempionem Torma. Wojownicy zaś zyskują niektóre umiejętności paladyna poprzez stanie się czempionem Torma.

## **Epicki Czempion Torma**

Torm wskazuje swoim czempionom właściwe sposoby postępowania. Są oni nazywani świętymi wojownikami i stają się symbolem siły swego boga.

**Kość Wytrzymałości:** k10

**Punkty umiejętności dla każdego dodatkowego poziomu:** 2 + Modyfikator Inteligencji

**Premiowe atuty:** Epicki czempion Torma zyskuje premiowy atut co trzy poziomy.

**Premiowe atuty Epickiego Czempiona Torma:** Automatyczne Przyspieszenie, Automatyczne Ciche Zakłęcie, Automatyczne Zakłęcie bez Gestów, Pancerna Skóra, Zmniejszenie Obrażeń, Niszczące Trafienia Krytyczne, Epicka Mocna Budowa, Epickie Męstwo, Epicka Magiczna Penetracja, Epicka Ulubiona Broń, Wielka Wiedza, Ulepszona Magia w Walce, Ulepszona Ogluszająca Pięść, Ulepszony Wirujący Atak, Obezwładnienie

### **Specjalne**

**Święta Obrona:** Rzuty obronne wzrastają o +1 co dwa poziomy

**Boski Gniew:** Co pięć poziomów atak, zadawane obrażenia i premie do rzutów obronnych wzrastają dodatkowo o +2



## **Krasnoludzki Obrońca**

Obrońca jest czempionem wśród krasnoludów, krasnoludzkim arystokratą, wzorem wszelkich cnót. Jest on również świetnym wojownikiem szkolonym w sztuce obrony. Szereg krasnoludzkich obrońców na polu walki jest o wiele lepszy niż wysoki na 10 stóp kamienny mur.

**Kość Wytrzymałości:** k12

**Biegłości:** Bronie proste i do walki, lekkie, średnie i ciężkie pancerze, tarcze

**Punkty umiejętności:** 2 + Modyfikator Inteligencji

Aby móc stać się Krasnoludzkim Obrońcą, twoja postać musi spełniać następujące wymagania:

**Rasa:** Krasnolud

**Podstawowa premia do ataku:** +7

**Atuty:** Unik, Mocna Budowa

**Charakter:** Dowolny praworządny

### **Zdolności**

**Postawa Obronna (Poziom 1):** Zyskuje +2 do siły i +4 do kondycji, +2 do wszystkich rzutów obronnych i +4 do premii uników do KP. Postawę Obronną można wykorzystać raz dziennie (co 2 poziomy można używać o jeden raz dziennie więcej).

**Czułość Obronna (Poziom 1):** Bohater otrzymuje premię do KP za zręczność, nawet gdy zostanie zaskoczony. Na 6 poziomie twoja postać nie może już zostać zaatakowana z boku, a na 10 poziomie zyskuje +1 do rzutów obronnych na pułapki.

**Zmniejszenie Obrażeń (Poziom 6):** 3 punkty obrażeń zadane twojej postaci zostają zignorowane za każdym razem, kiedy będziesz walczyć. Na 10 poziomie postać będzie otrzymywała o 6 punktów obrażeń mniej.

## Porada: Jak stać się Krasnoludzkim Obrońcą

Potężnym krasnoludzkim obrońcą może stać się jedynie wojownik. Aby uzyskać zdolność wykonywania uników, która jest wymagana dla tej klasy, twoja Zręczność musi być większa lub równa 13.

### Epicki Krasnoludzki Obrońca

Epicki krasnoludzki obrońca jest postrzegany jako niewzruszony wojownik, który potrafi stawić czoła każdemu wrogowi.

**Kość Wytrzymałości:** k12

**Punkty umiejętności dla każdego dodatkowego poziomu:** 2 + Modyfikator Inteligencji

**Premiowe atuty:** Epicki krasnoludzki obrońca otrzymuje dodatkowy atut co 4 poziomy

**Premiowe atuty epickiego krasnoludzkiego obrońcy:** Pancerna Skóra, Zmniejszenie Obrażeń, Niszczące Trafienia Krytyczne, Odporność na Energię, Epicka Mocna Budowa, Epickie Męstwo, Epicka Ulubiona Broń, Przytłaczające Trafienia Krytyczne, Doskonałe Zdrowie

**Specjalne:** Postawa obronna: Możliwość jej dodatkowego użycia każdego dnia pojawia się co drugi poziom po zdobyciu 9.

**Zmniejszenie obrażeń:** Zmniejszenie obrażeń zostaje zwiększone o 3 punkty co każde 4 poziomy powyżej 10.



### Harfiarz Zwiadowca

Harfiarze tworzą tajemną społeczność. Jej członkowie są całkowicie oddani zwalczaniu zła, zabezpieczeniu wiedzy i utrzymaniu równowagi pomiędzy cywilizacją, a dzikimi ostępami. Harfiarz Zwiadowca wykonuje wiele zadań, wśród których jest szpiegostwo i dostarczanie informacji.

**Uwaga:** Ta klasa prestiżowa jest dostępna w rozszerzeniu Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide. Jeśli nie masz zainstalowanego tego rozszerzenia, Harfiarz Zwiadowca będzie niedostępny w grze. Więcej informacji na temat tej klasy prestiżowej znajdziesz w instrukcji dodatku Shadows of Undrentide.

### Epicki Harfiarz Zwiadowca

Zwiadowcy harfiarzy mogą zdobyć tylko 5 poziomów, w związku z czym ich klasa nigdy nie będzie prawdziwie „epicką”. Mogą jednak oczywiście zdobywać poziomy epickie w innych klasach.



## Błady Mistrz

Nekromancja nie jest najtrafniejszym wyborem dla postaci rzucających zaklęcia. Ci, którzy chcą się parzyć tym śmiertelnym rzemiosłem, zwykle robią to z powodów religijnych. Jednakże dla tych, którzy chcą mieć władzę nad nieumarłymi, nie tracąc przy tym nic ze swojej mistycznej mocy, istnieją inne wyjście. Mogą stać się Bładymi Mistrzami.

**Kość Wytrzymałości:** k6

**Biegłości:** Brak dodatkowych biegłości

**Punkty umiejętności:** 2 + Modyfikator Inteligencji

Aby stać się Bładym Mistrzem, twoja postać musi spełnić następujące wymagania:

**Rzucanie zaklęć mistycznych:** Poziom 3. lub wyższy

**Charakter:** Dowolny nie dobry.

### Zdolności

---

**Kościana Skóra (Poziom 1):** +2 do naturalnej klasy pancerza. Co cztery poziomy zdolność ta wzrasta dodatkowo o +2

**Animacja Martwego (Poziom 2):** Raz dziennie postać może przywołać nieumarłego sługę

**Widzenie w Ciemności (Poziom 3):** Postać może widzieć w ciemności

**Przywołanie Nieumarłego (Poziom 4):** Może przywołać potężniejszego nieumarłego

**Nieśmiertelny Wigor (Poziom 5):** Postać dostaje dodatkowo trzy punkty wytrzymałości za każdy zdobyty poziom

**Wszczep Nieumarłego (Poziom 6):** Ramię postaci zostaje zastąpione ramieniem nieumarłego, którego dotyk może dwa razy w ciągu dnia sparaliżować przeciwnika.

**Twardy jak Kość (poziom 7):** Odporny na unieruchomienie, paraliż i ogłuszenie

**Przywołanie Większego Nieumarłego (poziom 9):** Raz dziennie może przywołać potężną, nieumarłą istotę

**Nieśmiertelne Mistrzostwo (Poziom 10):** Odporny na uderzenia krytyczne

**Nieśmiertelny Dotyk Mistrza (Poziom 10):** Ramię nieumarłego zostaje zastąpione śmiertelnościami ramieniem nieumarłego, które potrafi zabić samym tylko dotykem. Umiejętność ta może zostać użyta tylko trzykrotnie w ciągu dnia.

Co drugi poziom błady mistrz zdobywa dodatkowe zaklęcia, tak jak w swojej poprzedniej klasie.

### Porada: Jak stać się bladym mistrzem

---

Czarownicy i czarodzieje to idealni kandydaci na Błatego mistrza. Niestety wysoka biegłość w rzucaniu czarów odbija się negatywnie na władaniu bronią.

## Epicki Błąd Mistrza

Błąd mistrza zdobywa coraz to nowe umiejętności we władaniu nieumarłymi, a w końcu staje się epickim Błądem mistrzem.

**Kość Wytrzymałości:** k6

**Punkty umiejętności dla każdego dodatkowego poziomu:** 2 + Modyfikator Inteligencji

**Premiowe atuty:** Epicki Błąd mistrza zdobywa dodatkowy atut co 3 poziomy Premiowe atuty Epickiego Błądowego Mistrza: Automatyczne Przyspieszenie Zaklęcia, Automatyczne Ciche Zaklęcie, Automatyczne Zaklęcie bez Gestów, Odporność na Energię, Epicki Talent Magiczny, Epicka Magiczna Penetracja, Ulepszona Magia w Walce

### Specjalne

**Kościana Skóra:** Zostaje ulepszona o +2 za każde zdobyte cztery poziomy powyżej ósmego

**Wszczep Nieumarłego:** Postać może dodatkowo używać tej umiejętności za każde trzy zdobyte poziomy

**Nieśmiertelny Wigor:** Za każde zdobyte pięć poziomów postać na stałe otrzymuje +5 punktów wytrzymałości



## Uczeń Czerwonego Smoka

Uważa się, że czarownicy i bardowie magiczne moce zawdzięczają obecności smoka wśród swoich przodków. Uczniami Czerwonego Smoka mogą stać się czarownicy i niekiedy bardowie, którzy używają swych mocy w celu oczyszczenia swojej smoczej krwi, by móc jej później w pełni używać. Wolą prowadzić życie pełne przygód, niż żyć w czterech ścianach. Jako że znają już arkaną magii, wielu z nich wyrusza w świat, szczególnie jeśli dzięki temu mogą poznać swe smocze dziedzictwo. Często zapuszczają się na obszary znane z obecności smoków.

**Kość Wytrzymałości:** k6. Specjalne (patrz niżej)

**Biegłości:** Żadne dodatkowe biegłości nie są nabywane

**Punkty umiejętności:** 2 + Modyfikator Inteligencji

Aby móc zostać Uczniem Smoka, twoja postać musi spełniać następujące wymagania:

**Klasa:** Czarownik lub Bard

**Umiejętności:** 8 poziom Wiedzy

### Zdolności

**Smocza Zbroja (Poziom 1):** +1 do naturalnej klasy pancerza. Na poziomach 5, 8 i 10 zdolność ta wzrasta o +1

**Smocze Zdolności (Poziom 2):** Dodaje +2 do siły. Dodatkowe +2 do siły dodawane jest na poziomie 4, kondycja wzrasta o +2 na poziomie 7, a inteligencja zostaje powiększona o +2 na poziomie 9. Na poziomie 10 siła wzrasta o kolejne +4 a charyzma o +2.

**Smocze Zionięcie I (Poziom 3):** Postać może jej użyć, zadając 2k10 punktów obrażeń. Na poziomie 7. obrażenia wzrastają do 4k10, a na poziomie 10. osiągają 6k10.

**Kość Wytrzymałości k8 (Poziom 4):** Postać dostaje k8 punktów wytrzymałości za poziom

**Kość Wytrzymałości (Poziom 6):** Postać dostaje k10 punktów wytrzymałości za poziom

**Skrzydła (Poziom 9):** Uczniowi smoka wyrastają skrzydła

**Półsmok (Poziom 10):** Postać staje się w połowie smokiem. Zyskuje Widzenie w ciemności, odporność na sen, paraliż i ogień.

### **Porada: Jak stać się uczniem czerwonego smoka**

Tylko czarownicy i bardowie nadają się na uczniów smoka.

#### **Epicki Uczeń Smoka**

Objęcie smoczego dziedzictwa jest tylko jednym etapem na jego życiowej drodze. Dzięki zrozumieniu i ujarzmxieniu smoczyci mocy trafi on do epickiej krainy.

**Kość Wytrzymałości:** k12

**Punkty umiejętności dla każdego dodatkowego poziomu:** 2 + Modyfikator Inteligencji

**Premiowe atuty:** Epicki uczeń smoka zdobywa dodatkowy atut co cztery poziomy.

**Premiowe atuty Epickiego ucznia smoka:** Pancerna Skóra, Automatyczne Przyspieszenie Zaklęcia, Automatyczne Ciche Zaklęcie, Automatyczne Zaklęcie bez Gestów, Zmniejszenie Obrażen, Epicka Reputacja, Epicki Talent Magiczny, Epickie Męstwo, Epicka Magiczna Penetracja, Epicka Mocna Budowa, Ulepszona Magia w Walce

#### **Specjalne**

Obrażenia zadawane przez zionięcia zostają zwiększone o 1k10 za każde 3 poziomy powyżej dziesiątego.

Próg rzutu obronnego na twoje zionięcie wzrasta o +1 za każde 4 poziomy powyżej 10.



#### **Zmiennokształtny**

Zmiennokształtny nie posiada przynależnego mu kształtu. Zamiast tego może przybrać dowolną postać, jaka w danej chwili jest wygodna. Podczas gdy inne istoty w znacznym stopniu opierają swą osobowość na wyglądzie zewnętrznym, Zmiennokształtny mimo ciągłych przemian pozostaje w bliskim kontakcie ze swym prawdziwym ja. Najważniejszym elementem jest tu jego dusza, która jest jedynym prawdziwie stałym elementem ich bytu. To właśnie wewnętrzna moc duszy pozwala im przyjąć dowolny kształt, a jednocześnie nie zatracić swej osobowości.

**Kość Wytrzymałości:** k8

**Biegiłości:** Żadne dodatkowe umiejętności nie są zdobywane

**Punkty umiejętności:** 4 + Modyfikator Inteligencji

Aby móc stać się Zmiennokształtnym, twoja postać musi spełnić następujące wymagania:

**Atuty:** Czujność i Zwierzęca postać

**Rzucanie zaklęć:** poziom 3 lub wyższy

**Zastępczy Kształt:** Musi posiadać naturalny kształt zastępczy (tak jak zwierzęca postać druida)

#### **Zdolności**

**Większa Zwierzęca Postać I (Poziom 1):** Przemiana w czerwone, zielone, czarne, białe lub niebieskie smocze piskłę.

**Większa Zwierzęca Postać II (Poziom 3):** Przemiana w minotaura, harpię lub gargulca.

**Większa Zwierzęca Postać III (Poziom 5):** Przemiana w mantikorę, bazyliżka lub kosarza.

**Postać Humanoidalna (Poziom 7):** Potrafi przemieniać się w różne formy humanoidalne

**Większa Zwierzęca Postać IV (Poziom 10):** Może zmienić się w meduzę, monstrualnego tygrysa lub łupieżcę umysłów

Niektóre z tych zdolności pozwalają Zmiennokształtnemu używać naturalnych umiejętności stworzenia, w które się przemieni. Na przykład po przemianie w białe piskłę smoka postać potrafi ziać stożkiem zimna, kiedy tylko zechce. Umiejętności te znajdują się w menu zaklęć. Niektórych można używać dowolną ilość razy, innych zaś tylko kilkukrotnie w ciągu dnia.

## **Porada**

W grze Neverwinter Nights tylko druidzi mogą stać się Zmiennokształtnymi.

### **Epicki Zmiennokształtny**

Epicki Zmiennokształtny to mistrz przemiany - potrafi przybrać kształt niemal każdego znanego stworzenia.

**Kość wytrzymałości:** k8

**Punkty umiejętności dla każdego dodatkowego poziomu:** 4 + Modyfikator Inteligencji

**Premiowe atuty:** Epicki Zmiennokształtny zdobywa nowy atut co trzy poziomy

**Premiowe atuty Epickiego Zmiennokształtnego:** Automatyczne Przyspieszenie Zaklęcia, Automatyczne Ciche Zaklęcie, Automatyczne Zaklęcie bez Gestów, Postać Konstruktu, Postać Smoka, Odporność na Energię, Epicki Talent Magiczny, Epicka Magiczna Penetracja, Ulepszona Magia w Walce, Wielka Mądrość, Postać Sferowa, Postać Nieumarłego



### **Tancerz Cieni**

Tancerze Cieni działają na granicy światła i ciemności. Ci zwinni mistrzowie podstępny nigdy nie są obdarzani pełnym zaufaniem, ale wszędzie, gdzie tylko się pojawiają, wzbudzają zdumienie. Pomimo swych powiązań z ciemnością są równie dobrzy, jak źli. Mogą używać swoich nieprawdopodobnych umiejętności, kiedy tylko zapragną.

Tancerze Cieni podróżują w grupach i nigdy nie zostają nigdzie na dłużej. Często są złodziejami wykorzystującymi swe zdolności, aby przeniknąć przez obronę i wykorzystać naiwnych. Otacza ich aura tajemnicy i nigdy nie wiadomo, czy ludzie mają o nich dobre, czy złe zdanie.

**Uwaga:** Ta klasa prestiżowa jest dostępna w rozszerzeniu Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide. Jeśli nie masz zainstalowanego tego rozszerzenia, tancerz cieni będzie niedostępny w grze. Więcej informacji na temat tej klasy prestiżowej znajdziesz w instrukcji dodatku Shadows of Undrentide.

## Epicki Tancerz Cieni

Epickiego tancerza cieni nie sposób zauważyć w ciemności.

**Kość wytrzymałości:** k8

**Punkty umiejętności dla każdego dodatkowego poziomu:** 6 + Modyfikator Inteligencji

**Premiowe atuty:** Epicki tancerz cieni zdobywa nowy atut co trzy poziomy  
Premiowe atuty Epickiego Tancerza Cieni: Epickie Oślepienie, Epicka Szybkość, Epicki Talent, Epickie Uniki, Epicki Refleks, Epicki Władca Cienia, Ulepszony Wirujący Atak, Ukrywanie się na Widoku, Nadzwyczajna Inicjatywa

### Specjalne

**Przywołanie Cienia:** Przywołana postać otrzyma dodatkowo +2 do Kości Wytrzymałości za każde 3 poziomy po osiągnięciu 9 poziomu.

**Unikanie Cienia:** Dodatkowo +2 do zmniejszenia obrażeń przywołanej postaci i +1 do odporności na broń magiczną za każde zdobyte 5 poziomów (np. tancerz cieni na 15 poziomie będzie miał zmniejszone obrażenia o 12/+4)



## Mistrz Broni

Dla Mistrza Broni najważniejsza jest perfekcja we władaniu bronią. Stanowi on jedność ze swym orężem i włada nim tak dobrze, jakby było przedłużeniem jego ręki.

**Kość wytrzymałości:** k10

**Biegłości:** Żadne dodatkowe umiejętności nie są zdobywane

**Punkty umiejętności:** 2 + Modyfikator Inteligencji

Aby twoja postać mogła stać się Mistrzem Broni, musi spełniać następujące kryteria:

**Podstawowa premia do ataku:** +5

**Atuty:** Ulubiona Broń: bronie do walki, Uniki, Mobilność, Wyszczepianie, Atak z Dostoku i Tornado.

**Umiejętności:** Zastraszanie, 4 poziom

### Atuty

**Wybór broni (Poziom 1):** Mistrz Broni wiąże się mocno z jednym typem broni. Kiedy tylko go używa, zdobywa więcej doświadczenia niż kiedykolwiek.

**Obrażenia Ki (Poziom 1):** Raz dziennie może zadać maksymalne obrażenia

**Zwiększony Mnożnik (Poziom 5):** Wybór broni może teraz raz dziennie łączyć się z obrażeniami krytycznymi (na przykład zamiast podwójnych obrażeń - potrójne)

**Nadzwyczajna ulubiona broń (Poziom 5):** Do rzutów obronnych dodatkowo dodane zostanie +1, jeśli postać będzie dzierżyć wybraną broń.

**Trafienie Krytyczne Ki (Poziom 7):** Dodaje +2 do zasięgu rażenia wybranej broni.

### Porada: Jak stać się Mistrzem Broni

Najlepszym kandydatem na Mistrza Broni jest wojownik. Klasa ta wymaga dostępności niektórych atutów, oraz zręczności i inteligencji na poziomie co najmniej 13.



## Porada: Jak stać się Mistrzem Broni

Najlepszym kandydatem na mistrza broni jest wojownik. Klasa ta wymaga dostępności niektórych atutów, oraz zręczności i inteligencji na poziomie co najmniej 13.

### Epicki Mistrz Broni

Mistrz broni, związany z wybraną przez siebie bronią, staje się coraz bardziej potężny, aż w końcu zostaje epickim mistrzem broni

**Kość wytrzymałości:** k10

**Punkty umiejętności dla każdego dodatkowego poziomu:** 2 + Modyfikator Inteligencji

**Premiowe atuty:** Epicki mistrz broni zdobywa dodatkowy atut co trzy poziomy

**Premiowe atuty epickiego mistrza broni:** Pancerna Skóra, Zmniejszenia Obrażeń, Niszczące Trafienia Krytyczne, Epicka Mocna Budowa, Epickie Męstwo, Epicka Ulubiona Broń, Ulepszony Wirujący Atak, Przytłaczające Trafienia Krytyczne, Nadzwyczajna Inicjatywa

### Specjalne

**Nadzwyczajna Ulubiona Broń:** Za każde zdobyte 5 poziomów mistrz broni dodatkowo otrzymuje +1 do ataku, jeśli użyje Wybranej Broni.

## UMIEJĘTNOŚCI

Musisz skupić się na takich umiejętnościach swojej postaci, które pozwolą na pełne wykorzystanie jej zdolności.

**Uwaga:** Aby otrzymać premię dla danej umiejętności, musisz na nią zużyć co najmniej jeden punkt po osiągnięciu wyższego poziomu.

**Uaktualnienie:** umiejętność używania magicznych urządzeń została lekko zmodyfikowana, aby dopasować ją do zasad DUNGEONS & DRAGONS®. Jeśli poziom trudności gry został ustawiony na klasyczne zasady lub wyższy, rzucenie zaklęcia ze zwoju wymaga udanego rzutu na ST na poziomie 25 lub więcej.



### Wycena

Im wyższy poziom tej umiejętności, tym taniej postać może kupować towary. Za rzeczy, które chce sprzedać, otrzyma zaś wyższą cenę.

**Cecha:** Inteligencja

**Klasy:** Wszystkie

**Początkujący:** Nie

**Poziom trudności:** Brak

**Użycie:** Automatyczne



### **Blef**

Postać może sprawić, że inni uwierzą w najbardziej niewiarygodne rzeczy. Umiejętność ta obejmuje aktorstwo, dowodzenie, szybkie mówienie, zwodzenie i mylący język ciała.

**Cecha:** Charyzma

**Klasy:** Wszystkie

**Początkujący:** Tak

**Poziom trudności:** Im trudniejsza sztuczka, tym wyższy poziom

**Użycie:** Wybór podczas rozmowy



### **Tworzenie pancerza**

Postać wie, jak stworzyć rozmaite pancerze z różnych materiałów. Aby uzyskać więcej informacji na ten temat, zajrzyj na stronę 80 instrukcji.

**Cecha:** Inteligencja

**Klasy:** Wszystkie

**Początkujący:** tak

**Poziom trudności:** Poziom trudności zależy od tego, jak trudno jest stworzyć dany przedmiot

**Użycie:** Wraz z elementem do tworzenia przedmiotu



### **Tworzenie pułapki**

Postać przy użyciu różnych materiałów może stworzyć najróżniejsze pułapki. Niektóre z nich mogą jednak wymagać użycia nowych broni wybuchowych

**Cecha:** Inteligencja

**Klasy:** Wszystkie

**Początkujący:** Tak

**Poziom trudności:** Poziom trudności zależy od rodzaju tworzonej pułapki

**Użycie:** Wybór

Poniżej znajdziesz przykłady pułapek i spis materiałów potrzebnych do ich stworzenia:

**Pułapka ogniowa:** Buteleczka ognia alchemicznego

**Pułapka oplatająca:** Worek pętlinoi

**Pułapka kolcowa:** Kolce

**Święta pułapka:** Woda święcona

**Pułapka elektryczna:** Kwarec

**Pułapka gazowa:** Krztuszący pył

**Pułapka mrozowa:** Kamień mrozu

**Negatywna pułapka:** Kości szkieletu

**Pułapka dźwiękowa:** Burzowy kamień

**Pułapka z kwasem:** Buteleczka kwasu



### **Tworzenie broni**

Postać wie, jak stworzyć rozmaite bronie z różnych materiałów. Więcej informacji znajdziesz w dalszej części instrukcji.

**Cecha:** Inteligencja

**Klasy:** Wszystkie

**Początkujący:** Tak

**Poziom trudności:** Zależy od tego, jak trudny do stworzenia jest dany przedmiot

**Użycie:** Wraz z elementem do tworzenia przedmiotu



### **Zastraszenie**

Postać może zmusić przeciwnika do wycofania się lub wydobyć informacje od więźnia.

**Cecha:** Charyzma

**Klasy:** Wszystkie

**Początkujący:** Tak

**Poziom trudności:** Zależy od tego, jak trudne okaże się zastraszenie przeciwnika

**Użycie:** Wybór podczas rozmowy



### **Upadanie**

Postacie, które do perfekcji opanowały tę umiejętność, mogą uniknąć ataku i pozostać przez cały czas na bezpiecznej pozycji.

**Cecha:** Zręczność

**Klasy:** Wszystkie

**Początkujący:** Nie

**Poziom trudności:** Brak

**Specjalne:** Za każdym razem, kiedy postać będzie miała okazję prześliznąć się obok wroga, będzie automatycznie podchodziła do testu na Upadanie na ST wynoszącemu 15. Jeśli się on powiedzie, postać uniknie ataku. Za każde zdobyte pięć poziomów w tej umiejętności (nie wliczając premii do zręczności) KP postaci zostanie zwiększone o +1.

**Użycie:** Automatyczne

## **ATUTY**



### **Mistyczna Obrona**

Postać otrzymuje +2 premii do rzutów obronnych przeciwko wybranej szkole magii

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Talent Magiczny w danej szkole magii

**Użycie:** Automatyczne



### **Artysta**

Postać dostaje premię +2 do testów na Aktorstwo i Spostrzegawczość

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Aktorstwo, poziom 1

**Użycie:** Automatyczne



### **Walka na Oślepe**

Ten atut pozwala postaci walczyć, nawet gdy zostanie oślepiona, lub gdy przeciwnik będzie niewidzialny. Postać rzuca na szansę chybiecia, aby sprawdzić czy cios dochodzi celu. Niewidzialni przeciwnicy również nie otrzymują żadnej premii przy zdawaniu postaci ciosów.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Brak

**Użycie:** Automatyczne



### **Krwawnik**

Postać dostaje +2 do Inicjatywy i +2 do testów na Spostrzegawczość

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Może być użyty tylko na 1 poziomie

**Użycie:** Automatyczne



### **Warzenie Mikstur**

Postać może stworzyć dowolną miksturę odpowiadającą zakłębciu 3. lub niższego poziomu. Przygotowanie mikstury będzie kosztowało bohatera niewielką ilość punktów doświadczenia. Postać musi wydać też złoto na pokrycie kosztów produktów potrzebnych do sporządzenia mikstury.

**Rodzaj atutu:** Tworzenie przedmiotu

**Wymagania:** Poziom 3. lub wyższy

**Użycie:** Rzucenie zakłęcia na pustą buteleczkę po miksturze



### **Głowa Byka**

Postać dostaje premię +2 do odporności na Prowokację i +1 do rzutów obronnych na Wolę

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Może być użyty tylko na 1 poziomie

**Użycie:** Automatyczne



### **Obrotowe Kopnięcie**

Jeśli postaci powiedzie się atak na przeciwnika bez użycia broni, będzie ona mogła dodatkowo zaatakować przeciwnika stojącego obok. Można wykonać tylko jeden taki atak w trakcie trwania rundy.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Podstawowa premia do ataku +3, Zręczność 15+, Ulepszony atak bez broni

**Użycie:** Automatyczne



## Uprzejmy Magokrata

Postać dostaje +2 premii do testów na Wiedzę i Czaroznawstwo

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Może być użyty tylko na 1 poziomie

**Użycie:** Automatyczne



## Tworzenie Różdżek

Postać może stworzyć różdżkę 4. lub niższego poziomu. Będzie ją to kosztowało niewielką ilość punktów doświadczenia oraz trochę złota, w zależności od tego, na jakim poziomie będzie tworzona różdżka. Zaklęcia wyuczone dzięki atutom i dodatkowe zdolności nie mogą zostać użyte do stworzenia różdżki. Kościana różdżka może zostać stworzona przy użyciu umiejętności tworzenia broni lub można ją po prostu kupić.

**Rodzaj atutu:** Tworzenie przedmiotu

**Wymagania:** Poziom 5. lub wyższy

**Użycie:** Rzucenie czaru na kość używaną do tworzenia różdżki



## Przeklęta Pieśń

Bardowie mogą zaśpiewać tę pieśń, aby rzucić klątwę na przeciwników. Głusi przeciwnicy będą odporni na jej działanie. Pieśń będzie działać na przeciwników w zasięgu 30 stóp, a jej efekt utrzyma się przez 10 rund. Im wyższa umiejętność Aktorstwa i poziom barda, tym skuteczniejsza okaże się pieśń. Wszystkie premie wymienione poniżej sumują się.

**Aktorstwo 3 i poziom Barda 1:** -1 do rzutów na atak i obrażenia,

**Aktorstwo 6 i poziom Barda 2:** -1 do rzutów na wolę,

**Aktorstwo 9 i poziom Barda 3:** -1 do rzutów na obrażenia i wytrzymałość,

**Aktorstwo 12 i poziom Barda 6:** -1 do rzutów na refleks i umiejętności,

**Aktorstwo 15 i poziom Barda 8:** -1 do rzutów na atak, 8 punktów obrażeń,

**Aktorstwo 18 i poziom Barda 11:** -2 do klasy pancerza (uniki), -1 do rzutów umiejętności,

**Aktorstwo 21 i poziom Barda 14:** -1 do rzutów na obrażenia, - 8 punktów wytrzymałości i -1 do KP (uniki)

**Aktorstwo 24 i poziom Barda 15:** -1 do rzutów na wolę, refleks, wytrzymałość i -1 do KP (uniki)

**Aktorstwo 30 i poziom Barda 16:** -1 do rzutów na wolę, -4 punkty wytrzymałości, -1 do KP (uniki)

**Aktorstwo 35 i poziom Barda 17:** -2 punkty wytrzymałości, -1 do rzutów

**Aktorstwo 40 i poziom Barda 18:** -2 punkty wytrzymałości, -1 do rzutów

**Aktorstwo 45 i poziom Barda 19:** -2 punkty wytrzymałości, -1 do rzutów

**Aktorstwo 50 i poziom Barda 20:** -2 punkty wytrzymałości, -1 do rzutów

**Aktorstwo 55 i poziom Barda 21:** -2 punkty wytrzymałości, -1 do rzutów

**Aktorstwo 60 i poziom Barda 22:** -2 punkty wytrzymałości, -1 do rzutów

Za każde kolejne 5 punktów Aktorstwa i 1 poziom Barda pieśń odejmuje dodatkowo -2 punkty wytrzymałości.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Muzyka barda

**Użycie:** Wybór



### Nieuczciwa Walka

Podczas walki postać może używać brutalnych i nieczystych zagrań. Poprzez poświęcenie wszystkich innych ataków podczas rundy postać może przygotować nieuczciwy atak, który zada dodatkowe 1k4 punktów obrażeń. Ten atut nie może być użyty jednocześnie z Potężnym atakiem.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Podstawowa premia do ataku +2

**Użycie:** Automatyczne



### Boska Potęga

Trzy razy dziennie postać może dodać swoją premię do Charyzmy do obrażeń zadawanych bronią przez ilość rund równą premii do Charyzmy

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Odpędzanie Nieumarłych, Charyzma 13+, Siła 13+, Potężny Atak

**Użycie:** Wybór



### Boska Tarcza

Trzy razy dziennie postać może dodać swoją premię do Charyzmy do swojej klasy pancerza przez ilość rund równą premii do Charyzmy

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Odpędzanie Nieumarłych, Charyzma 13+, Siła 13+, Potężny Atak

**Użycie:** Wybór



### Wyspecjalizowanie

Postać może otrzymać +5 do KP, jednocześnie otrzymując -5 do rzutów na atak.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Inteligencja 13+

**Potrzebne do:** Ulepszone Wyspecjalizowanie

**Użycie:** W walce



### Ulepszona Muzyka

Postać może zaśpiewać Pieśń barda dodatkowe 4 razy w ciągu dnia

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Muzyka Bard

**Użycie:** Automatyczne



### Ulepszony Atak Ogluszający

Postać może zadać 3 dodatkowe ataki ogłuszające dziennie

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Podstawowa premia do ataku, Ogłuszająca Pięść

**Użycie:** Automatyczne



### **Wielkie Rozpłatanie**

Działa tak jak Rozpłatanie, ale postać nie ma limitu na zadawanie dodatkowych ataków po zabiciu przeciwnika.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Siła 13+, Potężny Atak, Rozpłatanie, podstawowa premia do ataku +4 lub więcej.

**Użycie:** Automatyczne



### **Większy Talent Magiczny**

Postać staje się coraz bieglejsza w rzucaniu zaklęć wybranej szkoły magii. Dostaje premię +4 do rzutów na PT dla każdego zaklęcia wybranej szkoły.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Talent magiczny (w wybranej szkole)

**Użycie:** Automatyczne. Może zostać użyty dowolną ilość razy, ale efekt pozostanie niezmienny. Za każdym razem odnosi się do innej szkoły magii. Atut ten pokrywa się z premią do Talentu Magicznego



### **Większa Magiczna Penetracja**

Rzucający dostaje +4 premii do testów na poziom, kiedy próbuje przełamać odporność na zaklęcia przeciwnika.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Magiczna Penetracja

**Użycie:** Automatyczne. Atut ten pokrywa się z premią do Talentu Magicznego.



### **Ulepszone Wyszczepienie**

Postać może otrzymać +10 do KP jednocześnie otrzymując -10 do rzutów na atak.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Inteligencja 13+, Wyszczepienie

**Użycie:** W walce



### **Ulepszona Inicjatywa**

Postać dostaje premię +4 do Inicjatywy

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Brak

**Użycie:** Automatyczne



### **Uporczywa Pieśń**

Pieśń barda będzie trwała dodatkowe pięć rund.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Muzyka barda

**Użycie:** Automatyczne



### **Szczęście Bohaterów**

Postać dostaje +1 premii do wszystkich rzutów obronnych.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Może być użyty tylko na 1 poziomie

**Użycie:** Automatyczne



### **Szybkie Przeładowanie**

Postać przeładowuje kuszę tak sprawnie, że może z niej strzelać tak szybko, jak z łuku.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Podstawowa premia do ataku +2

**Użycie:** Automatyczne



### **Odporność na Chorobę**

Postać otrzymuje premię +4 do rzutów obronnych na Wytrwałość na Chorobę.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Brak

**Użycie:** Automatyczne



### **Odporność na Trucizny**

Postać otrzymuje premię +4 do rzutów obronnych na Wytrwałość na Truciznę.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Brak

**Użycie:** Automatyczne



### **Odporność na Energię**

Postać otrzymuje premię +5 do Odporności na daną energię (pierwsze 5 punktów obrażeń zostanie zignorowane).

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Podstawowa premia do wytrwałości +8

**Użycie:** Automatyczne



### **Tworzenie Zwoju**

Postać może stworzyć zwój z każdym znanym jej zaklęciem. Będzie to kosztowało niewielką ilość punktów doświadczenia i trochę złota - w zależności od poziomu zaklęcia. Zaklęcia epickie lub otrzymane dzięki atutom nie mogą być użyte do tworzenia zwoju. Czyste zwoje można kupić w odpowiednim sklepie.

**Rodzaj atutu:** Tworzenie przedmiotu

**Wymagania:** Poziom 1+

**Użycie:** Rzucenie zaklęcia na pusty zwój





### **Srebrna Dłoń**

Postać otrzymuje +2 do testów Wyceny i Perswazji

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Atut może być użyty tylko na 1 poziomie

**Użycie:** Automatyczne



### **Krew Węża**

Postać dostaje +2 premii do rzutów na Wytrwałość na Truciznę i +1 do wszystkich rzutów obronnych na refleks.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Atut może być użyty tylko na 1 poziomie

**Użycie:** Automatyczne



### **Ałak z Dосkoku**

Przeciwnicy nie mają możliwości zaatakowania postaci w trakcie walki.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Zręczność 13+, Uniki, Mobilność, podstawowa premia do ataku +4 lub więcej

**Użycie:** Automatyczne



### **Ukradkowość**

Postać otrzymuje +2 premii do testów na Ukrywanie Się i Skradanie Się

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Brak

**Użycie:** Automatyczne



### **Silna Dusza**

Postać dostaje +1 premii do rzutów obronnych na Wytrwałość i Wolę, jak również +1 do rzutów obronnych przeciwko Magii Śmierci

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Atut może być użyty tylko na 1 poziomie

**Użycie:** Automatyczne



### **Bandyta**

Postać dostaje +2 premii do testów na Inicjatywę i Perswazję

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Atut może być użyty tylko na 1 poziomie

**Użycie:** Automatyczne



### **Wirujący Atak**

Postać przeprowadza pełny atak przy premii do ataku przeciwko każdemu przeciwnikowi w zasięgu 5 stóp.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Inteligencja 13+, Wspecjalizowanie, Zręczność 13+, Uniki, Mobilność, Atak z Dostoku, podstawowa premia do ataku +4 lub więcej

**Użycie:** Wybór



### **Łucznicтво Zen**

Mądrość pomaga postaci w ataku dystansowym, pozwalając na użycie przy strzałach modyfikatora Mądrości zamiast modyfikatora Zręczności.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Podstawowa premia do ataku +3, Mądrość 13+

**Użycie:** Automatyczne

## **ATUTY EPICKIE**



### **Pancerna Skóra**

Postać dostaje +2 premii do naturalnej klasy pancerza.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom

**Użycie:** Automatyczne



### **Automatyczne Przyspieszenie Zaklęcia**

Postać może rzucać zaklęcia na poziomach 0-3 jako przyspieszone. Przy użyciu tego atutu maksymalny poziom rzucanego w pośpiechu zaklęcia może wynosić 9.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom, Przyspieszone zaklęcie, Czaroznawstwo: poziom 30, umiejętność rzucania zaklęć 9 poziomu

**Użycie:** Automatyczne



### **Automatyczne Ciche Zaklęcie**

Postać może rzucać zaklęcia na poziomach 0-3 jako ciche. Przy użyciu tego atutu maksymalny poziom rzucanego w pośpiechu zaklęcia może wynosić 9.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom, Ciche Zaklęcie, Czaroznawstwo: 24 poziom, umiejętność rzucania zaklęć 9 poziomu

**Użycie:** Automatyczne



### **Automatyczne Zaklęcie bez Gestów**

Postać może automatycznie rzucać zaklęcia na poziomach 0-3 jako ciche. Musi przy tym być uzbrojona. Przy użyciu tego atutu maksymalny poziom rzucanego w pośpiechu zaklęcia może wynosić 9.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom, Zaklęcie bez gestów, Czaroznawstwo: 24 poziom, umiejętność rzucania zaklęć 9 poziomu

**Użycie:** Automatyczne



### **Pogromca Wrogów**

Każda broń w rękach postaci będzie traktowana jako wyjątkowo niebezpieczna dla przeciwnika (+2 do uderzenia i +2k6 do obrażeń)

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom, 5 lub więcej wrogów rasowych

**Użycie:** Automatyczne



### **Oślepiająca Szybkość**

Po wybraniu tego atutu postać może korzystać z Przyspieszenia w bardzo krótkim czasie. To nadprzyrodzona zdolność.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom, Zręczność 25+

**Użycie:** Wybór



### **Postać Konstruktu**

Postać może przybrać kształt następujących konstruktów: żelazny golem, kamienny golem, golem z ciała demona.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Epicki Zmiennokształtny, Mądrość 27

**Użycie:** Wybór. Po wybraniu atutu postać musi postanowić, jakiego konstruktu przybierze kształt.



### **Zmniejszenie Obrażeń**

Postać otrzymuje Zmniejszenie Obrażeń 3/-. Oznacza to, że za każdym razem, kiedy zostaną jej zadane obrażenia, 3 punkty zostaną zignorowane. Atut ten może zostać pomnożony tak, aby Zmniejszenie Obrażeń wynosiło 6/- i 9/-.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom, kondycja 21+

**Użycie:** Automatyczne



### Niszczące Trafienia Krytyczne

Kiedy zostanie zadane trafienie krytyczne wybraną przez postać bronią, przeciwnik musi wykonać rzut na Wyttrwałość lub zginie. Bestie odporne na uderzenia krytyczne są odporne na działanie tego atutu.

**Rodzaj atutu:** Bojowy

**Wymagania:** 21 poziom, Rozpłatanie, Większe rozpłatanie, Ulepszone Trafienia Krytyczne wybraną bronią, Przytłaczające Trafienia Krytyczne wybraną bronią, Ulubiona Broń: wybrana broń, Potężny Atak, Siła 25+

**Użycie:** Automatyczne



### Postać Smoka

Postać może użyć tej zdolności, aby przybrać kształt smoka. Może również zionąć ogniem jak smok.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom, Zwierzęca Postać 6x/dzień lub Większa Zwierzęca Postać IV, Mądrość 30+

**Użycie:** Wybór



### Odporność na Energię

Postać otrzymuje 10 pkt. odporności na jeden rodzaj obrażeń (ogień, zimno, dźwięk, kwas lub elektryczność). Atut ten może osiągnąć maksymalnie 100.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom

**Użycie:** Automatyczne



### Epickie Uniki

Postać unika obrażeń z pierwszego ataku w rundzie.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom, Uniki, Ulepszony Odskok, Rzuty obronne, **Upadanie:** 30 poziom, Zręczność 25+

**Użycie:** Automatyczne



### Epicki Bies

Zło i nienawiść postaci, próbującej przywołać sługę z innej sfery, przyciągnęły uwagę epickiego vrocka. To podłe stworzenie potrafi doskonale walczyć, a sił dodaje mu okrucieństwo jego pana. Za każdym razem, kiedy Czarny Strażnik zdobędzie nowy poziom, przywołany vrock będzie potężniejszy.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom, Czarny Strażnik: poziom 15.

**Użycie:** Automatyczne



### **Epicka Wytwałość**

Postać otrzymuje +4 do wszystkich rzutów na wytrwałość

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom

**Użycie:** Automatyczne



### **Epickie Męstwo**

Postać otrzymuje +1 do wszystkich ataków.

**Rodzaj atutu:** Bojowy

**Wymagania:** 21 poziom

**Użycie:** Automatyczne



### **Epicki Refleks**

Postać otrzymuje +4 do wszystkich rzutów na refleks

**Wymagania:** 21 poziom

**Użycie:** Automatyczne



### **Epicka Reputacja**

Postać otrzymuje +4 do testów na Blef, Zastraszanie i perswazję

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom

**Użycie:** Automatyczne



### **Epicki Talent**

Postać dostaje +10 do testu dla wybranej umiejętności

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom, 20 poziom w wybranej umiejętności

**Użycie:** Automatyczne



### **Epicki Władca Cienia**

Zdolność postaci do przywołania Cienia rozwinęła się na tyle, że może ona teraz przywołać Władcę Cienia. Epicki Władca Cienia jest potężnym wojownikiem, którego siła zależy od siły jego pana. Za każdym razem, kiedy Tancerz Cieni zdobędzie kolejny poziom, przywołany Władca Cienia będzie potężniejszy.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Epicki tancerz cieni

**Użycie:** Automatyczne



### **Epicki Talent Magiczny**

Postać otrzymuje +6 do poziomu trudności do wszystkich rzutów obronnych przeciw danej szkole magii

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom, Talent Magiczny i Większy Talent Magiczny w wybranej szkole

**Użycie:** Zakłęcie



### **Epicka Magiczna Penetracja**

Postać dostaje premię +6 do testów na poziom, aby przełamać odporność na zakłęcia przeciwnika.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom, Magiczna penetracja, Ulepszona Magiczna Penetracja

**Użycie:** Zakłęcie



### **Epicka Mocna Budowa**

Postać dostaje +2 do punktów wytrzymałości. Atut ten może osiągnąć maksymalnie +200 punktów wytrzymałości.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom

**Użycie:** Automatyczne



### **Epicka Ulubiona Broń**

Postać dostaje +2 premii do rzutów na atak wybraną bronią.

**Rodzaj atutu:** Bojowy

**Wymagania:** 21 poziom, Ulubiona Broń (na wybranej broni)

**Użycie:** W walce



### **Epicka Specjalizacja w Broni**

Postać zyskuje +4 do obrażeń zadawanych wybraną bronią

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom, Ulubiona Broń, Epicka Ulubiona Broń i Specjalizacja w Broni (na wybranej broni)

**Użycie:** Automatyczne



### **Epicka Wola**

Postać zyskuje premię +4 do wszystkich rzutów na wolę

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom

**Użycie:** Automatyczne



### **Wielka Charizma**

Postać dostaje +1 do Charyzmy. Atut ten może osiągnąć maksymalnie +10

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom

**Użycie:** Automatyczne



### **Wielka Kondycja**

Postać dostaje +1 do Kondycji. Atut ten może osiągnąć maksymalnie +10

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom

**Użycie:** Automatyczne



### **Wielka Zręczność**

Postać dostaje +1 do Zręczności. Atut ten może osiągnąć maksymalnie +10

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom

**Użycie:** Automatyczne



### **Wielka Inteligencja**

Postać dostaje +1 do Inteligencji. Atut ten może osiągnąć maksymalnie +10

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom

**Użycie:** Automatyczne



### **Wielka Siła**

Postać dostaje +1 do Siły. Atut ten może osiągnąć maksymalnie +10

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom

**Użycie:** Automatyczne



### **Wielka Mądrość**

Postać dostaje +1 do Mądrości. Atut ten może osiągnąć maksymalnie +10

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom

**Użycie:** Automatyczne



### **Ulepszona Magia w Walce**

Postać może rzucać czary, nawet kiedy jest atakowana.

**Rodzaj atutu:** Zaklęcie

**Wymagania:** 21 poziom, Magia w Walce, Koncentracja 25+

**Użycie:** Automatyczne



### **Ulepszone Uderzenie Ki**

Atut ten (kiedy zostaje użyty po raz pierwszy) dodaje +4 premii do Zaklinania przy Ataku bez Broni. Wybranie tego atutu po raz drugi powiększa premię do +5

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom, Mądrość 21+, Uderzenie Ki +3

**Użycie:** Automatyczne



### **Ulepszony Atak z Zaskoczenia**

Dodaje +1k6 do obrażeń, jeśli postać zaatakuje z zaskoczenia. Ten atut może maksymalnie osiągnąć +10k6.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Atak z Zaskoczenia 8k6

**Użycie:** Automatyczne



### **Ulepszona Odporność na Zaklęcia**

Postać otrzymuje +2 do odporności na zaklęcia. Ten atut może maksymalnie osiągnąć +20

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom

**Użycie:** Automatyczne



### **Ulepszona Ogłuszająca Pięść**

Dodaje +2 do ST ogłuszającego ataku. Ten atut może maksymalnie osiągnąć +20

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom, Ulepszona Walka bez Broni, Ogłuszająca Pięść, Zręczność 19+, Mądrość 19+

**Użycie:** Automatyczne



### **Ulepszony Wirujący Atak**

Postać przeprowadza pełne natarcie i wykonuje jeden atak w walce z maksymalną, podstawową premią do trafienia przeciwko wszystkim przeciwnikom w zasięgu broni.

**Rodzaj atutu:** Bojowy

**Wymagania:** 21 poziom, Uniki, Wspecjalizowanie, Atak z Dostoku, Wirujący Atak, Inteligencja 13+, Zręczność 23+

**Użycie:** Wybór





### Nieustająca Inspiracja

Ten atut sprawia, że Muzyka Barda brzmi 10 razy dłużej niż zazwyczaj

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom, Muzyka Barda, Aktorstwo 25

**Użycie:** Automatyczne



### Potężny Szał

Kiedy postać wpada w szal otrzymuje +8 do Siły i Kondycji oraz premię +4 do rzutów na wolę. Premie te zastępują premie przy normalnym szale.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom, Dziki Szał, Siła 21+, Kondycja 21+

**Użycie:** Automatyczne w szale



### Postać Postać Sferowa

Postać może 3 razy dziennie przybrać różne kształty pozasferowców. Mogą to być: Wódz Azerów, Rakshasa lub martwy Slaad.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Epicki zmienny, Mądrość 25

**Użycie:** Wybór. Po wybraniu zdolności postać musi się zdecydować na postać, jaką chce przybrać.



### Przytłaczające Trafienie Krytyczne

Przy użyciu wybranej broni postać zadaje +1k6 punktów obrażeń przy trafionym uderzeniu. Jeśli krytyczny mnożnik broni wynosi x3, obrażenia wyniosą +2k6, gdy x4: +3k6.

**Rodzaj atutu:** Bojowy

**Wymagania:** 21 poziom, Rozpłatanie, Wielkie Rozpłatanie, Ulepszone Trafienia Krytyczne wybraną bronią, Ulubiona Broń, Potężny Atak, Siła 23+

**Użycie:** Automatyczne



### Doskonałe Zdrowie

Postać staje się odporna na choroby i trucizny

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom, Wielka Wytrwałość, Kondycja 25+

**Użycie:** Automatyczne



### Odpędzanie Sfer

Postać może odpędzać sfery tak jak to czyni w przypadku nieumarłych

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom, Odpędzanie Nieumarłych, Mądrość 25+, Charyzma 25+

**Użycie:** Wybór. Jeśli postać ma dwukrotnie większy poziom niż kość wytrzymałości pozasferowca, zostaje on natychmiast unicestwiony.



### Ukrywanie się na widoku

Postać dostaje 10% premii do Ukrywania się na Widoku. Atut ten może być używany wielokrotnie i osiągnąć nawet 50%.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** 21 poziom, Ulepszony Odskok, Zręczność 30+, Ukrywanie się: 30 poziom, Upadanie: 30 poziom

**Użycie:** Automatyczne



### Nadzwyczajna Inicjatywa

Postać otrzymuje premię +8 do testów na inicjatywę.

**Rodzaj atutu:** Bojowy

**Wymagania:** 21 poziom, ulepszona inicjatywa

**Użycie:** Automatyczne



### Przerażający Szał

Kiedy barbarzyńca wpadnie w szał, każda postać, która znajdzie się w jego zasięgu, musi wykonać rzut na Wolę przeciwko Zastraszaniu barbarzyńcy. Jeśli test się nie powiedzie, przeciwnik wpadnie w panikę na 1k6 rund. Przeciwnicy, którzy wyrzucą do 2x więcej niż barbarzyńca, nie będą próbowali uciec, lecz otrzymają -2 do ataku i rzutów obronnych. Tych, którzy rzucą ponad 2x tyle co barbarzyńca, ominie działanie szału.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Epicki barbarzyńca, Zastraszanie 25

**Użycie:** Automatyczne w szale



### Grzmiący Szał

Każda broń w rękach barbarzyńcy spowoduje 2k8 więcej obrażeń krytycznych.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Epicki barbarzyńca, Siła 25

**Użycie:** Automatyczne w szale



## Postać Nieumarłego

Postać może przybrać kształt nieumarłej istoty.

**Rodzaj atutu:** Ogólny

**Wymagania:** Epicki zmienny

**Użycie:** Wybór. Po wybraniu zdolności postać musi zdecydować, jakiego nieumarłego kształt przybierze.

## ZAKŁĘCIA

Magia to potężna broń i każdy poszukiwacz przygód powinien nauczyć się nią posługiwać, jeśli chce stawiać czoła niebezpieczeństwom czyhającym w Podmroku. Niektóre z nowych zaklęć mogą tymczasowo zmieniać właściwości broni lub zbroi (na jakiś czas uczynić ją magiczną). Większość zaklęć działa jedynie na broń niemagiczną. Ogólnie rzecz biorąc, jeśli postać rzuci zaklęcie na broń już zaklętą, anuluje tym samym działanie poprzedniego czaru, co czasami może spowodować obniżenie jakości broni.

W Hordes of the Underdark można również rzucać zaklęcia na przedmioty. Nowe atuty - Warzenie Mikstur, Tworzenie Zwoju i Tworzenie Różdek - działają wtedy, gdy zostaną rzucone na pustą butelkę, pusty zwój czy kościaną różdkę. Jeśli zaklęcie spełnia wymagania danego atutu, przedmiot zostanie zaklęty.

Postać rzucająca zaklęcie z łatwością zauważy, że rzucanie niektórych zaklęć na konkretne przedmioty daje dodatkowy efekt. Na przykład bełty, na które zostało rzucone błogosławieństwo, są śmiertelne dla Rakshasy. Światło lub Niegasnące Światło może zostać rzucone bezpośrednio na przedmiot, sprawiając, że będzie on świecił. Zaklęcia można rzucać tylko na przedmioty z ekwipunku.

**Uwaga:** W trybie klasycznych zasad D&D zamiana w kamień jest permanentna (patrz Ustawienia Gry w menu opcji)

Poniżej znajduje się krótki spis zaklęć, pogrupowanych według klas i poziomów. Pełne opisy można znaleźć w grze.

Uwaga dotycząca obszaru działania zaklęć: Kiedy stopień trudności gry ustawiony jest na wysoki lub na zasady klasyczne, większość zaklęć o działaniu obszarowym (jak Kula Ognia) rani wszystkie stworzenia znajdujące się na danym terenie, włączając w to towarzyszy rzucającego lub nawet samego czarodzieja. Stworzenia neutralne w stosunku do rzucającego nigdy nie zostaną zranione przez wrogie zaklęcia.

## Bard

### Poziom 0

**Raca:** Gorące światło wybucha przed rzucającym, zadając przeciwnikowi -1 do rzutów na atak.

### Poziom 1

**Wzmocnienie Dźwięku:** Obniża o 20 ST słyszalności dźwięków w zasięgu rzucającego.

**Stalowy Róg Balagarna:** Rzucający tworzy donośne vibracje, które wstrząsają wszystkimi przeciwnikami w okolicy, jeśli nie powiedzie im się test na Siłę (lub jeśli rzucający ma co najmniej 20 Siły). Każdy przeciwnik, który dostanie się pod działanie tego czaru, będzie przez jedną rundę ogłuszony.

**Magiczna Broń:** Dodaje +1 do premii do ulepszenia dla wybranej broni.

## Poziom 2

**Obłok Dezorientacji:** Przeciwnicy w zasięgu działania czaru zostają ogłuszeni i oślepieni na 1k6 rund.

## Poziom 3

**Potężniejsza Magiczna Broń:** Jedna, wybrana broń otrzymuje +1 premii do zaklinania za każde 3 poziomy rzucającego czar (maksymalnie +5)

**Ostra Krawędź:** Zasięg ciosów krytycznych wybranej broni zostaje zwiększony.

**Raniące Szepty:** Każdy przeciwnik, który uderzy postać, zostanie zraniony przez szept powodujący obrażenia od dźwięku 1k6+1 za każdy poziom rzucającego czar.

## Poziom 6

**Lament:** Pieśń rzucającego czar przywołuje energię śmierci i zniszczenia. Każdy przeciwnik w zasięgu straci 2 punkty Siły i Zręczności w każdej rundzie.

## Kapłan

### Poziom 0

**Zadawanie Powierzchnowych Ran:** Jeśli rzucającemu czar uda się zaatakowanie przeciwnika poprzez dotyk, otrzyma on 1 punkt obrażeń. Zaklęcia, które mają zadawać obrażenia, działają odwrotnie, kiedy zostaną rzucone na nieumarłych (leczą zamiast zadawać obrażenia).

### Poziom 1

**Przerażenie:** Przeciwnicy rzucającego czar są pełni strachu i wątpliwości. Otrzymują -1 do rzutów na atak i -1 do rzutów obronnych na strach.

**Boskie Względy:** Rzucający zaklęcie otrzymuje +1 premii do ataku i rzutów na obrażenia zadawane bronią za każde 3 zdobyte poziomy (maksymalnie do +5)

**Wytrzymałość na Żywioły:** Przeciwnik otrzymuje -10 do odporności na wszelkie możliwe obrażenia związane z żywiołami. Zaklęcie przestanie działać w momencie, gdy otrzyma on łącznie 20 punktów obrażeń tego typu.

**Tarcza Entropii:** Wokół rzucającego zaklęcie pojawia się magiczne pole, które daje mu 20% szans na uniknięcie ataku z dystansu.

**Zadawanie Lekkich Ran:** Jeśli rzucającemu czar uda się zaatakowanie przeciwnika poprzez dotyk, otrzyma on 1k8 punktów obrażeń, +1 punkt na każdy poziom rzucającego (maksymalnie +5). Zaklęcia, które mają zadawać obrażenia, działają odwrotnie, kiedy zostaną rzucone na nieumarłych (leczą zamiast zadawać obrażenia).

**Magiczna Broń:** Dodaje +1 do premii do ulepszenia dla wybranej broni.

**Tarcza Wiary:** Postać, na którą zostanie rzucony czar, otrzymuje +2 premii ochronnej do Klasy Pancerza. Zwiększa się ona o +1 za każde 6 zdobytych poziomów rzucającego czar (maksymalnie +5).

### Poziom 2

**Zadawanie Średnich Ran:** Jeśli rzucającemu czar uda się zaatakowanie przeciwnika poprzez dotyk, otrzyma on 2k8 punktów obrażeń, +1 punkt na każdy poziom rzucającego (maksymalnie +10). Zaklęcia, które mają zadawać obrażenia, działają odwrotnie, kiedy zostaną rzucone na nieumarłych (leczą zamiast zadawać obrażenia).

**Kamienne Kości:** Nieumarły, na którego zostanie rzucony czar, otrzymuje +3 do naturalnej klasy pancerza poprzez wzmocnienie jego kości.

### Poziom 3

**Niegasnący Płomień:** Zaklęcie to tworzy magiczny płomień, który świeci jaśniej niż pochodnia, paląc się na wybranym przeciwniku lub przedmiocie.

**Mroczny Ogień:** Rzucający sprawia, że niemagiczna broń będzie zadawać 1k6 punktów obrażeń ogniowych, +1 za każde dwa zdobyte poziomy rzucającego zaklęcie (maksymalnie +10).

**Glif Ochronny:** Rzucający tworzy niewielką magiczną strefę. Gdy jeden z przeciwników ją przekroczy, sfera eksploduje, zadając wszystkim wrogom znajdującym się w zasięgu 1k8 punktów obrażeń od dźwięku za każde 2 zdobyte poziomy rzucającego czar (maksymalnie 5k8).

**Zadawanie Poważnych Ran:** Jeśli rzucającemu czar uda się zaatakowanie przeciwnika poprzez dotyk, otrzyma on 3k8 punktów obrażeń, +1 punkt na każdy poziom rzucającego (maksymalnie +15). Zaklęcia, które mają zadawać obrażenia, działają odwrotnie, kiedy zostaną rzucone na nieumarłych (leczą zamiast zadawać obrażenia).

**Magiczna Szata:** Zakładana na zbroję lub tarczę dodaje +1 do klasy pancerza za każde 3 poziomy rzucającego (maksymalnie +5)

### Poziom 4

**Zadawanie Krytycznych Ran:** Jeśli rzucającemu czar uda się zaatakowanie przeciwnika poprzez dotyk, otrzyma on 4k8 punktów obrażeń, +1 punkt na każdy poziom rzucającego (maksymalnie +20). Zaklęcia, które mają zadawać obrażenia, działają odwrotnie, kiedy zostaną rzucone na nieumarłych (leczą zamiast zadawać obrażenia).

**Potężniejsza Magiczna Broń:** Za każde 3 zdobyte poziomy rzucającego dodaje +1 do premii do ulepszenia do jednej broni (maksymalnie +5).

### Poziom 5

**Bitewna Fala:** Rzucający zaklęcie tworzy aurę, która pochłania energię przeciwników. Kiedy znajdują się w zasięgu jej działania, dostają -2 do rzutów obronnych i na atak. Rzucający zaś otrzymuje +2 do rzutów obronnych, na atak i do rzutów do zadawanych obrażeń.

**Krąg Zagłady:** Wszyscy przeciwnicy będący w zasięgu działania czaru dostają się pod wpływ negatywnej energii, która zadaje 1k8 punktów obrażeń +1 za każdy poziom rzucającego. Zaklęcia wykorzystujące negatywną energię mają odwrotne działanie, kiedy zostaną rzucone na nieumarłych (leczą zamiast zadawać obrażenia).

**Potworna Regeneracja:** Postać, na którą zostanie rzucony czar, zyskuje zdolność do odzyskiwania 3 punktów wytrzymałości na rundę.

### Poziom 6

**Wygnanie:** Rzucający zaklęcie może przegonić wszystkie przywołane stwory, chowance, zwierzęcych towarzyszy i pozasferowców znajdujących się w zasięgu działania czaru. Liczba przepędzonych bestii może być dwa razy większa niż kostka wytrzymałości rzucającego.

**Większe Sanktuarium:** Rzucający zaklęcie stanie się niematerialny i żaden przeciwnik nie będzie mógł wyczuć jego obecności. Atak lub wykonanie jakiegokolwiek innej wrogiej czynności przerywa działanie czaru.

**Sojusznik ze Sfer:** Przywołany pozasferowiec staje po stronie rzucającego czar. Typ pozasferowca zależeć będzie od charakteru postaci.

**Śmierć Nieumarłych:** Ten czar zabija nieumarłych o sumie KW do 1k4 na poziom rzucającego (maksymalnie 20k6). Zaklęcie to działa w pierwszej kolejności na stworzenia o najmniejszej kostce wytrzymałości.

### **Poziom 8**

---

**Trzęsienie Ziemi:** Rzucający zaklęcie wywołuje wokół siebie potężne trzęsienie ziemi, które zadaje wszystkim przeciwnikom znajdującym się w zasięgu działania czaru 1k6 punktów obrażeń za każdy zdobyty poziom (maksymalnie 10k6).

### **Poziom 9**

---

**Wieczny Wróg Nieumarłych:** Wszyscy sprzymierzeńcy znajdujący się w zasięgu działania czaru otrzymują następujące premie: premia do negatywnych obrażeń, premia do wysysania poziomu/energii, odporność na zmniejszenie cechy, odporność na trucizny i choroby.

## **Druid**

### **Poziom 0**

---

**Raca:** Gorące światło wybucha przed rzucającym, zadając przeciwnikowi -1 do rzutów na atak.

### **Poziom 1**

---

**Kamuflaż:** Kolor rzucającego czar dopasowuje się do otoczenia, dodając mu tym samym +10 do testów na ukrywanie się.

**Magiczny Kieł:** Zaklęcie to wzmacnia zwierzęcego towarzysza, dodając mu +1 do uderzeń i +1 do zadawanych obrażeń.

### **Poziom 2**

---

**Krwawy Szał:** Rzucający czar wpada w szal podobny do tego u barbarzyńcy. Dzięki temu zyskuje on premię +2 do Siły i Kondycji i +1 do rzutów na wolę, jednocześnie otrzymuje -1 do KP.

**Jedność z Ziemią:** Rzucający czar wytwarza silną więź z naturą, dzięki czemu zyskuje +4 premii do Zrozumienia zwierząt, Skradania Się, Cichego poruszania i umiejętności tworzenia pułapek.

### **Poziom 3**

---

**Większy Magiczny Kieł:** Zaklęcie to wzmacnia zwierzęcego towarzysza, dodając mu +1 do uderzeń i +1 do zadawanych obrażeń za każde trzy poziomy rzucającego (maksymalnie +5).

**Lecznicze Żądło:** Zadaje 1k6 obrażeń, +1 za każdy poziom rzucającego, dodając rzucającemu czar tyle samo punktów wytrzymałości.

**Plaga Larw:** Rzucający nasyła na jeden cel robakopodobne stworzenia. Zmniejszają one tymczasowo kondycję o 1k4 w każdej rundzie.

**Ogniste Kolce:** Rzucający czar ciska zatrute ciernie w kierunku przeciwnika, zadając mu 1k8 obrażeń (+1 za każde dwa poziomy, maksymalnie +5); dodatkowo traktuje przeciwnika jadem skorpiona.

**Gąszcz Cierni:** Pokrywa teren małymi kolcami. Każde stworzenie otrzyma 1k4 punktów obrażeń za każdą rundę spędzoną na tym obszarze. Kolce te uszkadzają nogi ofiary. Jeśli nawet uda się jej uwolnić od działania czaru, będzie poruszała się wolniej przez jeden dzień.

## Poziom 4

**Grupowy Kamuflaż:** Wszyscy sprzymierzeńcy w zasięgu działania czaru otrzymują +10 premii do Ukrywania się.

## Poziom 5

**Inferno:** Przeciwnik staje w płomieniach - w każdej rundzie otrzyma 2k6 obrażeń od ognia.

**Dar Sowiej Mądrości:** Postać, na którą został rzucony czar, otrzymuje premię do Mądrości równą połowie poziomu rzucającego.

**Podziemne Pnącza:** Rzucający czar tworzy wijące się pnącza, które mogą przydać mu się na kilka sposobów: oplątują (jak zakłęcie), spowalniają ruchy (o połowę), kamuflują (+4 do testów na ukrywanie się).

## Poziom 6

**Kruszenie:** Zakłęcie to zadaje 1k6 punktów obrażeń (za każdy poziom rzucającego) na wybranym konstrukcie (maksymalnie 15k6)

**Utopienie:** Rzucający zakłęcie wyczarowuje wodę, która zbiera się w płucach wroga. Każdy przeciwnik, któremu nie powiedzie się rzut obronny, zostanie pozbawiony 90 procent punktów wytrzymałości. Golemy i inne nieżyjące stworzenia nie mogą zostać utopione.

**Kamienne Więzy:** Tworzy chmurę, która paraliżuje każde stworzenie, zamykając je w kamieniu na 1k6 rund.

## Poziom 8

**Bombardowanie:** Spadające z nieba skały zadają 1k8 punktów obrażeń za każdy poziom rzucającego czar (maksymalnie 10k8) wszystkim wrogim stworzeniom, które znajdują się w zasięgu działania czaru.

**Słoneczny Wybuch:** Rzucający czar wywołuje eksplozję, która zadaje wszystkim nieumarłym znajdującym się w zasięgu działania 1k6 punktów obrażeń za każdy zdobyty poziom (maksymalnie 25k6). Istoty żywe otrzymują jedynie 6k6 punktów obrażeń. Wampiry giną na miejscu, jeśli nie powiedzie im się rzut obronny na refleks. Wszyscy wrogowie w zasięgu działania czaru muszą również wykonać udany rzut na refleks. Jeśli im się nie uda, zostaną na trwałe oślepieni (tylko magia będzie w stanie przywrócić im wzrok).

## Poziom 9

**Trzęsienie Ziemi:** Rzucający zakłęcie wywołuje wokół siebie potężne trzęsienie ziemi, które zadaje wszystkim przeciwnikom znajdującym się w zasięgu działania czaru 1k6 punktów obrażeń za każdy zdobyty poziom (maksymalnie 10k6).

## Paladyn

### Poziom 1

**Błogosławiona Broń:** Jedna broń do walki dostaje +1 premii do ulepszenia i będzie zadawała nieumarłym o 2k6 więcej obrażeń.

**Ogłuszający Brzęk:** Rzucający czar nakłada na broń +1 premii do ataku i +3 do obrażeń od dźwięku. Przeciwnik, który zostanie zaatakowany tą bronią, może zostać ogłuszony.

**Boskie Względy:** Rzucający czar otrzymuje +1 premii do ataku i rzutów na obrażenia za każde trzy zdobyte poziomy (od +1 do +5).

**Wytrzymałość na Żywioły:** Przeciwnik otrzymuje -10 do odporności na wszelkie możliwe obrażenia związane z żywiołami. Zakłęcie przestanie działać, gdy otrzyma on łącznie 20 punktów obrażeń tego typu.

## Poziom 2

**Aura Chwały:** Rzucający używa boskiej mocy, otrzymując + 4 do charyzmy. Wszyscy sprzymierzeńcy w zasięgu działania czaru otrzymują +4 premii do rzutów obronnych na strach.

## Poziom 4

**Święty Miecz:** Broń używana przez paladyna staje się potężnym "Świętym mścicielem".

## Łowca

### Poziom 1

**Kamuflaż:** Kolor rzucającego czar dopasowuje się do otoczenia, dodając mu tym samym +10 do testów na ukrywanie się.

**Magiczny Kieł:** Zaklęcie to wzmacnia zwierzęcego towarzysza, dodając mu +1 do uderzeń i +1 do zadawanych obrażeń.

### Poziom 2

**Jedność z Ziemią:** Rzucający czar wytwarza silną więź z naturą, dzięki czemu zyskuje +4 premii do Zrozumienia zwierząt, Ukrywania się, Skradania Się i umiejętności tworzenia pułapek.

### Poziom 3

**Spragnione Ostrze:** Jedna broń sieczna dostaje +3 premii do ulepszenia.

**Większy Magiczny Kieł:** Zaklęcie to wzmacnia zwierzęcego towarzysza, dodając mu +1 do uderzeń i +1 do zadawanych obrażeń za każde trzy poziomy rzucającego (maksymalnie +5).

### Poziom 4

**Grupowy Kamuflaż:** Wszyscy sprzymierzeńcy w zasięgu działania czaru otrzymują +10 premii do Ukrywania się.

## Czarodziej/Czarownik

### Poziom 0

**Rozprysk Kwasu:** Rzucający czar ciska małą kulę kwasu w przeciwnika, zadając mu przy tym 1k3 punktów obrażeń do kwasu.

**Wstrząs Elektryczny:** Rzucający czar zadaje przeciwnikowi 1k3 punktów obrażeń.

**Raca:** Gorące światło wybucha przed rzucającym, zadając przeciwnikowi -1 do rzutów na atak.

### Poziom 1

**Szybki Odwrót:** Rzucający czar porusza się 150% szybciej niż zazwyczaj, co pozwala mu na szybką ucieczkę z pola walki. Czar nie zadziała, jeśli postać jest już pod wpływem innego czaru przyspieszającego.

**Huk Horizikaula:** Przeciwnik otrzymuje 1k4 obrażeń od dźwięku za każde 2 zdobyte poziomy rzucającego (maksymalnie 5k4). Jeśli nie uda mu się rzut obronny na wolę, zostanie ogłuszony na 1k4 rund.

**Lodowy Sztylet:** Rzucający czar tworzy sztylet o kształcie sopła lodu, który zadaje przeciwnikowi 1k4 obrażeń od zimna za każdy zdobyty poziom (maksymalnie 5k4)

**Żelazne Trzewia:** Postać, na którą zostanie rzucony czar, dostaje +4 premii do rzutów na wytrwałość na wszystkie trucizny.



**Magiczna Broń:** Dodaje +1 do premii do ulepszenia dla wybranej broni.

**Uporczywe ostrze Shelgarna:** Rzucający czar wyczarowuje sztylet, który, niczym wierny towarzysz, atakuje przeciwników.

**Tarcza:** Rzucający dostaje +4 premii do KP i na czas działania czaru staje się odporny na czar Magiczne Pociski.

**Prawdziwe Uderzenie:** Dzięki magicznej intuicji rzucający czar otrzymuje +20 do rzutów na atak.

## **Poziom 2**

---

**Żelazny Róg Balagarna:** Rzucający wytwarza wibracje, które wstrząsają każdym, kto znajdzie się w zasięgu czaru i komu nie powiedzie się test na siłę (tak jakby rzucający miał siłę 20). Każdy, kto wykona nieudany rzut, zostanie powalony na ziemię na jedną rundę.

**Obłok Dezorientacji:** Przeciwnicy w zasięgu działania czaru zostają ogłuszeni i osłepieni na 1k6 rund.

**Podpalenie:** Wybuch płomieni powoduje 2k6 obrażeń ogniowych +1 za każdy poziom rzucającego czar (maksymalnie +10). Przeciwnik nie ma możliwości wykonania rzutu obronnego. Atakowana postać musi wykonać udany rzut na refleks, w przeciwnym razie otrzyma 1k6 punktów obrażeń. Obrażenia te będą zadawane do momentu wykonania przez przeciwnika udanego rzutu.

**Niegaszący Płomień:** Zaklęcie to tworzy magiczny płomień, który świeci jaśniej niż pochodnia, paląc się na wybranym przeciwniku lub przedmiocie.

**Zbroja Śmierci:** Magiczna aura otacza rzucającego czar, raniąc każdego, kto ośmieli się go dotknąć. Każdemu, kto to uczyni, zostanie zadane 1k4 punktów obrażeń +1 za każdy zdobyty poziom rzucającego czar (maksymalnie +5).

**Płonąca Broń:** Czar sprawia, że wybrana broń płonie, zadając 1k4 punktów obrażeń ogniowych +1 za każdy poziom rzucającego czar (maksymalnie +10). Możesz używać tego czaru na określonych broniach i przeciwnikach.

**Elektryczna Pętla Gedlees:** Rzucający czar tworzy małą błyskawicę, która okrąży wszystkich przeciwników w zasięgu działania czaru, zadając im 1k6 obrażeń za każde 2 poziomy rzucającego czar (maksymalnie 5k6). Ci, którym nie uda się rzut obronny na refleks, będą musieli wykonać udany rzut na wolę, w przeciwnym razie zostaną ogłuszeni na jedną rundę.

**Kamienne Kości:** Nieumarły, na którego zostanie rzucony czar, otrzymuje +3 do naturalnej klasy pancerza poprzez wzmocnienie jego kości.

**Ohydny Śmiech Tashy:** Jeśli postaci, na którą zostanie rzucony czar, nie powiedzie się rzut obronny, napadnie ją histeryczny śmiech i nie będzie w stanie się bronić. Istota, której rasa różni się od rasy rzucającego czar, otrzyma +4 premii do rzutu obronnego.

## **Poziom 3**

---

**Przemieszczenie:** Postać, na którą zostanie rzucony czar, otrzymuje 50% Ukrywania się na Widoku, dzięki czemu może wykorzystywać naturalne zdolności potwora, którego chce się pozbyć.

**Potężniejsza Magiczna Broń:** Jedna, wybrana broń otrzymuje +1 premii do zaklinania za każde 3 poziomy rzucającego czar (maksymalnie +5)

**Podmuch Wiatru:** Zaklęcie to powoduje, że ogromny podmuch powietrza powala przeciwników i sprawia, że nie udaje im się wykonać rzutów obronnych. Czar jest na tyle potężny, że może rozproszyć działania innych zaklęć (na przykład Zabójczej Chmury) na drodze podmuchu.

**Ostra Krawędź:** Zasięg ciosów krytycznych wybranej broni zostaje zwiększony.

**Kwasowe Zionięcie Mestila:** Oddech rzucającego czar przybiera kształt stożka złożonego z kropelek kwasu i zadaje 1k6 punktów obrażeń od kwasu (maksymalnie 10k6).

**Błyskotliwa Kula:** Rzucający wypuszcza trzaskający pocisk elektryczny, który eksploduje nad całym obszarem działania czaru, zadając 1k6 punktów obrażeń za każdy poziom rzucającego (maksymalnie 10k6).

#### Poziom 4

**Mniejsza Burza Pocisków Izaaka:** Kilka pocisków energetycznych (jeden na każdy poziom rzucającego czar, maksymalnie 10) pojawia się i kieruje w stronę przeciwnika w zasięgu działania czaru. Jeśli przeciwników będzie więcej niż pocisków, tylko ci najbliżsi stojący zostaną zaatakowani. Jeśli pocisków będzie więcej niż przeciwników, wtedy jeden z nich zostanie zaatakowany kilkoma pociskami. Każdy pocisk zadaje 1k6 obrażeń.

#### Poziom 5

**Kula Błyskawic:** Rzucający czar wytwarza kulę złożoną z błyskawic, która uderza w wybrany cel. Obrażenia zadawane przez kulę wynoszą 1k6 za każdy poziom rzucającego (maksymalnie 15k6).

**Rozdzielająca Dłoń Bigby'ego:** Potężna dłoń pojawia się nad przeciwnikiem, utrudniając mu tym samym atak. Otrzymuje on na czas działania czaru -10 do wszystkich rzutów na atak.

**Znak Ognia:** Kule ognia (jedna na poziom rzucającego) pojawiają się i kierują w stronę przeciwnika w zasięgu działania czaru. Jeśli przeciwników będzie więcej niż ognistych kul, tylko ci najbliżsi stojący zostaną zaatakowani. Jeśli zaś kul będzie więcej niż przeciwników, wtedy nadliczbowe kule znikną. Każda kula zadaje 1k6 obrażeń na poziom rzucającego (maksymalnie 15k6).

**Kwasowa Opoka Mestlia:** Tarcza kwasu otacza rzucającego czar. Nie czyni go to odpornym na ciosy, jednak każdy, kto go teraz zaatakuje, otrzyma 1k6 punktów obrażeń od kwasu +2 za każdy poziom.

#### Poziom 6

**Mocarna Dłoń Bigby'ego:** Potężna dłoń pojawia się i próbuje powalić przeciwnika. Otrzymuje ona przy tym +14 do testów na siłę.

**Większa Burza Pocisków Izaaka:** Kilka pocisków energetycznych (jeden na każdy poziom rzucającego czar, maksymalnie 20) pojawia się i kieruje w stronę przeciwnika w zasięgu działania czaru. Jeśli przeciwników będzie więcej niż pocisków, tylko ci najbliżsi stojący zostaną zaatakowani. Jeśli pocisków będzie więcej niż przeciwników, wtedy jeden z nich zostanie zaatakowany kilkoma pociskami. Każdy pocisk zadaje 2k6 obrażeń.

**Śmierć Nieumarłych:** Ten czar zabija nieumarłych o sumie KW do 1k4 na poziom rzucającego (maksymalnie 20k4).

#### Poziom 7

**Chwytająca Dłoń Bigby'ego:** Potężna dłoń pojawia się i atakuje cel. Jeśli jej się uda, przeciwnik zostaje przytrzymany przez cały czas działania czaru.

**Wygnanie:** Rzucający zaklęcie może przegonić wszystkie przywołane stwory, chowańce, zwierzęcych towarzyszy i pozasferowców znajdujących się w zasięgu działania czaru. Liczba przepędzonych bestii może być dwa razy większa niż kosztka wytrzymałości rzucającego.

**Potężny Trzask Pioruna:** Rzucający wytwarza hałas podobny do uderzenia pioruna, któremu towarzyszy fala szoku. Czar działa na trzy sposoby: wszystkie stworzenia w jego zasięgu muszą wykonać rzut obronny na wolę, aby uniknąć oślezenia na całą rundę; muszą wykonać rzut na wytrzymałość, aby uniknąć minutowego oślezenia; muszą również wykonać rzut na refleks (gdy im się to nie powiedzie, zostaną powalone na ziemię).

## Poziom 8

**Zaciśnięta Dłoń Bigby'ego:** Potężna dłoń pojawia się i atakuje przeciwnika raz w każdej rundzie tak długo, jak działa czar. Każde uderzenie powoduje 1k8+11 punktów obrażeń. Jeśli przeciwnikowi nie powiedzie się rzut obronny, zostanie ogłuszony na całą rundę.

**Czarny Kostur:** Wybrany kostur staje się o +4 mocniejszą bronią i powoduje rozproszenie magii na każdym, kogo uderzy.

**Większe Sanktuarium:** Rzucający czar staje się eteryczny. Każda próba wykonania ataku lub jakiegokolwiek innej wrogiej czynności przerwie działanie czaru.

**Słoneczny Wybuch:** Rzucający czar wywołuje eksplozję, która zadaje wszystkim nieumarłym, znajdującym się w zasięgu działania, 1k6 punktów obrażeń za każdy zdobyty poziom (maksymalnie 25k6). Istoty żywe otrzymują jedynie 6k6 punktów obrażeń. Wampiry giną na miejscu, jeśli nie powiedzie im się rzut obronny na refleks. Wszyscy wrogowie w zasięgu działania czaru muszą również pokonać udany rzut na refleks. Jeśli im się nie uda, zostaną na trwałe oślepieni (tylko magia będzie w stanie przywrócić im wzrok).

## Poziom 9

**Miażdżąca Dłoń Bigby'ego:** Potężna dłoń pojawia się i atakuje cel. Jeśli jej się uda, przeciwnik zostaje zatrzymany i otrzymuje 2k6+12 obrażeń na rundę przez cały czas działania czaru.

**Czarne Ostrze Kłęski:** Rzucający tworzy szczelinę w sferach, w kształcie czarnego, dwuręcznego miecza, który będzie walczył u jego boku. Broni nie można zaszkodzić fizycznie, ale może na nią zadziałać Rozproszenie Magii i podobne efekty. Dla pominięcia efektu zmniejszenia obrażeń miecz jest traktowany jako broń +5.

# ZAKŁĘCIA EPICKIE

Są granice magii, które mogą pojąć tylko najbystrzejsze umysły parające się tą sztuką. Epicki bard, kapłan, druid, błady mistrz, czarodziej i czarownik mogą nauczyć się zaklęć epickich. Nie da się ich osłabić ani im zapobiec. Rzucający je rozwijają swoje magiczne umiejętności tak długo, jak będą spełniać wymagania dla kolejnych zaklęć (o ile nie są one boskie lub mistyczne).

## Jak rzucać zaklęcia

Zaklęcia epickie można znaleźć w osobnym podmenu „Zaklęcia epickie” znajdującym się w zaklęciach okrągłego menu.

## Wybieranie zaklęć epickich

Epickie zaklęcia pojawiają się u każdej klasy, która może używać magii, kiedy tylko osiągnie poziom epicki (11. dla klas prestiżowych, 21. dla zwykłych). Zaklęcia te wymagają osiągnięcia odpowiedniego poziomu w czarnomagii.

**Prochy Mumii (Czaromagia: 15):** Przywołuje jedną, potężną mumię.

**Rycerz Smoka (Czaromagia: 22):** Przywołuje czerwonego smoka posłusznego woli rzucającego czar.

**Większe Ruiny (Czaromagia: 25):** Zadaje 35k6 punktów obrażeń jednemu przeciwnikowi.

**Piekielna Kula (Czaroznawstwo: 32):** To potężne wyładowanie energetyczne zadaje 10k6 obrażeń kwasowych, 10k6 elektrycznych, 10k6 ogniowych i 10k6 obrażeń od dźwięku. Czar działa na każdym, kto znajdzie się w zasięgu jego działania.

**Epicka Zbroja Maga (Czaroznawstwo: 26):** Rzucający otrzymuje +20 premii do KP. Zaklęcia tego mogą używać tylko bardowie, czarodzieje i czarownicy.

**Epicka Ochrona (Czaroznawstwo: 34):** Zapewnia zmniejszenie obrażeń 50/+20 przez 1 rundę na każdy poziom. Zaklęcia tego mogą używać tylko bardowie, czarodzieje i czarownicy.

## PRZEDMIOTY

W grze pojawiło się kilka przedziwnych broni.

### Bronie Wybuchowe

**Butelka Kwasu:** Butelka kwasu, używana zazwyczaj przez alchemików, może okazać się całkiem przydatną bronią, szczególnie gdy przeciwnik jest odporny na wszystkie inne rodzaje ataku.

**Butelka Alchemicznego Ognia:** Butelka ta zawiera lotną substancję, która wybucha po połączeniu z powietrzem.

**Kolce:** Kolce to małe ciernie. Niezależnie od tego, jak zostaną rzucone, ich ostra część będzie zawsze na górze. Zwykle są używane do opóźnienia pościgu.

**Duszący Pył:** Ta mieszanina najostrejszych przypraw i ziół może na jakiś czas obezwładnić przeciwnika.

**Butelka Święconej Wody:** Butelki z wodą poświęconą przez kapłana dobrego bóstwa są niezastąpioną bronią na nieumarłych.

**Worek Pętlinogi:** Worki te wypełnione są popłatanyymi, klejącymi sznurkami, które oplatają cel.

**Kamień Burzowy:** Kamień o wielu bokach pokryty alchemiczną substancją, która wybucha przy zetknięciu z twardą powierzchnią.

**Bomba Ogniowa:** Bardzo wybuchowa. Zadaje 10k6 obrażeń i na czas 5 rund tworzy wokół miejsca wybuchu burzę ogniową.

**Bomba Kwasowa:** Bomba kwasowa zadaje 10k6 punktów obrażeń kwasowych i na czas 5 rund tworzy wokół miejsca wybuchu gęstą mgłę.

### Nowa broń

**Krasnoludzki topór wojenny:** Odpowiednio przeszkolona osoba może trzymać ten topór w jednej ręce. Nie jest on rzadkością wśród krasnoludzkich broni.

**Bicz:** Bicz zadaje niewielkie obrażenia, ale daje graczowi możliwość korzystania z atutu: rozbrojenie.

Obie bronie są średniej wielkości broniąmi.

### Statystyki nowych przedmiotów

| Nazwa                      | Cena      | Obrażenia | Traf. krytyczne | Waga | Rodzaj  |
|----------------------------|-----------|-----------|-----------------|------|---------|
| Krasnoludzki topór wojenny | 30 szt.zł | 1k10      | x3              | 15   | Sieczne |
| Bicz                       | 1 szt.zł  | 1k2       | x2              | 3    | Sieczne |

## Połączone magiczne przedmioty

Z niektórymi magicznymi przedmiotami z Neverwinter Nights gracz powinien zapoznać się na samym początku.

**Święty Mściciel:** To jedna z najpotężniejszych broni, jaką może dzierżyć paladyn. Posiada ona +5 premii do umocnienia i zadaje dodatkowe, święte obrażenia 1k6. Za każdym razem, kiedy uderza przeciwnika, próbuje rozproszyć magię na nim skupioną. Inne postacie, które będą używały Mściciela, znajdują w nim tylko broń ulepszoną o +2.

**Pieśni Lisza:** Mogą być używane jedynie przez bardów, którzy mogą je śpiewać zamiast swoich pieśni. Tworzą przy tym potężną strefę zniszczenia, która może unicestwić wszystkich wrogów pozostających w zasięgu.

**Szaty Sekwencji:** Te szaty mogą przechowywać zaklęcia obronne - im potężniejsza szata, tym więcej zaklęć pomieści. Wystarczy po prostu rzucić zaklęcia na szatę, a później w ciągu dnia można je wykorzystać, rzucając na nią Sekwencer.

## Trucizny

Każda postać może zatruć broń. Istnieje jednak niewielkie ryzyko, że przy okazji zatruje także i siebie. Zabójcy i czarni strażnicy mogą przygotowywać zatrutą broń bez jakiegokolwiek ryzyka.

**Trucizna Pajaka:** obniżenie Siły o 1k2

**Trucizna Gigantycznej Pszczoły:** obniżenie Kondycji o 1k2

**Trucizna Wija:** obniżenie Inteligencji o 1k2

Im silniejsza trucizna, tym trudniej odeprzeć jej działanie:

**Słaba:** ST 16

**Łagodna:** ST 18

**Średnia:** ST 20

**Mocna:** ST 22

**Bardzo mocna:** ST 24

**Zabójcza:** ST 26

## Tworzenie i zaklinanie przedmiotów

Istnieją dwa sposoby modyfikacji przedmiotów, które zostały rozwinięte w Hordes of the Underdark - tworzenie i zaklinanie.

### Tworzenie

W świecie gry możesz znaleźć wiele materiałów\*. Mogą one być później użyte jako składnik do tworzenia broni, zbroi lub innego przedmiotu. Kiedy już przedmiot zostanie połączony ze znalezionym materiałem, może być użyty do tworzenia kolejnych przedmiotów np. sztyletów, zbroi, amunicji i tak dalej.

Aby stworzyć przedmiot, postać musi zaliczyć test umiejętności na ST przedmiotu, który ma zostać stworzony:

- **ST tworzenia zbroi:** 10 + KP zbroi, która ma zostać stworzona
- **ST tworzenia broni:** Prosta 11-13, do walki 13-15, egzotyczna 17-19

Dodatkowo postać musi poświęcić 50% wartości przedmiotu w złocie, aby jego stworzenie mogło się udać. Jeśli się nie powiedzie, wszystkie materiały zostaną zniszczone, ale postać nie poniesie żadnych kosztów.

Tworzenie przedmiotu może być również użyte do poprawienia wyglądu zbroi. Stworzenie przedmiotu nie czyni go magicznym. Do tego celu trzeba bowiem wykorzystać specjalne atuty dostępne dla wszystkich klas parających się magią.

\* Materiały przydatne do tworzenia przedmiotów można znaleźć za rozbitymi drzwiami, w skrzyniach i w wielu innych miejscach. Komponenty materialne pojawiają się, kiedy obiekt zostanie zniszczony i tylko wtedy, gdy osoba rozbijająca skrzynię ma co najmniej 5 rang w umiejętności tworzenia. Postacie o niższym poziomie tych umiejętności nie posiadają wystarczających zdolności, aby odzyskać przydatne materiały ze zniszczonych przedmiotów.

## **Materiały**

Odpowiednio przygotowane materiały mogą zostać użyte jako składniki do tworzenia przedmiotów. Mogą one być łączone na różne sposoby, tak by można było z nich stworzyć na przykład zbroję lub broń.

**Tkaniny:** Można je znaleźć na stertach z ubraniami, nieużywanych łóżkach i wielu innych tego typu miejscach. Tkaniny można drzeć na paski lub zatrzymać w całości.

**Skóra zwierzęcia:** Można ją zdjąć z ciała zwierzęcia. Odpowiednio przygotowana służy do tworzenia łat, rzemieni lub napierśnika.

**Deski wiązowe:** Można je wydobyć z porządnie wykonanych mebli i wykorzystać do wykonania łuków lub pocisków.

**Deski dębowe:** Tego mocnego drewna używa się przy tworzeniu drzwi i skrzyń. Można z niego stworzyć: dębową płytę tarczy, dębowy pręt, dębowe łożo kuszy lub dębowy uchwyt broni.

**Duża kość:** Można ją znaleźć przy ciele wielu nieżywych stworzeń. Z kości można stworzyć różdżkę i nadać jej magiczne właściwości.

**Sztabka żelaza:** Można ją wydobyć z drzwi i niektórych golemów, a następnie przerobić na żelazne kolce, garnczek hełmu, części młotów, kule lub łańcuchy.

**Sztabka stali:** Można ją wydobyć z bardzo ważnych drzwi. Przy odrobinie szczęścia można ją przerobić na większe lub mniejsze ostrze, uchwyt broni, głowicę topora, pancerz lub garnczek hełmu.

**Pióra:** Zazwyczaj można je znaleźć przy ptakach, jednak czasami trzeba je kupić. Można ich używać do tworzenia strzał.

## **Duże składniki**

Są to składniki złożone z mniejszych elementów, z których będzie można tworzyć przedmioty.

Duże składniki:

- Skórzany napierśnik
- Drewno na łuk
- Dębowy uchwyt broni
- Dębową płytę tarczy
- Stalowa tunika zbroi kolczej
- Stalowy uchwyt broni
- Drzewiec strzały
- Drewniany pręt
- Dębowe łożo kuszy
- Dębowy pręt
- Stalowy napierśnik płytowy.
- Stalowa tarcza
- Garnczek hełmu
- Wełniane osłony

## **Małe składniki**

Używa się ich głównie do tworzenia większych składników.

Mniejsze składniki to:

- Skórzane łąty
- Kolce
- Żelazne pierścienie
- Małe ostrza ze stali
- Strzępy ubrań
- Skórzane rzemienie
- Żelazne łańcuchy
- Stalowe paski
- Duże ostrza ze stali
- Żelazny kafar

## **Przepisy na tworzenie przedmiotów**

Poniżej znaleźć można kilka sposobów na tworzenie przedmiotów. Jednak wiele przepisów czeka na swoich odkrywców.

Uwaga: Możesz zmieniać wygląd swojej broni poprzez wybranie Tworzenia broni ze „Zdolności specjalnych” okrągłego menu.

## **Zbroja**

**Zbroja skórzana:** Połącz tułów skórzanej zbroi z paskami odzieży.

**Hełm:** Weź garnceł hełmu i przymocuj do niego pióra.

**Tarcza:** Baza pod tarczę z przymocowanymi kawałkami żelaza.

## **Broń**

**Strzały i belty:** Pióra i drzewce

**Sztylet:** Połącz drewniany uchwyt broni z małym ostrzem stalowym.

**Krasnoludzki topór bojowy:** Skuj razem stalowy trzonek i ostrze topora.

**Miecz oburęczny:** Połącz długie ostrze stalowe ze stalowym uchwytem broni.

**Toporek:** Połącz drewniany uchwyt broni z ostrzem topora.

**Proca:** Można ją zrobić z paska skóry.

**Przykład:** Aby stworzyć sztylet, musisz najpierw zdobyć kawałek drewna (na przykład z roztraskanej skrzyni). Następnie musisz zdobyć kawałek stali ze stalowych drzwi. Drewno trzeba przerobić na uchwyt broni, a ze stali wykuć małe ostrze. Teraz wystarczy tylko połączyć oba elementy ze sobą. Jeśli zaliczysz test na tworzenie przedmiotów, będziesz mieć gotowy sztylet.

## **Ulepszanie**

Kolejną metodą na ulepszanie przedmiotów jest używanie atutów związanych z tworzeniem przedmiotów: warzenie mikstur, tworzenie różdżek czy tworzenie zwojów. Jeśli masz dostęp do tych atutów, możesz kupować ‘puste’ przedmioty i przy pomocy magii sprawić, aby stały się użyteczne (każdy czarodziej będzie mógł ci odsprzedać pustą butelkę na miksturę).

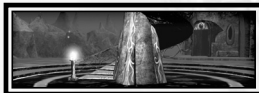
Jeśli na pustą butelkę rzucisz czar przyspieszenia, otrzymasz miksturę przyspieszającą. Podobnie jest z pustymi zwojami. Niezaklęte różdżki można wyrzeźbić z kości, używając umiejętności tworzenia przedmiotów.

Krążą również plotki, że gdzieś w samym środku Podmroku kowale potrafią wzmacniać umocnioną już broń, podnosząc dodatkowo jej poziom i dodając nowe możliwości (np. zadawanie ogniowych obrażeń). Podobno potrafią też tworzyć inteligentną broń.

## ZESTAW NARZĘDZI

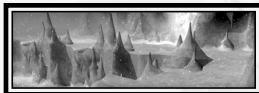
Do kampanii Hordes of the Underdark dodano narzędzia, które umożliwiają tworzenie własnych przygód.

### Segmenty



#### Podmrok

Są to potężne pieczary odpowiadające tym w Podmroku. Będą świetnie pasowały do stworzenia ciemnego i ponurego lochu.



#### Mroźne pustkowia

To segmenty zamrożniętych terenów idealne do stworzenia 'mroźnej' lokacji.



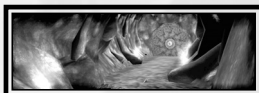
#### Wnętra drowów

Okrutne drowy wraz ze swoimi niewolnikami zamieszkują w takich właśnie tunelach i pomieszczeniach.



#### Wnętra łupieżców umysłów

Te organiczne sale i mniejsze pomieszczenia są domem potężnych łupieżców umysłów.



#### Jaskinie obserwatorów

Są to ciągnące się w nieskończoność tunele łączące ze sobą kilka pomieszczeń.

## Zestaw narzędzi Aurora - Nowe funkcje i kreatory

Zestaw narzędzi zawiera kilka nowych możliwości:

**Szaty:** Zbroje mają teraz dodatkową opcję, którą można wybierać w oknie właściwości przedmiotu. Kiedy opcja ta jest włączona, szata będzie zasłaniała niektóre części ciała bohatera, takie jak nogi czy klatka piersiowa.

**Skrzydła i ogony:** W oknie właściwości stworzenia można wybrać konkretny wygląd dla swojej bestii, tak aby mogła ona mieć ogon i skrzydła.

**Inicjalizacja zmiennych:** Obecnie możliwe jest zainicjowanie zmiennych w skryptach przy szablonach i instancjach obiektów, za pomocą nowego okna do edytowania zmiennych.

**Nowy kreator stworzeń:** Ukryte działanie kreatora istot zostało zmienione i pozwala tworzyć istoty, które lepiej odpowiadają zasadom i stosują zasady podobne do stosowanych przez postacie graczy.

**Kreator awansowania istot:** Wcześniej stworzone istoty można ponownie awansować na wyższy poziom, korzystając z interfejsu Kreatora Istot.

**Nowe wydarzenia:** W modułach można umieszczać dwa nowe typy wydarzeń - OnPlayerEquip oraz OnPlayerUnequip, które uaktywniają się w chwili, gdy gracz zakłada lub zdejmuje jakąś broń.



**Okno konfliktów Hak Paków:** W oknie właściwości modułu, na stronie własnej zawartości, dostępne jest nowe okno dialogowe, które podaje informacje o konfliktach hak paków. To okno pozwala obejrzeć, które pliki znajdują się w określonym hak paku, jakie pliki znajdują się w kilku hak pakach, a które nadpisują istniejące zasoby. Zajrzyj na witrynę Bioware NWN Builder <http://nwn.bioware.com/builders>, aby dowiedzieć się więcej o zestawie narzędzi Aurora.

Atari nie kontroluje i nie ponosi żadnej odpowiedzialności za działanie i efekty witryn internetowych innych firm, ani za zawartość dodatkową pochodzącą z takich witryn.

## Wskazówki do skryptów

W Hordes of the Underdark dodano kilka interesujących podsystemów do skryptów. Prosimy zajrzeć na oficjalną witrynę Neverwinter Nights, gdzie znajdują się szczegółowe informacje i poradniki na ten temat (<http://nwn.bioware.com>).

Poniżej znajduje się kilka przykładów nowych możliwości:

**Skryptowanie właściwości przedmiotu:** język skryptowy może oddziaływać na właściwości przedmiotów. Sprawdź w edytorze skryptów funkcję `AddItemproperty(...)`, tam znajduje się więcej informacji na ten temat. Plik „x2\_inc\_itemprop” także zawiera funkcje przydatne do wpływania na właściwości przedmiotów.

**Nowa właściwość przedmiotu:** Wprowadzona została nowa właściwość przedmiotu, o nazwie `OnHitCastSpell`, którą można dodać do broni i zbroi. Właściwość uaktywnia się za każdym razem, gdy broń trafia wroga lub wróg trafia w zbroję. Właściwość wyzwala czar. Oprócz standardowych czarów można użyć nowego czaru, o nazwie `UniquePower (OnHit)`, który można dodać do zbroi i broni, aby odpalić skrypt „x2\_s3\_onhitcast”. Ten skrypt można zmienić, aby nadać broni lub zbroi efekt „własnego” czaru.

**Testy umiejętności Używanie magicznych urządzeń:** Jeśli do menedżera wydarzeń `OnModuleLoad` dodasz skrypt „x2\_mod\_def\_load”, w twoim module łotrzykowie będą musieli zdać test umiejętności używania magicznych urządzeń przy każdej próbie skorzystania z magicznego zwoju, jeśli rozgrywka będzie odbywać się na klasycznym lub wysokim stopniu trudności.

**Własne zachowanie istot:** Możesz modyfikować zachowanie się postaci na kilka sposobów, wystarczy użyć kilku z poniższych narzędzi:

- **X2\_SPECIAL\_COMBAT\_AI\_SCRIPT (ciąg tekstowy):** W tej zmiennej możesz określić nazwę skryptu, który będzie uruchamiany zamiast domyślnego skryptu walki SI. Otwórz plik `x2_ai_demo` w edytorze skryptów, aby dowiedzieć się więcej na ten temat.
- **X2\_L\_BEH\_MAGIC (liczba):** Im większy ten współczynnik będzie miało stworzenie (maksymalnie 100), tym bardziej prawdopodobne, że użyje magii podczas walki.
- **X2\_L\_SPAWN\_USE\_AMBIENT (liczba):** Jeśli zostanie ustawione na TRUE, istota po odrodzeniu będzie odtwarzała drobne animacje i losowo się przemieszczała.
- **X2\_L\_SPAWN\_USE\_AMBIENT\_IMMOBILE (liczba):** Jeśli zostanie ustawione na TRUE, istota po odrodzeniu będzie odtwarzała drobne animacje.
- **X2\_L\_SPAWN\_USE\_STEALTH (liczba):** Jeśli zostanie ustawione na TRUE, istota po odrodzeniu wejdzie w tryb skradania.

**Opcje zaawansowane:** Jeśli masz duże doświadczenie w tworzeniu skryptów, może zainteresuje cię plik „x2\_inc\_switches”, który zawiera kilka opcji pozwalających na zmianę podstaw systemu skryptów stosowanego w Hordes of the Underdark, między innymi opcję przechwytywania czaru gracza, zanim zostanie on naprawdę rzucony.

## WYKRESY I TABELĘ

### Klasy i ich rzuty obronne

| Klasa                | Mocne rzuty               | Słabe rzuty         |
|----------------------|---------------------------|---------------------|
| Mistyczny Łucznik    | Wytrwałość, Refleks       | Wola                |
| Zabójca              | Refleks                   | Wytrwałość, Wola    |
| Barbarzyńca          | Wytrwałość                | Refleks, Wola       |
| Bard                 | Refleks, Wola             | Wytrwałość          |
| Czarny Strażnik      | Wytrwałość                | Refleks, Wola       |
| Kapłan               | Wytrwałość, Wola          | Refleks             |
| Czempion Torma       | Wytrwałość, Refleks       | Wola                |
| Uczeń Smoka          | Wytrwałość, Wola          | Refleks             |
| Druid                | Wytrwałość, Wola          | Refleks             |
| Krasnoludzki Obrońca | Wytrwałość, Wola          | Refleks             |
| Wojownik             | Wytrwałość                | Refleks, Wola       |
| Zwiadowca Harfiarzy  | Refleks, Wola             | Wytrwałość          |
| Mnich                | Wytrwałość, Refleks, Wola | Brak                |
| Paladyn              | Wytrwałość                | Refleks, Wola       |
| Błady Mistrz         | Wytrwałość, Wola          | Refleks             |
| Łowca                | Wytrwałość                | Refleks, Wola       |
| Łotrzyk              | Refleks                   | Wytrwałość, Wola    |
| Tancerz Cieni        | Refleks                   | Wytrwałość, Wola    |
| Zmienny              | Wytrwałość, Refleks       | Wola                |
| Czarownik            | Wola                      | Wytrwałość, Refleks |
| Mistrz Broni         | Refleks                   | Wytrwałość, Wola    |
| Czarodziej           | Wola                      | Wytrwałość, Wola    |

## Rozwój poziomów epickich

| Poziom postaci | Premia do rzutów | Premia do ataku | Punkty doświadczenia   | Max. umijęt. klasowych | Atuty                 | Wzrost Umiejętności   |
|----------------|------------------|-----------------|------------------------|------------------------|-----------------------|-----------------------|
| 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 obecny poziom | +1                     | +1 na każde 3 poziomy | +1 na każde 4 poziomy |

\* Po osiągnięciu poziomu 30. epickie premie do rzutów i ataku będą wynosiły +1 za każde kolejne 2 zdobyte poziomy

## Umiejętności

| Umiejętność                  | Brb | Brd | Kap | Drd | Woj | Mni | Pal | Łow | Łoy | Czw | Czj |
|------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Rozumienie zwierząt          | x   | x   | x   | *   | x   | x   | x   | *   | x   | x   | x   |
| Koncentracja                 | c   | *   | *   | *   | *   | *   | *   | *   | c   | *   | *   |
| Rozbrajanie pułapek          | c   | c   | c   | c   | c   | c   | c   | c   | *   | c   | c   |
| Dyscyplina                   | *   | *   | c   | c   | *   | c   | *   | *   | c   | c   | c   |
| Leczenie                     | *   | *   | *   | *   | *   | *   | *   | *   | *   | *   | *   |
| Ukrywanie się                | c   | *   | c   | c   | c   | *   | c   | *   | *   | c   | c   |
| Nasłuchiwanie                | *   | *   | c   | c   | c   | *   | c   | *   | *   | c   | c   |
| Wiedza                       | *   | *   | *   | *   | *   | *   | *   | *   | *   | *   | *   |
| Skradanie Się                | c   | *   | c   | c   | c   | *   | c   | *   | *   | c   | c   |
| Otwierania zamków            | c   | c   | c   | c   | c   | c   | c   | c   | *   | c   | c   |
| Parowanie                    | *   | *   | *   | *   | *   | *   | *   | *   | *   | c   | c   |
| Aktorstwo                    | x   | *   | x   | x   | x   | x   | x   | x   | x   | x   | x   |
| Perswazja                    | c   | *   | *   | *   | c   | *   | *   | c   | *   | c   | c   |
| Kradzież kieszonek           | c   | *   | c   | c   | c   | c   | c   | c   | *   | c   | c   |
| Przeszukiwanie               | c   | c   | c   | c   | c   | c   | c   | *   | *   | c   | c   |
| Zastawianie pułapek          | c   | c   | c   | c   | c   | c   | c   | *   | *   | c   | c   |
| Czaroznastwo                 | c   | *   | *   | *   | c   | c   | c   | c   | c   | *   | *   |
| Spostrzegawczość             | c   | c   | c   | c   | c   | c   | c   | *   | *   | c   | c   |
| Prowokacja                   | *   | *   | c   | c   | c   | c   | *   | c   | c   | c   | c   |
| Używanie Magicznych Urządzeń | x   | *   | x   | x   | x   | x   | x   | x   | *   | x   | x   |

### Wprowadzone w Shadow of Undrentide

|                   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|-------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Wycena            | c | * | c | c | c | c | c | c | * | c | c |
| Upadanie          | c | * | c | c | c | * | c | c | * | c | c |
| Tworzenie pułapki | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * |

### Wprowadzone w Hordes of the Underdark

|                    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|--------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Blef               | c | * | c | c | c | c | c | c | * | c | c |
| Zastraszanie       | * | c | c | c | c | c | c | c | * | c | c |
| Tworzenie broni    | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * |
| Tworzenie pancerza | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * | * |

## Legenda

\* - Umiejętność klasowa

C - Umiejętność międzyklasowa

X - Niedozwolone

|  | Mistyczny Łucznik | Zabójca | Tancerz Cieni | Czarny Strażnik | Zwiad. Harfiarzy | Czempion Torma | Mistrz Broni | Krasnoludzki obrońca | Zmienno-kształtny | Blady Mistrz | Uczeń smoka |
|--|-------------------|---------|---------------|-----------------|------------------|----------------|--------------|----------------------|-------------------|--------------|-------------|
|  | X                 | X       | X             | X               | X                | X              | X            | X                    | *                 | X            | X           |
|  | c                 | c       | c             | *               | c                | c              | c            | c                    | *                 | *            | *           |
|  | c                 | *       | c             | c               | c                | c              | c            | c                    | c                 | c            | c           |
|  | c                 | c       | c             | *               | *                | *              | *            | *                    | c                 | c            | *           |
|  | *                 | *       | *             | *               | *                | *              | *            | *                    | *                 | *            | *           |
|  | *                 | *       | *             | c               | *                | c              | c            | c                    | *                 | *            | c           |
|  | *                 | *       | *             | c               | *                | c              | *            | *                    | *                 | *            | *           |
|  | *                 | *       | *             | *               | *                | *              | *            | *                    | *                 | *            | *           |
|  | *                 | *       | *             | c               | *                | c              | c            | c                    | c                 | *            | c           |
|  | c                 | *       | c             | c               | c                | c              | c            | c                    | c                 | c            | c           |
|  | c                 | c       | c             | *               | c                | *              | c            | c                    | c                 | c            | *           |
|  | X                 | X       | X             | X               | X                | X              | X            | X                    | X                 | X            | X           |
|  | c                 | c       | *             | *               | *                | c              | c            | c                    | *                 | *            | *           |
|  | c                 | *       | *             | c               | *                | c              | c            | c                    | c                 | c            | c           |
|  | c                 | *       | *             | c               | c                | c              | c            | c                    | c                 | c            | *           |
|  | c                 | *       | c             | c               | c                | c              | c            | c                    | c                 | c            | c           |
|  | c                 | c       | c             | c               | c                | c              | c            | c                    | c                 | *            | *           |
|  | *                 | *       | *             | c               | c                | *              | *            | *                    | *                 | c            | *           |
|  | c                 | c       | c             | *               | c                | c              | c            | c                    | c                 | c            | c           |
|  | X                 | *       | X             | X               | X                | X              | X            | X                    | X                 | X            | X           |
|  |                   |         |               |                 |                  |                |              |                      |                   |              |             |
|  | c                 | *       | c             | c               | *                | c              | c            | c                    | c                 | c            | c           |
|  | c                 | *       | *             | c               | *                | c              | c            | c                    | c                 | c            | c           |
|  | *                 | *       | c             | *               | *                | *              | c            | *                    | *                 | *            | *           |
|  |                   |         |               |                 |                  |                |              |                      |                   |              |             |
|  | c                 | *       | *             | c               | *                | c              | c            | c                    | c                 | c            | c           |
|  | c                 | *       | c             | *               | c                | c              | *            | c                    | c                 | c            | c           |
|  | *                 | *       | c             | *               | *                | *              | c            | *                    | *                 | *            | *           |
|  | *                 | *       | c             | *               | *                | *              | c            | *                    | *                 | *            | *           |

## Podstawowe rzuty obronne i ataki dla wszystkich klas

| Poziom klasy    | Podstawowe rzuty obronne  |
|-----------------|---|
| Niższy / Wyższy | Wojownik, Barbarzyńca, Paladyn, Łowca, Mistyczny Łucznik, Czarny Strażnik, Krasnoludzki Obrońca, Mistrz Broni, Czempion Torma |
| Podstawowy atak | Kapłan, Druid, Łotrzyk, Bard, Mnich, Zabójca, Tancerz Cieni, Zmiennekształtny, Uczeń Smoka, Zwiadowca Harfiarzy               |

| Poziom klasy | Podstawowy<br>rzut obronny<br>niższy / wyższy | Wojownik, Barbarzyńca,<br>Paladyn, Łowca,<br>Misyrczy Łucznik,<br>Czarny Szlachetnik,<br>Krasnoludzki Obrońca,<br>Mistrz Broni,<br>Czempion Torna | Kapłan, Druid,<br>Łotrzyk, Bard,<br>Mnich, Zabójca,<br>Tancerz Cieni,<br>Złoty, Uczeń<br>Smoka, Zwiadowca<br>Harfisty | Czarownik,<br>Czarodziej,<br>Błoty Mistrz<br>Podstawowy atak | Wymagane<br>punkty<br>doświadczenia | Maksymalne<br>umiejętności<br>klasowe | Zwiększenie<br>zdolności | Amty |
|--------------|---|---|---|--|-------------------------------------|---------------------------------------|--------------------------|------|
| 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                        |      |

# IKONY CZARÓW



*Rozprysk Kwasu*



*Wzmocnienie Dźwięku*



*Aura Chwały*



*Żelazny Róg Balagarna*



*Kula Błyskawic*



*Zguba*



*Wygnanie*



*Bitewna Fala*



*Zaciśnięta Pięść Bigby'ego*



*Miażdżąca Dłoń Bigby'ego*



*Mocarna Dłoń Bigby'ego*



*Chwytająca Dłoń Bigby'ego*



*Rozdzielająca Dłoń Bigby'ego*



*Czarne Ostrze Klęski*



*Czarny Kostur*



*Spragnione Ostrze*



*Błogosławiona Broń*



*Krwawy Szał*



*Bombardowanie*



*Kamuflaż*



*Krąg Zagłady*



*Obłok Dezorientacji*



*Podpalenie*



*Niegasnący Płomień*



*Kruszenie*



*Mroczny Ogień*



*Ogłuszający Brzęk*



*Zbroja Śmierci*



*Lament*



*Przemieszczenie*



*Boskie Względy*



*Smoczy Rycerz*



*Utopienie*



*Trzęsienie Ziemi*



*Wstrząs Elektryczny*



*Wytrzymałość na Działanie Żywiołów*



*Tarcza Entropii*



*Epicka Zbroja Maga*



*Epicka Tarcza*



*Szybki Odwrót*



*Ognisty Znak*



*Płonąca Broń*



*Raca*



*Elektryczna Pętla Gedlee'a*



*Glif Ochronny*



*Potężny Huk Gromu*





*Większy Magiczny Kieł*



*Większa Magiczna Broń*



*Wielkie Zniszczenie*



*Większe Sanktuarium*



*Podmuch Wiatru*



*Lecnicze Żądło*



*Piekielna Kula*



*Święty Miecz*



*Huk Horizikaula*



*Lodowy Sztylet*



*Inferno*



*Plaga Larw*



*Zadawanie Krytycznych Obrazów*



*Zadawanie Lekkich Obrazów*



*Zadawanie Pomniejszych Obrazów*



*Zadawanie Średnich Obrazów*



*Zadawanie Poważnych Obrazów*



*Żelazne Trzewia*



*Większa Burza Pocisków Izaaka*



*Mniejsza Burza Pocisków Izaaka*



*Ostra Krawędź*



*Magiczny Kieł*



*Magiczna Szata*



*Magiczna Broń*



*Grupowy Kamuflaż*



*Kwasowa Opoka Mestila*



*Potworna Regeneracja*



*Pył Mumii*



*Jedność z Ziemią*



*Mądrość Sowy*



*Sojusznik ze Sfer*



*Ogniste Kolce*



*Błyskotliwa Kula*



*Uporczywe Ostrze Shelgarna*



*Tarcza*



*Tarcza Wiary*



*Gąszcz Cierni*



*Kamienne Kości*



*Kamienne Wieży*



*Słoneczny Wybuch*



*Ohydny Śmiech Tashy*



*Prawdziwe Uderzenie*



*Śmierć Nieumarłych*



*Wieczny Wróg Nieumarłych*



*Podziemne Pnącza*



*Raniące Szepty*

# AUTORZY

## BioWare

### Grafika

**Główny grafik**  
Sung Kim

### Gaficy

Alex Scott  
Mike Leonard  
Nolan Cunningham  
Trent Oster

### Animacje

Larry Stevens  
John Santos  
Carman Cheung  
Jim Jagger

### Dodatkowe grafiki

Jono Lee

### Dźwięk

**Producent**  
Dave Chan

### Projekty i implementacje

Dave Chan  
Steve Sim

### Projekt

**Główny projektant**  
Brent Knowles

**Scenariusz**  
David Gaider

### Projektanci

Brad Prince  
Drew Karpysyn  
George Zoeller  
Keith Warner  
Rob Bartel  
Yaron Jakobs

### Data-Entry

Andrew „Colonel Bob” Nobbs

### Dodatkowe projekty

Dan Whiteside  
James Ohlen  
Kevin Martins

### Produkcja

**Asystent**  
Darcy Pajak

**Producent**  
Trent Oster

### Współ produkcja / Członkowie zarządu BIOWARE

Greg Zeschuk  
Ray Muzyka

### Programowanie

**Główny programista**  
Noel Borstad

**Główny programista narzędzi**  
Sydney Tang

**Programiści**  
Andrew Gardner  
Brenon Holmes  
Craig Welburn  
Derek Beland  
Paul Roffel  
Ross Gardner

### Programiści narzędzi

Kris Tan  
Owen Borstad

### Dodatkowe programowanie

John Bible  
Janice Thoms

### Instrukcja

Brent Knowles  
Darcy Pajak  
George Zoeller

### PR

Tom Ohle  
Scott McLaughlan  
Teresa Cotesta

### Promocja

Mike Sass  
Todd Grenier

### Kontrola jakości

**Kierownik**  
Philip DeRosa

### Główny tester

Jonathan Epp

### Testerzy

Bob McCabe  
Bruce Venne  
Curtis Knecht  
Iain Stevens-Guille  
Keith “K2” Hayward  
Mitchell Fujino  
Stanley Woo

### Dodatkowe testy

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

### Live Team

**Producent**  
Derek French

**Menedżer**  
Jay Watamaniuk

**Obsługa klienta**  
Dave McGruther

**Projektant**  
Rob Bartel

**Programiści**  
Andrew Gardner  
Craig Welburn

### Zespół www

**Producent www**  
Duleepa “Dups” Wijayawardhana

Jeff Marvin  
Robin Mayne

**Grafik www**  
Todd Grenier

**Administracja**  
Agnes Kokot Goldman  
Jo-Marie Langkow  
Leanne Korotash  
Mark Kluchky  
Richard Iwaniuk  
Brett Tollefson  
Chris Zeschuk  
Craig Miller  
Julian Karst  
Nils Kuhnert

### Głosy

**Castng**  
Shauna Perry

**Nagrania głosów**  
Blackman Productions Inc.

### Aktorzy

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 Ulyatt  
Josh Dean  
Keith James  
Krista Nebloch  
Leona Brausen  
Mark Meer  
Peter Daly  
Robert Corness  
Serena H. Clark  
Shelton Shannon  
Tim Koslo  
Wes Borg

### Muzyka

Music composed and performed  
by Jeremy Soule  
[www.jeremysoule.com](http://www.jeremysoule.com)

### Filmy

Intro Movie by FloodGate  
Entertainment and Courtesy of  
Rustmonkey

**Producent**  
Ben Hansford

**Art Director**  
Bhavin Patel

**Kierownik studia**  
Brian White

**Kierownik produkcji**  
Cassandra Khavari

**Dyrektor kreatywny**  
Daniel Thron

**Kierownik efektów  
dźwiękowych**  
Doug Wilkinson

**Starszy animator**  
Jeremy Sahlman

**Efekty dźwiękowe**  
Kemal Amarasingham

**Dyrektor kreatywny**  
Paul Neurath

**Podziękowania**  
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

**Główny menedżer**  
Monica Studio  
Blehaut

**Producent wykonawczy**  
John Hight

**Producent**  
Dorian Richard

**Vice Przydient ds. marketingu**  
Steve Allison

**Dyrektor Marketingu**  
Jean Raymond

**Brand Manager**  
Mike Webster

**Dyrektor Marketingu**  
Kristine Keever

**Dyrektor Kreatywny**  
Steve Martin

**Dyrektor wydawniczy**  
Elizabeth Mackney

**yrektor**  
Charlie Rizzo

**Grafik**  
Franz Buzawa

**Dokumentacja**  
Carlson

**Copywriter**  
Norm Schrage

**Dyrektor wydawniczy**  
Michael Gilmartin

**I.T. Manager/Western Region**  
Ken Ford

**Kierownik pomocy technicznej**  
Michael Vetsch

**Starszy menedżer testów**  
Kurt Boutin

**Kierownik testów**  
Randy Lee  
Bill Carroll

**Główny tester**  
Matt Pantaleoni

**Asystent**  
Tad Pantaleoni  
Paul Swedis

**Testerzy**  
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

**Kierownik testów  
kompatybilności**  
Dave Strang

**Testy kompatybilności**  
Chris McQuinn

**Analitycy**  
Randy Buchholz  
Jason Cordero  
Mark Florentino  
Cuong Vu

**Kierownik New Business  
Development**  
Tim Campbell

**Content Manager**  
Mark T. Morrison

**Licensing Coordinator**  
Jamie Wilson

**Starszy menedżer PR**  
Brandon Smith

**Kierownik Online**  
Jon Nelson

**Starszy producent**  
Kyle Peschel

**Starszy programista, Online**  
Gerald "Monkey" Burns

**Starszy projektant www, Online**  
Richard Leighton

**Online Marketing Manager**  
Sara Borthwick

**Podziękowania**  
Patti Roakes  
Rich Redman  
Andy Collins  
Bruce R. Cordell

**Zespół Atari's**

**Snr VP, International Product  
Services**  
Jean-Marcel Nicolai

**Zespół wydawniczy**  
Rebecka Pernered  
Sébastien Chaudat  
Caroline Fauchille  
Jenny Clark  
Vincent Hattenberger  
Maxime Loppin  
Céline Vilgicquel

**Zespół kontroli jakości**  
Lewis Glover  
Olivier Robin  
Carine Mawart

**Zespół testów**  
RelQ Software PVT LTD  
and Prashanth Kannan

**Obsługa inżynierska**  
Philippe Louvet  
Stéphane Enteric  
Eméric Polin

**Lokalizacja**  
Ludovic Bony  
Maud Favier  
Gérard Barnaud

**Tumaczenia**  
KBP  
Synthesis International  
Babel Media Ltd.

**Certyfikacja i planowanie**  
Sophie Wibaux  
Jérôme Di Tullio

**Marketing międzynarodowy**  
Product Manager – Nick  
Robinson  
Head of Communications – Lee  
Kirtan

**Marketing lokalny**  
Australia & NZ – Jeff Wong  
Benelux – Johan De Windt  
France – Alexandre Enklaar  
Germany – Stephan Pietsch  
Italy – Andrea Louidice  
Nordic – Nikke Lindner  
Spain – Carlos Sacristan  
Switzerland – Simon Stratton  
UK – Emma Rush

**Repackaging Agency**  
ACE

# Polska wersja CD Projekt

## **Pryncypał wdrożeniowy**

Paweł Składanowski

## **Naczelnik roboczy**

Paweł Ziajka

## **Konwerterzy językowi**

Marcin Bartkiewicz

Marcin Bojko

Tadeusz Borowiec

Ryszard Chojnowski

Aleksandra Cwalina

Janusz Mrzigod

Paweł Pisarzewski

Kuba Żywko

## **Chochlik redakcyjny**

Aleksandra Cwalina

## **Ogłosy**

Studio T-REX

## **Reżyseria**

Agnieszka Zwolińska

## **Mowy użyczyli**

Anna Apostolakis

Krzysztof Banaszyk

Joanna Domańska

Kinga Ilgner

Elżbieta Kijowska

Dominika Kluźniak

Jacek Kopczyński

Łukasz Lewandowski

Tadeusz Marzecki

Agnieszka Matysiak

Mieczysław Morański

Mikołaj Muller

Przemysław Nikiel

Brygida Turowska

Piotr Warszawski

Janusz Wituch

Janusz Zadura

Krzysztof Zakrzewski

## **Plenipotent do spraw betatestów**

Michał Cegiełka

## **Poszukiwacze zaginionych bugów**

Adam Bilczewski

Mariusz Bogdział

Piotr Deja

Jakub Janusz

Marek Krępuła

## **Skrybowie DTP**

Robert Dąbrowski

Jarosław Wasilewski

## **Nadszyszkownik produkcji**

Michał Bakuliński

## **Marketing**

Marcin Marzęcki

Krzysztof Szulc

Paweł Kozierekiewicz

Michał Gembicki

Mariusz Duda

## Pomoc techniczna CD Projekt

Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry. Upewnij się również, że w Twoim komputerze są zainstalowane wszystkie niezbędne uaktualnienia do systemu operacyjnego oraz najnowsze wersje sterowników do urządzeń.

W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiliśmy internetową Bazę Pomocy Technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów w uruchomieniu czy działaniu gier komputerowych. Wystarczy wejść na naszą stronę internetową: <http://www.gram.pl/pomoc/> i zapoznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi wydawanych przez nas gier.

### **Internet:**

Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej to najlepsza i najskuteczniejsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z posiadaną grą. Znajdziesz tam dokładnie takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz pisząc lub dzwoniąc do jednego z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie darmowy i dostępny bez przerwy 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

### **Email:**

Jeżeli z jakiegokolwiek powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nurtujące Cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracownika pomocy technicznej. Wystarczy, że w naszej bazie pomocy technicznej klikniesz link „Zgłoś problem do pracownika działu pomocy technicznej”.

Sprawdź czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat Twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

### **Telefon i tradycyjna poczta:**

Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do internetu możesz zadzwonić do nas pod numer 022 519 69 66, możesz również wysłać do nas list na adres CD Projekt, Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa (koniecznie z dopiskiem „Pomoc Techniczna”). Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu. Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 9.00-18.00, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę, czy w dni świąteczne.

### **Reklamacje:**

Prosimy, nie wysyłać do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej; typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu. Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 9.00-18.00, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę, czy w dni świąteczne.

## Prawa autorskie / Warunki gwarancji

Mamy przyjemność oddać w Państwa ręce najwyższej jakości oprogramowanie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki. Jest ono owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy jego twórców, których celem było przygotowanie produktu kompletnego i satysfakcjonującego Państwa gusty. Akceptując warunki niniejszej umowy i przestrzegając postanowień odnośnie ochrony prawnej tego produktu, dajecie Państwo jego autorom motywację i możliwość dalszej pracy nad podnoszeniem standardu ich gier. W imieniu firmy CD Projekt, wyłącznego dystrybutora na terenie Polski, prosimy

o dokładne zapoznanie się z warunkami niniejszej umowy oraz wszelkimi dodatkowymi warunkami udzielenia licencji (zwanymi łącznie „umową”). Rozpoczęcie korzystania z niniejszego oprogramowania oznacza przyjęcie warunków niniejszej umowy. Wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski jest: CD PROJEKT Sp. z o.o., ul Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa

## Warunki gwarancji

1. CD PROJEKT gwarantuje nabywcy, że nośnik, na którym Oprogramowanie zostało dostarczone, będzie wolny od wad materiału i wykonania oraz niezainfekowany wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzenia w okresie 90 dni od daty zakupu jakichkolwiek wad fizycznych nośnika, uniemożliwiających korzystanie z Oprogramowania, a powstałych bez winy Użytkownika, CD PROJEKT zapewnia bezpłatną wymianę dostarczonego do magazynu Dystrybutora nośnika (wraz z kopią rachunku kupna), na nowy wolny od wad, bądź przy braku możliwości wymiany zwrot kosztów zakupu.
3. W przypadku uszkodzenia nośnika lub stwierdzenia innych jego wad w dowolnym terminie od daty jego zakupu, Dystrybutor wymieni nośnik na nowy po dostarczeniu uszkodzonego nośnika do magazynu Dystrybutora oraz pokryciu kosztów obsługi reklamacyjnej, pod warunkiem dostępności reklamowanego produktu w ofercie CD PROJEKT Sp. z o.o.
4. Reklamowany nośnik należy przelać na adres Dystrybutora podany na internetowej stronie: <http://www.gram.pl/gwarancja/>
5. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego Oprogramowania. Wydawca, będąc zarazem posiadaczem praw autorskich, zapewnia użytkownikowi oprogramowanie w stanie, w jakim jest (“jak widzieć”).
6. Postanowienia zawarte w tej umowie w żaden sposób nie modyfikują i nie umniejszają ustawowych praw konsumenta. Gwarancja CD Projekt stanowi dodatek znacząco je rozszerzający o nowe przywileje i mający na celu umożliwienie klientom CD Projekt szybsze, nowocześniejsze i mniej sformalizowane korzystanie z przysługującej im gwarancji.
7. Gwarancja obowiązuje na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.

## Wyłączenie odpowiedzialności za szkodę

1. CD PROJEKT, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo, wyłącza odpowiedzialność za jakiegokolwiek szkodę specjalne, przypadkowe, pośrednie lub wtórne będące następstwem używania bądź niemożliwości używania niniejszego oprogramowania.
2. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD PROJEKT względem nabywcy niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty, jaką Nabywca uścił za grę.

## Informacja o prawie autorskim

1. Jeżeli w sposób wyraźny nie zostało zaznaczone co innego, wszystkie prawa autorskie, zarówno osobiste jak i majątkowe, do wszystkich składników Oprogramowania przysługują Wydawcy. Oprogramowanie to chronione jest prawem autorskim, porozumieniami międzynarodowymi o prawie autorskim oraz innym ustawodawstwem i porozumieniami między-narodowymi o ochronie praw na dobrach niematerialnych. Naruszenie tych praw podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.
2. Wszystkie znaki handlowe, znaki stosowane do oznaczenia usług, nazwy handlowe użyte w Oprogramowaniu bądź dołączonej do niego dokumentacji są własnością odpowiednich podmiotów i jako takie podlegają ochronie prawnej.

## Licencja użytkownika

1. W związku z niniejszą umową Użytkownik nabywa ograniczone, niewyłączne, zbywalne prawo do użytkowania oprogramowania będącego przedmiotem tej umowy.
2. Użytkownik ma prawo do zainstalowania i używania oprogramowania zgodnie z jego przeznaczeniem na jednym stanowisku komputerowym.
3. Rozpowszechnianie, kopiowanie, wykorzystywanie do celów zarobkowych bez pisemnej zgody CD PROJEKT podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.

## Ostrzeżenie o epilepsji

Niektóre osoby narażone na działanie migoczącego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji, i które nigdy wcześniej nie doznały epileptycznych ataków. Jeśli ty lub ktokolwiek z twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien, przed uruchomieniem gry, zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.