

GRA TWÓRCÓW BALDUR'S GATE™

FORGOTTEN REALMS™

NEVERWINTER NIGHTS™



INSTRUKCJA



SPIS TREŚCI

1. WSTĘP	9
CO ZNAJDUJE SIĘ W TEJ INSTRUKCJI	10
HISTORIA	11
2. GRA	12
INFORMACJE WSTĘPNE	12
Instalacja i rozpoczęcie gry	12
Konfiguracja gry.....	12
Pomoc techniczna	12
Podstawy tworzenia postaci	13
EKRANY GRY	13
Okragłe menu	14
Pasek skrótów	14
Główny ekran rozgrywki	15
Typowe działania w świecie gry	17
Skróty klawiszowe	19
Panel postaci.....	19
Panel ekwipunku.....	21
Korzystanie z pojemników.....	23
Panel czarów	23
Panel rozmów	24
Panel mapy	24
Panel dziennika	25
Panel sklepów	26
Panel handlu	26
Panel opcji.....	26
GRA WIELOOSOBOWA.....	28
Podróż w sieci	28
Tworzenie serwera gry	28
Dołączanie do gry wieloosobowej.....	29
Wybór postaci.....	29
Postacie lokalne i postacie serwera.....	30
Przenoszenie postaci między sesjami	30
Tworzenie drużyny	31
Gracz przeciw graczowi	31
Sympatia i antypatia do innych graczy	31

SPIS TREŚCI

3. MIEJSCA I LUDZIE	34
MIASTA I MIASTECZKA	34
Miasto Neverwinter	34
Miasto Luskan.....	34
Port Llast.....	34
Studnia Beorunny	34
ZNANE OSOBISTOŚCI PÓŁNOCY	35
Lord Nasher.....	35
Aribeth	35
Fenthwick.....	35
Desther.....	35
Aarin Gend.....	36
TOWARZYSZE	36
Linu La'neral.....	36
Sharwyn	36
Daelan Czerwony Tygrys	37
Tom 'Szczërba' Szubienicznik	37
Grimgnaw	37
Boddyknock Glinckle	37
WROGOWIE	38
CZAS I ODPOCZYNEK	41
4. PODRECZNIK GRACZA	44
TWORZENIE POSTACI	44
Płeć	46
Rasa	46
Portrety	49
Klasa	49
Klasowe zdolności specjalne	54
Charakter	65
Wartości cech	65
Profile.....	69
Umiejętności	70
Atuty.....	79
Szkoły magii	90
Sfery	92
Zwierzęcy towarzysze.....	92
Chowańce	92
Zestawy głosowe szybkich rozmów.....	93



SPIS TREŚCI

WALKA	95
Decydowanie w czasie rzeczywistym	95
Wrogi a przyjazny	95
Namierzanie przeciwnika	97
Rzut ataku	97
Rany i śmierć	97
Zaskoczenie	98
Okazje do ataku	99
Pomocnicy	99
RUCH	100
ZAKLECIA	102
Opisy efektów zaklęć	102
Taktyki rzucania zaklęć	108
Sposób opisu zaklęć	109
Skrótowe opisy zaklęć	110
DOŚWIADCZENIE I AWANSOWANIE	124
Zdobywanie poziomu	124
Postacie wieloklasowe	125
EKWIPUNEK, MAGICZNE PRZEDMIOTY I SKARBY ...	127
Pancerze i tarcze	127
Broń	128
5. TWORZENIE WŁASNYCH PRZYGÓD	135
ZESTAW NARZĘDZI	135
Przegląd interfejsu	135
Tryby okna obszaru	136
Moduły	136
Obszary	137
Obiekty	139
Rozmowa	139
Pisanie skryptów	140
Konwencja nazewnictwa	141
Rady i wskazówki	141
Więcej informacji	141



SPIS TREŚCI

MISTRZ PODZIEMI	141
Rozpoczęcie gry w roli Mistrza Podziemi	141
Twórca	142
Selekcjoner	142
Akcje wyzwalaczy (okragłe menu)	145
Akcje grupowe (okragłe menu)	145
Lista graczy	145
Wers poleceń	145
Krótki spis komend dla MG	146
6. DODATEK A: WYKRESY I TABELA	149
7. DODATEK B: SŁOWNICZEK POJEĆ	169
8. INDEKS	173
9. AUTORZY GRY	179
11. POMOC TECHNICZNA	185
12. PRAWA AUTORSKIE	186



NEW

I WSTEP





I•WSTĘP

WIŹAMY W NEVERWINTER NIGHTS™

Neverwinter Nights to epicka gra fabularna, oparta na zasadach trzeciej edycji Dungeons & Dragons, która rozgrywa się w świecie Forgotten Realms®. Jeśli nie znasz jeszcze D&D albo Krain, to z radością witam Cię we wspaniałym świecie, pełnym straszliwych bestii, budzącej respekt magii i fascynujących przygód. Doświadczonych graczy chciałbym powitać w najlepszej komputerowej adaptacji zasad D&D, jaką kiedykolwiek stworzono.

Neverwinter Nights jest efektem blisko pięciu lat wyłożonej pracy dużego, zdolnego i bardzo oddanego zespołu. Liczył on sobie aż do 65 pracujących w pełnym wymiarze godzin członków. Firma BioWare opracowała wiele olbrzymich gier, takich jak choćby Baldur's Gate™ i Baldur's Gate II. W przypadku Neverwinter Nights poszliśmy jednak jeszcze krok dalej, dostarczając Tobie, drogi gracz, narzędzi do konstrukcji własnych rozgrywek. Teraz będziecie mogli poznać wspaniały świat gry od naszej strony i pracować w oparciu o narzędzia, z których korzystaliśmy podczas tworzenia oficjalnej kampanii.

A zatem: grajcie, badajcie i twórzcie. Cieszcie się grą, którą dla was stworzyliśmy. Poznawajcie narzędzia i twórzcie własne światy. No i oczywiście nie można zapomnieć o Internecie, za pośrednictwem którego będziecie mogli znaleźć światy innych, podobnych sobie zapaleńców.

Życzę wielu wspaniałych przygód
Trent T. Oster
Producent Neverwinter Nights
BioWare Corp.

CO ZNAJDUJE SIĘ W TEJ INSTRUKCJI

Niniejsza instrukcja została podzielona na cztery główne części. W pierwszej zawarto wszystkie informacje niezbędne do gry w Neverwinter Nights. Tu znajduje się opis tworzenia postaci, poruszania się i badania otoczenia, a także informacje o tym, jak grać z innymi w sieci.

W drugiej części, zatytułowanej Miejsca i Ludzie, znajduje się opis barwnego świata Faerunu, często nazywanego także Zapomnianymi Krainami (Forgotten Realms). Tutaj znajdziecie szczegółowe informacje na temat różnych obszarów: od miasta Neverwinter, aż po dzikie i niezbadane Góry Grzbietu Świata. Są to informacje dodatkowe i podczas gry w Neverwinter Nights ich znajomość nie jest konieczna. Mogą się jednak okazać bardzo pomocne w zrozumieniu świata Zapomnianych Krain. Trzecia część, Podręcznik Gracza, zawiera opis zasad Dungeons & Dragons, które są wykorzystywane w Neverwinter Nights. Informacje zawarte w tej sekcji opracowano, aby ułatwić zrozumienie zasad rządzących grą, ale także po to, żeby umożliwić maksymalne wykorzystanie zdolności postaci podczas wędrówki przez świat gry.

Ostatnia część, Tworzenie Własnych Przygód, zawiera szczegółowe informacje na temat Zestawu Narzędzi Neverwinter Nights i Klienta Mistrza Podziemi, które zostały umieszczone w Neverwinter Nights. Zestaw Narzędzi Neverwinter Nights jest programem, z którego korzystali pracownicy BioWare podczas tworzenia oficjalnej kampanii Neverwinter Nights. Klient Mistrza Podziemi pozwala na prowadzenie własnych rozgrywek wieloosobowych i sprawowanie całkowitej nad nimi kontroli.



I • WSTĘP

HISTORIA

Na początku gry, budzące niegdyś respekt miasto Neverwinter stało się legowiskiem paniki i terroru. Tajemnicza zaraza nazywana Wyjąca Śmiercią pochłonęła tysiące ofiar, a kolejne tysiące zostały zarażone. W obliczu zagrożenia epidemią całego Faerunu, władcy Neverwinter ogłosili kwarantannę i zamknęli bramy miasta. W jego murach pozostali zarówno chorzy jak i zdrowi.

Lady Aribeth de Tylmarande wydała odezwę do wszystkich poszukiwaczy przygód przebywających w mieście, z prośbą o pomoc w utrzymaniu porządku i poszukiwaniach lekarstwa. Szansa zdobycia honoru i bogactwa przyciągnęła do Aribeth wielu ludzi, ale na próżno. Z każdym dniem zaraza sięga coraz dalej, rozprzestrzeniając się w najbiedniejszych dzielnicach niczym pożar. Wiele niedoszłych bohaterów padło, a lekarstwa wciąż nie znaleziono.

2
GRA





INFORMACJE WSTĘPNE

INSTALACJA I ROZPOCZĘCIE GRY

Aby zainstalować grę *Neverwinter Nights*, wystarczy umieścić w napędzie DVD-ROM dysk z grą i wykonywać pojawiające się na ekranie polecenia. Jeśli po umieszczeniu płyty w napędzie nie pojawi się okno automatycznego odtwarzania, to proszę wykonać następujące kroki: 1) zamknąć wszelkie działające programy; 2) umieścić dysk z grą *Neverwinter Nights* w napędzie DVD-ROM; 3) kliknąć dwa razy na ikonie „Mój komputer” (znajduje się ona na pulpicie; 4) kliknąć dwa razy na ikonie napędu DVD-ROM; 5) aby uruchomić instalator, kliknij dwa razy na ikonie *Setup.exe*; 6) wykonuj pojawiające się na ekranie polecenia.

Po zakończeniu instalacji pojawi się opcja podglądu pliku *CzytajTo* lub uruchomienia gry. *CzytajTo* jest plikiem tekstowym, w którym zawarto dodatkowe informacje, które pojawiły się po oddaniu instrukcji do druku.

KONFIGURACJA GRY

Program Konfiguracyjny *Neverwinter Nights*, *nwconfig*, jest automatycznie uruchamiany przy pierwszym starcie gry. Można go także uruchomić wybierając z menu opcję *Konfiguracja*. Ten program dokona oceny sprzętu zainstalowanego w systemie, a także zalecanych ustawień grafiki 3D. Oczywiście opcje te można ręcznie dostosować. Informacje te mogą zostać zebrane w postaci raportu, który w razie wystąpienia problemów technicznych będzie można przesłać do pomocy technicznej, celem uzyskania pomocy.

Po pierwszym uruchomieniu program oceni czy system spełnia minimalne wymagania do gry w *Neverwinter Nights*. W każdej chwili można ponownie dokonać sprawdzenia, klikając na przycisku „Skanowanie”.

W dziale „Opcje”, można określić czy gra ma korzystać z trybu *OpenGL*, czy *DirectX*, wybrać rozdzielczość, a także zestaw tekstur.

W dziale „Zestawy tekstur” można zarządzać zainstalowanym zestawem tekstur. Zanim zostaną one jednak dopuszczone do zapisu, konieczne jest ich sprawdzenie.

Opcja „Raporty” pozwala wygenerować dwa raporty. Pierwszy zawiera podsumowanie sprzętu i oprogramowania 3D, wykrytego w systemie. Drugi to raport „Angielski”, zawierający inne informacje o grze, które można przesłać do pomocy technicznej, celem uzyskania pomocy w rozwiązaniu ewentualnych problemów.

POMOC TECHNICZNA

Znajdziesz na stronie 185.

PODSTAWY TWORZENIA POSTACI

Zanim rozpoczniesz grę w Neverwinter Nights, musisz najpierw stworzyć postać. Jeśli nie możesz się doczekać rozpoczęcia gry, wybierz gotowego bohatera. Doświadczeni gracze, zaznajomieni z systemem Dungeons & Dragons, mogą stworzyć postacie całkowicie od podstaw. Kiedy będziesz gotów do gry, kliknij na przycisk „Nowa gra” i wybierz Prolog. Wczytany zostanie moduł prologu, który ma przygotować gracza do rozgrywki. Jeśli chcesz od razu rozpocząć grę, wybierz opcję ”Wybierz gotową postać”. W sytuacji, kiedy chcesz mieć pełną kontrolę na procesem tworzenia postaci, wybierz drugą opcję. Więcej informacji na temat generowania postaci można znaleźć w dalszej części niniejszej instrukcji (patrz strona 44).

Postaci lokalne i z serwera

W Neverwinter Nights są dwa rodzaje postaci graczy: lokalne i z serwera. Postacie lokalne są tworzone i przechowywane na komputerze gracza i można nimi grać zawsze i wszędzie tam, gdzie postacie tego rodzaju są dopuszczane. Postacie z serwera są tworzone na serwerze rozgrywki i tam przechowywane. Aby grać taką postacią, trzeba najpierw połączyć się z serwerem, na którym została stworzona. Takie postacie są zabezpieczone celem zapewnienia uczciwej rozgrywki w sieci. Podczas tworzenia rozgrywki można określić jakie postacie mają być do niej dopuszczane.

EKRANY GRY

Główny ekran Neverwinter Nights został tak opracowany, aby w jak najmniejszym stopniu wpływał na samą grę. Główny ekran służy jako rama i podczas gry nakładane są na nią różne panele, na które gracz może oddziaływać (takie jak ekwipunek czy karta postaci); pokrywają one połowę obszaru gry i są półprzezroczyste.

W Neverwinter Nights twoja postać zawsze znajduje się na środku ekranu. Na otoczenie można oddziaływać za pomocą kursora myszy, poruszając nim po ekranie. Do wykonywania akcji służą przyciski myszy: lewy i prawy. Po najechaniu wskaźnikiem myszy na obiekt albo istotę, ikona myszy zmienia się na ikonę akcji wskazującą domyślną akcję dla danego obiektu.



Aby wykonać domyślną akcję, kliknij lewym przyciskiem myszy. Kiedy chcesz wykonać inną akcję, kliknij prawym przyciskiem myszy, aby wywołać okragłe menu. Kliknięcie lewym przyciskiem myszy na ekranie pozwala przemieścić postać we wskazane miejsce. Kiedy najedziesz wskaźnikiem na wroga, zmieni on kształt na ikonę walki. Aby rozpocząć starcie, wystarczy kliknąć lewym przyciskiem myszy.



OKRAGŁE MENU

Okragłe menu jest podstawowym narzędziem, pozwalającym na interakcję ze światem Neverwinter Nights. Aby je wywołać, najedź kursorem myszy na jakiś obiekt i naciśnij prawy przycisk myszy. Pojawi się okragłe menu z wybranym obiektem w środku.

Na obrzeżach tego okręgu znajdują się ikony symbolizujące dostępne akcje, które można wykonać na danym obiekcie. Może to być cokolwiek, od rzucenia zaklęcia, aż po atak, tak jak pokazano na umieszczonym

obok obrazku. Szybkie kliknięcie lewym przyciskiem myszy pozwala wykonać wskazaną akcję. Przy ikonach niektórych akcji, tak jak na powyższym obrazku, może się znajdować mała strzałka. Oznacza ona kolejny poziom akcji, do których można uzyskać dostęp, klikając lewym przyciskiem myszy. Wokół akcji widać będzie niewielką obwódkę, a obok ikony - małą strzałkę. Ta obwódka to tak naprawdę podgląd następnego poziomu menu, dzięki któremu można obejrzeć, co znajduje się dalej.

Zaawansowanym sposobem korzystania z okragłego menu jest przytrzymanie prawego przycisku myszy i poruszanie się poprzez ruchy wskaźnika. Innym sposobem jest wykorzystanie klawiatury numerycznej. Każda z cyfr na klawiaturze numerycznej odpowiada jednemu z miejsc w okragłym menu. (tzn. 8 jest na górze, 2 na dole, 7 po lewej u góry, itd.)

PASEK SKRÓTÓW

Pasek skrótów stanowi ważny element interfejsu Neverwinter Nights. Dzięki niemu można w łatwy sposób uzyskać dostęp do najważniejszych opcji. Każda „komórka” w pasku odnosi się do klawisza funkcyjnego. Kiedy naciśniesz jeden z nich, wykonane zostanie polecenie umieszczone w danej komórce. Można przeciągać przedmioty z ekwipunku na pasek skrótów i nacisnąć klawisz albo kliknąć na komórce, aby użyć lub wziąć do ręki dany przedmiot - w zależności od tego, co to jest. Jeśli chcesz umieścić na pasku skrótów jakieś zaklęcie, to należy przeciągnąć odpowiednią ikonę z przygotowanych zaklęć albo rozwinąć pasek skrótów i wybrać czar.

GLÓWNY EKRAN ROZGRYWKI

Główny ekran jest podzielony na dziewięć części, z których każda dostarcza cennych informacji i pozwala sprawować kontrolę nad postacią i przebiegiem rozgrywki.



1. Portret postaci

To wizerunek, który wybrałeś dla swojego bohatera. Kiedy inne postacie będą ci się przyglądać, to zobaczą właśnie ten portret. Obok niego znajduje się wąski, czerwony pasek, odzwierciedlający aktualny stan zdrowia twojej postaci. Jeśli zmieni on kolor na zielony, będzie to oznaczać, że bohater został zatruty. Kolor brązowy oznacza jakąś chorobę.

2. Pole opcji

Tutaj możesz kliknąć na jednym z przycisków, aby wywołać jeden z wielu ekranów niezbędnych do sterowania postacią, np. mapę, ekran ekwipunku, dziennik, kartę postaci, ekran opcji, księgę czarów oraz panel opcji „gracz na gracza”.



3. Pasek Drużyny



Tutaj pojawiają się członkowie twojej drużyny. Możesz dodać innych graczy do swojej drużyny, wybierając z okrągłego menu opcję „Komunikacja”. W menu, które się pojawi dostępna będzie opcja „Zaproś”. Zaproszony gracz może teraz sam rozwinąć menu „Komunikacji” i wybrać opcję „Dołącz”. Przywołane istoty także pojawiają się w pasku drużyny, oczywiście tylko na czas, kiedy będą jej służyć. Za pomocą paska drużyny możesz szybko uzyskać informacje na temat jej członków albo wydać polecenie wykonania jakiejś akcji. Wystarczy kliknąć prawym przyciskiem myszy i wywołać okrągłe menu.

Mały pasek znajdujący się po lewej stronie portretu ilustruje stan zdrowia postaci. W górnej części po prawej stronie znajduje się ikona strzałki. Wskazuje ona, gdzie jest dana postać w odniesieniu do bohatera kierowanego przez gracza. W razie konieczności pojawiają się także ikony odzwierciedlające wykonywaną akurat akcję. Może to być np. walka, rzucanie zaklęcia czy odpoczynek. Jeśli postać zostanie zabita, pojawi się ikona przedstawiająca czaszkę.

4. Okno (a) Czat

W oknie czatu wyświetlane są komunikaty od innych graczy. Można powiększyć to okno przeciągając czarną zakładkę, która znajduje się w górnej jego części. Klikając na niej prawym przyciskiem można wybrać filtry komunikatów wyświetlanych w każdym z okien. Aby wyłączyć wszystkie komunikaty poza tymi, które dotyczą walki, włącz okrągłe menu, wybierz zakładkę okna czatu i wyłącz wszelkie inne komunikaty. Aby szybko odpowiedzieć komuś, kto właśnie przesłał ci komunikat, kliknij na jego portrecie, a pole tekstowe zostanie wywołane automatycznie.

5. Pasek Wpisywania Tekstu

Tutaj wprowadza się treść komunikatów. Aby zacząć pisać, naciśnij enter albo kliknij na pasku. Tutaj można wykorzystywać różne komendy zawierające ukośnik („/”). Wpisanie przed komunikatem „/S” (shout - krzyknij) pozwala wysłać wiadomość jako krzyk, co oznacza, że będzie ona słyszalna na dużym obszarze. Wpisanie „/P” pozwala wysłać wiadomość tylko do członków drużyny.

6. Pasek Skrótów

Za jego pomocą można szybko uzyskać dostęp do ważnych funkcji, dzięki czemu gra staje się przyjemniejsza. Więcej informacji na ten temat można znaleźć na stronie 14.

7. Kompas

Kompas to prosty wskaźnik: „N” zawsze wskazuje północ, więc jeśli wydasz swojej postaci polecenie ruchu dokładnie w kierunku wskazywanym przez tą literę, to będzie się ona poruszać na północ.

8. Kolejka Akcji

Kolejka akcji pokazuje, co w danej chwili robi postać, a także zadania zaplanowane na później. W ogniu walki może się okazać, że będziesz wydawać polecenia szybciej niż postać będzie mogła je wykonywać. W takiej sytuacji zostaną one dodane do kolejki akcji. Aby usunąć jakąś zaplanowaną czynność z kolejki akcji, wystarczy kliknąć na niej prawym przyciskiem myszy.

9. Pasek Stanu

Pasek stanu pokazuje wszelkie efekty specjalne nałożone w danym momencie na postać. Jeżeli rzuciłeś zaklęcie zapewniające premie do współczynnika albo jakąś zdolność specjalną, to na pasku stanu pojawi się odpowiednia informacja. Tutaj wyświetlane są także informacje o negatywnych czynnikach działających na postać. Mogą to być wrogie zaklęcia, trucizny czy choroby. Aby uzyskać szczegółowy opis danego efektu, wystarczy najechać na ikonę kursorem myszy i chwilę poczekać. Jeśli ikona zaczyna migać, oznacza to, że dany efekt niedługo przestanie działać.

TYPOWE DZIAŁANIA W ŚWIECIE GRY

Oto kilka przykładów działań, jakie można podejmować w świecie gry.

Stworzenia

Kiedy najedziesz wskaźnikiem myszy na wrogie stworzenia, zostają one podświetlone na czerwono. Kursor zmieni się wtedy w ikonę ataku. Możliwości przeciwnika można ocenić. Kliknij prawym przyciskiem myszy na stworzeniu, aby wywołać okragłe menu i wybierz opcję „Zbadaj” - znajduje się ona u góry na środku tego menu. Stworzenia, które nie okazują wrogości, będą zaznaczone na niebiesko (albo na zielono, jeśli są członkami twojej drużyny), a wskaźnik myszy zmieni się na kursor rozmowy.

Przedmioty

Kliknij prawym przyciskiem, aby wywołać okragłe menu i wybierz opcję „Zbadaj” (znajduje się ona na środku, u góry), aby zdobyć więcej informacji o wybranym przedmiocie. Jeśli przedmiot nie jest zidentyfikowany, to być może jest magiczny; takie przedmioty można identyfikować za pomocą umiejętności Wiedza albo za pomocą zaklęcia Identyfikacji. Za pomocą okragłego menu można wyekwipować postać w przedmioty i broń leżące na ziemi. Przedmioty i broń można także przypisać do paska skrótów, tak by za jego pomocą można było z nich korzystać. Jeśli jakiś przedmiot ma kilka funkcji, to kliknij prawym przyciskiem myszy na jego skrót i wybierz opcję „Przypisz specjalną funkcję”, żeby określić domyślną funkcję przedmiotu. Niektóre przedmioty (takie jak klejnoty i strzały) można grupować. Aby to zrobić, wystarczy przeciągnąć identyczne przedmioty na jedno miejsce w ekwipunku. W zależności od rodzaju przedmiotów w jednej grupie może się mieścić różna ich liczba. Grupę można rozdzielić, klikając na niej prawym przyciskiem myszy. Wyświetlone zostanie okragłe menu, z którego można wybrać opcję „Rozdziel”. Grupa zostanie podzielona i będzie można określić ile przedmiotów ma zostać przeniesione.



Pojemniki, Dźwignie i Inne

Pojemniki otwiera się, klikając na nich prawym przyciskiem myszy albo wybierając z okrągłego menu opcję „Użyj”. Istnieje wiele sposobów otwarcia zamkniętego pojemnika: począwszy od umiejętności Otwierania zamków, poprzez użycie siły, aż po zastosowanie zaklęcia. Po wskazaniu pojemnika wystarczy wybrać z okrągłego menu opcję „Otwórz zamek” albo „Wyważ”. Do otwierania pojemników można także wykorzystać czary. Niektóre z nich mogą jednak uszkodzić, a czasem nawet zniszczyć pojemnik. Te ostatnie są otwierane automatycznie.

Czar o nazwie „Otwarcie” pozwala otworzyć większość pojemników bez ryzyka ich uszkodzenia.

Dźwignie i inne urządzenia specjalnego przeznaczenia uruchamia się klikając na nich lewym przyciskiem myszy albo wybierając z okrągłego menu opcję „Użyj”.

Drzwi

Drzwi można otworzyć za pomocą klucza, wytrycha (i umiejętności Otwierania zamków), można je wyłamać albo pokonać za pomocą zaklęcia.

Jeżeli masz klucz, to kliknij na drzwiach lewym przyciskiem myszy albo wybierz z okrągłego menu opcję „Otwórz”. W przypadku zamkniętych drzwi z okrągłego menu można wybrać opcję „Otwórz zamek” albo „Wyważ”. Zamknięte drzwi można także otworzyć za pomocą zaklęć; część czarów może jednak uszkodzić albo nawet zniszczyć drzwi. Takie zniszczone drzwi zostają automatycznie otwarte. Zaklęcie o nazwie „Otwarcie” pozwala otworzyć większość drzwi bez ich uszkodzania.

Drzwi można zamknąć, wybierając z okrągłego menu opcję „Zamknij”. Aby jednak było to możliwe, te drzwi musiały zostać wcześniej zaznaczone w zestawie narzędzi jako takie, które da się zamknąć. Jeśli w okrągłym menu nie pojawi się opcja „Zamknij”, oznacza to, że danych drzwi nie można zamknąć.

Rozbrajanie pułapek

Zanim będzie można przystąpić do rozbrajania pułapki, trzeba ją najpierw znaleźć. Aby to zrobić, wybierz z okrągłego menu opcję „Specjalne zdolności”, a następnie „Tryb przeszukiwania”. W trybie aktywnego przeszukiwania postać nie może biegać i wykonuje testy Przeszukiwania z pełnym modyfikatorem umiejętności. Kiedy postać nie korzysta z trybu aktywnego przeszukiwania, znajdowanie pułapek odbywa się z połową modyfikatora umiejętności postaci.

Kiedy uda się znaleźć jakąś pułapkę, pewien obszar na ziemi zostanie zaznaczony na czerwono – będzie to działająca pułapka. Można na nią najechać wskaźnikiem myszy i wywołać okrągłe menu. W nim znajdziemy kilka opcji: jedną z nich jest rozbrojenie pułapki, inną – jej zabranie. Zabranie pułapki jest znacznie trudniejszym zadaniem niż jej rozbrojenie, ale w ten sposób będzie ją można później wykorzystać do własnych celów.

SKRÓTY KŁAWISZOWE

Przewodnik po domyślnych skrótach klawiszowych w Neverwinter Nights można znaleźć w karcie referencyjnej, która znajduje się na płycie z grą.

PANEL POSTACI

Karta Postaci

Opis postaci, Jolena Leider







Człowiek, Praworządny Dobry
Paladyn (1)

Siła		15	2
Zręczność		9	-1
Kondycja		14	2
Inteligencja		10	0
Mądrość		13	1
Charyzma		15	2



KP 13

PW 12/12

Doświadczenie: 80

Następny poziom: 1000

Główna broń: Krótki miecz

Premia do ataku: +3

Obrażenia: 1-6 + 2 (Krytyk: 19-20 / x2)

Broń w drugiej ręce: Nie ma zastosowania

Wytrwałość: 8

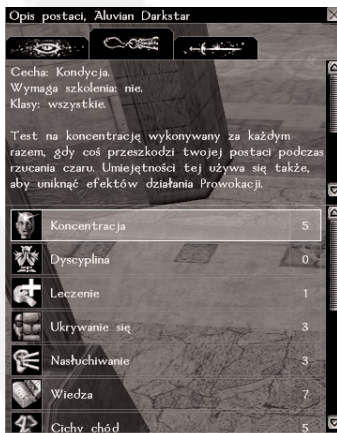
Refleks: 1

Siła woli: 3

Panel karty postaci zawiera wszystkie najważniejsze statystyki i zdolności twojego bohatera. W jego górnej części znajdują się zakładki, za pomocą których można uzyskać dostęp do różnych informacji o postaci.

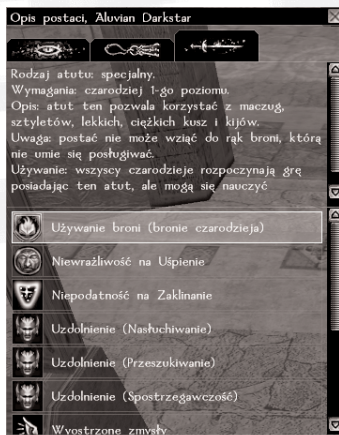


Panel Umiejętności



W panelu umiejętności znajdują się wszystkie umiejętności twojej postaci wraz z modyfikatorami. Podany tutaj poziom umiejętności to całkowity poziom umiejętności wraz z premią za odpowiedni współczynnik. Aby uzyskać bardziej szczegółowe informacje na temat jakiejś umiejętności, wystarczy ją wybrać. Dowiesz się, na jakim opiera się ona współczynnik i jaki jest koszt jej rozwinięcia.

Panel Atutów



W panelu atutów znajduje się lista wszystkich posiadanych przez postać atutów. W grze Neverwinter Nights specjalne zdolności i cechy ras wyświetlane są pod nazwą atutów. Tak więc na tym ekranie znajdują się wszystkie informacje na temat specjalnych zdolności wynikających z rasy i klasy twojej postaci.

PANEL EKWIPUNKU

W panelu ekwipunku wyświetlane są wszystkie przedmioty, które postać nosi ze sobą. W górnej jego części wyświetlone są te elementy wyposażenia, z których postać w danym momencie korzysta. Siatka w dolnej części ekranu zawiera wszystko to, co postać posiada w ekwipunku.

Aby wybrać jakiś przedmiot, należy kliknąć na nim lewym przyciskiem myszy. Przytrzymując go można przeciągać przedmioty w inne miejsca.

W prawej, dolnej części ekwipunku znajduje się kilka zakładek, dzięki którym można uzyskać dostęp do wszystkich paneli. W ten sposób można nosić naprawdę dużo rzeczy. W dolnej części znajduje się informacja o wadze niesionego wyposażenia, a także o maksymalnym udźwigu postaci. Jeżeli zostanie on przekroczony, postać będzie przeciążona i nie będzie mogła biegać.



Po prawej stronie znajduje się aktualna ilość złota i liczba punktów przedmiotów. Ta ostatnia jest związana z magicznymi przedmiotami.

Każdy z nich ma punktową wartość, która zsumowana dla wszystkich posiadanych przedmiotów daje punktową wartość przedmiotów, z których korzystasz lub które posiadasz w ekwipunku. Kiedy osiągniesz maksymalną wartość punktów przedmiotów, twoja postać nie będzie już mogła podnosić magicznych przedmiotów. Za każdym razem, kiedy twoja postać awansuje na wyższy poziom doświadczenia, maksymalna liczba punktów przedmiotów wzrasta.

Wypożyczenie postaci w przedmioty

Aby wyekwipować postać w jakiś przedmiot, trzeba przeciągnąć go w odpowiednie miejsce. Można to także zrobić za pomocą okrągłego menu. Wystarczy kliknąć na przedmiocie i wybrać opcję „Wypożyczyć”, aby przypisać go do odpowiedniego miejsca w ekwipunku.

KORZYSTANIE Z POJEMNIKÓW

Pojemniki traktuje się prawie tak samo jak normalny ekwipunek. W dolnej części tego ekranu znajdują się pola reprezentujące ekwipunek. W górnej części wyświetlona jest zawartość pojemnika. Można dowolnie ją przeciągać i upuszczać, albo przemieszczać za pomocą okragłego menu.



PANEL CZARÓW



Panel czarów jest podzielony na dwie części: księgę zaklęć i przygotowanie zaklęć. Czarodzieje, kapłani, druidzi, paladyni i łowcy muszą przygotować zaklęcia, zanim będą mogli z nich skorzystać. Bardowie i czarownicy nie muszą tego robić. Aby przygotować zaklęcie, trzeba najpierw wybrać klasę postaci, która może się posługiwać magią, a potem odpowiedni poziom zaklęć z księgi. Poniżej wybranego poziomu wyświetlone zostanie drzewko dostępnych czarów. Kiedy postać posiada jakieś atuty metamagiczne (patrz Atuty, rozdział 3 Podrecznika Gracza), to za ich pomocą może wzmocnić przygotowywane zaklęcie - wystarczy

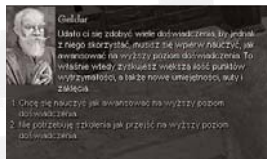
wybrać małą ikonę strzałki, która jest wyświetlona po lewej stronie. Po jej wybraniu wyświetlone zostaną zaklęcia, które można wzmocnić. Aby uzyskać informacje o poszczególnych czarach, kliknij na jednym z przycisków „Inspekcji” - znajdują się one obok nazwy każdego zaklęcia. Kiedy już zdecydujesz się jakie zaklęcie chcesz przygotować, kliknij na małej strzałce umieszczonej po prawej stronie jego nazwy albo przeciągnij ikonę zaklęcia w odpowiednie miejsce.

Postacie wieloklasowe muszą przygotowywać zaklęcia dla każdej z poszczególnych klas. Kiedy wszystkie miejsce zostaną już zajęte, wybierz z okragłego menu przycisk „Odpoczynek”. Gdy twoja postać odpocznie, będzie można rzucać przygotowane zaklęcia.



PANEL ROZMÓW

Panel rozmów to główne narzędzie pozwalające na interakcję z innymi postaciami w grze Neverwinter Nights. W jego lewej stronie wyświetlony będzie portret postaci, z którą rozmawiasz. Sama treść wypowiedzi zostanie wyświetlona zaraz obok.



Pod portretem będą się znajdować możliwe odpowiedzi twojej postaci. Pierwsza z nich jest opatrzona czerwonym komentarzem, który wskazuje umiejętność albo specjalną zdolność, z której można skorzystać podczas rozmowy. W tym przypadku Inteligencja postaci zapewniła nieco dodatkowych informacji o BN, co znajduje odzwierciedlenie w dialogu. Gracz powinien kliknąć na tej opcji, jeśli postać ma tak odpowiedzieć albo wybrać inną możliwość. Obecność dodatkowych możliwości podczas rozmowy jest uzależniona od Inteligencji i Charyzmy. W niektórych przypadkach wysoka Siła może pomóc w groźeniu opornemu rozmówcy, a wysoka Mądrość skierować rozmowę na nowy tor.

Rozmowę można przerwać w dowolnym momencie - naciskając klawisz Escape, odchodząc albo wykonując jakąś wroga akcję.

PANEL MAPY



Panel mapy zawiera mapę obszaru, na którym znajduje się postać. W miarę badań tego obszaru będzie ona aktualizowana, dzięki czemu można śledzić wydarzenia. Na mapie znajdują się małe pinezki. Każda z nich ma swoją etykietę, wyświetlaną w górnej części mapy.

Na mapę można nanieść własne pinezki, klikając na polu znajdującym się w lewym, górnym rogu mapy, a następnie na miejscu, w którym pinezka ma się znaleźć.

Kiedy już znajdzie się na mapie, wyświetlone zostanie okno dialogowe, w którym będzie można wpisać opis danej pinezki.

PANEL DZIENNIKA



W panelu dziennika znajdują się informacje dotyczące stanu przygody i poszczególnych zadań, których wykonania podjęła się postać. Dzięki umieszczonym w górnej części zakładkom można przełączać zawartość panelu pomiędzy trzema różnymi dziennikami.

Pierwsza zakładka po lewej stronie pozwala przeglądać prywatny dziennik postaci. Znajdują się w nim informacje na temat zadań i postaci, z którymi nasz bohater rozmawiał. To bardzo ważny element gry. Nie zapomnij o jego regularnym przeglądaniu, bo za jego pomocą można kontrolować stan poszczególnych zadań.

Następna zakładka pozwala wyświetlić informacje na temat wykonanych zadań. Wszystkie wykonane zadania automatycznie zostaną przeniesione z dziennika do tej zakładki.

Trzecia zakładka jest pusta. To miejsce jest przeznaczone na notatki gracza i jego wrażenia z gry.



PANEL SKLEPÓW



Kupowanie przedmiotów w sklepie jest bardzo podobne do korzystania z jakiegoś pojemnika. Sklep pojawi się po lewej stronie, a twój ekwipunek po prawej. Aby kupić jakiś przedmiot, przeciągnij go do swojego ekwipunku. Pojawi się zapytanie, czy chcesz kupić wybrany przedmiot. Jeśli potwierdzisz i posiadasz odpowiednią ilość złota, wymiana zostanie dokonana i przedmiot znajdzie się w twoim ekwipunku.

PANEL HANDLU

Panel Handlu działa bardzo podobnie do panelu pojemnika. Po lewej stronie znajdują się przedmioty, które oferuje inna postać. Po prawej natomiast to, czego ty chcesz się pozbyć. Kiedy będziesz zadowolony z przedmiotów leżących po obu stronach, kliknij na przycisku „Zaproponuj”. Drugi gracz może wtedy zrobić dwie rzeczy: zaakceptować ofertę albo ją odrzucić – czy to zmieniając przedmioty po swojej stronie, czy też naciskając przycisk „Anuluj”. Taki system oznacza, że zanim dojdzie do wymiany, obaj gracze muszą się na nią zgodzić.

PANEL OPCJI

W grze Neverwinter Nights znajduje się wiele opcji, dzięki którym można dostosować ją do własnych potrzeb. Żeby wprowadzić jakieś zmiany podczas gry, należy wyświetlić panel opcji. Można to zrobić naciskając klawisz Escape lub „O”, albo wybierając ikonę opcji z głównego ekranu gry.

W górnej części ekranu znajdują się przyciski czytania i zapisu. Aby wczytać grę, wybierz „Wczytaj grę” i wskaż stan gry, który ma zostać wczytany. By zapisać stan gry, wybierz



przycisk „**Zapisz**” i wskaż miejsce, w którym plik ma zostać zapisany. Potem musisz jeszcze podać nazwę dla zapisanej gry.

Kolejny przycisk to „**Zapisz postać**”. Za jego pomocą można zapisać własną postać poza bieżącą rozgrywką, dzięki czemu będzie można z niej skorzystać w innej przygodzie. Jeżeli postać awansuje podczas innej rozgrywki, to podczas wczytywania stanu zostaniesz zapytany, czy ma zostać zaktualizowana. Jeżeli odpowiesz twierdząco, zapisany stan rozgrywki zostanie uzupełniony aktualniejszą wersją postaci.

Opcje gry pozwalają modyfikować ustawienie poziomu trudności gry i wiele innych opcji związanych z samą rozgrywką. W przypadku większości graczy zalecane jest korzystanie z ustawień domyślnych, bo wtedy rozgrywka jest bardzo zbalansowana. Jeśli jednak jesteś doświadczonym graczem Dungeons & Dragons, możesz rozważyć wybranie opcji „Zasady D&D”. To ustawienie sprawia, że gra będzie korzystać z nieco bardziej zaawansowanych zasad tego systemu.

Opcje graficzne pozwalają zmienić ustawienia obrazu. Można określić poziom szczegółów tekstur, rozdzielczość ekranu i wiele opcji grafiki. Im więcej opcji wyłączysz, tym płynniej gra będzie działała. Jeśli stwierdzisz, że gra nie działa płynnie, spróbuj wyłączać kolejne opcje, aż wydajność cię zadowoli.

Opcje dźwiękowe pozwalają na konfigurację dźwięku w grze i włączenie bądź wyłączenie różnych opcji.

Sterowanie pozwala zmienić tryb kamery i różne opcje schematów sterowania. Można na przykład włączyć tryb prowadzenia i sterować postacią za pomocą klawiatury.

Zmień ustawienia klawiszy - ta opcja pozwala zmienić ustawienia skrótów klawiszowych, tak aby pasowały od indywidualnych wymagań. W górnej części panelu mapowania klawiszy znajdują się zakładki z różnymi kategoriami skrótów, które można zmieniać. Aby zmienić jakiś klawisz, kliknij na wybranej funkcji i naciśnij klawisz, który ma aktywować daną akcję. Do jednego klawisza nie można przypisać więcej niż jedną funkcję, warto więc pamiętać które klawisze zostały już wykorzystane.

Punkty Wytrzymałości: Przy Normalnym poziomie trudności bądź też niższym, są one przyznawane zgodnie z następującą procedurą. Na poziomach od 1 do 3 postać otrzymuje maksymalną liczbę punktów wytrzymałości. Na poziomie 4 i wyższych, będzie wykonywać rzut, ale wszystkie rzuty poniżej 1/2 maksimum będą zaokrąglane do tej wartości. Tak więc czarodziej, który rzuca punkty wytrzymałości kością k4, otrzyma minimalnie 3 punkty wytrzymałości na poziom.



GRA WIELOOSOBOWA

PODRÓŻ W SIECI

Do rozgrywki wieloosobowej w Neverwinter Nights potrzebne jest połączenie z innymi komputerami, nawiązywane za pośrednictwem Internetu lub sieci lokalnej (LAN). Możesz tworzyć serwer gry, z którym będą się łączyć inni gracze lub dołączyć do istniejących gier na serwerach stworzonych przez kogoś innego.

Gdy zagrasz w sieci po raz pierwszy, gra poprosi o utworzenie profilu gracza (player profile). Profil ten umożliwia Neverwinter Nights identyfikowanie poszczególnych graczy i zapewnia dostęp do specjalnych obszarów strony miłośników Neverwinter Nights (www.neverwinter-nights.com). Jeśli profil gracza został utworzony wcześniej (w grze lub na stronie miłośników Neverwinter Nights), wystarczy wpisać imię gracza i hasło, aby przejść dalej. Jeśli profil nie został jeszcze utworzony, kliknij na przycisku „Stwórz nowe konto” i wpisz imię gracza, hasło i adres poczty elektronicznej. Ten ostatni nie jest niezbędny, lecz jeśli go nie podasz, nie będziesz mógł odzyskać hasła w przypadku jego zapomnienia.

UWAGA! Ważna informacja dla polskich fanów Neverwinter Nights!!! Firma CD Projekt i Wirtualne Imperium Gier/Wirtualna Polska uruchomiły jedyny oficjalny, DARMOWY, polski serwer do rozgrywek NWN w Internecie. Więcej informacji można znaleźć na stronach:

<http://nwn.gry.wp.pl> lub <http://nwn.cdprojekt.com>

TWORZENIE SERWERA GRY

Tworząc serwer gry, uzyskasz kontrolę nad zabawą wieloosobową. Będziesz w stanie kierować sesją, usuwając graczy tymczasowo lub na stałe blokując im dostęp do twego serwera gry. W celu utworzenia sesji kliknij na opcji „Gra wieloosobowa” w menu głównym, a potem albo rozpocznij nową grę, albo wczytaj stan gry. Spowoduje to uruchomienie serwera gry z użyciem wybranego modułu lub stanu gry, a inni gracze będą mogli grać na twoim serwerze dopóty, dopóki ty także będziesz uczestniczyć w rozgrywce.

Przy rozpoczynaniu nowej gry gospodarz sesji ma dostęp do wielu opcji umożliwiających modyfikowanie świata gry. Do najprostszych opcji należy liczba graczy dopuszczanych do sesji i możliwość zabezpieczenia jej hasłem. Jeśli użyjesz hasła dla graczy, żaden gracz nie będzie mógł dołączyć do sesji nie znając go. Jeśli użyjesz hasła DM, wtedy tylko gracze znający to hasło będą mogli połączyć się z serwerem używając klienta DM. Kolejna ważna opcja to parametry trybu gracz przeciw graczowi (GpG). Są one opisane w dalszej części instrukcji, w podrozdziale „Gracz przeciw graczowi”.

DOŁĄCZANIE DO GRY WIELOOSOBOWEJ

Gdy chcesz wziąć udział w rozgrywce, kliknij na opcji „Gra wieloosobowa” w menu głównym, a potem na opcji „Dołącz”. W oknie przeglądarki gier pojawi się lista sesji. Jeśli grasz bez połączenia internetowego, gra może na chwilę zatrzymać się na tym ekranie. W celu wyszukania sesji w sieci lokalnej zamiast z użyciem serwisu internetowego, możesz kliknąć na zakładce LAN. Jeżeli masz aktywne połączenie z Internetem, po chwili zobaczysz obszerną listę dostępnych sesji. Wykaz ten można porządkować za pomocą różnych filtrów, znajdujących się u góry strony – wystarczy kliknąć na nazwie filtru. Możesz też klikać na przełączniku typu gry w lewym dolnym narożniku, a lista będzie wyświetlać wybrany rodzaj sesji. Gdy znajdziesz sesję, która będzie ci odpowiadać, kliknij na niej, a następnie na przycisku „Połącz”. U góry ekranu znajduje się także zakładka historii. Wyświetla ona listę ostatnio rozgrywanych sesji wraz z ich lokalizacją. Jeśli chcesz ponownie dołączyć do gry rozgrywanej wcześniej, kliknij na zakładce „Historia”, wybierz odpowiednią sesję, a potem kliknij na przycisku „Połącz”.

WYBÓR POSTACI

Aluvian Darkstar
(Czarodziej) (Lokalne)

Clayman Orin
(Barbarzyńca) (Lokalne)

Daeris
(Wojownik) (Lokalne)

Daevaorn
(Czarownik) (Lokalne)

Diadan Locke
(Bard) (Lokalne)

Drax
(Paladyn) (Lokalne)

Freddi Furpo
(Łotrzyk) (Lokalne)

Frederick Garvin
(Druid) (Lokalne)

Jaindvar Kvasirson
(Kapłan) (Lokalne)

☒ Pokaż gotowe postacie

Nowa postać

Usuń postać

Opis postaci

Opis postaci, Aluvian Darkstar



Elf, Chaotyczny Neutralny
Czarodziej (1)

Sila	10	0
Zręczność	16	3
Kondycja	12	1
Inteligencja	16	3
Mądrość	12	1
Charyzma	10	0

KP 13

PW 5/5

Główna broń: Bez broni

Premia do ataku: 0

Obrażenia: 1-3 (Krytyk: 20 / x2)

Broń w drugiej ręce: Nie ma zastosowania

Wytrwałość: 1

Graj

Anuluj

29



Po dołączeniu do sesji ujrzysz stronę wyboru postaci. Z lewej strony widoczna będzie lista dostępnych bohaterów. Wystarczy kliknąć na jednej z nich, a potem na przycisku „Graj”. Czasami niektóre postacie mogą być niedostępne. Oznacza to, że nie są one dopuszczone do gry na danym serwerze. Dzieje się tak z powodu ograniczeń niektórych modułów (na przykład poziomu lub klasy). Niekiedy dany serwer może akceptować jedynie postacie serwera.

POSTACIE LOKALNE I POSTACIE SERWERA

W Neverwinter Nights istnieją dwa rodzaje postaci: postacie lokalne i postacie serwera. Postać lokalna to taka, której dane są przechowywane na twoim komputerze. Może być ona wykorzystywana podczas gry na wielu różnych serwerach, w grze jednoosobowej lub utworzonej przez siebie sesji wieloosobowej. Po zakończeniu gry wieloosobowej „zabierasz ją ze sobą”.

Postać serwera to postać, której dane są przechowywane wyłącznie na serwerze, z którym się łączysz. Dostęp do tej postaci będziesz mieć tylko po połączeniu się z tym serwerem. Po zakończeniu gry wieloosobowej „zostawiasz ją z gospodarzem sesji”. Ten rodzaj postaci zalecany jest dla osób grających jako regularna grupa, ponieważ gracze nie mogą modyfikować postaci poza sesją.

Sam serwer może być skonfigurowany do dopuszczania postaci lokalnych lub serwera. Po połączeniu się z danym serwerem otrzymasz informacje o rodzaju akceptowanych przezeń postaci. Gdy połączysz się z serwerem dopuszczającym wyłącznie postacie serwera, możesz utworzyć swoją postać, klikając na przycisku „Nowa postać” na ekranie listy postaci.

PRZENOSZENIE POSTACI MIĘDZY SESJAMI

W Neverwinter Nights nie ma różnic między postaciami gry jedno- i wieloosobowej. W dowolnej chwili możesz pobrać postać z zapisanego stanu gry, zagrać nią w sieci, a następnie kontynuować grę jednoosobową z użyciem tego bohatera.

W celu pobrania postaci z zapisanego stanu gry wystarczy wczytać odpowiedni plik zapisu i przejść na stronę opcji. Następnie kliknij na przycisku „Zapisz postać”, a zobaczysz komunikat „Twoja postać została pomyślnie wyeksportowana”. Funkcja ta tworzy postać lokalną, będącą dokładną kopią bohatera znajdującego się w użytym pliku zapisu. Jeśli następnie wrócisz do menu głównego i dołączysz do gry wieloosobowej, wyeksportowana postać będzie dostępna na stronie wyboru postaci. Kopie swojej postaci otrzymasz też automatycznie, gdy ukończysz przygodę wieloosobową.

Jeśli wczytasz pierwotny stan gry, będziesz kontynuować rozgrywkę od miejsca, w którym została przerwana, z użyciem postaci znajdującej się w tym pliku zapisu. Gdy zdecydujesz, że chcesz podjąć grę z użyciem innej postaci, przejdź do ekranu wczytania gry. Wybierz odpowiedni zapis i kliknij na przycisku importowania postaci, zamiast przycisku wczytania. Pojawi się ekran wyboru postaci. Wybierz dowolną postać lokalną i kliknij na przycisku „Graj”. Zapisana gra zostanie zaczy-

tana, lecz pierwotna postać zostanie zastąpiona bohaterem importowanym. Wszystkie zapisane stany gry będą od tej pory zawierać nową postać.

TWORZENIE DRUŻYNY

W celu utworzenia drużyny podczas rozgrywki wieloosobowej musisz najpierw zaprosić kogoś, by do ciebie dołączył. Zaproszona osoba musi potem wyrazić zgodę.

Możesz zapraszać graczy do swojej drużyny, używając opcji okrągłego menu pod nagłówkiem społeczności. Kliknij PPM na graczu, którego chcesz zaprosić, a potem kliknij na zakładce społeczności. Następnie kliknij na opcji zaproszenia, a wybrany gracz otrzyma wiadomość o tym, że został przez ciebie zaproszony do twojej drużyny.

Utworzona drużynę można rozwiązać, przechodząc do tego samego miejsca w okrągłym menu i klikając na opcji „Rozwiąż”.

GRACZ PRZECIW GRACZOWI (GPG)

Istnieją trzy poziomy tej opcji: bez GpG, drużynowe GpG i pełne GpG. Jeśli wybierzesz opcję „bez GpG”, gracze nie będą mogli się wzajemnie ranić. Ustawienie „drużynowe GpG” umożliwia ranienie innych bohaterów, którzy nie należą do twojej drużyny. Ostatnie ustawienie, „pełne GpG”, oznacza, że wszyscy gracze mogą się wzajemnie ranić, chyba że znajdują się w specjalnym obszarze, na którym opcja GpG jest zablokowana. W przypadku pełnego GpG zakłęcia obszarowe ranią wszystkich graczy, którzy znajdują się w zasięgu czaru, uważaj więc, gdzie będziesz rzucać takie zakłęcia. Poziom GpG ustawiony na serwerze stanowi maksymalny poziom konfliktów GpG, dozwolonych w danym module. Oznacza to, że jeśli serwer został ustawiony na pełne GpG, w module mogą istnieć obszary, na których obowiązuje drużynowe GpG lub brak GpG. Jeśli jednak serwer jest skonfigurowany na „bez GpG”, wszystkie obszary w module będą także bez GpG.

SYMPATIA I ANTYPATIA DO INNYCH GRACZY

Kliknięcie na przycisku reakcji gracza wywołuje panel przedstawiający aktualne ustawienie GpG bieżącego obszaru oraz informacje o stosunku gracza do innych osób, przebywających w świecie gry. Twoją postawą wobec innego gracza może być sympatia lub antypatia. Aby zmienić postawę w stosunku do określonego gracza, wystarczy kliknąć na jego imieniu. Działaj rozważnie – gracze są powiadamiani o zmianie twojego stosunku do nich. Stosunek innych graczy do ciebie możesz poznać dzięki odpowiednim parametrom w kolumnie reakcji. A o co chodzi z tą całą sympatią i antypatią? Parametr ten określa postawę twoich pomocników i zakres dopuszczalnych wrogich działań w stosunku do danego gracza, zależnie od ustawienia opcji GpG w danym obszarze. Twój stosunek do innego gracza zadecyduje, czy przyjmiesz wobec niego postawę przyjazną, neutralną czy wrogą.



2•GRA

Poniższa tabela przedstawia wpływ twojego stosunku i ustawienia GpG na postawę wobec innych graczy.

	Bez GpG	Drużynowe GpG	Pełne GpG
W drużynie	Przyjazny	Przyjazny	Neutralny
Sympatia	Przyjazny	Neutralny	Neutralny
Antypatia	Przyjazny	Wrogi	Wrogi

Jeśli jesteś przyjazny w stosunku do innych graczy, nie możesz ich ranić, okradać ani podejmować wobec nich żadnych innych wrogich czynności. Żadne twoje zaklęcie ofensywne nie wyrządzi im szkody, nie będziesz też wykorzystywać okazji do atakowania ich. Twoi pomocnicy (zwierzęta, chowańce, przywołane stwory, towarzysze) również nie będą ich atakować.

Jeśli jesteś neutralny w stosunku do innych graczy, możesz podejmować wobec nich otwarte wrogie działania; twoje zaklęcia ofensywne będą im szkodzić. Jednak twoi pomocnicy nie będą ich atakować i nie będziesz też wykorzystywać okazji do ataku.

Jeśli jesteś wrogi w stosunku do innych graczy, możesz podejmować wobec nich otwarte wrogie działania, będziesz wykorzystywać okazje do ataku, a twoi pomocnicy będą ich atakować.

Legenda u dołu panelu reakcji gracza przedstawia pełną listę konsekwencji stanu wrogości.

Będąc gospodarzem serwera, masz do dyspozycji także przyciski wykluczenia i zakazu. Po wybraniu gracza i kliknięciu na przycisku wykluczenia, wskazana osoba zostanie odłączona od serwera. Może jednak spróbować połączyć się później. Jeśli użyjesz przycisku zakazu, profil wybranego gracza zostanie dodany do „czarnej listy” serwera i późniejsze próby łączenia się tego gracza z twoim serwerem będą blokowane.



3

MIEJSCA
I LUDZIE





3•MIEJSCA I LUDZIE

MIASTA I MIASTECZKA

Twoje podróże powiodą cię przez wiele krain Zapomnianych Królestw, od Północnego Wybrzeża Mieczy do Dzikiej Granicy. Poniżej znajdziesz zwięzłe opisy kilku najważniejszych miast i miejsc w grze.

MIASTO NEVERWINTER

Jest to cywilizowane miejsce, w którym wszystkie rozumne rasy Faerunu cieszą się pokojowym współistnieniem. Neverwinter jest sprzymierzone z Waterdeep przeciwko Luskan i orkom. Jest tak mocno ufortyfikowane, że uważa się je za jedno z najbezpieczniejszych miast Wybrzeża Mieczy. W ostatnich miesiącach straszliwa zaraza zmusiła władze tego niegdyś tętniącego życiem miasta do ogłoszenia kwarantanny.

MIASTO LUSKAN

Jest to portowe miasto, znajdujące się nad Morzem Mieczy. Niekiedy nazywane jest też Miastem Żagli, a o jego marynarskim charakterze świadczy też fakt, że rządzi nim rada Wielkich Kapitanów. Niektórzy szepczą, iż kapitanowie są w rzeczywistości jedynie marionetkami Tajemnego Bractwa, a krążące ostatnio plotki mogłyby świadczyć o tym, że w mieście zdomowało się jeszcze mroczniejsze zło. Niezależnie od tego czy jest to prawda, czy nie, Luskan jest niewątpliwie złowrogim miastem piratów i innych niebezpiecznych osób.

PORT LLAST

Wątpliwe istnienie tej niewielkiej rybackiej wioski zależy od Neverwinter, lecz ostatnio ten pozytywny wpływ się skończył. Choć kiedyś ta spokojna przystań była ożywionym morskim węzłem komunikacyjnym, dziś stała się cichą miejsciną, w której chyba nigdy nie zdarza się nic ciekawego.

STUDNIA BEORUNNY

Jest to pradawny dom szczepu Czarnego Lwa Uthgardu. Na południe od tej wioski znajduje się Fort Ilkard, posterunek utrzymywany przez miasto Neverwinter, który ma śledzić liczne hordy orków, podróżujące przez tę okolicę.

ZIAPPE OSOBISTOŚCI PÓŁNOCY



LORD NASHER

Lord Nasher jest poszukiwaczem przygód, który dawno już zakończył swą awanturniczą karierę. Niegdyś sławny na całej Północy, od wielu lat zadowala się pozycją rządcy miasta Neverwinter. Teraz, gdy jego ukochane miasto przeżywa najcięższe czasy, jeszcze raz zerwał się do czynu, organizując niewielki oddział zaufanych bohaterów, z którymi ma zamiar położyć kres koszmarowi Wyjającej Śmierci.



ARIBETH

Powiadają, że słynąca z piękności, ukochana za dobroć i pasowana na rycerza za swą wiarę młoda Aribeth de Tylmarande należy do najprzedniejszych paladynów Tyra na całym Wybrzeżu Mieczy. Jest jednym z najbardziej zaufanych doradców lorda Nashera, a teraz powierzono jej misję znalezienia leku na zabójczą Wyjającą Śmierć.



FENTHICK

Dobroduszny arbiter sprawiedliwości Tyra zdobył sobie sławę w Neverwinter nie tylko dzięki roztropności podejmowanych decyzji, lecz także za sprawą namiętnych zalotów do uroczej paladynki, Aribeth de Tylmarande. W pewnych kręgach ta para jest określana jako „miecz i koleczuga samego Tyra”. Ich ślub ma zostać ogłoszony przed upływem roku.



DESTHER

Desther Indelayne jest obecnym Rycerzem Straży Helma w mieście Neverwinter. On i jego bracia to nowi przybysze, lecz ich niezmordowane wysiłki mające na celu opanowanie rozszerzania się zarazy szybko zyskały Desttherowi wielki szacunek i wpływy. Nikt nie przeczy korzyściom, jakie przyniosły ich działania, lecz przyczyniły się one jedynie do złagodzenia cierpień umierających na Wyjającą Śmierć. Jak dotąd lekarstwa nie znaleziono.



3. MIEJSCA I LUDZIE



AARIN GEND

O tym mistrzu szpiegów wiadomo niewiele poza strzępkami informacji, które z pewnością sam rozpuszcza. Jego wyrachowana poza, emanująca spokojem i pewnością siebie, skrywa zakorzenioną nieustępliwość i głęboką determinację osiągnięcia celu niezależnie od kosztów. Niewielu znajdzie się głupców, którzy odważą się stanąć mu na drodze.

TOwarzysze

W Neverwinter przebywa wielu bohaterów. Niektórzy pojawili się w mieście dla sławy i złota, inni - chcąc ulżyć cierpieniom tego niegdyś pięknego miasta. Chętnie dołączą do twojej drużyny, jeśli będziesz ich potrzebować.

UWAGA: Pomocnicy będą często z różnych powodów wręczać ci różne przedmioty. Zachowaj je, inaczej nie będziesz w stanie ukończyć poszczególnych zadań pobocznych w Neverwinter Nights. Gdy zginą, zostaną przeniesieni do najbliższej świątyni Tyra.



LINU LA'NERAL

Ta elficka kapłanka przybyła do Neverwinter ze swej ojczystej Everaski tylko po to, by utknąć w mieście objętym kwarantanną. Linu poszukuje pewnego świętego przedmiotu, skradzionego niedawno, a ostatnio widzianego w mieście.



SHARWYN

Sharwyn, poszukująca sławy i fortuny w rodzinnym mieście, można często spotkać w różnych miejscowych lokalach. Nierzadko śpiewa tam nowe ballady lub umacnia swe kontakty w mniej szacownych kręgach Neverwinter.

3. MIEJSCA I LUDZIE



DAELAN CZERWONY TYGRYS

Ten barbarzyńca z Uthgardu nie puszcza pary z ust na temat powodów swego przybycia do Neverwinter. Służy jako najemnik, ale - jako honorowy półork - tylko u osób posiadających stosowne środki i usposobienia.



TOM „SZCZERBA” SZUBIENICZNIK

Szczierba znalazł się w Neverwinter w wyniku niedawnego (i pośpiesznego) wyjazdu z Kalimportu. Uwieczony w umierającym powoli mieście wykonuje przeróżne dziwne zlecenia i stara trzymać się z dala od kłopotów.



GRIMGNAW

Ten zimny i bezlitosny zabójca dawno temu porzucił swój krasnoludzki klan, aby wstąpić do zakonu Długiej Śmierci. Jak wszyscy mnisi tego nikczemnego zakonu, żywi podziw dla śmierci, cierpienia oraz innych rzeczy ponurych i makabrycznych. Zawsze chętnie pośle nowe ofiary w objęcia Milczącego Władcy.



BODDYKNOCK GLINCKLE

Ten gnom-odkrywca jest wielkim miłośnikiem nowinek i nowości oraz kolekcjonerem bibelotów. Można go spotkać na ulicach Neverwinter lub w miejscowej enklawie najemników. Chętnie wynajmie się jako czarownik.



3. MIEJSCA I LUDZIE

WROGOWIE

Wymienione poniżej stwory można spotkać w dziczy i lochach wokół Neverwinter, a niekiedy nawet w samym mieście. Liczba gwiazdek po nazwie stwora informuje o jego randze: im więcej gwiazdek, tym bardziej jest niebezpieczny. Pamiętaj jednak, że dla początkującego poszukiwacza przygód każde spotkanie z przeciwnikiem może okazać się ostatnim.



Gobliny i orkowie (*): Te dzikie humanoidy są zgubą każdej drużyny na niskim poziomie, lecz dla doświadczonych podróżników stanowią tylko drobną niedogodność.



Szkielety ():** Tych pozbawionych umysłu nieumarłych, ożywionych czarami nekromantów, można łatwo zlikwidować za pomocą broni obuchowej, takiej jak maczugi i młoty, ale miecze, włócznie i strzały są w walce z nimi dużo mniej skuteczne.



Zombie ():** Choć ci nieumarli są potężniejsi od szkieletów, ich powolny, rozchwiany chód sprawia, że łatwiej uciec przed nimi lub ich wymanewrować.



Wampiry (*)**: Wampiry to nieumarli, karmiący się żywymi. Budzący obawy wampirzy atak wyssania energii można zablokować czarami, takimi jak Ochrona przed Energią Negatywną. Potężniejsze wampiry są praktycznie nieśmiertelne do chwili zniszczenia ich trumien.



Trolle (*)**: Te straszne potwory są maszynami do zabijania. Są w stanie zadawać i wytrzymywać więcej obrażeń niż inne stwory, dwa razy większe od nich. Zwykle rany trolle regenerują, są jednak wrażliwe na działanie ognia lub kwasu.

3. MIEJSCA I LUDZIE



Rakshasy (**):** Ci groźni przybysze z innych światów są niewrażliwi na większość zaklęć i efektów magicznych. Szczególnie skutecznie likwidują czarodziejów i innych użytkowników magii.



Golemy (*):** Golemy są budowane, nie przychodzą na świat w zwykły sposób. Czarodzieje tworzą je do określonych celów, zwykle strażniczych. Większość golemów jest wysoce odporna na magię, ale każdy ich rodzaj ma właściwą sobie słabość.



Balorowie (**):** Te wielkie stwory łączą przewagę fizyczną z potężnym arsenałem umiejętności magicznych. Należą do największych demonów; wszyscy słusznie się ich obawiają.



Smoki (**):** Te baśniowe stworzenia spożyły więcej poszukiwaczy przygód niż wszystkie opisane wcześniej potwory łącznie. Dobre smoki mogą być potężnymi - choć kapryśnymi - sojusznikami. Złe smoki należą do najgroźniejszych przeciwników. Unikaj walki z tymi bestiami: ich skarby mogą być legendarne, ale martwym złoto się nie przyda.

Stopień trudności danego przeciwnika możesz poznać w każdej chwili, używając opcji "Zbadaj" w okrągłym menu. Tabela na następnej stronie opisuje poszczególne stopnie trudności.



3•MIEJSCA I LUDZIE

Tabela 1.: Kategorie trudności potworów

Poziom wyzwania potwora	Kategoria	Kolor	Objaśnienie
+ 5 poziomów lub więcej	Niemożliwy	Karminowy	Śmierć masz jak w banku.
+ 3 lub + 4 poziomy	Górujący	Czerwony	Pokonanie takiego stwora sprawi ci trudności.
+ 1 lub + 2 poziomy	Bardzo trudny	Pomarańczowy	Przeżycie nie jest gwarantowane, jeśli nie użyjesz czarodziejskich mikstur i innego magicznego wspomaganie.
Taki sam poziom jak bohaterowie lub o 1 mniej	Interesujący	Żółty	Możesz pokonać kilku takich przeciwników bez odpoczynku.
-2 lub -3 poziomy	Średni	Niebieski	Kilka ciosów otrzymasz.
-4 lub -5 poziomów	Łatwy	Zielony	Warci niewiele doświadczenia, ale nie zrobią ci wielkiej krzywdy.
-6 poziomów lub więcej	Bez wysiłku	Biały	Szkoda na nich czasu.



3. MIEJSCA I LUDZIE

CZAS I ODPOCZYNEK

Rundy i tury

Runda w grze trwa około sześciu sekund. Tura składa się z dziesięciu rund i trwa 60 sekund.

Czas gry a czas rzeczywisty

Jedna godzina w Neverwinter Nights trwa dwie minuty czasu rzeczywistego. Czyli 48 minut czasu rzeczywistego oznacza jedną 24-godzinna dobę w grze.

Odpoczynek

Niektóre czary i efekty trwają jeden dzień gry. Przystają one działać po upływie 48 minut czasu rzeczywistego lub po odpoczynku drużyny.

Odpoczynek trwa zaledwie 30 sekund czasu rzeczywistego, lecz w grze upływają wtedy pełne 24 godziny. W trakcie takiego odpoczynku przygotowywane są zaklęcia, efekty przestają działać, przedmioty z pewną liczbą ładunków na dzień regenerują się itp.



Lined writing area with horizontal lines.

4

PODREČZNIK
GRACZA





4•PODRĘCZNIK GRACZA

Gra Neverwinter Nights jest oparta na trzeciej edycji gry fabularnej Dungeons & Dragons i umożliwia tworzenie prawdziwych herosów i granie nimi. Możesz podróżować po ciekawych fantastycznych światach, uczestniczyć w wielkich i skromnych wydarzeniach, i tylko od ciebie zależy, czy twoja postać będzie zachowywać się podobnie jak ty, czy też będzie się od ciebie różnić jak noc od dnia.

Podczas gry wieloosobowej spotkasz także innych graczy, pochodzących z całego świata; będziesz się mógł od nich uczyć, walczyć przy ich boku albo też przeciwko nim. Z upływem czasu twoi bohaterowie mogą się również stać nauczycielami, wielkimi wojownikami lub celem dla przeciwnika. Możesz wykorzystać dowolny styl gry – stać się jawną siłą kształtującą wydarzenia lub też trzymać się za kulisami.

Zasady Dungeons & Dragons zostały ułożone w taki sposób, by ułatwić ci podróż i gra Neverwinter Nights w pełni wykorzystuje tę elastyczność. Wygoda komputerowej gry fabularnej oznacza, że większość zasad i funkcji jest stosowana automatycznie bez udziału gracza, który może swobodnie cieszyć się swoją przygodą, zamiast martwić o reguлки.

Gracze, którzy nie znają gry fabularnej Dungeons & Dragons mogą jednak poczuć się przytłoczeni liczbą szczegółów uwzględnionych w Neverwinter Nights. Nie należy się jednak tym martwić, ponieważ niniejszy rozdział zawiera wszystkie informacje niezbędne do stawienia czoła najlepszym weteranom. Dzięki temu każdy może w pełni cieszyć się poznawaniem tego ożywionego świata fantasy.

TWORZENIE POSTACI

Zanim rozpoczniesz grę w Neverwinter Nights, musisz zdecydować, jaką postacią chcesz grać. Jest tu wiele miejsca na dostosowywanie postaci do własnych upodobań, zatem początkowo liczba parametrów może onieśmielać. Najlepiej jest pamiętać, że nie ma postaci dobrych ani złych, a różni gracze mogą doceniać różne aspekty gry. Możesz tworzyć dowolną liczbę postaci, masz więc sporo miejsca na eksperymentowanie.

Jednym ze sposobów przejścia przez proces tworzenia postaci jest przystąpienie do tego z koncepcją gotową. Wielu miłośników gier fabularnych lubi odtwarzać postacie historyczne, mitologiczne lub popularne. Gracze lubiący wyzwania często tworzą postacie z jakąś wadą, na przykład chorowite lub nieco błazeńskie. Mogą też podjąć klasyczny stereotyp i rozegrać go w nowy sposób, tworząc na przykład krasnoludzkiego barbarzyńcę o naukowym zacięciu lub wołającego proć od topora. Niezależnie od źródła inspiracji, po uformowaniu koncepcji postaci proces tworzenia bohatera jest znacznie łatwiejszy.

4•PODRĘCZNIK GRACZA

Neverwinter Nights ma bardzo giętki system modyfikowania postaci, nie należy się więc za bardzo martwić decyzjami podejmowanymi na wstępnych etapach. Możesz na przykład utworzyć gнома-barbarzyńcę, aby udowodnić niedowiarkom, że gnomy nie mają sobie równych jako wojownicy. Lecz gdy po jakimś czasie dojdiesz do wniosku, że spędzasz więcej czasu na wychwalaniu jego czynów w opowieściach i balladach niż na prawdziwej walce, możesz wybrać poziom barda – klasy lepiej przystosowanej do takiego stylu gry. Twój gnom zachowa swe barbarzyńskie korzenie, ale od tej pory będzie mógł swobodnie gromadzić doświadczenie jako bard. Pamiętaj, że znaczna część radości grania w Dungeons & Dragons pochodzi z obserwowania, jak twoja postać rozwija się i zmienia.

Tworzenie postaci jest ekscytujące, lecz może też być procesem zniechęcającym. Jeśli wciąż brakuje ci pewności, w jaki sposób poradzić sobie z danym ekranem lub jakie decyzje byłyby najlepsze, po prostu kliknij na przycisku „Zalecane”, a program dokona wyboru za ciebie. Możesz też wrócić na początek całego procesu i wybrać „Profil”, czyli zestaw cech i umiejętności wybranych pod kątem określonego „kroju” postaci.



4•PODREČZNIK GRACZA

PLEĆ

Pierwszym etapem tworzenia postaci jest wybranie płci. Wybierz kobietę lub mężczyznę, a potem kliknij na przycisku OK, by przejść dalej.

RASA

Faerun zamieszkuje wiele ras, a każda ma swoje słabe i mocne strony. Siedem ras dostępnych dla gracza to: człowiek, krasnolud, elf, gnom, półelf, półork i niziołek.

Człowiek

Ludzie są najbardziej wszechstronną z pospolitych ras. Krótkie życie i skłonność do wędrówek oraz podbojów powodują też bardzo duże zróżnicowanie fizyczne ludzi. Mają karnację od prawie czarnej do bardzo białej, włosy od czarnych do blond, a zarost (u mężczyzn) od rzadkiego do obfitego. Ubierają się często nieortodoksyjnie, noszą nietypowe fryzury, ciekawe elementy stroju, tatuaże itp.

- Ulubiona klasa (dowolna): Przy określaniu, czy człowiek-wieloklasowiec otrzymuje karę doświadczenia, jego najwyższa klasa nie liczy się.
- Pojętność: 1 dodatkowy atut na 1 poziomie.
- Biegłość: 4 dodatkowe punkty umiejętności na 1 poziomie plus 1 dodatkowy punkt umiejętności przy każdym awansie.

Krasnolud

Krasnoludowie są znani z talentów wojennych, zdolności wytrzymywania znacznych obrażeń fizycznych i magicznych, pracowitości i mocnej głowy do piwa. Są nieskorzy do żartów i nieufni wobec obcych, ale wielkoduszni dla tych, którzy zdobyli ich zaufanie. Rosną na 4 do 4 i pół stopy, lecz są krep i przysadziści, mierząc wszerek niemal tyle, ile wynosi ich wzrost. Skóra krasnoludów może mieć odcień od kremowego do jasnobrazowego, a ich włosy są czarne, szare lub brązowe. Krasnoludczy mężczyźni wysoce cenią swoje brody.

- Krasnoludzkie modyfikatory cech: kondycja +2, charyzma -2.
- Ulubiona klasa (wojownik): Jeśli wieloklasowy krasnolud jest wojownikiem, to ta klasa nie liczy się przy ustalaniu, czy krasnolud odczuwa karę doświadczenia za wieloklasowość.

Zdolności specjalne: kamieniarstwo, widzenie w ciemności, odporność na trucizny, odporność na zaklęcia, ofensywne szkolenie w walce z orkami, ofensywne szkolenie w walce z goblinoidami, defensywne szkolenie w walce z olbrzymami, premia do umiejętności (wiedza).

4•PODREČZNIK GRĄCZA

Elf

Elfy słyną ze swej poezji, pieśni i sztuk magicznych, lecz gdy grozi im niebezpieczeństwo, wykazują też wielki talent w posługiwaniu się bronią i w zdolnościach strategicznych. Elfy mogą żyć ponad 700 lat i według ludzkich pojęć bardzo powoli wybierają przyjaciół i wrogów, a jeszcze wolniej ich zapominają. Są smukłe i mierzą od 4 i pół stopy do 5 i pół stóp wzrostu. Mają zwykle bladą skórę, ciemne włosy i ciemnozielone oczy. Nie mają zarostu ani owłosienia na reszcie ciała, wolą wygodne stroje i charakteryzują się niezmierną gracją. Wiele innych ras uważa je za niezwykle urodziwe.

- Elfickie modyfikatory cech: zręczność +2, kondycja -2.
- Ulubiona klasa (czarodziej): Jeśli wieloklasowy elf jest czarodziejem, to ta klasa nie liczy się przy ustalaniu, czy elf odczuwa karę doświadczenia za wieloklasowość.

Zdolności specjalne: bezsenność, odporność na zaklinanie, dodatkowe biegłości (długi miecz, rapier, krótki łuk, długi łuk), premia do umiejętności (nasłuchiwanie), premia do umiejętności (przeszukiwanie), premia do umiejętności (spozostawczość), wyostrzone zmysły, wyczulony wzrok.

Gnom

Gnomy są bardzo poszukiwane jako alchemicy, wynalazcy i technicy, choć większość woli zażywać prostych wygod wśród swoich ziomków. Lubią zwierzęta, klejnoty i żarty, zwłaszcza psikusy płatane innym. Uwielbiają uczyć się z własnego doświadczenia i zawsze próbują nowych metod budowania różnych rzeczy. Mierzą 3 do 3 i pół stopy wzrostu, a skórę mają od jasnobrązowej do brązowej. Włosy mają jasne, a oczy często błękitnawe. Ubierają się zwykle w ziemiste kolory, ale zawile dekorują swe stroje. Gnomy rodzaju męskiego przejawiają upodobanie do starannie przyciętych bród. Przeciętny gnom żyje 350-500 lat.

- Gnomie modyfikatory cech: kondycja +2, siła -2.
- Ulubiona klasa (czarodziej): Jeśli wieloklasowy gnom jest czarodziejem, to ta klasa nie liczy się przy ustalaniu, czy gnom odczuwa karę doświadczenia za wieloklasowość.

Zdolności specjalne: niewielki wzrost, odporność na iluzje, ofensywne szkolenie w walce z reptilionami, ofensywne szkolenie w walce z goblinoidami, defensywne szkolenie w walce z olbrzymami, premia do umiejętności (nasłuchiwanie), premia do umiejętności (koncentracja), talent magiczny (iluzja), wyczulony wzrok.

Półelf

Półelfy charakteryzują się ciekawością i ambicją odziedziczoną po ludzkich przodkach oraz wrażliwymi zmysłami i miłością do przyrody otrzymanymi po elfach, są jednak obcy dla obu tych kultur. Dla ludzi wyglądają jak elfy, dla elfów – jak ludzie. Półelfy są bledsze, bardziej jasnowłose i gładkoskóre niż ich ludzcy rodzice, lecz ich karnacja i inne cechy są różnorodne jak u ludzi. Zazwyczaj mają zielone, elfie oczy. Żyją do około 180 lat.



4•PODRĘCZNIK GRACZA

- **Ulubiona klasa (dowolna):** Przy określaniu, czy półelf-wieloklasowiec otrzymuje karę doświadczenia, jego najwyższa klasa nie liczy się.

Zdolności specjalne: bezsenność, odporność na zaklinanie, premia do umiejętności (nasłuchiwanie), premia do umiejętności (przeszukiwanie), premia do umiejętności (spostzegawczość), wyczulony wzrok.

Półork

Półorkowie to gorąco krwiste i ponure rezultaty kojarzenia się ludzi z orkami. Wolą działać niż myśleć i walczyć niż dyskutować. Uwielbiają proste przyjemności, takie jak ucztowanie, chętnie się i żywiołowy taniec. Mogą stanowić duży atut w odpowiedniej drużynie, lecz nie na balach u książąt. Półorkowie są równie wysocy, co ludzie, lecz w ich posturze odznaczają się cechy brutalne. Uważają blizny za powód do dumy i element upiększający. Rzadko dożywają 75 lat.

- Modyfikatory cech półorka: siła +2, inteligencja -2, charyzma -2.
- **Ulubiona klasa (barbarzyńca):** Jeśli wieloklasowy półork jest barbarzyńcą, to ta klasa nie liczy się przy ustalaniu, czy odczuwa karę doświadczenia za wieloklasowość.

Zdolności specjalne: widzenie w ciemności.

Niziołek

Niziołki to sprytnie, zdolne i pomysłowe osoby, zdolne przetrwać wiele. Są znane z niepomysłowej ciekawości i śmiałości, której nie dorównuje wiele większych ludów. Przyciąga je bogactwo, lecz wolą wydawać niż gromadzić. Cerę mają rumianą, włosy czarne i proste, a oczy czarne lub brązowe. Niziołki płci męskiej często hoduja długie bokobrody, lecz rzadko brody czy wąsy. Wolą praktyczne stroje, chętniej zakładają wygodne koszule niż biżuterię. Mierzą około 3 stóp wzrostu i zwykle dożywają 150 lat.

- Modyfikatory cech niziołka: zręczność +2, siła -2.
- **Ulubiona klasa (łotrzyk):** Jeśli wieloklasowy niziołek jest łotrzykiem, to ta klasa nie liczy się przy ustalaniu, czy odczuwa karę doświadczenia za wieloklasowość.

Zdolności specjalne: niewielki wzrost, premia do umiejętności (nasłuchiwanie), premia do umiejętności (skradanie się), szczęście, dzielność, celne oko.

PORTRETY

Wybierz portret dla swej postaci.

KLASA

Klasa oznacza zawód lub powołanie twojej postaci. Określa jego/jej możliwości: szkolenie bojowe, umiejętności magiczne, zdolności itd. Wybierając klasę dla swej postaci, pamiętaj, jaka koncepcja towarzyszy tworzeniu tego bohatera. Jedenaście podstawowych klas obejmuje prawdopodobnie wszystkie koncepcje postaci; często masz do wyboru kilka możliwości. Na przykład zarówno łowcy, jak i wojownicy mogą być znakomitymi łucznikami, a paladyni i kapłani doskonale sprawdzają się przy zwalczaniu nieumarłych.

Rozdział o klasowych zdolnościach specjalnych przedstawia zalety i zdolności poszczególnych klas. Tabele dotyczące klas znajdują się w Dodatku A.

Barbarzyńcy

Barbarzyńcy są dzielni, a nawet nieostrożni, a ich umiejętności bojowe czynią z nich znakomitych poszukiwaczy przygód. Zamiast szkolenia i dyscypliny dysponują potężnym gniewem, który czyni ich silniejszymi, wytrzymalszymi i bardziej odpornymi na atak. Energii starcza im tylko na kilka takich wybuchów gniewu dziennie, lecz to zwykle wystarcza. Ustawiczne wymykanie się niebezpieczeństwu wyposażało barbarzyńców w coś w rodzaju „szóstego zmysłu”, nadprzyrodzonej zdolności wyczuwania zagrożenia i unikania ataków. Wytrzymałość biegowa barbarzyńców jest legendarna.

- Ograniczenia charakteru: dowolny niepraworządny.
- Kostka wytrzymałości: k12.
- Biegłości: każde uzbrojenie proste lub bojowe, lekki pancerz, średni pancerz, tarcze.
- Punkty umiejętności (modyfikator inteligencji *4 na 1 poziomie): 4 + modyfikator inteligencji.
- Eks-barbarzyńcy: barbarzyńca nie może dalej awansować, jeśli jego charakter stanie się kiedykolwiek praworządny.



Bardowie

Bardowie często pełnią rolę negocjatorów, posłańców, zwiadowców i szpiegów. Uwielbiają towarzyszyć bohaterom (i złoczyńcom), by być naocznymi świadkami bohaterskich (lub makabrycznych) czynów, ponieważ bard, opowiadający historie, które sam przeżył, zyskuje sławę wśród innych bardów. Bardowie potrafią rzucać zaklęcia mistyczne bez uprzedniego przygotowania, podobnie jak czarownicy. Ponadto dzielą pewne wyspecjalizowane umiejętności z łotrzymi, a ich wiedza o przedmiotach jest niemal niezrównana. Wysoka charyzma umożliwia bardowi używanie zaklęć wysokiego poziomu.



4•PODREČZNIK GRACZA

- Ograniczenia charakteru: dowolny niepraworządny.
- Kostka wytrzymałości: k6.
- Biegłości: uzbrojenie proste, lekki pancerz, średni pancerz, tarcze.
- Punkty umiejętności (*4 na 1 poziomie): 4 + modyfikator inteligencji.
- Magia: mistyczna (oparta na charyzmie, nie wymagająca przygotowania zaklęć, zbroja może uniemożliwić rzucenie czaru). Bardowie zaczynają grę ze znajomością wszystkich sztuczek (zaklęć 0 poziomu).
- Eks-bardowie: bard nie może dalej awansować, jeśli jego charakter stanie się kiedykolwiek praworządny.

Patrz też: Zaklęcia barda.



Kapłani

Duchowni są pośrednikami między sferą ziemską a boską (albo piekielną). Dobry Kapłan pomaga potrzebującym, natomiast zły stara się szerzyć po świecie wizję swojego okrutnego bóstwa. Wszyscy kapłani potrafią leczyć rany i zwracać ludzi stojących na krawędzi śmierci, a potężniejsi z nich umieją nawet wskrzeszać zmarłych. Mają też władzę nad nieumarłymi i potrafią odpędzać, a nawet niszczyć owe stwory. Są wyszkoleni w używaniu prostej broni i mogą bez przeszkód używać wszelkich pancerzy i tarcz, ponieważ opancerzenie nie wpływa na zaklęcia kapłańskie. Poza swoim zwykłym zestawem zaklęć każdy kapłan wybiera specjalizację w dwóch sferach potęgi swego bóstwa. Zapewniają one kapłanowi dostęp do mocy specjalnych oraz zaklęć, których w innym przypadku nie mógłby się nauczyć. Kapłan powinien mieć wysoką mądrość, ponieważ cecha ta decyduje o maksymalnym poziomie zaklęć, jakie może opanować.



- Kostka wytrzymałości: k8.
- Biegłości: uzbrojenie proste, wszystkie pancerze, tarcze.
- Punkty umiejętności (*4 na 1 poziomie): 2 + modyfikator inteligencji.
- Magia: kapłańska (oparta na mądrości, zbroja nie ma wpływu na rzucanie czarów).

Patrz też: Zaklęcia kapłańskie. Sfery kapłańskie.

Druidzi

Druidzi uzyskują swoje moce nie przez panowanie nad naturą, ale dzięki jedności z nią. Nienawidzą wszystkiego, co nienaturalne, między innymi wynaturzeń i nieumarłych, i niszczą ich, gdy tylko mogą. Swe zaklęcia kapłańskie otrzymują od przyrody, nie od bogów. W miarę wzrostu doświadczenia druidzi uzyskują dostęp do różnorodnych mocy, jak na przykład możliwość zmieniania się w zwierzę. Często zresztą mają przy sobie zwierzęcych towarzyszy. Uzbrojenie i opancerzenie druida ograniczone są ich tradycyjnymi przysięgami, a nie zwykłym szkoleniem. Druid powinien mieć wysoką mądrość, ponieważ cecha ta decyduje o maksymalnym poziomie zaklęć, jakie może opanować.

4•PODRECZNIK GRACZA

- Ograniczenia charakteru: musi być neutralny dobry, praworządny neutralny, typowo neutralny, chaotyczny neutralny lub neutralny zły.
- Kostka wytrzymałości: k8.
- Biegłości: maczuga, sztylet, strzałki, sierp, sejmitar, włócznia, proca, kij, jak również lekki pancerz, średni pancerz i tarcze.
- Punkty umiejętności (*4 na 1 poziomie): 4 + modyfikator inteligencji.
- Magia: kapłańska (oparta na mądrości, zbroja nie ma wpływu na rzucanie czaru).
- Eks-druidzi: druid nie może dalej awansować, jeśli jego charakter całkowicie przestanie być neutralny.



Patrz też: Zaklęcia druida.

Wojownicy

Wojownicy mogą pełnić różne role, poczynając od żołnierzy, a kończąc na strażnikach porządku. Dla niektórych przygoda stanowi sposób wzbogacenia się, podczas gdy inni mogą używać swych umiejętności do ochrony słabszych. Wojownicy charakteryzują się najbardziej wszechstronnymi umiejętnościami bojowymi spośród wszystkich klas, które może wykorzystać gracz. Szkolą się w użyciu wszystkich standardowych rodzajów uzbrojenia i opancerzenia. Wymagające szkolenie bojowe wojowników zapewnia im wiele atutów uzyskiwanych ze wzrostem doświadczenia. Wojownicy wysokich poziomów potrafią wykonywać specjalne manewry podczas walki i używać egzotycznego uzbrojenia, niedostępnego dla innych postaci.

- Kostka wytrzymałości: k10.
- Biegłości: każde uzbrojenie proste lub bojowe, wszystkie pancerze, wszystkie tarcze.
- Punkty umiejętności (*4 na 1 poziomie): 2 + modyfikator inteligencji.



Patrz też: Premie atuty wojownika.

Mnisi

Mnisi są wszechstronnymi wojownikami, wyszkolonymi w walce bez broni i pancerza. Mnisi o dobrym charakterze są obrońcami zwykłych ludzi, zaś zli znakomicie nadają się na szpiegów i zabójców. Choć nie potrafią rzucać zaklęć, skupiają w sobie subtelną energię zwaną ki. Umożliwia ona używanie zadziwiających zdolności, takich jak leczenie się, chwytanie strzał w locie i błyskawiczne unikanie ciosów. Zdolności mnichów (zarówno zwykłe, jak i związane z ki) rosną w miarę zdobywania przez nich doświadczenia, dając im coraz większą władzę nad własnym ciałem i otoczeniem. Nosząc zbroję, mnisi doświadczają całego szeregu kar dotyczących zdolności, ponieważ używanie opancerzenia narusza ich surowy kodeks. Mnich w zbroi traci swe premie wynikające z mądrości i klasy pancerza zależnej od poziomu. Maleje też jego szybkość i liczba dodatkowych ataków bez broni na rundę.



4•PODRĘCZNIK GRACZA

- Ograniczenia charakteru: dowolny praworządny.
- Kostka wytrzymałości: k8.
- Biegłości: maczuga, szylet, topór, lekka kusza, ciężka kusza, kama, kij, shuriken, proca.
- Punkty umiejętności (*4 na 1 poziomie): 4 + modyfikator inteligencji.

Patrz też: Ataki mnicha.

Paladyni

Paladyni charakteryzują się poważnym podejściem do przygody; nawet najbardziej przyjemna misja jest dla nich osobistym sprawdzianem - okazją do wykazania się męstwem, uczenia się taktyki i czynienia dobra. Są to wojownicy cnoty, chronieni przez boskie moce, które strzegą ich przed krzywdą, bronią przed chorobą, leczą i nie dopuszczają do nich strachu. Paladyn może też użyć swej mocy do pomagania innym, lecząc rany i choroby, a także do niszczenia zła. Doświadczeni paladyni sprawniej walczą z siłami zła i mogą odstraszać nieumarłych. Paladyn powinien mieć wysoką mądrość, ponieważ cecha ta decyduje o maksymalnym poziomie zaklęć, jakie może opanować. Wiele jego specjalnych umiejętności działa lepiej przy wysokiej charyzmie.

- Ograniczenia charakteru: wyłącznie praworządny dobry.
- Kostka wytrzymałości: k10.
- Biegłości: każde uzbrojenie proste lub bojowe, wszystkie pancerze, wszystkie tarcze.
- Punkty umiejętności (*4 na 1 poziomie): 2 + modyfikator inteligencji.
- Magia: zaklęcia paladyna: magia kapłańska (oparta na mądrości, zbroja nie ma wpływu na rzucanie czaru).
- Eks-paladyni: paladyn, który nie jest już praworządny dobry, nie może awansować, dopóki nie stanie się z powrotem praworządny dobry.



Patrz też: Zaklęcia paladyna.

Łowcy

Łowcy to utalentowani tropiciele i myśliwi, których domem jest las. Pod względem umiejętności bojowych niemal dorównują wojownikom, choć nie mają ich zamiłowania do walki. Zamiast tego koncentrują swe zdolności i szkolenie na określonym wrogu - wybranych stworów łowca nienawidzi bardziej od innych i stara się je wtropić, i zabić. Łowcy często stają się obrońcami, pomagającymi ludziom, którzy zamieszkują lasy lub podróżują przez nie. Talenty łowcy umożliwiają mu ciche poruszanie się i ukrywanie w cieniu, zwłaszcza w naturalnym otoczeniu. Łowca dysponuje dogłębną wiedzą na temat pewnych gatunków zwierząt. Doświadczeni łowcy mają tak ścisłą więź z naturą, że potrafią czerpać z niej energię i rzucać zaklęcia kapłańskie, podobnie jak druidzi; mają także zwierzęcych towarzyszy. Łowca powinien mieć wysoką mądrość, ponieważ cecha ta decyduje o maksymalnym poziomie zaklęć, jakie może opanować.



4•PODREČZNIK GRACZA

- Kostka wytrzymałości: k10.
- Biegłości: każde uzbrojenie proste lub bojowe, lekki pancerz, średni pancerz i tarcze.
- Punkty umiejętności (*4 na 1 poziomie): 4 + modyfikator inteligencji.
- Magia: kapłańska (oparta na mądrości, zbroja nie ma wpływu na rzucanie czaru).

Patrz też: Zaklęcia łowcy.

Łotrzykowie

Poszczególni łotrzykowie mają ze sobą niewiele wspólnego. O ile część z nich - a może nawet większość - to skryci złodzieje, to wielu służy też jako zwiadowcy, szpiedzy, detektywi, dyplomaci i zwykłe zbiry. Łotrzykowie są wszechstronni i potrafią świetnie dostosowywać się do okoliczności; dysponują wieloma talentami, umożliwiającymi im zdobycie tego, do czego inni nie chcą ich dopuścić. Choć w walce nie mogą równać się z wojownikami, wiedzą, jak uderzać tam, gdzie najbardziej boli, a ich ataki z zaskoczenia mogą powodować poważne szkody. Łotrzykowie zdają się też mieć szósty zmysł, gdy idzie o unikanie zagrożenia. Doświadczeni łotrzykowie dysponują niemal czarodziejskimi mocami i umiejętnościami, umożliwiającymi im skryte poruszanie się, wykonywanie uników i atakowanie z zaskoczenia. Ponadto, choć sami z siebie nie są w stanie rzucać zaklęć, czasami potrafią czarować z użyciem zwojów, uaktywniać różdżki i używać wszelkich magicznych przedmiotów.



- Kostka wytrzymałości: k8.
- Biegłości: maczuga, sztylet, strzałka, lekka kusza, ciężka kusza, buława, morgensztern, rapier, krótki łuk, krótki miecz i kij. Mogą używać lekkich zbroi, ale nie tarcz.
- Punkty umiejętności (*4 na 1 poziomie): 8 + modyfikator inteligencji.

Patrz też: Specjalne atuty łotrzyka.

Czarownicy

Czarownicy używają magii mistycznej, manipulując energią magiczną raczej za pomocą wyobraźni i talentu, niż wyuczonej dyscypliny. Nie mają ksiąg, nauczycieli ani teorii - tylko surową energię, sterowaną ich wolą. Czarownicy znają mniej zaklęć niż czarodzieje i zdobywają je wolniej, potrafią jednak rzucać je częściej i nie muszą ich przygotowywać z wyprzedzeniem. W przeciwieństwie do czarodziejów nie mogą specjalizować się w żadnej szkole magii. Ponieważ ich umiejętności magiczne nie wymagają lat studiów i wyrzeczeń, jak w przypadku czarodziejów, czarownicy mają więcej czasu na naukę umiejętności bojowych i potrafią walczyć prostym uzbrojeniem. Czarownik może przywoływać chowańca: niewielkie magiczne zwierzę, które mu służy. Bardzo ważna dla czarowników jest charyzma; im wyższa jej wartość, tym wyższy poziom zaklęć, jakie zdołają opanować.





4•PODREČZNIK GRACZA

- Kostka wytrzymałości: k4.
- Biegłości: uzbrojenie proste, żadnych pancerzy i tarcz.
- Punkty umiejętności (*4 na 1 poziomie): 2 + modyfikator inteligencji.
- Magia: mistyczna (oparta na charyzmie, nie wymagająca przygotowania zaklęć, zbroja może uniemożliwić rzucenie czaru). Czarownicy zaczynają grę ze znajomością wszystkich sztuczek (zaklęć 0 poziomu).

Patrz też: Zaklęcia czarownika.

Czarodzieje

Czarodzieje używają magii mistycznej, opierając się na dogłębnym studiach. Dla czarodzieja magia nie jest talentem, ale trudną, choć wartą pracy sztuką. Gdy są przygotowani do walki, mogą używać swych zaklęć z niszczycielskim skutkiem. Ale zaskoczeni bronią się słabo. Siła czarodzieja polega na jego zaklęciach: wszystko inne ma znaczenie drugorzędne. Czarodzieje uczą się nowych zaklęć w miarę eksperymentowania i zdobywania doświadczenia, a także od innych czarodziejów. Ponadto ze wzrostem uzyskanego doświadczenia potrafią ulepszać swoje zaklęcia, zwiększając ich zasięg, siłę działania albo modyfikując je w inny sposób. Czarodziej może przywoływać chowańca: niewielkie magiczne zwierzę, które mu służy. Mając wysoką inteligencję, czarodzieje mogą używać zaklęć bardzo wysokich poziomów.



- Kostka wytrzymałości: k4.
- Biegłości: maczuga, sztylet, lekka kusza, ciężka kusza i kij. Żadnych pancerzy i tarcz.
- Punkty umiejętności (*4 na 1 poziomie): 2 + modyfikator inteligencji.
- Magia: mistyczna (oparta na inteligencji, wymagająca przygotowania zaklęć, zbroja może uniemożliwić rzucenie czaru). Czarodzieje zaczynają grę ze znajomością wszystkich sztuczek (zaklęć 0 poziomu) i czterech zaklęć 1 poziomu.

Patrz też: Zaklęcia czarownika.

KLASOWE ZDOLNOŚCI SPECJALNE

Każda klasa dysponuje pewnymi zdolnościami, które poważnie różnią ją od innych. Zdolności te stanowią nieodłączny element klasy twojej postaci: ich doskonalenie będzie bardzo pomocne.

ZDOLNOŚCI BARBARZYŃCY

Szał:

Barbarzyńca potrafi wpadać w morderczy szal, co sprawia, że staje się poważniejszym przeciwnikiem.

Uzyskiwany: na 1 poziomie.

Użycie: po uaktywnieniu. Na 1 poziomie - raz dziennie; od 4 poziomu - dwa razy dziennie; od 8 poziomu - trzy razy dziennie; od 12 poziomu - cztery razy dziennie.

Korzyści: siła +4, kondycja +4; +2 morale do rzutów obronnych na wolę.

4•PODRĘCZNIK GRACZA

Kary: KP -2.

Uwagi: trwa przez 3 rundy + zmieniony modyfikator kondycji. Na 15 poziomie szal zmienia się w dziki szal, zapewniający barbarzyńcy premie +6 do siły i kondycji, +3 do rzutów na wolę (kara -2 klasy pancerza nadal obowiązuje).

Szybkie poruszanie się

Barbarzyńca uzyskuje 10% premie szybkości ruchu.

Uzyskiwane: na 1 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Niezwyczajne uniki

Barbarzyńcy potrafią poruszać się szybko i reagować na zagrożenie zwinniej niż pozostałe klasy. Zdolność ta rozwija się z awansowaniem na wyższe poziomy.

Uzyskiwany:

Poziom 1: zachowujesz premie zręczności do KP, nawet jeśli zostaniesz zaskoczony

Poziom 5: +1 do rzutów obronnych na refleks przy unikaniu pułapek

Poziom 10: +2 do rzutów obronnych na refleks przy unikaniu pułapek

Poziom 13: +3 do rzutów obronnych na refleks przy unikaniu pułapek

Poziom 16: +4 do rzutów obronnych na refleks przy unikaniu pułapek

Poziom 19: +5 do rzutów obronnych na refleks przy unikaniu pułapek

Użycie: automatycznie.

Zmniejszenie obrażeń

Barbarzyńca uzyskuje umiejętność bagatelizowania części obrażeń otrzymanych przy każdym ciosie lub ataku.

Uzyskiwane: na 11 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Korzyści:

Poziom 11: zmniejszenie obrażeń o 1 punkt

Poziom 14: zmniejszenie obrażeń o 2 punkty

Poziom 17: zmniejszenie obrażeń o 3 punkty

Poziom 20: zmniejszenie obrażeń o 4 punkty.

ZDOLNOŚCI BARDA

Wiedza barda

Bard potrafi identyfikować przedmioty łatwiej niż inne klasy.

Uzyskiwana: na 1 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Korzyści: używa poziomu barda jako premii przy wszystkich rzutach na wiedzę.



4•PODREČZNIK GRĄCZA

Pieśń Barda

Bardowie potrafią śpiewać pieśni podnoszące na duchu towarzyszy.

Uzyskiwana: na 1 poziomie.

Użycie: po uaktywnieniu.

Korzyści: Śpiew barda nie wpływa na istoty ogłuszone. Bard może śpiewać raz dziennie na poziom klasy. Pieśń działa na wszystkich sprzymierzeńców w promieniu 10 metrów i trwa przez 6 rund. Im wyższa umiejętność aktorstwa, tym lepsza jest pieśń barda. Premie wynikające z pieśni barda nie sumują się.

- Aktorstwo i poziom barda 1: +1 do rzutów ataku i obrażeń.
- Aktorstwo 6, poziom barda 2: +1 do rzutów na wolę.
- Aktorstwo 9, poziom barda 3: +1 do rzutów obrażeń i do rzutów na odporność.
- Aktorstwo 12, poziom barda 6: +1 do rzutów na refleks.
- Aktorstwo 15, poziom barda 8: +1 do rzutów ataku, +8 tymczasowych punktów wytrzymałości.
- Aktorstwo 18, poziom barda 11: +2 premii za uniki do klasy pancerna.
- Aktorstwo 21, poziom barda 14: +1 do rzutów obrażeń, +8 tymczasowych punktów wytrzymałości, +1 premii za uniki do klasy pancerna.
- Aktorstwo 24, poziom barda 15: +1 do rzutów na wolę, +1 do rzutów na refleks, +1 do rzutów na odporność, +1 premii za uniki do klasy pancerna.
- Aktorstwo 25, poziom barda 16: +1 do rzutów na wolę, +4 tymczasowe punkty wytrzymałości, +1 premii za uniki do klasy pancerna.
- Za każde kolejne 5 punktów aktorstwa i każdy kolejny poziom barda +2 tymczasowe punkty wytrzymałości.

ZDOLNOŚCI KAPŁANA

Spontaniczne czarowanie

Uzyskiwane: na 1 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Korzyści: Zdolność do zastąpienia każdego zaklęcia i rzucenia zamiast niego leczniczej odmiany czaru tego samego poziomu. Zawsze, gdy ikona zaklęcia kapłańskiego jest oznaczona literą S w lewym górnym rogu, kapłan może rzucić ten czar spontanicznie. Spowoduje to "zużycie" innego zaklęcia z tego samego poziomu.

Odpędzanie nieumarłych

Używając tej zdolności postać może zmusić nieumarłych do ucieczki.

Uzyskiwane: na 1 poziomie.

Użycie: po uaktywnieniu. Można go użyć trzy razy dziennie plus kapłański modyfikator charyzmy.

Korzyści: Do ustalania, ile kostek wytrzymałości nieumarłych zostanie odpędzonych, używany jest poziom i charyzma kapłana. Jeśli kapłan ma poziom dwa razy wyższy niż kostka wytrzymałości nieumarłego, wróg zostanie natychmiast zniszczony.

4•PODRĘCZNIK GRACZA

ZDOLNOŚCI DRUIDA

Zmysł natury

Podczas walki w dziczy druid uzyskuje premię +2 do wszystkich ataków.

Uzyskiwany: na 1 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Zwierzęcy towarzysz

Druidzi mogą przyzywać oddanego zwierzęcego towarzysza.

Uzyskiwany: na 1 poziomie.

Użycie: raz dziennie, jest obecny do chwili śmierci lub odesłania.

Korzyści: Zwierzęcy towarzysze są wybierani podczas tworzenia postaci i mogą być zmieniani przy każdym awansie druida na wyższy poziom.

Pewny krok

Druidzi potrafią ignorować wszystkie magiczne i niemagiczne przeszkody, utrudniające ruch.

Uzyskiwany: na 2 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Korzyści: Niewrażliwość na zaklęcia i efekty śliskości, pajęczyny i oplątania.

Znikający trop

Po lasach i puszczach druidzi poruszają się niepostrzeżenie.

Uzyskiwany: na 3 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Korzyści: W dziczy zapewnia premię +4 do testów ukrywania się i skradania.

Odporność na uroki natury

Dzięki dogłębniemu zrozumieniu natury druidzi potrafią uniknąć najczęstszych niebezpieczeństw ze strony świata przyrody.

Uzyskiwana: na 4 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Korzyści: Zapewnia premię +2 do rzutów obronnych przeciwko zaklęciom i efektom strachu.

Zwierzęca postać

Druid zyskuje umiejętność przekształcania się w różne zwierzęta.

Uzyskiwana: na 5 poziomie.

Użycie: po uaktywnieniu. Raz dziennie na 5 poziomie, dwa razy dziennie na 6, trzy razy na 7, cztery razy na 10, pięć razy na 14 i sześć razy dziennie na 18 poziomie. Przemiana trwa 1 godzinę (czasu gry) na poziom druida.

Korzyści: Druid może wybierać między kilkoma postaciami zwierzęcymi, które stają się coraz silniejsze w miarę awansowania druida na wyższe poziomy.



4•PODRĘCZNIK GRACZA

Niewrażliwość na jad

Druidzi mogą w pewnym momencie uzyskać niewrażliwość na działanie większości trucizn.

Uzyskiwana: na 9 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Korzyści: Zapewnia niewrażliwość na trucizny.

Postać żywiołaka

Druidzi zyskują umiejętność przekształcania się w różne żywiołaki.

Uzyskiwana: na 16 poziomie.

Użycie: po uaktywnieniu. Raz dziennie na 16 poziomie, dwa razy dziennie na 17, trzy razy na 19.

Przemiana trwa 1 godzinę (czasu gry) na poziom druida.

Korzyści: Wielkie żywiołaki na 16 poziomie i starsze żywiołaki na 20.

ZDOLNOŚCI WOJOWNIKA

Premiowe atuty

Co dwa poziomy wojownik otrzymuje premiowy atut (do wyboru z części listy atutów). Stanowi on dodatek do atutów uzyskiwanych przez każdą postać za awansowanie na wyższe poziomy.

ZDOLNOŚCI MNICHA

Premiowe atuty

Mnich otrzymuje kilka atutów automatycznie (ze standardowej listy atutów). Na pierwszym poziomie: ulepszona walka bez broni i ogłuszająca pięść. Na drugim: odbicie strzał. Na szóstym: powalenie i ulepszone powalenie.

Specjalna broń

Walcząc kamą, mnich zachowuje swoją premię ataku bez broni.

Mnich: premia do klasy pancerza

Mnisi dodają do klasy pancerza modyfikatory mądrości i zręczności.

Grad ciosów

Mnich otrzymuje dodatkowy atak na rundę podczas walki (bez broni lub gdy walczy kamą).

Uzyskiwana: na 1 poziomie.

Użycie: po uaktywnieniu.

Kary: rzuty wszystkich ataków, stanowiących część gradu ciosów, otrzymują karę -2.

Odskok

Mnisi są w stanie unikać sytuacji, które mogą zagrozić im śmiercią.

Uzyskiwany: na 1 poziomie.

Użycie: automatycznie.

4•PODRĘCZNIK GRACZA

Korzyści: W sytuacjach, kiedy udany rzut na refleks pozwoliłby innym postaciom zmniejszyć odniesione obrażenia o połowę, mnich wychodzi z opresji bez szwanku.

Mnich: szybkość

Mnich uzyskuje możliwość szybkiego poruszania się.

Uzyskiwana: na 3 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Korzyści: Mnisi poruszają się szybciej niż inne klasy; zdolność ta poprawia się wraz z awansowaniem na wyższe poziomy.

Czystość ciała

Mnisi są odporni na pospolite choroby.

Uzyskiwana: na 5 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Korzyści: Niewrażliwość na choroby.

Jedność ciała

Mnich potrafi leczyć swe rany.

Uzyskiwana: na 7 poziomie.

Użycie: po uaktywnieniu. Raz dziennie.

Korzyści: Przywraca dwa razy tyle punktów wytrzymałości, ile wynosi poziom postaci.

Ulepszony odskok

Mnich zyskuje nadludzką zdolność unikania zagrożenia.

Uzyskiwany: na 9 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Korzyści: W sytuacjach, kiedy udany rzut na refleks pozwoliłby innym postaciom zmniejszyć odniesione obrażenia o połowę, mnich wychodzi z opresji bez szwanku. Jeśli rzut na refleks jest nieudany, mnich odnosi połowę obrażeń.

Cios ki

Podczas atakowania przeciwnika mającego możliwość redukowania obrażeń, atak mnicha bez broni jest traktowany jak atak bronią z premią ulepszenia.

Uzyskiwany: na 10 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Korzyści: Odpowiada premii ulepszenia +1 na poziomie 10, +2 na poziomie 13 i +3 na 16.



4•PODRĘCZNIK GRACZA

Diaamentowe ciało

Dzięki medytacji i władzy nad swym ciałem zdyscyplinowany mnich może stać się niewrażliwy na wszystkie naturalne trucizny i większość magicznych.

Uzyskiwane: na 11 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Korzyści: Niewrażliwość na trucizny.

Diaamentowa dusza

Ki. duchowa energia stanowiąca źródło mocy mnicha, może przyjąć postać siły odpierającej prawie wszystkie ataki magiczne, poza najbardziej zdeterminowanymi.

Uzyskiwana: na 12 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Korzyści: Odporność na czary jest równa poziomowi postaci + 10.

Zabójcza dłoń

Wykorzystując swoją ki, mnich może zadać szybką śmierć ciosem zadany bez użycia broni.

Uzyskiwana: na 15 poziomie.

Użycie: po uaktywnieniu. Raz dziennie.

Korzyści: Jeśli atak jest udany i powoduje obrażenia, cel musi wykonać rzut obronny na wytrzymałość (stopień trudności 10 + 1/2 poziomu mnicha + modyfikator mądrości mnicha). Nieudany rzut oznacza natychmiastową śmierć celu.

Pusta powłoka

Dzięki mistrzowskiemu opanowaniu ki mnich może zniknąć z widoku.

Uzyskiwana: na 18 poziomie.

Użycie: po uaktywnieniu. Dwa razy dziennie.

Korzyści: Mnich zyskuje 50% maskowanie.

Samodoskonalenie

Mistrzowskie opanowanie ciała i ducha osiąga mnicha jest tak doskonałe, że staje się on istotą nad-naturalną, która może nie zwracać uwagi na zwykłą broń i wiele zaklęć.

Uzyskiwane: na 20 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Korzyści: Niewrażliwość na wszystkie zaklęcia wpływające na umysł; redukcja obrażeń 20/+1.

ZDOLNOŚCI PALADYNA

Boska opatrność

Paladyn, pobłogosławiony przez swoje bóstwo, zyskuje premie odporności na różne rodzaje ataku.

Uzyskiwana: na 1 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Korzyści: Paladyn dodaje swój dodatni modyfikator charyzmy (jeśli go ma) do wszystkich rzutów



4•PODRĘCZNIK GRACZA

obronnych.

Boskie zdrowie

Większość chorób jest w naturalny sposób odpierana przez świętą moc paladyna.

Uzyskiwane: na 1 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Korzyści: Niewrażliwość na choroby.

Nakładanie rąk

Święta moc paladyna może zostać użyta do leczenia ran.

Uzyskiwane: na 1 poziomie.

Użycie: po uaktywnieniu. Raz dziennie.

Korzyści: Jeśli paladyn dysponuje dodatnim modyfikatorem charyzmy, może leczyć, przywracając liczbę punktów wytrzymałości równą modyfikatorowi charyzmy pomnożonemu przez poziom paladyna.

Aura odwagi

Paladyn jest niewrażliwy na wszelkie zaklęcia i efekty strachu.

Uzyskiwana: na 2 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Korzyści: Niewrażliwość na strach.

Zniszczenie zła

Dzięki mocy swego boskiego patrona, paladyn może przypuścić święty atak, niszczący wrogów o złym charakterze.

Uzyskiwane: na 2 poziomie.

Użycie: po uaktywnieniu. Raz dziennie.

Korzyści: Paladyn dodaje swój dodatni modyfikator charyzmy (jeśli go ma) do najbliższego rzutu ataku wręcz i dodaje premię obrażeń równą swojemu poziomowi. Jeśli cel ataku nie ma złego charakteru, zniszczenie zła nie odnosi żadnego skutku i zostaje zmarnowane.

Odpędzanie nieumarłych

Gdy paladyn osiągnie trzeci poziom, może skierować na wroga moc swego boskiego patrona w celu rozproszenia lub zniszczenia nieumarłych.

Uzyskiwane: na 3 poziomie.

Użycie: po uaktywnieniu. Jak w przypadku kapłana.

Korzyści: Tak jak kapłańskie odpędzanie nieumarłych.

Uleczenie choroby

Dostęp do boskich mocy umożliwia paladynowi leczenie z choroby siebie samego lub towarzyszy.

Uzyskiwane: na 3 poziomie.

Użycie: po uaktywnieniu. Raz dziennie.

Korzyści: Leczy chorobę jak analogiczne zaklęcie.





4•PODREČZNIK GRĄCZA

ZDOLNOŚCI ŁOWCY

Znikający trop

Po lasach i puszczech łowcy poruszają się niepostrzeżenie.

Uzyskiwany: na 1 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Korzyści: W dziczy zapewnia premię +4 do testów ukrywania się i skradania.

Wróg rasowy

Łowcy zyskują dogłębne zrozumienie słabości różnorodnych stworów.

Uzyskiwany: na 1 poziomie i następny co 5 poziomów.

Użycie: automatycznie.

Korzyści: W walce z wrogiem rasowym łowcy uzyskują premię +1 do testów nasłuchiwania, spostrzegawczości i prowokacji, a także +1 do wszelkich obrażeń fizycznych, zadawanych temu wrogowi. Premie te rosną o 1 co 5 poziomów. Na przykład na 1 poziomie łowca wybiera jako wroga rasowego wynaturzenia i otrzymuje premię +1 w walce z nimi. Na poziomie 5 wybiera smoki jako swego drugiego wroga rasowego. Od tej pory otrzymuje premię +2 do obrażeń (i testów nasłuchiwania, spostrzegawczości i prowokacji) w walce zarówno z wnaturzeniami, jak i smokami.

Tabela 2. Grupy wrogów rasowych łowcy

Grupy rasowe	
Wynaturzenia	Półelf
Zwierzę	Półork
Bestia	Niziołek
Konstrukt	Człowiek
Smok	Potworny humanoid
Żywiolak	Ork
Fey	Humanoid gadokształtny
Olbrzym	Magiczna bestia
Krasnolud	Pozasferowiec
Elf	Zmiennokształtni
Gnom	Nieumarli
Goblinoid	Robactwo

4•PODRĘCZNIK GRACZA

Na 1 poziomie łowcy otrzymują automatycznie atuty oburęczności i walki dwoma broniąmi. Na 9 poziomie otrzymują automatycznie ulepszoną walkę dwoma broniąmi.

Zwierzęcy towarzysz

Łowcy mogą przyzywać oddanego zwierzęcego towarzysza.

Uzyskiwany: na 6 poziomie.

Użycie: raz dziennie, obecny do chwili śmierci lub odesłania.

Korzyści: Zwierzęcy towarzysze mogą być zmieniani przy każdym awansie łowcy na wyższy poziom.

ZDOLNOŚCI ŁOTRZYKA

Atak z zaskoczenia

Łotrzykowie studiują słabe punkty swoich przeciwników i mogą wykorzystać tę wiedzę do przeprowadzania śmiertelnych ataków z zaskoczenia.

Uzyskiwany: na 1 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Korzyści: Przy każdym udanym ataku wręcz lub z broni strzeleckiej na przeciwnika, który został zaskoczony lub nie widzi postaci (to znaczy postać porusza się w trybie krycia się lub jest niewidzialna) lub był zwrócony plecami do postaci i walczy, ale nie z postacią łotrzyka, cios łotrzyka zadaje dodatkowe obrażenia (+1k6 na 1 poziomie i dodatkowe +1k6 na każde dwa następne poziomy). Dodatkowe obrażenia nie są mnożone w przypadku trafienia krytycznego.

Cechy specjalne: Konstrukty i nieumarli są niewrażliwi na ataki z zaskoczenia, podobnie jak wszyscy przeciwnicy niewrażliwi na trafienia krytyczne.

Odskok

Łotrzykowie są w stanie unikać sytuacji, które mogą zagrozić im śmiercią.

Uzyskiwany: na 2 poziomie.

Użycie: automatycznie.

Korzyści: W sytuacjach, kiedy udany rzut na refleks pozwoliłby innym postaciom zmniejszyć odniesione obrażenia o połowę, łotrzyk wychodzi z opresji bez szwanku.

Niezwykły unik

Łotrzykowie potrafią poruszać się szybko i reagować na zagrożenie zwinniej niż pozostałe klasy. Zdolność ta rozwija się z awansowaniem na wyższe poziomy.

Uzyskiwany:

Poziom 3: zachowujesz premię zręczności do KP, nawet jeśli zostaniesz zaskoczony.

Poziom 6: +1 do rzutów obronnych na refleks przy unikaniu pułapek.

Poziom 11: +2 do rzutów obronnych na refleks przy unikaniu pułapek.

Poziom 14: +3 do rzutów obronnych na refleks przy unikaniu pułapek.

Poziom 17: +4 do rzutów obronnych na refleks przy unikaniu pułapek.

Poziom 20: +5 do rzutów obronnych na refleks przy unikaniu pułapek.



4•PODRĘCZNIK GRACZA

Użycie: automatycznie.

Specjalne atuty łotrzyka

Po osiągnięciu 10 poziomu i później co trzy poziomy łotrzyk może wybrać atut specjalny z poniższej listy:

Oslabiające uderzenie

Użycie: automatycznie.

Korzyści: Każdy udany atak z zaskoczenia powoduje obniżenie siły ofiary o dwa punkty.

Opportunista

Użycie: automatycznie.

Korzyści: Łotrzyk uzyskuje premię +4 do wszystkich rzutów ataku podczas wykorzystywania okazji do ataku.

Mistrzostwo

Użycie: automatycznie.

Korzyści: Umiejętność rozbrajania pułapek, otwierania zamków i zakładania pułapek może wynosić 20 nawet podczas walki.

Elastyczny umysł

Użycie: automatycznie.

Korzyści: Jeśli łotrzykowi nie uda się rzut obronny przeciwko zaklęciu wpływającemu na umysł, automatycznie powtarza rzut.

Ulepszony odskok

Użycie: automatycznie.

Korzyści: W sytuacjach, kiedy udany rzut na refleks pozwoliłby innym postaciom zmniejszyć odniesione obrażenia o połowę, łotrzyk wychodzi z opresji bez szwanku. Jeśli rzut na refleks jest nieudany, łotrzyk odnosi połowę obrażeń.

Rzut obronny

Użycie: automatycznie, raz dziennie.

Korzyści: Jeśli twoja postać zostanie trafiona ciosem potencjalnie śmiertelnym (to znaczy odniesie obrażenia, po których jej liczba punktów wytrzymałości spadłaby poniżej 1), wykonuje rzut obronny na refleks (stopień trudności = odniesione obrażenia). W przypadku udanego rzutu odniesione obrażenia zostaną zmniejszone o połowę (choć to może nadal zabić twoją postać). W przypadku, gdy łotrzyk zostanie zaskoczony, rzut obronny mu nie przysługuje.

4•PODRĘCZNIK GRACZA

ZDOLNOŚCI CZAROWNIKA

Przywołanie chowańca

Uzyskiwane: na 1 poziomie.

Użycie: po uaktywnieniu. Raz dziennie.

Korzyści: Czarownik może przywołać niewielkie stworzenie, które będzie pomagać mu w walce lub badaniu terenu. Gdy chowaniec zginie, czarownik utraci 1k6 punktów wytrzymałości, lecz będzie mógł go przywołać ponownie następnego dnia.

ZDOLNOŚCI CZARODZIEJA

Przywołanie chowańca

Uzyskiwane: na 1 poziomie.

Użycie: po uaktywnieniu. Raz dziennie.

Korzyści: Czarodziej może przywołać niewielkie stworzenie, które będzie pomagać mu w walce lub badaniu terenu. Gdy chowaniec zginie, czarodziej utraci 1k6 punktów wytrzymałości, lecz będzie mógł go przywołać ponownie następnego dnia.

Premiowe atuty czarodzieja

Co pięć poziomów czarodziej może wybrać premiowy atut z listy atutów metamagicznych i zaklęć. Jest to dodatek do atutów uzyskiwanych przez każdą postać po awansie na wyższy poziom doświadczenia.

CHARAKTER

Charakter odzwierciedla stosunek postaci do idei dobra i zła oraz porządku i chaosu. Charakter bohatera może mieć wpływ na reakcje niektórych postaci niezależnych w grze, a niekiedy będzie decydować o tym, czy postać może użyć danego przedmiotu (niektóre przedmioty mają własny charakter, a między przedmiotem a użytkownikiem nie może wystąpić konflikt). Jednak głównym znaczeniem charakteru postaci jest decydowanie o jej zachowaniu w trakcie gry, aczkolwiek charakter nie jest elementem niezmiennym. Może się on zmienić w celu dopasowania do stylu gry postaci, jeśli odchylenia od pierwotnego charakteru są stałe i poważne. Cała dziewiątka kombinacji jest dostępna dla graczy, chociaż charaktery „złe” zdarzają się częściej wśród złoczyńców i potworów. Patrz też „Siatka charakterów” na stronie 166.

WARTOŚCI CECH

Podstawowe charakterystyki, określające twoją postać, dzielą się na sześć cech. Każda z cech oznacza określony aspekt postaci, a umiejętności wywodzące się z tych cech są modyfikowane w oparciu o ich wartości. Niektóre klasy mają też ulubione cechy, a skuteczność działania postaci może być znacznie zwiększona przez ich wysokie wartości takich cech.



4•PODREČZNIK GRĄCZA

Siła: jest miarą potęgi mięśni i mocy fizycznej postaci. Jest to cecha szczególnie ważna dla wojowników, barbarzyńców, paladynów, łowców i mnichów, ponieważ umożliwia im uzyskanie przewagi podczas walki.

Zręczność: jest to miara zwinności, szybkości odruchów i poczucia równowagi. Jest najważniejsza dla łotrzyków, ale także dla postaci używających lekkiej i średniej zbroi (barbarzyńcy i łowcy) lub nie używających jej wcale (mnisi, czarownicy, czarodzieje) oraz dla postaci pragnących być dobrymi łucznikami.

Kondycja: odzwierciedla zdrowie i wytrzymałość postaci. Wysoka kondycja zwiększa liczbę punktów wytrzymałości (czyli określa, ile postać może odnieść obrażeń), co jest ważne dla każdego, ale zwłaszcza dla wojowników. Gdy kondycja wzrasta, rośnie także liczba punktów wytrzymałości. Użytkownicy magii potrzebują wysokiej kondycji, aby ich zaklęcia nie były w trakcie walki przerywane.

Inteligencja: decyduje o tym, jak dobrze twoja postać uczy się i rozumuje. Jest ważna dla czarodziejów, ponieważ wywiera wpływ na liczbę rzucanych przez nich zaklęć, ich moc i możliwości przeciwstawienia się im. Jest też ważna dla każdej postaci, która chce dysponować wieloma umiejętnościami, aczkolwiek zwiększenie inteligencji nie spowoduje przydzielenia postaci „zaległych” punktów umiejętności. **UWAGA:** o umiejętnościach magicznych czarowników decyduje nie inteligencja, ale charyzma. **OSTRZEŻENIE:** inteligencja o wartości niższej od 9 oznacza, że twoja postać nie jest w stanie poprawnie się wypowiadać.

Madrość: określa siłę woli postaci, jej zdrowy rozsadek, spostrzegawczość i intuicję (podczas gdy inteligencja określa umiejętność analizowania informacji). Przysłowiowy „roztargniony profesor” będzie mieć niską mądrość, choć wysoką inteligencję. Prostaczek o niskiej inteligencji może jednak mieć dużą mądrość życiową. Jest ona ważna dla kapłanów i druidów (wpływa na siłę i liczbę ich zaklęć), a także dla paladynów i łowców.

Charyzma: jest miarą siły osobowości postaci, jej możliwości perswazji, zdolności przywódczych i atrakcyjnej powierzchowności. Odpowiada rzeczywistej sile osobowości, a nie temu, jak postać jest oceniana przez innych. Charyzma jest najważniejsza dla paladynów, czarowników i bardów. Ma też istotne znaczenie dla kapłanów, ponieważ decyduje o ich umiejętności odpędzania nieumarłych.

4•PODRĘCZNIK GRACZA

Zalecane wartości cech

Ogólna zasada brzmi, że każda postać powinna mieć przynajmniej 10 punktów każdej cechy, aby uniknąć kar przy testach i rzutach. Nie jest to jednak obowiązkowe, a często najbardziej interesujące są postacie w pewien sposób upośledzone.

Każda postać powinna mieć wysoką wartość przynajmniej jednej cechy istotnej dla klasy postaci. Paladyn na przykład powinien mieć charyzmę 12 lub wyższą, aby osiągać najlepsze rezultaty podczas korzystania ze swych klasowych umiejętności. Czarodziej powinien mieć wysoką inteligencję, aby móc używać zaklęć wysokich poziomów. Niektóre klasy mogą mieć więcej niż jedną cechę istotną - na przykład dla bardów ważna jest zarówno charyzma jak i zręczność. W takim przypadku gracz musi zdecydować, czy chce się skoncentrować na jednej z tych cech kosztem innych, czy też podzielić uwagę między wszystkie.

Każda cecha ma zależny od wartości modyfikator, który może wynosić od -5 do +15 i więcej. Modyfikatory większości postaci stworzonych przez graczy mieszczą się w zakresie od -1 do +4, choć mogą się zdarzyć postacie nietypowe, których modyfikatory będą sięgać +5 lub -2.



4•PODRECZNIK GRACZA

Tabela 3. Wartości cech i modyfikatorów

Cecha	Modyfikator	—Dodatkowe zaklęcia (podzielone według poziomów)—									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	-5	—Nie może rzucać zaklęć związanych z daną cechą—									
2-3	-4	—Nie może rzucać zaklęć związanych z daną cechą—									
4-5	-3	—Nie może rzucać zaklęć związanych z daną cechą—									
6-7	-2	—Nie może rzucać zaklęć związanych z daną cechą—									
8-9	-1	—Nie może rzucać zaklęć związanych z daną cechą—									
10-11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12-13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14-15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16-17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18-19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20-21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22-23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24-25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26-27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28-29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30-31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32-33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34-35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36-37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38-39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40-41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2	2

4•PODRECZNIK GRACZA

System kupowania punktów

Neverwinter Nights wyznacza wartości cech w oparciu o system oparty na punktach, a nie na rzutach kostką. Na początku postać gracza ma wartości wszystkich cech równe 8; gracz ma do dyspozycji pulę 30 punktów, dzięki którym może podwyższać cechy swej postaci. Może na przykład podnieść siłę z 8 do 10 punktów, na co zużyje 2 punkty. Jednak w miarę podnoszenia cechy do wyjątkowych wartości jej koszt punktowy rośnie zgodnie z poniższą tabelą. Podwyższenie wartości cechy z 8 do 16 kosztuje 10 punktów, należy więc uważać, by nie zaniedbać pozostałych cech w trakcie podnoszenia jednej czy dwóch do poziomu wyjątkowego.

Tabela 4. Koszt podnoszenia cech

Wartość cechy	Koszt podniesienia o 1 punkt	Koszt łączny (podniesienia od 8)
8	0	0
9	1	1
10	1	2
11	1	3
12	1	4
13	1	5
14	1	6
15	2	8
16	2	10
17	3	13
18	3	16

PROFILE

Profile są przeznaczone dla graczy, którzy chcą od razu wskoczyć w ogień rozgrywki, bez zagłębiania się w proces tworzenia postaci. Profil oznacza automatyczny dobór cech, atrybutów i zaklęć w zestawie odpowiednim dla wybranej rasy i klasy. Profil przydziela też podstawowe wyposażenie, dzięki czemu można od razu przystąpić do gry. Każda klasa ma profil domyślny, wybierany automatycznie po kliknięciu na przycisku „Zalecane”.



4•PODREČZNIK GRACZA

UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności odpowiadają różnym obszarom praktycznej wiedzy, którą postać dysponuje. Są kolejnym elementem opisującym postać obok podstawowych cech klasy i rasy postaci. Umożliwiają dalsze dostosowanie postaci do gustu gracza i różnicowanie ich między sobą.

Test umiejętności: jest przeprowadzany w chwili, gdy postać używa danej umiejętności do wykonania jakiejś czynności. Jest to rzut k20 (kostką dwudziestościenną) z użyciem wszelkich poziomów umiejętności i modyfikatorów wynikających z cech. Test umiejętności jest udany, jeśli wynik jest równy lub większy od stopnia trudności (ST) danego zadania. Stopień trudności może być stałym parametrem jakiegoś obiektu (na przykład pułapki) lub może być wyznaczany w oparciu o wynik testu umiejętności innej postaci. Ten drugi typ testu umiejętności jest też nazywany testem przeciwności, ponieważ twój test jest przeciwstawiany testowi umiejętności innej postaci. Do testu umiejętności stosowane są często różnorodne modyfikatory wynikające ze zdolności rasowych, atutów, kar testu pancerza i efektów zaklęć. W każdym przypadku modyfikatory te są łączone i dodawane do wyniku rzutu k20, zgodnie ze wzorem:

Test umiejętności = k20 + poziom umiejętności + modyfikator cechy + inne modyfikatory

UWAGA: Z uwagi na ST i modyfikatory poziomu umiejętności wynik rzutu 1 nie zawsze oznacza porażkę, a 20 nie zawsze oznacza sukces. Na przykład średnio uzdolniony złodziej może mieć 6 poziom kradzieży kieszonkowej i premie +3 ze zrzeczności, co łącznie daje modyfikator +9 dla kradzieży kieszonkowej. Biorąc pod uwagę, że zwykły pojemnik ma ST -10, przy braku okoliczności utrudniających dana postać nie może nie wykonać tego zadania, ponieważ najniższy wynik jego rzutu wyniesie $1 + 9 - 10$ (co oznacza sukces). Z drugiej strony kradzież wrogiej istoty o ST -30, przy braku dodatkowych modyfikatorów będzie się zawsze kończyć porażką, ponieważ najwyższy możliwy wynik testu to $20 + 9 - 29$.

Poziomy umiejętności

Poziomy te podwyższa się kosztem punktów umiejętności, otrzymywanych przez postać przy jej tworzeniu i przy awansach na wyższe poziomy doświadczenia w danej klasie. Każda umiejętność ma swój poziom, poczynając od 0 (brak treningu) do 23 (maksymalny poziom umiejętności dla postaci 20 poziomu). Poziom umiejętności jest dodawany do wyniku rzutu przy każdym teście umiejętności, więc im wyższy poziom umiejętności, tym lepsze będą wyniki testów.

Umiejętności klasowe

Są to umiejętności wchodzące w zakres wiedzy i szkolenia danej klasy. Każdy punkt umiejętności wydany na umiejętność klasową zwiększa ją o 1 punkt. Maksymalny poziom dowolnej umiejętności klasowej wynosi poziom postaci + 3.

4•PODRĘCZNIK GRACZA

Umiejętności pozaklasowe

Są to umiejętności, w których dana klasa ma niewielkie doświadczenie, lub które nie wchodzi w zakres jej wiedzy i szkolenia. Każdy punkt umiejętności wydany na podwyższenie umiejętności pozaklasowej powoduje jej wzrost o $\frac{1}{2}$ poziomu. Maksymalny poziom dowolnej umiejętności pozaklasowej wynosi $(\text{poziom postaci} + 3) / 2$ lub dokładnie połowę tej umiejętności klasowej. Połowy poziomu nie poprawiają wyniku testu umiejętności, ale dwie połowy poziomu sumują się, dając jeden pełny poziom.

Umiejętności swoiste

Niektóre umiejętności są swoiste dla danej klasy i mogą zostać opanowane wyłącznie przez przedstawicieli tej klasy. Pod względem punktów umiejętności i poziomów maksymalnych umiejętności swoiste są traktowane tak samo jak klasowe.

Współgranie umiejętności

Niektóre umiejętności sprzyjają sobie wzajemnie. Mówiąc ogólnie, piąty lub wyższy poziom umiejętności zapewnia premię współgrania +2 w testach dotyczących umiejętności związanej z tą pierwszą (zgodnie z opisem umiejętności). Przykładowymi współgrającymi umiejętnościami są rozbrajanie pułapek i zakładanie pułapek.

Typy testów umiejętności

Testy bez wyszkolenia: niektóre umiejętności dopuszczają testowanie przy poziomie 0. Fakt ten jest zaznaczany w opisie umiejętności.

Testy przeciwności: testy takie są przeprowadzane w stosunku do wyniku testu umiejętności innej postaci. Na przykład, jeśli postać chce się prześlizgnąć obok strażnika, wynik jej testu umiejętności skradania się musi pobić wynik testu nasłuchiwania u strażnika. Gdy postać zbliży się do strażnika, gra przeprowadzi test skradania się dla postaci i test nasłuchiwania dla strażnika. Postać o wyższym wyniku wygrywa. W przypadku remisu testy są powtarzane aż do wyłonienia zwycięzcy.

Stopień trudności: wiele testów jest przeprowadzanych w stosunku do stopnia trudności zadania (ST). ST stanowi cel testu umiejętności postaci wykonującej to zadanie. Wartości ST są ustalane przez BioWare lub niekiedy przez autorów modułów. Na przykład dany typ zestawu pułapkowego może mieć ST 15. Oznacza to, że w celu założenia tej pułapki wynik testu umiejętności „zakładanie pułapek” musi wynieść 15 lub więcej. Należy zwrócić uwagę na fakt, że niektóre okoliczności mogą mieć wpływ na modyfikator umiejętności postaci (kary za pancerz itp.), podczas gdy inne mogą zmieniać ST zadania (pułapka może być niesprawna).



4•PODREČZNIK GRACZA

Testy dwudziestkowe: poza walką wszystkie testy umiejętności są wykonywane jakby wynik rzutu wynosił 20. To znaczy, że żaden rzut nie jest wykonywany, a w celu ustalenia wyniku testu modyfikator umiejętności jest dodawany do 20. Podczas walki rzuty są wykonywane normalnie.

LISTA UMIEJĘTNOŚCI

W Neverwinter Nights występuje szeroki zakres umiejętności – jest ich zbyt wiele, by jedna postać mogła mistrzowsko opanować wszystkie. Pamiętając o tym, musisz się skupić na takiej umiejętności swej postaci, która najlepiej pasuje do jej możliwości i roli.

UWAGA: Załączyliśmy w niniejszym rozdziale opis rozwiązywania testu umiejętności, ale gracz w trakcie rozgrywki nie musi rozwiązywać takich testów samodzielnie. Są one przeprowadzane automatycznie „za kulisami” w ramach normalnej gry. Jedyny mechanizm D&D, jaki gracze w Neverwinter Nights powinni znać, to: więcej znaczy lepiej.

Tryb wykrywania

Umiejętności nasłuchiwania, spostrzegawczości i wyszukiwania są elementami trybu wykrywania. Gdy są aktywne, hamują ruch postaci i powodują, że przeprowadza ona aktywne testy nasłuchiwania, spostrzegawczości i wyszukiwania.

Tryb krycia się

Umiejętności krycia się i skradania są elementami trybu krycia się. Wybierz opcję „Krycia się” pod nagłówkiem „Umiejętności specjalne” w okrągłym menu. Postacie automatycznie przechodzą w tryb krycia się, gdy stają się niewidzialne. Postacie w trybie krycia się poruszają się wolniej od innych.



ZROZUMIENIE ZWIERZĄT

Cecha: charyzma.

Klasy: druid i łowca.

Bez wyszkolenia: nie.

Udany test umożliwia postaci zauroczenie lub zdominowanie zwierzęcia.

Test: Zwierzęta i monstrialne zwierzęta mają ST równy $20 + \text{kostka wytrzymałości zwierzęcia}$. Bestie zwykle i magiczne mają $ST\ 24 + \text{kostka wytrzymałości zwierzęcia}$. Udany test oznacza zauroczenie zwierzęcia: gdy wynik testu przekracza ST o sześć lub więcej, zwierzę zostaje zdominowane.

Cechy specjalne: Jeśli wynik testu będzie niższy od ST o 5 lub więcej, wtedy zwierzę stanie się wrogiem.

Użycie: Uaktywnij umiejętność, a potem kliknij na wybranym zwierzęciu.

Zwierzętami zdominowanymi można kierować jak pomocnikami. Zauroczenie lub dominacja będzie utrzymywać się przez 1 rundę na każdy poziom używającego umiejętności.

4•PODREČZNIK GRĄCZA



KONCENTRACJA

Cecha: kondycja.

Klasy: wszystkie.

Bez wyszkolenia: tak.

Test koncentracji jest przeprowadzany zawsze wtedy, gdy postać zostanie rozproszona podczas rzucania czar. Jest też wykorzystywany, gdy postać stara się uniknąć skutków umiejętności prowokacji.

Test: ST jest równy 10 plus odniesione obrażenia plus poziom rzuconego zaklęcia. Rzucający otrzymuje przy teście karę -4, jeśli czaruje w odległości do trzech metrów od wroga.

Użycie: automatyczne.



ROZBRAJANIE PUŁAPEK

Cecha: inteligencja.

Klasy: wszystkie.

Bez wyszkolenia: nie.

Umiejętność umożliwia wykonanie różnych operacji na pułapce.

Test: istnieją cztery operacje o coraz większym stopniu trudności, które można wykonać na pułapce. Podstawowy ST jest określany w oparciu o stopień trudności danej pułapki i stopień trudności operacji. Umiejętność rozbrajania pułapek jest wykorzystywana przy: badaniu pułapki w celu ustalenia trudności jej rozbrojenia (podstawowy ST-7), oznakowaniu pułapki, aby inni członkowie drużyny mogli ją ominąć (podstawowy ST-5), zdemontowania pułapki (podstawowy ST+10) lub jej rozbrojenia (podstawowy ST).

Cechy specjalne: pułapki o ST 25 lub większym mogą być rozbrajane wyłącznie przez łotrzyków. Dysponując umiejętnością zakładania pułapek na poziomie 5 lub wyższym, postać otrzymuje przy testach rozbrajania premię współgrania +2. Umiejętności rozbrajania i zakładania pułapek można uważać za składowe umiejętności D&D "Unieszkodliwianie urządzeń".

Użycie: w okrągłym menu wykrytej pułapki pojawiają się opcje „Zbadaj”, „Oznacz pułapkę”, „Rozbrój pułapkę”, „Zabierz pułapkę”.



DYSCYPLINA

Cecha: siła.

Klasy: wszystkie.

Bez wyszkolenia: tak.

Udany test umożliwia postaci przeciwstawienie się skutkom każdego atutu bojowego (rozbrojenie, precyzyjne trafienie, ogluszenie lub powalenie).

Test: ST jest równy wynikowi rzutu ataku przeciwnika.

Użycie: automatyczne.

Uwaga: Dyscyplina jest umiejętnością z Neverwinter Nights. Nie stanowi elementu systemu Dungeons & Dragons, ale jest niezbędną częścią technologii Aurora Engine.



4•PODREČZNIK GRĄCZA



LECZENIE

Cecha: mądrość

Klasy: wszystkie.

Bez wyszkolenia: tak.

Dzięki tej umiejętności postać może regenerować punkty wytrzymałości oraz leczyć zatrucia i choroby, używając apteczki.

Test: postać musi uzyskać wynik wyższy niż ST trucizny lub choroby. W przypadku powodzenia cel zostaje uleczony i odzyskuje punkty wytrzymałości w liczbie równej wynikowi rzutu umiejętności plus wszystkie modyfikatory. Jeśli cel nie jest zatruty ani chory, i tak odzyskuje odpowiednią liczbę punktów wytrzymałości.

Użycie: Uaktywnij apteczkę i kliknij na rannym.



UKRYWANIE SIĘ

Cecha: zręczność

Klasy: wszystkie.

Bez wyszkolenia: tak.

Umożliwia postaci ukrywanie się przed wrogami.

Test: Po ukryciu się jest wykonywany rzut przeciwko wynikowi testu spostrzegawczości przeciwnika z uwzględnieniem wszystkich kar dla postaci, wynikających z noszenia zbroi. Sukces oznacza, że przeciwnik pozostanie nieświadomy obecności postaci, przechodząc obok niej lub postaci, która go miją. Bohater nie może podejmować testu ukrywania się, jeśli znajduje się w polu widzenia jakiegokolwiek inteligentnej istoty nie należącej do drużyny.

Cechy specjalne: ukrywanie się i cichy chód są połączone w tryb krycia się. Ruch w trybie krycia się jest wolniejszy niż normalnie. Noszenie zbroi lub używanie pochodni zmniejsza szansę udanego użycia tej umiejętności, natomiast słabe oświetlenie - zwiększa. Postać trudniej zauważyć, gdy stoi ona nieruchomo i/lub jest niewielka.

Użycie: tryb krycia się.



NASŁUCHIWANIE

Cecha: mądrość.

Klasy: wszystkie.

Bez wyszkolenia: tak.

Nasłuchiwanie umożliwia postaci zauważenie istot kryjących się w pobliżu.

Test: rezultat nasłuchiwania zależy od jego testu przeciwko wynikowi testu skradania się przeciwnika. Udany test czyni przeciwnika widocznym i umożliwia postaci wzięcie go na cel.

Cechy specjalne: stanie nieruchomo daje premię +5 nasłuchiwania. Postać z atutem czujności otrzymuje premię współdziałania +2 do testów nasłuchiwania. Łowcy otrzymują premię nasłuchiwania przeciwko swym wrogom rasowym. Elfy, gnomy i niziołki otrzymują premię rasową +2 do testów nasłuchiwania. Półelfy otrzymują premię rasową +1.

Użycie: tryb wykrywania.

4•PODRĘCZNIK GRACZA



WIEDZA

Cecha: inteligencja.

Klasy: wszystkie.

Bez wykształcenia: tak.

Wiedza umożliwia postaci identyfikowanie nieznanego magicznego przedmiotu.

Test: wykonywany jest rzut przeciwko wartości niezidentyfikowanego przedmiotu w celu określenia magicznych cech, jakie przedmiot może mieć.

Cechy specjalne: bardowie identyfikują przedmioty łatwiej niż inne klasy. Różne zaklęcia i przedmioty mogą zapewniać premie wiedzy. Wiedza jest elementem umiejętności „wiedza” Dungeons & Dragons.

Użycie: automatycznie podczas badania przedmiotu.



CICHY CHÓD

Cecha: zręczność.

Klasy: wszystkie.

Bez wykształcenia: tak.

Postać może podkraść się do wroga.

Test: ST to wynik testu nasłuchiwanie przeciwnika. Jeśli test się uda, przeciwnik będzie nieświadomy poruszania się postaci.

Cechy specjalne: ukrywanie się i cichy chód są połączone w tryb krycia się. Ruch w trybie krycia się jest wolniejszy niż normalnie. Noszenie zbroi lub używanie pochodni zmniejsza szansę udanego użycia tej umiejętności, natomiast słabe oświetlenie - zwiększa.

Użycie: tryb krycia się.



OTWIERANIE ZAMKÓW

Cecha: zręczność.

Klasy: wszystkie.

Bez wykształcenia: nie.

Dzięki tej umiejętności postać może wchodzić do zamkniętych pomieszczeń oraz otwierać zamknięte pojemniki.

Test: ST jest wyznaczany w oparciu o poziom trudności zamka. Udan test oznacza otwarcie zamka.

Cechy specjalne: wytrych może zapewnić różne premie przy próbie otwarcia zamka, lecz zostanie zniszczony niezależnie od wyniku testu.

Użycie: uaktywnij umiejętność, a potem kliknij na zamkniętym obiekcie.



4•PODRĘCZNIK GRACZA



PAROWANIE

Cecha: zręczność.

Klasy: wszystkie.

Bez wyszkolenia: tak.

Parowanie ciosów oznacza zablokowanie ataku, a niekiedy umożliwia zadziwiający kontratak. Umiejętność ta jest jednym z elementów walki obronnej. Pozwala postaci na całkowite skupienie się na obronie podczas walki wręcz.

Test: ST to zmodyfikowany rzut ataku otrzymywanego ciosu. Udana parowanie oznacza całkowite uniknięcie obrażeń. Postać może parować tylko tyle ciosów, ile sama może przeprowadzić ataków.

Cechy specjalne: jeśli parowanie jest udane, a różnica między wynikiem rzutu a ST wynosi co najmniej 10 punktów, następuje kontratak, czyli dodatkowy atak broniącego się na przeciwnika, który zadał sparowany cios.

Użycie: uaktywnij tryb parowania. Postać pozostanie w tym trybie do chwili przełączenia na inny.

Uwaga: Parowanie jest umiejętnością z Neverwinter Nights. Nie stanowi elementu systemu Dungeons & Dragons, ale jest niezbędną częścią technologii Aurora Engine.



AKTORSTWO

Cecha: charyzma.

Klasy: bard.

Bez wyszkolenia: tak.

Dzięki aktorstwu bard może wykonywać swoją pieśń, zwiększając umiejętności bojowe sojuszników i ich odporność na oddziaływanie na umysł. Aktorstwo ma podstawowe znaczenie dla każdego barda, który chce mieć możliwość wykonywania swej pieśni.

Test: brak. Im wyższy poziom umiejętności, tym lepsza pieśń barda.

Użycie: Uaktywnij umiejętność, a sojusznicy znajdujący się w promieniu 10 metrów od śpiewającego odczują wpływ pieśni.



PERSWAZJA (DYPLOMACJA)

Cecha: charyzma.

Klasy: wszystkie.

Bez wyszkolenia: tak.

Podczas rozmowy postać ma możliwość nakłonienia rozmówcy do zdradzenia dodatkowych informacji lub do przekazania dodatkowych skarbów.

Test: ST zależy od PN, z którą postać rozmawia.

Cechy specjalne: umiejętność dyplomacji dzieli się w Neverwinter Nights na dwie inne: perswazję i prowokację.

Użycie: używana podczas rozmowy.

4•PODREČZNIK GRACZA



KRADZIEŻ KIESZONKOWA

Cecha: zręczność.

Klasy: wszystkie.

Bez wyszkolenia: nie.

Umiejętność ta umożliwia postaci wyjmowanie przedmiotów z ekwipunku innej osoby.

Test: kradzież odbywa się w dwóch etapach. Najpierw przedmiot musi zostać uzyskany, a potem okradany może zauważyć kradzież. Podstawowy ST na potrzeby kradzieży wynosi 20 dla istot przyjaznych lub neutralnych i 30 dla wrogich. Na wynik tego testu wpływają kary za pancerz. Istota okradana wykonuje test spostrzegawczości przeciwko wynikowi testu kradzieży kieszonkowej twojej postaci. Wrogie istoty otrzymują premię +10 do spostrzegawczości. Jeśli test przeciwny jest udany, okradany zauważa próbę kradzieży. PN, która zauważa, że jest okradana, staje się wroga; natomiast gracz, którego postać stała się celem nieudanej kradzieży, zostanie o tym poinformowany. Jeśli z drugiej strony oba testy są udane dla twojej postaci, następuje niezauważona kradzież.

Użycie: uaktywnij umiejętność, a potem kliknij na odpowiednim celu.



PRZESZUKIWANIE

Cecha: inteligencja.

Klasy: wszystkie.

Bez wyszkolenia: tak.

Służy do wykrywania pułapek.

Test: wykrycie pułapki wymaga testu wobec ST pułapki, na który składają się poziom umiejętności zakładania pułapek (istoty, która pułapkę założyła) plus siła pułapki. Tylko łotrzykowie potrafią wykrywać pułapki o ST wyższym niż 25.

Cechy specjalne: zasięg przeszukiwania pasywnego wynosi 1,5 metra, zaś aktywnego - 3 metry. Elfy i krasnoludowie otrzymują premię rasową +2 do przeszukiwania. Półelfy otrzymują premię rasową +1.



ZAKŁADANIE PUŁAPEK

Cecha: zręczność.

Klasy: wszystkie.

Bez wyszkolenia: nie.

Postać może zakładać pułapki.

Test: w chwili użycia zestawu pułapkowego, znajdującego się w plecaku, wykonywany jest rzut wobec ST ustalonego w oparciu o siłę pułapki.

Cechy specjalne: 5 lub wyższy poziom umiejętności rozbrajania pułapek zapewnia premię współdziałania +2 w testach zakładania pułapek. Pułapki założone przez postać są widoczne dla wszystkich członków drużyny. Umiejętności rozbrajania i zakładania pułapek można uważać za elementy umiejętności unieszkodliwiania urządzeń w Dungeons & Dragons.

Widowiskowa porażka: jeśli wynik rzutu jest niższy od ST o 10 lub więcej, zakładana pułapka zostaje uruchomiona. Może to nastąpić jedynie przy zakładaniu pułapki podczas walki.

Użycie: użyj posiadanego zestawu pułapkowego. W miejscu założenia pułapki pojawi się na ziemi ikona widoczna dla ciebie i pozostałych członków twojej drużyny.



4•PODREČZNIK GRĄCZA



CZAROZNAWSTWO

Cecha: inteligencja.

Klasy: wszystkie.

Bez wykształcenia: nie.

Czaroznawstwo służy do identyfikowania zaklęć i rzucania przeciwzaklęć.

Test: udany test oznacza, że twoja postać zidentyfikowała zaklęcie rzucone przez przeciwnika. ST tego testu wynosi 15 plus poziom zaklęcia. Ponadto za każde 5 poziomów tej umiejętności postać otrzymuje premię +1 do wszystkich rzutów obronnych przeciwko zaklęciom.

Cechy specjalne: wyspecjalizowany czarodziej otrzymuje premię +2 w przypadku zidentyfikowania zaklęcia ze swojej szkoły. Ponadto udany test czaroznawstwa jest niezbędny w przypadku przeciwzaklęcia. Wyspecjalizowany czarodziej otrzymuje karę -5 w przypadku identyfikowania zaklęcia ze szkoły dla niego niedozwolonej.

Użycie: testy czaroznawstwa są przeprowadzane automatycznie za każdym razem, gdy ktoś w pobliżu rzuca zaklęcie.



SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

Cecha: mądrość.

Klasy: wszystkie.

Bez wykształcenia: tak.

Udany test tej umiejętności może ujawnić istoty ukryte.

Test: ST jest wyznaczana w oparciu o test ukrywania się istoty ukrytej.

Cechy specjalne: atut czujności zapewnia premię współdziałania +2 do spostrzegawczości. Łowcy otrzymują premię nasłuchiwania przeciwko swym wrogom rasowym. Elfy, gnomy i niziołki otrzymują premię rasową +2 do testów nasłuchiwania. Półelfy otrzymują premię rasową +1.

Użycie: tryb wykrywania.



PROWOKACJA (DYPLMACJA)

Cecha: charyzma.

Klasy: wszystkie.

Bez wykształcenia: tak.

Umiejętność ta jest używana do sprowokowania u ofiary chwilowej utraty czujności.

Test: ST to test koncentracji, przeprowadzany przez ofiarę przeciwko testowi umiejętności prowokacji u twojej postaci. Jest uważany za atak. Jeśli jest udany, przeciwnik otrzymuje na pięć rund karę klasy pancerza równą różnicy między rzutem prowokacji a jego rzutem obronnym (maks. -6). Ponadto ma też 30% szans na zepsucie zaklęcia.

Cechy specjalne: Kary wynikające z prowokacji nie sumują się. Umiejętność dyplomacji dzieli się w Neverwinter Nights na dwie inne: perswazję i prowokację.

Użycie: Uaktywnij umiejętność, a potem kliknij na odpowiedniej istocie.

4•PODREČZNIK GRACZA



UŻYWANIE MAGICZNYCH URZĄDZEŃ

Cecha: charyzma.

Klasy: bard i łotrzyk.

Bez wykształcenia: nie.

Udany test zapewnia dostęp do właściwości magicznych danego urządzenia, tak jakby postać miała odpowiednią klasę, rasę lub charakter.

Test: gdy postać usiłuje użyć przedmiotu zakazanego dla danej klasy, ST tego testu jest wyznaczany w oparciu o wartość przedmiotu. W przypadku przedmiotu zakazanego dla danej rasy ST wzrasta o 5, a zakazanego dla danego charakteru - o 10.

Użycie: umiejętność jest stosowana automatycznie, gdy tylko postać stara się użyć przedmiotu, którego normalnie nie mogłaby użyć.

ATUTY

Atut to cecha specjalna, która albo zapewnia postaci nowe możliwości, albo ulepsza te, które już posiada. Atuty są raczej wyrazem wewnętrznego potencjału, a nie umiejętnościami, nie mają więc żadnych poziomów i nie rozwijają się. Postać albo ma dany atut, albo nie.

Atuty wybiera się, gdy stają się dostępne, poczynając od pierwszego na etapie tworzenia postaci. Nowy atut dostaje się później co trzeci poziom (czyli po awansie na 3, 6, 9, 12, 15 i 18 poziom). Wojownicy i czarodzieje otrzymują dodatkowe atuty związane z klasą, które wybiera się ze specjalnej listy. Ponadto ludzie otrzymują dodatkowy atut na pierwszym poziomie.

Niektóre atuty mają pewne wymagania: ich wybranie czy zastosowanie jest możliwe tylko wtedy, gdy postać ma odpowiednio wysokie cechy, umiejętności, inne atuty lub podstawową premię ataku. Istnieją też różne rodzaje atutów: niektóre są „ogólne”, co oznacza, że nie ma żadnych specjalnych reguł stosujących się do nich jako do grupy; niektóre są „metamagiczne” - umożliwiają czarującemu przygotowanie i rzucenie zaklęcia o silniejszych skutkach, lecz na poziomie wyższym niż rzeczywisty; istnieją wreszcie atuty specjalne, dostępne tylko dla określonych klas, na przykład dla kapłanów poziomu paladyna i paladynów (ulepszone odpędzanie) albo dla wojowników (specjalizacja w broni).

UWAGA na temat atutów metamagicznych: Zaklęcia, które będą działać jako metamagiczne (czyli jak na wyższym poziomie) wybierane są przez czarodzieja lub postać posługującą się magią kapłańską podczas przygotowywania czarów. W obrębie gry na ekranie znanych zaklęć (w księdze czarów) znajdziesz kilka zakładek, informujących, które zaklęcia na danym poziomie mogą być przygotowane z użyciem jednego z atutów metamagicznych. Poza zakładką znanych zaklęć w księdze znajdziesz się po jednej zakładce dla każdego atutu metamagicznego, uzyskanego przez postać.

Czarownicy i bardowie wybierają, kiedy chcą rzucić zaklęcia i czy zamierzają użyć atutu metamagicznego dla ich wzmocnienia. Podobnie, jak w przypadku innych użytkowników magii, wzmocnione zaklęcie jest rzucane, jakby należało do wyższego poziomu. Czarownicy i bardowie otrzymają opcję atutu metamagicznego za pośrednictwem okrągłego menu zaklęć, i w ten sposób będą rzucać każde



4•PODRĘCZNIK GRACZA

wzmocnione zaklęcie. Tym niemniej każde zaklęcie wzmocnione metamagicznie można umieścić na pasku skrótów.

Zaklęcie metamagiczne pod każdym względem działa jak jego pierwotna wersja, choć jest przyszyte i rzuca jak zaklęcie wyższego poziomu. Modyfikatory rzutów obronnych nie zmieniają się (chyba że opis atutu mówi inaczej). Modyfikacje wynikające z atutów dotyczą wyłącznie zaklęć rzuconych bezpośrednio przez posiadacza atutu. Atut metamagiczny nie może być wykorzystany do wzmocnienia zaklęcia rzuconego za pomocą różdżki, zwoju czy innego przedmiotu.



CZUJNOŚĆ

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: brak.

Opis: premia +2 do testów spostrzegawczości i nasłuchiwania, wynikająca z wyostrzonych zmysłów.

Użycie: automatyczne.



OBURECZNOŚĆ

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: zręczność 15 lub więcej.

Wymagany dla: ulepszonej walki dwoma broniąmi.

Opis: podczas walki dwoma broniąmi atut zmniejsza o 4 karę dla broni w ręce drugorzędnej.

Użycie: automatyczne podczas walki dwoma broniąmi. Łowcy otrzymują ten atut automatycznie na 1 poziomie.



UŻYWANIE ZBROJI (CIEŻKA)

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: używanie zbroi (lekka) i używanie zbroi (średnia).

Opis: zapewnia wiedzę dotyczącą skutecznego używania ciężkiego opancerzenia.

Użycie: automatyczne. Wojownicy, paladyni i kapłani otrzymują ten atut automatycznie.



UŻYWANIE ZBROJI (LEKKA)

Typ atutu: ogólny.

Wymagany dla: używanie zbroi (średnia).

Opis: zapewnia wiedzę dotyczącą skutecznego używania lekkiego opancerzenia.

Użycie: automatyczne. Wszystkie klasy poza mnichami, czarownikami i czarodziejami otrzymują ten atut automatycznie.



UŻYWANIE ZBROJI (ŚREDNIA)

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: używanie zbroi (lekka).

Wymagany dla: używanie zbroi (ciężka).

Opis: zapewnia wiedzę dotyczącą skutecznego używania średniego opancerzenia.

Użycie: automatyczne. Wszystkie klasy poza mnichami, łotrzykami, czarownikami i czarodziejami otrzymują ten atut automatycznie.

4•PODRĘCZNIK GRACZA



PRECYZYJNE TRAFIENIE

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: podstawowa premia ataku +1 lub wyższa.

Wymagany dla: ogłuszenie.

Opis: daje możliwość wykonywania ataków na kończyny przeciwnika, mogących go poważnie okaleczyć. Kara precyzyjnego trafienia wynosi -4. Postać wykonuje test przeciwko dyscyplinie celu. Jeśli test będzie udany, trafienie uszkodzi cel w zależności od miejsca. Precyzyjne trafienie w nogi zmniejsza szybkość ruchu ofiary o 20% i powoduje sumującą się karę zręczności -2. Precyzyjne trafienie w ręce powoduje sumującą się karę -2 do rzutów ataku.

Użycie: po uaktywnieniu.



ROZPLATANIE

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: siła 13 lub więcej, atut „potężny atak”.

Opis: jeśli postać dysponująca tym atutem zabije wroga w walce wręcz, otrzymuje darmowy atak na dowolnego wroga znajdującego się w zasięgu ataku wręcz.

Użycie: automatyczne.



MAGIA W WALCE

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: umiejętność rzucania zaklęć 1 poziomu.

Opis: postać może rzucać zaklęcia w walce, znajdując się w odległości mniej niż 3 metry od wroga, bez kary -4 do testów koncentracji.

Użycie: automatyczne.



ODBIJANIE STRZAŁ

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: zręczność 13 lub więcej, ulepszona walka bez broni.

Opis: postać może spróbować odbić jeden nadlatujący pocisk na rundę (rzut obronny na refleks przy ST 20).

Użycie: automatyczne, jeśli postać nie została zaskoczona. Mnisi otrzymują ten atut automatycznie po awansie na 2 poziom.



ROZBROJENIE

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: inteligencja 13 lub więcej.

Opis: postać może podjąć próbę rozbrojenia przeciwnika w walce wręcz. Próba rozbrojenia powoduje karę -6 do rzutu ataku, zaś ten z dwójki walczących, który używa większej broni, otrzymuje premię +4 za każdy poziom różnicy. Udane trafienie spowoduje normalne obrażenia, a jeśli rozbrazanemu nie uda się test na dyscyplinę, broń wypadnie mu z ręki.

Użycie: automatyczne. Próba rozbrojenia prowokuje wykorzystanie okazji do ataku.



4•PODRĘCZNIK GRACZA



UNIKI

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: zręczność 13 lub więcej.

Wymagany dla: mobilność.

Opis: Zwiększona zwinność zapewnia premię uników +1 do klasy pancerza przeciwko atakom ze strony bieżącego celu postaci (lub ostatniego napastnika).

Użycie: automatyczne, choć warunki likwidujące premię zręczności do KP likwidują też wszelkie premie z uników. Poszczególne premie z uników (różne atuty, premie rasowe) sumują się.



WZMOCNIENIE ZAKŁĘCIA

Typ atutu: metamagiczny.

Wymagania: umiejętność rzucania zaklęć 2 poziomu.

Opis: dogłębna znajomość magii umożliwia rzucanie niektórych zaklęć z 50% zwiększeniem zmiennych efektów liczbowych (liczba celów, punkty obrażeń itp.), za wyjątkiem długotrwałości.

Użycie: wzmocnione zaklęcie zajmuje pozycję dla zaklęcia o dwa poziomy wyżej niż normalnie. Wzmocnienie to nie wywiera wpływu na rzuty obronne i testy przeciwnie, na przykład wykonywane przy rzucaniu przeciwzaklęcia.



PRZEDŁUŻENIE ZAKŁĘCIA

Typ atutu: metamagiczny.

Wymagania: umiejętność rzucania zaklęć 1 poziomu.

Opis: dogłębna znajomość magii powoduje, że zaklęcie trwa dwukrotnie dłużej.

Użycie: Przedłużone zaklęcie zajmuje pozycję dla zaklęcia o jeden poziom wyżej niż normalnie. Przedłużenie to nie wywiera wpływu na zaklęcia o działaniu natychmiastowym lub trwałym.



ULEPSZONE ODPĘDZANIE

Typ atutu: specjalny.

Wymagania: kapłan lub paladyn.

Opis: ta pochodząca od bogów umiejętność umożliwia postaci odpędzanie nieumarłych dodatkowo sześć razy dziennie.

Użycie: automatyczne.



WIELKA WYTRWAŁOŚĆ

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: brak.

Opis: postać posiadająca ten atut jest bardzo wytrzymała i uzyskuje premię +2 do wszystkich rzutów obronnych odporności.

Użycie: automatyczne.

4•PODRĘCZNIK GRACZA



ULEPSZONE TRAFIENIE KRYTYCZNE

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: umiejętność używania określonej broni, podstawowa premia ataku + 8 lub wyższa.

Opis: umiejętność bojowa podwaja zakres trafienia krytycznego z użyciem danej broni. Długi miecz, który zadawał trafienie krytyczne przy wyrzuceniu 19-20 punktów, będzie je zadawał przy wyrzuceniu 17-20 punktów.

Użycie: automatyczne. Zakres trafienia krytycznego ulubioną bronią jest także podwojony; przy obu atutach zostaje potrójony. Atut ulepszanego trafienia krytycznego można wybierać kilkakrotnie, za każdym razem w odniesieniu do innej broni.



ULEPSZONE ROZBRAJANIE

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: inteligencja 13 lub więcej, rozbrojenie.

Opis: postać dysponująca tym atutem nauczyła się nie ryzykować wykorzystania okazji do ataku przy rozbrajaniu przeciwnika. Udana próba rozbrojenia odpycha broń od przeciwnika. Kara ataku przy próbie rozbrojenia jest zmniejszona do -4.

Użycie: po uaktywnieniu.



ULEPSZONE POWALANIE

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: powalanie, podstawowa premia ataku + 7.

Opis: postać dysponująca tym atutem nauczyła się powalać przeciwnika, jakby była o kategorię większa niż naprawdę. Pozostałe warunki powalenia nadal obowiązują.

Użycie: po uaktywnieniu. Mnisi otrzymują ten atut automatycznie po awansie na 6 poziom.



ULEPSZONE PAROWANIE

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: inteligencja 13 lub więcej.

Opis: przy używaniu umiejętności parowania zapewnia premię + 4 przy teście przeciwko wynikom rzutów ataku przeciwnika.

Użycie: automatyczne.



4•PODRĘCZNIK GRACZA



ULEPSZONY POTĘŻNY ATAK

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: potężny atak, siła 13 lub więcej.

Opis: ten atut używa się z karą -10 do ataku i premią +10 do wszelkich zadawanych obrażeń. Jest bardzo użyteczny podczas walki z wieloma wrogami, których łatwo trafić.

Użycie: tryb walki.



ULEPSZONA WALKA DWIEMA BRONIAMI

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: walka dwoma broniąmi, oburęczność, podstawowa premia ataku +9 lub wyższa.

Opis: postać dysponująca tym atutem może zaatakować ręką drugorzędną (z karą -5 do rzutu ataku).

Użycie: automatyczne. Łowcy otrzymują ten atut po awansie na 9 poziom, nawet jeśli nie spełniają wymagań.



ULEPSZONA WALKA BEZ BRONI

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: brak.

Wymagany dla: ogłuszająca pięść, odbicie strzał.

Opis: uzbrojeni przeciwnicy przestają otrzymywać okazje do ataku w walce z postacią atakującą ich bez użycia broni.

Użycie: automatyczne. Mnisi otrzymują ten atut automatycznie na 1 poziomie.



ŻELAZNA WOLA

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: brak.

Opis: skupiony umysł zapewnia premię +2 do wszystkich rzutów obronnych na wolę.

Użycie: automatyczne.

4•PODRĘCZNIK GRACZA



POWALENIE

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: brak.

Wymagany dla: ulepszone powalenie.

Opis: stosując ten atut, postać podejmuje próbę powalenia przeciwnika na ziemię. Rzut ataku jest wykonywany z karą -4. Jeśli jest udany, wykonywany jest test przeciwny, porównujący wynik twojego rzutu ataku z testem dyscypliny broniącego się. Jeśli wynik jest pomyślny dla ciebie, przeciwnik zostaje powalony do pozycji leżącej.

Użycie: po uaktywnieniu. Leżące postacie nie mogą atakować. W walce wręcz postać otrzyma premie ataku +4 przy atakowaniu leżącego, natomiast przy ostrzeliwaniu leżącego otrzyma karę -4. Postać może powalić przeciwnika większego o jedną kategorię, tej samej wielkości lub mniejszego. Przeciwnik otrzymuje premie +4 za każdą kategorię wielkości więcej lub karę -4 za każdą kategorię wielkości mniej. Mnisi otrzymują ten atut automatycznie po awansie na 6 poziom.



BŁYSKAWICZNY REFLEKS

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: brak.

Opis: zapewnia premie +2 do wszystkich rzutów obronnych na refleks z uwagi na szybsze odruchy.

Użycie: automatyczne.



MAKSYMALIZACJA ZAKŁĘCIA

Typ atutu: metamagiczny.

Wymagania: umiejętność rzucania zaklęć 3 poziomu.

Opis: dogłębna znajomość magii umożliwia rzucanie niektórych zaklęć z maksymalną wartością zmiennych efektów liczbowych (liczba celów, punkty obrażeń itp.), za wyjątkiem długotrwałości.

Użycie: zmaksymalizowane zaklęcie zajmuje pozycję dla zaklęcia o trzy poziomy wyżej niż normalnie. Wzmocnienie to nie wywiera wpływu na rzuty obronne i testy przeciwny, na przykład wykonywane przy rzucaniu przeciwzaklęcia.



MOBILNOŚĆ

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: zręczność 13 lub więcej, uniki.

Opis: postać dysponująca tym atutem nauczyła się skuteczniej unikać ciosów zadawanych w wyniku wykorzystania okazji do ataku, zyskując przeciw nim premie +4 do KP.

Użycie: automatyczne, choć warunki likwidujące premie zręczności do KP likwidują też wszelkie premie z uników. Poszczególne premie z uników (różne atuty, premie rasowe) sumują się.



4•PODRĘCZNIK GRACZA



STRZAŁ Z BLISKA

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: brak.

Wymagany dla: szybki strzał.

Opis: postać dysponująca tym atutem nie odczuwa wpływu bliskości przeciwnika i ignoruje karę -4 za atakowanie bronią strzelecką, gdy przeciwnik znajduje się w zasięgu walki wręcz. Postać uzyskuje też premię +1 do ataku i obrażeń, gdy ostrzeliwuje cel znajdujący się w odległości do 5 metrów.

Użycie: automatyczne.



POTĘŻNY ATAK

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: siła 13 lub więcej.

Wymagany dla: rozplatanie, ulepszony potężny atak.

Opis: postać dysponująca tym atutem może wykonywać potężne, lecz niezgrabne ataki. Uaktywnienie atutu oznacza premię +5 do obrażeń i karę -5 do rzutów ataku.

Użycie: tryb walki.



PRZYSPIESZENIE ZAKŁĘCIA

Typ atutu: metamagiczny.

Wymagania: umiejętność rzucania zaklęć 4 poziomu.

Opis: dogłębna znajomość magii umożliwia natychmiastowe rzucanie niektórych zaklęć, co czyni je niewrażliwymi na przeciwzaklęcia i rozpraszanie rzucającego. Rzucanie przyspieszonego zaklęcia jest czynnością swobodną i umożliwia podjęcie czynności w tej samej rundzie - także rzucenie innego zaklęcia. Jednak w ciągu jednej rundy można rzucić tylko jedno przyspieszone zaklęcie.

Użycie: przyspieszone zaklęcie zajmuje pozycję dla zaklęcia o cztery poziomy wyżej niż normalnie.



SZYBKI STRZAŁ

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: zręczność 13 lub więcej, strzał z bliska.

Opis: postać dysponująca tym atutem potrafi błyskawicznie posługiwać się bronią strzelecką, uzyskując podczas jej używania dodatkowy atak na rundę. Gdy postać wykonuje rundę szybkiego ataku, dodatkowy atak jest wykonywany z najwyższą podstawową premią ataku, choć wszystkie rzuty ataku w ciągu tej rundy mają karę -2.

Użycie: po uaktywnieniu.

4•PODRĘCZNIK GRACZA



OGŁUSZENIE

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: podstawowa premia ataku +1, precyzyjne trafienie.

Opis: postać dysponująca tym atutem może zaatakować z karą -4, przy czym udany atak powoduje normalne obrażenia, a następnie ofiara musi wykonać test dyscypliny. ST tego testu jest równa zmodyfikowanemu wynikowi rzutu tego ataku. Jeśli ofiara ataku nie przejdzie testu, zostaje oszołomiona na 12 sekund. Atut ten działa wyłącznie na istoty wielkie lub mniejsze.

Użycie: po uaktywnieniu.



TARCZA

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: brak.

Opis: postać dysponująca tym atutem posiada podstawową wiedzę, niezbędną do skutecznego posługiwania się tarczą.

Użycie: wszystkie klasy, poza mnichami, łotrzykami, czarodziejami i czarownikami otrzymują ten atut automatycznie.



CICHE ZAKŁĘCIE

Typ atutu: metamagiczne.

Wymagania: umiejętność rzucania zaklęć 1 poziomu.

Opis: dogłębna znajomość magii umożliwia rzucanie niektórych zaklęć bez towarzyszących temu inkantacji.

Użycie: ciche zaklęcia zajmuje pozycję dla zaklęcia o jeden poziom wyżej niż normalnie.



TALENT

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: możliwość użycia danej umiejętności.

Opis: postać dysponująca tym atutem staje się ekspertem danej umiejętności, otrzymując premię +3 do wszystkich jej testów.

Użycie: automatyczne. Atut ten można wybierać wielokrotnie, lecz efekty nie sumują się, a odnoszą za każdym razem do innej umiejętności.



4•PODREČZNIK GRACZA



TALENT MAGICZNY

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: umiejętność rzucania zaklęć 1 poziomu.

Opis: postać dysponująca tym atutem staje się ekspertem w danej szkole magii, zyskując premię +2 przy testach ST wykonywanych podczas rzucania wszystkich zaklęć z tej szkoły. Dzięki temu ofiara zaklęcia ma mniejsze szanse stawienia oporu.

Użycie: automatyczne. Atut ten można wybierać wielokrotnie, lecz efekty nie sumują się, a odnoszą za każdym razem do innej szkoły magii.



MAGICZNA PENETRACJA

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: umiejętność rzucania zaklęć 1 poziomu.

Opis: postać dysponująca tym atutem potrafi rzucać zaklęcia sprawniej pokonujące obronę ofiary, uzyskując premię +2 do poziomu czarującego przy wszystkich testach na pokonanie odporności przeciwnika.

Użycie: automatyczne.



ZAKLĘCIE BEZ GESTÓW

Typ atutu: metamagiczne.

Wymagania: umiejętność rzucania zaklęć 1 poziomu.

Opis: dogłębna znajomość magii umożliwia rzucanie niektórych zaklęć bez towarzyszących temu gestów, z ignorowaniem cielesnego aspektu czaru. Kary dotyczące rzucania zaklęć, a wynikające z używania zbroi, nie dotyczą czarów przygotowanych z użyciem tego atutu.

Użycie: zaklęcie bez gestów zajmuje pozycję dla zaklęcia o jeden poziom wyżej niż normalnie.



OGŁUSZAJĄCA PIĘŚĆ

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: zręczność 13 lub więcej, siła 13 lub więcej, ogłuszanie, podstawowa premia ataku +8 lub więcej, ulepszona walka bez broni.

Opis: postać dysponująca tym atutem może spróbować zadać ogłuszający cios z karą -4 do rzutu ataku i do obrażeń. W przypadku sukcesu cios trafia w czułe miejsce i ofiara musi wykonać rzut obronny na odporność ($ST - 10 + 1/2$ poziomu atakującego + modyfikator mądrości atakującego), inaczej straci przytomność na trzy rundy. Atak ten można używać raz dziennie na każde cztery poziomy postaci (czyli na 8 poziomie - dwa razy).

Użycie: po uaktywnieniu. Mnisi otrzymują ten atut na 1 poziomie, nawet jeśli nie spełniają wymagań. Mnisi nie doświadczają też kar ataku/obrażeń podczas korzystania z tego atutu i mogą używać go tyle razy dziennie, ile wynosi ich poziom (czyli na 8 poziomie - 8 razy). Konstrukty i nieumarli są odporni na tego typu atak, podobnie jak inne istoty odporne na trafienia krytyczne.

4•PODRĘCZNIK GRACZA



MOCNA BUDOWA

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: brak.

Opis: postać dysponująca tym atutem jest lepiej zbudowana niż inni dzięki czemu otrzymuje dodatkowo 1 punkt wytrzymałości na poziom. Po wybraniu tego atutu punkty wytrzymałości są dodawane z uwzględnieniem wcześniejszych poziomów.

Użycie: automatyczne.



WALKA DWIEMA BRONIAMI

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: brak

Wymagany dla: ulepszona walka dwoma broniąmi.

Opis: postać dysponująca tym atutem ma mniejsze kary wynikające z używania broni w każdej ręce. Normalna kara, wynosząca -6 dla ręki głównej i -10 dla ręki drugorzędnej maleje do odpowiednio -4 i -8.

Użycie: atut oburęczności umożliwia dalsze zmniejszenia kar za walkę dwoma broniąmi (do -4/-4). Najlepsze wyniki osiąga się wtedy, gdy broń w ręce drugorzędnej jest lekka - kary wynoszą wtedy -2/-2). Łowcy otrzymują ten atut automatycznie na 1 poziomie.



FINEZJA W WALCE

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: podstawowa premia ataku +1 lub wyższa.

Opis: postać dysponująca tym atutem jest ekspertem w finezjnym i skutecznym używaniu broni lekkiej, co umożliwia obliczanie wyników rzutu ataku z użyciem modyfikatora zręczności zamiast modyfikatora siły (jeśli zręczność postaci jest wyższa niż jej siła).

Użycie: automatyczne podczas używania dowolnej z następujących broni: sztylet, toporek, kama, kukri, lekka kusza, lekki młot, buława, rapier, krótki miecz, shuriken, sierp, proca, toporek do rzucania oraz podczas walki bez broni.



ULUBIONA BRÓŃ

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: atut używania broni odpowiedniego typu, podstawowa premia ataku +1 lub wyższa.

Wymagany dla: specjalizacja w broni (tylko wojownik).

Opis: postać dysponująca tym atutem jest szczególnie utalentowana do władania określoną bronią, zyskując +1 premii ataku.

Użycie: automatyczne. Atut ten można wybierać wielokrotnie, lecz efekty nie sumują się, a odnoszą za każdym razem do innej broni.



4•PODREČZNIK GRACZA



UŻYWANIE BRONI EGZOTYCZNEJ

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: podstawowa premia ataku +1 lub wyższa.

Opis: atut ten umożliwia skuteczne używanie wszelkiego rodzaju broni egzotycznej, czyli monstrialnej maczugi, podwójnego topora, kamy, katany, kukri, kosy, shurikena i miecza podwójnego.

Użycie: automatyczne.



UŻYWANIE BRONI BOJOWEJ

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: brak.

Opis: atut ten umożliwia skuteczne używanie wszelkiego rodzaju broni bojowej. Postać nie może używać danej broni, jeśli nie dysponuje odpowiednim atutem. Broń bojowa obejmuje: miecz półtorareczny, topór bojowy, wielki topór, wielki miecz, halabardę, toporek, ciężki korbacz, lekki korbacz, lekki młot, długi łuk, długi miecz, rapier, sejmitar, krótki miecz, krótki łuk, toporek do rzucania i młot bojowy.

Użycie: barbarzyńcy, wojownicy, paladyni i łowcy dysponują automatycznie tym atutem.



UŻYWANIE BRONI PROSTEJ

Typ atutu: ogólny.

Wymagania: brak.

Opis: atut ten umożliwia skuteczne używanie wszelkiego rodzaju broni prostej, czyli maczugi, sztyletu, buławy, sierpa, włóczni, morgenszterna, kija, lekkiej kuszy, strzałek, procy i ciężkiej kuszy. Postać nie może używać danej broni, jeśli nie dysponuje odpowiednim atutem.

Użycie: wszystkie klasy oprócz druidów, mnichów, łotrzyków i czarodziejów otrzymują ten atut automatycznie. Zaklęcie „Przemiana Tensera” daje czarodziejowi tymczasową umiejętność posługiwania się bronią prostą.



SPECJALIZACJA W BRONI

Typ atutu: specjalny.

Wymagania: wojownik o podstawowej premii ataku +4, ulubiona broń odpowiedniego typu.

Opis: postać dysponująca tym atutem odbyła szczególnie intensywne szkolenie w odpowiedniej grupie uzbrojenia, otrzymując premię obrażeń +2 podczas walki bronią z tej grupy.

Użycie: atut ten można wybierać wielokrotnie, lecz efekty nie sumują się, a odnoszą za każdym razem do innej broni, jeśli tylko należy ona do grupy ulubionych broni.

SZKOŁY MAGII

Szkoły magii to grupy czarów powiązanych ze sobą i działających na zbliżonych zasadach. Czarujący mogą używać zaklęć pogrupowanych w następujące szkoły: Odrzucanie, Sprowadzanie, Poznanie, Zaklinanie, Wywoływanie, Iluzje, Nekromancja i Przemiany.

4•PODRĘCZNIK GRACZA

Ogólne

Nie jest to szkoła magii, ale oznacza chęć uzyskania jednakowego zrozumienia wszystkich zaklęć, bez skupiania się na jednej konkretnej szkole magii.

Zakazana szkoła: brak.



Odrzucanie

Zaklęcia z tej szkoły magii służą do osłaniania rzucającego przed atakami magicznymi i fizycznymi.

Zakazana szkoła: Sprowadzanie.



Sprowadzanie

Specjalista szkoły Sprowadzania może przywoływać zwierzęta, zwykle pełniące rolę jego sprzymierzeńców.

Zakazana szkoła: Przemiany.



Poznanie

Specjaliści szkoły Poznania potrafią wejrzeć w przyszłość, by ustalić rozwój wydarzeń. Choć czary takie służą zwykle do zbierania informacji, niektóre mogą wspomóc czarodzieja w walce.

Zakazana szkoła: Iluzje.



Zaklinanie

Czary ze szkoły Zaklinania są związane z uzyskaniem kontroli nad inną istotą lub nadaniem celowi czaru szczególnych właściwości.

Zakazana szkoła: Iluzje.



Wywoływanie

Do tej szkoły należą zaklęcia manipulujące energią lub tworzące coś z niczego. Wywoływanie obejmuje wiele znakomitych czarów ofensywnych.

Zakazana szkoła: Sprowadzanie.



Iluzje

Zaklęcia Iluzji wpływają na percepcję. Najpopularniejsze z nich to zaklęcie niewidzialności.

Zakazana szkoła: Zaklinanie.



Nekromancja

Zaklęcia manipulujące życiem, tworzące je lub niszczące.

Zakazana szkoła: Poznanie.



Przemiany

Te czary zmieniają cel, skrycie lub w sposób oczywisty.

Zakazana szkoła: Sprowadzanie.



4•PODRĘCZNIK GRACZA

SFERY

Podczas tworzenia postaci kapłani mogą wybrać dwie sfery, które będą wyznawać. Wybór jest całkowicie dowolny.

Każda sfera zapewnia kapłanowi dostęp do specjalnych mocy i dodatkowych zaklęć. Liczba zaklęć, jakie kapłan może przygotować dziennie, rośnie dzięki temu o jedno na poziom. Poniżej znajduje się krótkie podsumowanie najważniejszych cech każdej sfery.

Powietrze: może odpędzać żywiołaki.

Zwierzęta: ulepszone przywoływanie potworów.

Śmierć: awatar sfery negatywnej.

Zniszczenie: odpędzanie uszkadza konstrukty.

Zemia: może odpędzać żywiołaki.

Zło: może odpędzać pozasferowców.

Ogień: może odpędzać żywiołaki.

Dobro: może odpędzać pozasferowców.

Leczenie: wszystkie zaklęcia lecznicze zostają wzmocnione.

Wiedza: więcej zaklęć ze sfery.

Magia: więcej zaklęć ze sfery.

Rośliny: może odpędzać robactwo.

Ochrona: boska ochrona.

Siła: boska siła.

Słońce: ulepszone odpędzanie nieumarłych.

Podróż: więcej zaklęć ze sfery.

Oszustwa: ulepszone umiejętności stosowane zwykle przez łotrzyków.

Wojna: ulepszona walka.

Woda: może odpędzać żywiołaki.

ZWIERZĘCY TOWARZYSZE

Zwierzęcy towarzysze to specjalne stworzenia o możliwościach zwykle dużo większych niż zwykłych zwierząt. Wielu zwierzęcych towarzyszy znakomicie sprawdza się w walce. W miarę awansowania postaci na wyższe poziomy awansuje także jej zwierzęcy towarzysz. Przy każdym awansie w klasie związanej ze zwierzęcym towarzyszem możesz zmienić rodzaj towarzysza.

CHOWAŃCE

Są to magiczne stworzenia, które może przywoływać każdy czarodziej lub czarownik. Podobnie, jak zwierzęcy towarzysze, chowańce są znakomitymi sojusznikami w walce, lecz ich przydatność polega nie tylko na umiejętnościach bojowych, ale i na możliwościach magicznych.

4•PODRĘCZNIK GRACZA

Indywidualizowanie postaci

Możesz modyfikować wygląd, opis i głos postaci.

Wygląd

Do wyboru są różne głowy, korpusy, stroje i tatuaże. Możesz też zmieniać kolor włosów, skóry i tatuaży.

Informacje o postaci

Po ustaleniu wyglądu postaci możesz wpisać jej imię (lub wybrać losowe). Możesz też wpisać krótki opis postaci, który inni gracze będą mogli zobaczyć podczas badania twojego bohatera.

ZESTAWY GŁOSOWE SZYBKICH ROZMÓW

W Neverwinter Nights możesz używać funkcji szybkiej rozmowy do ułatwionego porozumiewania się z innymi graczami i swoimi pomocnikami (towarzyszami, chowańcami, towarzyszami zwierzęcymi). Opcje szybkich rozmów oznaczone gwiazdką (*) to polecenia, na które będą reagować pomocnicy. Funkcję szybkich rozmów aktywuje się naciskając odpowiedni klawisz; następnie naciśnięcie dwu- lub trzyklawiszowego kodu obsługuje linię rozmów. Każdy zestaw głosowy ma inną kwestię dla każdej opcji rozmów, więc różne postacie mogą reagować różnymi słowami na to samo polecenie. Domyślna konfiguracja klawiszy szybkich rozmów jest następująca:

Tabela 5. Polecenia systemu szybkich rozmów

Rodzaje poleceń:

- W - walka
- E - badanie
- D - zadania
- S - towarzyskie
- X - uczucia

Polecenia związane z walką:

- E - Atakuj *
- R - Okrzyk bojowy
- D - Ulecz mnie *
- W - Pomóż
- A - Widać wroga
- S - Uciekaj
- T - Sprowokuj
- F - Obroń mnie *
- X - Utrzymaj pozycję *



4•PODRĘCZNIK GRACZA

Polecenia związane z badaniem:

- E - chodź za mną *
- W - Patrz tutaj
- D - Zgrupuj drużynę
- S - Przesuń się

Polecenia związane z zadaniami:

- W - Otwórz zamek
- E - Szukaj sekretów
- S - Przekradaj się
- C - Da się zrobić
- X - Nie da się zrobić
- A - Zadanie wykonane

Polecenia towarzyskie:

- S - Cześć
- D - Tak
- W - Nie
- E - Zatrzymanie
- C - Odpoczynek
- X - Znudzenie
- A - Do widzenia

Polecenia związane z uczuciami:

- X - Dziękuję
- W - Śmiech
- C - Złorzecz
- D - Radość
- S - Coś do powiedzenia
- A - Dobry pomysł
- Z - Zły pomysł
- E - Zagroź

* polecenia wydawane pomocnikom

4•PODREČZNIK GRACZA

WALKA

DECYDOWANIE W CZASIE RZECZYWISTYM

Neverwinter Nights to gra tocząca się w czasie rzeczywistym, opracowana w oparciu o zasady 3 edycji turowego systemu Dungeons & Dragons. Oznacza to, że twoje polecenia są wykonywane podczas ciągłej rundy walki. Sterujesz postaciami, wydając im rozkazy, które pojawiają się w kolejce działań (w lewej górnej części ekranu). Niektóre polecenia (nazywane zadaniami) można „nawarstwiać” - na przykład podnoszenie przedmiotów, otwieranie drzwi, rzucanie zaklęć. Polecenia zmieniające tryb działania - takie jak polecenia ruchu lub walki - kasują wszystkie nawarstwione rozkazy. Poznając system walki Neverwinter Nights zauważysz, że warto planować taktykę w czasie starcia. Może to oznaczać na przykład wybranie trzech zaklęć do rzucenia kolejno na początku walki lub uaktywnienie trybu bojowego, takiego jak potężny atak czy parowanie ciosów. Kolejka działań jest wygodnym elementem interfejsu, umożliwiającym szybkie i łatwe orientowanie się w bieżących i przyszłych czynnościach postaci. Roztropny gracz będzie to w pełni wykorzystywał.

WROGI A PRZYJAZNY

Reakcje PN

Postacie niezależne mogą reagować na twoje pojawienie się w różnych sposób, od wrogości do przyjaźni, a twoje działania w grze mogą wpływać na te reakcje. Możesz stracić dobrego przyjaciela, jeśli będziesz atakować niewinnych, a jednocześnie bardziej złośliwych sprzymierzeńców możesz zyskać, wspomagając złe moce. Twoja postać będzie mieć do dyspozycji różnorodne domyślne działania, w zależności od reakcji PN.

Typy reakcji są następujące:

Wrogość

Wrogie istoty zwykle zaatakują cię, gdy tylko cię ujrzą i będą walczyć aż do śmierci. Nie można z nimi rozmawiać.

Domyślne działanie: atak.

Neutralność

Większość świata jest początkowo neutralna w stosunku do ciebie. Z neutralnymi postaciami możesz rozmawiać, uzyskując od nich informacje na temat świata i czekających cię przygód. Zaatakowana przez ciebie istota neutralna stanie się wroga.

Domyślne działanie: rozmowa.



4•PODRĘCZNIK GRACZA

Przyjaźń

Postacie przyjazne zachowują się zwykle tak samo, jak neutralne, a ponadto mogą ci za darmo pomagać, zazwyczaj lecząc cię. Jeśli twoja postać zostanie zaatakowana w obecności postaci przyjaznych, mogą ci pomóc.

Domyślne działanie: rozmowa.

Zajęty

W niektórych przypadkach, zwykle po walce lub w jej trakcie, próbując rozmawiać z daną postacią, możesz otrzymać komunikat, iż jest ona zajęta. Oznacza to, że postać nie może z tobą rozmawiać do chwili zakończenia walki. Jeśli otrzymasz taki komunikat od osoby, która nie walczy, odczekaj jedną rundę i spróbuj ponownie nawiązać rozmowę.

Domyślne działanie: nie można oddziaływać na takie postacie do chwili, gdy przestaną być zajęte.

Niewrażliwy

Niektórych postaci nie da się zranić. Są to zwykle potężne osoby, związane z rozwojem fabuły. Atakowanie ich nie spowoduje u nich ani gniewu, ani obrażeń.

Domyślne działanie: rozmowa.

Frakcje

U podłoża systemu reakcji leży koncepcja frakcji. System frakcji jest „przezroczysty” i normalnie nie dostrzegalny dla gracza, który z nim nie oddziałuje. Mówiąc ogólnie, każda istota zamieszkująca świat gry należy do jakiejś frakcji (przykładem może być frakcja „wrogów”, do której należy większość potworów). W każdej miejscowości obecne są różne frakcje (pospółstwa, kupców, strażników). Frakcje te dzielą się zwykle na różnorodne podfrakcje (straży wieziennej, straży pirackiej). Każda frakcja ma swoje sympatie i antypatie w odniesieniu do wszystkich pozostałych (a także w odniesieniu do twojej postaci).

Niektóre frakcje mogą bronić innych; z drugiej strony niektóre frakcje mogą atakować przedstawicieli innych ugrupowań, gdy tylko ich ujrzą.

Z tego powodu, gdy obrazisz przedstawiciela pospółstwa, zostaniesz zaatakowany przez strażę miejską. Postacie te należą do różnych frakcji (odpowiednio do pospółstwa i obrońców). Obrońcy muszą bronić pospółstwa - warunek ten jest umieszczony w opisie stosunków między frakcjami.

Lecz co to wszystko znaczy dla ciebie - gracza? Musisz mieć świadomość, że atakowanie niektórych grup może wpływać na twoją opinię u innych grup w całym świecie. Jeśli ciągle atakujesz niewinnych, będziesz mieć złą reputację i może się okazać, że strażę miejską będą cię nękać przy każdej okazji. Oznacza to również, że istnieje możliwość dziesiątkowania wrogich sobie grup przez napuszczenie jednej na drugą - oni będą truć się walką, a ty potem pozbierasz, co po nich pozostanie.

4•PODRĘCZNIK GRACZA

NAMIERZANIE PRZECIWNIKA

Wyznaczanie celu za pomocą okragłego menu

Po każdym wywołaniu okragłego menu danego obiektu przechodzisz w tryb cel-działanie. Każda wybrana wtedy opcja będzie oddziaływać na wskazany obiekt. Jeśli na przykład jesteś mnichem i wywołasz okragłe menu w odniesieniu do atakującego cię orklina, wybrany z niego atak gradem ciosów zostanie skierowany na tego wroga.

Inne metody wyznaczania celu

Okrągłe menu nie jest jedyną metodą wyznaczania celu. Uzbrojenie, ataki i zaklęcia można też umieszczać na pasku skrótów. Następnie można ich używać w trybie działanie-cel, w którym najpierw wybierasz, co chcesz zrobić, a potem wskazujesz cel czynności. Załóżmy raz jeszcze, że grasz jako mnich. Tym razem po pojawieniu się orklina wybierasz grad ciosów z paska skrótów (oczywiście po uprzednim umieszczeniu go tam). Następnie klikasz na orklinie, a mnich zaatakuje go gradem ciosów.

RZUT ATAKU

Wykonując atak, rzucasz k20 (kostką 20-ścienną, co daje wynik od 1 do 20 punktów). W celu ustalenia, czy atak dojdzie celu, do wyniku mogą być dodawane różne premie ataku. Następnie otrzymana wartość jest porównywana z klasą pancerza zaatakowanej istoty. Jeśli wynik rzutu ataku (zmodyfikowany) jest równy lub większy od KP zaatakowanego, atak trafia.

RANY I ŚMIERĆ

Poszukiwacze przygód wiodą ekscytujące życie, lecz jest ono też ryzykowne - grozi niekiedy śmiercią lub kalectwem. Gdy wynik rzutu ataku wskazuje udany atak, zadawane są obrażenia.

Obrażenia

Gdy twoja postać zostanie trafiona, traci punkty wytrzymałości. Gdy liczba punktów wytrzymałości spadnie do zera, postać ginie (patrz niżej Śmierć i odradzanie się). Istnieje wiele metod przywracania utraconych punktów wytrzymałości.

Najpopularniejsza metoda jest odpoczynek. Odpoczywa się, korzystając z opcji odpoczynku w okragłym menu. Jednak zajmuje to czas, a zanim spróbujesz odpocząć, musisz znaleźć się w bezpiecznym miejscu. Nie można też odpoczywać w trakcie walki lub wkrótce po niej.

Sa też inne metody leczenia: zaklęcia lecznicze (na przykład leczenie lekkich ran), mikstury lecznicze i umiejętność leczenia. Metody te mogą być używane do przywracania utraconych punktów wytrzymałości nawet podczas walki.



4•PODRĘCZNIK GRACZA

Rzuty obronne

Rzuty obronne są miarą odporności postaci lub zwierzęcia na specjalne typy ataku (truciznę, magię) i efekty broni (na przykład smoczy oddech) . Rzut obronny może zmniejszyć obrażenia lub całkowicie zapobiec skutkom zaklęcia czy ataku.

Wytrwałość: jest miarą zdolności twojej postaci do wytrzymania poważnych zagrożeń fizycznych, takich jak trucizna, paraliż i natychmiastowa śmierć. Do rzutów obronnych na odporność dodawany jest modyfikator kondycji.

Refleks: im szybszy, tym lepiej unikasz ataków, takich jak kula ognista czarodzieja czy śmiercionośny smoczy oddech. Do rzutów obronnych na refleks dodawany jest modyfikator zręczności.

Wola: ten rzut odzwierciedla twoją odporność na oddziaływanie na umysł i dominację, jak też wiele efektów magicznych. Do rzutów obronnych na wolę dodawany jest modyfikator mądrości.

Rzuty obronne stają się coraz lepsze w miarę awansowania na wyższe poziomy. Także wiele przedmiotów magicznych może zwiększać szansę na udany rzut obronny, gdy zostaną użyte. Wreszcie niektóre zaklęcia mogą chwilowo zwiększać te szanse, uważaj jednak - są i takie czary, które je zmniejszają!

Śmierć i odradzanie się

Twoja postać umrze, gdy będzie mieć 0 lub mniej punktów wytrzymałości. Po śmierci zostanie przeniesiona do najbliższej świątyni leczniczej. Tam odzyska utracone punkty wytrzymałości i będziesz mógł zdecydować, czy ma wrócić tam, gdzie zginęła. Jeśli gracz postanowi się odrodzić, utraci niewielką część punktów doświadczenia i złota. Jednak odrodzenie się nigdy nie może spowodować obniżenia poziomu.

UWAGA: Przyczyna śmierci twojej postaci może nadal znajdować się w tym samym miejscu, przez co po powrocie postać może być zmuszona do ponownego podjęcia walki.

Wskrzeszanie umarłych: dwa zaklęcia, ożywienie martwych i wskrzeszenie mogą przywrócić martwego gracza do życia. Jednak tylko kapłani wysokiego poziomu mają do nich dostęp.

ZASKOCZENIE

Postacie zaskoczone nie dodają swego modyfikatora zręczności (jeśli go mają) do klasy pancerza. Są też wrażliwe na śmiercionośny atak z zaskoczenia, przeprowadzany przez łotrzyka. Jedynie atut niezwykłego uniku umożliwia barbarzyńcom i łotrzykom zachowanie premii zręczności do KP, gdy zostaną zaskoczeni.

Postać jest uznawana za zaskoczoną, gdy:

- Wykonuje zadanie niebojowe.
- Jest w trybie gotowości.
- Wychodzi poza rejon walki.

4•PODREČZNIK GRĄCZA

OKAZJE DO ATAKU

Niekiedy osoba walcząca wręcz pozwala sobie na wykonanie czynności niebojowej. Walczący, którzy znajdują się w pobliżu, mogą wykorzystać to osłabienie czujności i przeprowadzić dodatkowy atak. Jest to wykorzystywanie okazji do ataku.

Obszar zagrożony: okazje do ataku można wykorzystywać w zasięgu ataku wręcz. Obszar ten obejmuje 120-stopniowy wycinek koła przed tobą, sięgający na odległość do 1,5 metra. Wróg wykonujący niektóre czynności w obszarze zagrożonym stwarza ci okazję do ataku.

Prowokowanie okazji do ataku: wchodząc, wychodząc i przemieszczając się w obszarze zagrożonym, stwarzasz zwykle okazję do ataku. Jeśli podczas ruchu wycofujesz się, nie stwarzasz takiej okazji.

Niektóre czynności same z siebie stwarzają okazję do ataku (na przykład rzucanie czarui lub użycie broni strzeleckiej). Pełna lista tych czynności obejmuje:

- Atak z broni strzeleckiej lub rzucanej.
- Atak bez broni (i bez atutu ulepszonej walki bez broni).
- Rzucanie zaklęcia.
- Użycie przedmiotu rzucającego zaklęcie (różdżki, zwoju itp.).
- Użycie umiejętności czaropodobnej.
- Bieg.
- Użycie atutu*.

* Nie wszystkie atuty stwarzają okazję do ataku. Szczegółowe informacje znajdziesz w liście atutów.

Wykorzystywanie okazji do ataku: przeprowadzany jest zwykły atak wręcz z normalnymi premiami ataku. Możesz wykorzystać tylko jedną okazję do ataku na rundę.

POMOCNICY

Pomocnicy to istoty wykonujące twoje bezpośrednie polecenia. Należą do nich zwierzęcy towarzysze, chowańce, przywołane i zdominowane potwory oraz towarzysze. Stanowią oni nieocenioną pomoc w pokonywaniu niezliczonych przeszkód, pietrzących się przed tobą w Neverwinter Nights.

Gdy masz pomocnika, możesz wydawać mu rozkazy za pośrednictwem okragłego menu. Wystarczy uaktywnić pomocnika, wywołać okragłe menu i wybrać jedną z poniższych opcji:



4•PODRĘCZNIK GRACZA



Podążaj za mną: Pomocnik przerwie aktualną czynność i podojdzie do ciebie.



Zaatakuj najbliższego: Pomocnik będzie atakować wrogów.



Chroń mnie: Pomocnik będzie atakować twoich przeciwników, przede wszystkim tych, którzy atakują cię bezpośrednio.



Utrzymuj pozycję: Pomocnik zatrzyma się i pozostanie w miejscu, gdzie go o to poproszono. Zaatakowany będzie się bronić.



Ulecz mnie: Pomocnik przerwie aktualną czynność i spróbuje cię wyleczyć najlepiej jak potrafi.

Niektórymi towarzyszami można sterować za pomocą opcji rozmowy. Polecenia słowne umożliwiają zmianę ich odległości od ciebie, a nawet poproszenie ich o przeszukiwanie obszaru i usuwanie pułapek!

Możesz wydawać polecenia wszystkim pomocnikom jednocześnie, korzystając z systemu szybkiej rozmowy.

RUCH

Na przemieszczanie się postaci w Neverwinter Nights ma wpływ wiele czynników, m.in. klasa postaci, obciążenie, magiczne przedmioty i efekty zaklęć. Szybkość ruchu postaci nie może spaść poniżej 10% standardowej (chyba że postać została unieruchomiona lub sparaliżowana). Nie może też być wyższa niż 150% standardowej. Premie szybkości ruchu są omawiane w opisach mnicha i barbarzyńcy. Kary zostały opisane poniżej.

Tryb wykrywania i tryb krycia się

Poruszanie się w jednym z tych trybów sprawia, że postać nie może biec. Poruszanie się w obu trybach obniża szybkość do 50%.

Obciążenie

Postać lekko obciążona nie może biec. Postać mocno obciążona porusza się z szybkością stanowiącą 50% aktualnej.



4•PODRĘCZNIK GRACZA

Tabela 6. Kary szybkości ruchu

Sytuacja	Szybkość rzeczywista	Możliwość biegu
Bez obciążenia i nie w trybie wykrywania ani krycia się	100%	Tak
W trybie wykrywania	100%	Nie
W trybie krycia się	100%	Nie
Postać lekko obciążona	100%	Nie
Dwa z trzech warunków: tryb wykrywania, tryb krycia się lub lekkie obciążenie	50%	Nie
Tryb wykrywania, tryb krycia się i lekkie obciążenie	25%	Nie
Postać mocno obciążona	Dodatkowe obniżenie o 50%	Nie



4•PODREČZNIK GRĄCZA

ZAKŁĘCIA

Wstęp

W grze Neverwinter Nights zawarto rozbudowany lecz łatwy w użyciu system magii, który ściśle trzyma się zasad D&D. Aby zrozumieć na czym polega proces rzucania zaklęć trzeba najpierw poznać ich podstawowe elementy. Poznawszy podstawy, osoba rzucająca czary może zająć się nauką taktyki ich używania, a następnie zacząć przyswajając sobie poszczególne zaklęcia.

OPISY EFEKTÓW

Efekt w grze opisują, jakie skutki ma interakcja postaci z otoczeniem, stworzeniami i przedmiotami. Mogą dotyczyć zarówno złożonych sytuacji - na przykład ugrzęźnięcie w kłębówisku pajęczyn, jak i prostych - na przykład otrzymania premii do ataku. Poniżej opisano wszystkie efekty, które mogą mieć wpływ na postacie w grze Neverwinter Nights. Są one wyświetlane na pasku stanu danej postaci.

Najczęstszym źródłem efektów mających wpływ na postać są zaklęcia, czaropodobne umiejętności oraz magiczne przedmioty. Premie pochodzące z różnych źródeł mogą się kumulować, ale premia lub modyfikator ujemny pochodzące z jednego źródła nigdy nie mogą zostać nałożone dwukrotnie. Na przykład zaklęcie Siła Byka zapewnia tymczasową premię do Siły. Postać nie może jednocześnie otrzymać dwóch premii z tego zaklęcia, nawet jeśli mag rzuci je dwukrotnie. Jeśli jednak postać otrzymałaby premię +3 do Siły dzięki zaklęciu i miała dodatkowo +2 dzięki magicznemu pierścieniowi, to obie te premie kumulowałyby się, dając postaci w sumie +5 do Siły. Premie pochodzące z tego samego źródła nie kumulują się, lecz pod uwagę brana jest większa wartość. Tak więc jeśli na postać dwukrotnie rzucono zaklęcie Siła Byka, raz dając jej premię +5 a raz +2, to Siła postaci zostanie podniesiona o +5, nawet jeśli czar ten nie był rzucony jako ostatni.

Modyfikacja cechy

Zakres modyfikacji: -10 do +10.

Wartość pojedynczej cechy zostaje podniesiona lub zmniejszona, wpływając na jej modyfikator. Do tej kategorii należą obrażenia, które powodują zmniejszenie wartości cech.

Modyfikacja KP

Zakres modyfikacji: -5 do +5.

Premia do Klasy Pancerza jest przyznawana danej postaci. W NWN istnieje pięć rodzajów premii do KP: ulepszenie zbroi, ulepszenie tarczy, unik, naturalny pancerz oraz odbicie. Jedynie premie za uniki mogą się kumulować (maksymalnie do +5). W przypadku pozostałych premii stosowany jest najwyższy dostępny modyfikator.

4•PODREČZNIK GRACZA

Ulepszenie zdolności bojowych

Zakres modyfikacji: -5 do +5.

Postać otrzymuje niekumulatywną premię do ataku i zadawanych obrażeń.

Oślepienie

Oślepienie istoty mają 50% szansy na to, że chybią celu oraz -4 do wszystkich rzutów na atak.

Zauroczenie

Kiedy Bohater Niezależny zostanie przez kogoś zauroczony, nie będzie mógł podjąć ofensywnych akcji przeciw tej osobie lub potworowi. Kiedy Bohater Gracza zostanie zauroczony, przez czas trwania zaklęcia nie będzie mógł zachować się wrogo wobec postaci, która rzuciła na niego ten czar.

Ukrycie

Wszystkie osoby próbujące zaatakować ukryty cel mają procentową szansę na to, że atak się nie powiedzie.

Zamęt

Skonsternowana istota może robić jedną z trzech rzeczy: przemieszczać się bez celu, stać w miejscu, lub zaatakować najbliższe stworzenie.

Kłątwa

Jedna lub więcej cech postaci, na którą rzucono kłatwę, zostaje obniżona o określoną wartość. Efekty kławy są z reguły stałe, chyba że usunie je jakieś potężne zaklęcie kapłańskie.

Obrażenia

Zadanie obrażeń zmniejsza o określoną wartość punkty wytrzymałości zranionej istoty. Obrażenia można podzielić na następujące kategorie: od kwasu, od ognia, od zimna, od elektryczności, od dźwięku, od energii negatywnej, od magii, od boskiej energii, obuchowe, sieczne i klute.

Modyfikatory obrażeń

Zakres modyfikacji: -5 do +5, +1k4, +1k6, +1k8, +1k10, oraz +2k6.

Modyfikują w określonym stopniu liczbę i rodzaj obrażeń zadawanych przez postać. Postać może na przykład zadawać dodatkowo +1k4 obrażeń od ognia, czy też +2k6 obrażeń od kwasu.

Modyfikacja niewrażliwości na obrażenia

Zakres modyfikacji: -100 do 100%.

Niewrażliwość na obrażenia zapisywana jest w postaci procentowej. Modyfikuje ona ilość wszystkich obrażeń danego rodzaju, jakie otrzyma postać. Przykładowo, postać posiadająca 25% Niewrażliwości na Ogień otrzyma tylko 30 punktów obrażeń od zaklęcia Ognista Kula, które normalnie zadałoby 40 punktów obrażeń.



4•PODRĘCZNIK GRACZA

Zmniejszenie obrażeń

Zmniejszenie obrażeń przedstawia zdolność postaci do ignorowania określonej liczby obrażeń jakie otrzymuje w walce wręcz (obuchowe, sieczne i kłute) od pojedynczego ciosu, chyba że broń posiada premię za ulepszenie większą niż zmniejszenie obrażeń.

Wartość tej zdolności zapisuje się za pomocą liczby ignorowanych obrażeń oraz mocy broni, która może przebić się przez tę zasłonę. Tak więc istota posiadająca zmniejszenie obrażeń o $20/+3$, może zignorować pierwsze 20 punktów obrażeń zadanych przez broń o premii za ulepszenie mniejszej niż $+3$. Zmniejszenie obrażeń nie dotyczy ran powstałych od ataków magicznych lub żywiołów.

Stworzenia, które posiadają zmniejszenie obrażeń traktuje się jakby posiadały naturalne ataki równe wartości tej zdolności. Przykładowo, czerwony smok ma zmniejszenie obrażeń na poziomie $20/+3$. Kiedy zaatakuje przeciwników posiadających tę zdolność, będzie traktowany, jakby posiadał wrodzoną premię za ulepszenie w wysokości $+3$.

Odporność na obrażenia

Stworzenia posiadające tę zdolność mogą zignorować określoną ilość obrażenia danego rodzaju. W przeciwieństwie do zmniejszenia obrażeń, odporność nie może zostać zniesiona przez użycie broni o większej premii za ulepszenie. Podobnie jak w przypadku zmniejszenia obrażeń, zdolność tę zapisuje się jako określoną wartość wraz z rodzajem obrażeń, na przykład Ogień $20/-$. Oznacza to, że pierwsze 20 punktów obrażeń pochodzących od ognia zostanie całkowicie zignorowane przez postać.

Ciemność

Kiedy postać zostanie otoczona przez magiczną ciemność, będzie traktowana jako oślepią przy próbie dostrzeżenia innych stworzeń, ale stanie się niewidzialna dla tych, którzy próbują ją zobaczyć.

Głuchota

Głuche istoty nie mogą wykonać testu Nasłuchiwania i nie mogą usłyszeć wypowiedzi oraz ostrzeżeń od swych sojuszników. Istnieje także 20% ryzyko, że nie uda im się mistyczne zaklęcie, które będą próbować rzucić.

Oszołomienie

Oszołomione istoty znajdują się w stanie częściowego zamroczenia. Nie mogą atakować, rzucać zaklęć, ani używać umiejętności czy atutów. Mogą za to uciec w czasie walki.

Śmierć

Śmierć może być wynikiem działania jakiegoś potwornego zaklęcia lub też otrzymania obrażeń fizycznych. W przypadku postaci graczy, śmierć stanowi jedynie szansę na ponowne rozpoczęcie przygody. Większość innych stworzeń w grze nie ma tyle szczęścia, a śmierć jest całkowicie nieodwracalna.

4•PODRĘCZNIK GRACZA

Choroba

Choroby mogą osłabić zdolności bohatera i doprowadzić go do skrajnego wyczerpania. Kiedy postać po raz pierwszy zetknie się z chorobą, musi wykonać test na Wytrwałość. Jeśli się on powiedzie, choroba zostanie odparta. W innym przypadku zaczyna rozwijać się w organizmie postaci. Po upływie określonej liczby godzin lub po kolejnym odpoczynku postaci, choroba uwidoczni się poprzez obniżenie wartości cech bohatera. Za każdym razem kiedy postać odpoczywa po okresie rozwoju choroby, musi zdać test na Wytrwałość, aby nie pozwolić na dodatkowe obniżenie cech. Jeśli postać zda test dwa razy pod rząd, choroba zostanie uleczone. Cechy zmniejszone w wyniku choroby wracają do normalnego stanu podczas odpoczynku.

Niektóre choroby mają specjalne, przewlekłe efekty, takie jak ślepota lub inne nieprzyjemne niepodzianki, które ujawniają się po zakończeniu okresu rozwoju lub po upływie 24 godzin.

Dominacja

Zdominowana istota dostaje się pod mentalną kontrolę innego stworzenia. BN znajdujący się w tym stanie traktowani są jak członkowie drużyny PG i będą dla niego walczyć, i umierać. Postać gracza zdominowana przez inną istotę czuje potworne cierpienie umysłowe i traktowana jest jak oszołomiona. Postać może jednocześnie zdominować tylko jedną inną istotę.

Oplątanie

Oplątane istoty stoją w miejscu i są unieruchomione. Traktuje się je jako zaskoczone.

Strach

Przestraszone stworzenia muszą uciekać od źródła strachu i przestają panować nad swoimi odruchami. Poza tym przestraszona istota otrzymuje karę -2 do wszystkich rzutów obronnych.

Przyspieszenie

Przyspieszone postacie otrzymują premię 50% do szybkości ruchu, +4 premii za uniki do KP oraz dodatkowy atak na rundę. Czas rzucenia zaklęć w tym stanie zostaje skrócony o połowę.

Niewrażliwość

Postacie mogą być niewrażliwe na każdą z przypadłości opisanych w tym rozdziale. Przykładowo, postać posiadająca niewrażliwość na choroby nie musi obawiać się zarażenia, ani żadnych dolegliwości.

Niewidzialność

Niewidzialne istoty, które atakują przeciwnika, otrzymują 50% premii za ukrycie przeciwko wrogim atakom i mogą zignorować modyfikator Zręczności przeciwnika, chyba że posiada on atut 'Niezwyczajny Unik'.



4•PODREČZNIK GRĄCZA

Niewrażliwość na magię

Stworzenia mogą posiadać pewien typ niewrażliwości na zaklęcia i magiczne zdolności:

- * **Pojedyncze zaklęcia.**
- * **Określone szkoły magii.**
- * **Zaklęcia na określonym lub niższym poziomie.**

Ryzyko chybienia

Kiedy postać znajduje się w takim stanie, ma ona procentową szansę na to, że jej ataki nie osiągną celu jeszcze przed wykonaniem normalnego rzutu na atak.

Zwiększone ataki

Zwiększa bazową liczbę ataków, które może wykonać postać.

Modyfikacja szybkości ruchu

O określony procent zmniejsza lub zwiększa bazową szybkość ruchu postaci.

Negatywne poziomy

Niektóre potwory potrafią osłabić siły życiowe innych stworzeń. Każdy wysany poziom oznacza modyfikator -1 do rzutów na atak, testów umiejętności i rzutów obronnych. Jeśli liczba negatywnych poziomów postaci będzie równa lub większa od jej prawdziwego poziomu doświadczenia, to postać umrze.

Paraliż

Osoby sparaliżowane nie mogą się ruszać, ani podejmować żadnych akcji. Traktuje się je jak leżące.

Trucizna

Trucizna osłabia postać w dwóch etapach, zmniejszając wartość jej cech. Kiedy postać zostanie trafiona, musi wykonać test na Wytrwałość, aby odeprzeć efekt działania trucizny. Jeśli rzut się nie powiedzie, postać otrzymuje określone obrażenia do wartości cech. Po minucie bohater ponownie musi wykonać test na Wytrwałość lub wartości jego cech zostaną jeszcze bardziej obniżone. Aby usunąć truciznę zanim dojdzie do drugiej fazy, można użyć zestawu leczniczego albo zaklęcia Neutralizacja Trucizny (choć już otrzymane obrażenia nie zostaną wyleczone po usunięciu trucizny). Atrybuty postaci, pogorszone na skutek działania trucizny, mogą zostać przywrócone do normalnego stanu poprzez odpoczynek.

Leżenie

Postacie, które leżą traktuje się jak zaskoczone i dlatego tracą swoją premię za Zręczność do KP. Wszystkie stworzenia atakujące leżącą postać otrzymują premię +4 do ataku.

Regeneracja

Współczynnik ten określa, ile obrażeń zdoła wyleczyć postać w danym przedziale czasu.

4•PODRĘCZNIK GRACZA

Modyfikacja rzutów obronnych

Zakres modyfikacji: -10 do +10.

Rzuty obronne mogą zostać poprawione lub pogorszone zarówno pojedynczo jak i całościowo. Mogą być również modyfikowane jedynie na potrzeby określonych sytuacji, jak na przykład obrona przed trucizną, zaklęciami umysłowymi lub zdolnościami specjalnymi.

Sanktuarium

Sanktuarium pozwala postaci na pozostanie w ciszy i ukryciu tak długo, jak otaczające go istoty nie zdadzą rzutu obronnego na Siłę Woli.

Cisza

Stworzenia, na które działają efekty ciszy nie wydają żadnych dźwięków w czasie poruszania się, ale same również niczego nie słyszą. Osoby rzucające czary nie mogą w takiej sytuacji posługiwać się zaklęciami z komponentami werbalnymi.

Modyfikacja umiejętności

Zakres modyfikacji: -20 do +20.

Modyfikatory umiejętności mogą zmniejszać lub zwiększać możliwość ich wykorzystania. Efekt ten może odnosić się do pojedynczych lub też wszystkich umiejętności postaci.

Sen

Stworzenia, które śpią, traktowane są jako zaskoczone i wszystkie ataki wykonywane przeciwko nim otrzymują premię +4 do trafienia. Stworzenie zaatakowane podczas snu obudzi się.

Spowolnienie

Spowolnione stworzenia poruszają się z 50% swej aktualnej szybkości. Otrzymują także kary -2 do KP, rzutów na Refleks, oraz rzutów na atak. Poza tym tracą jeden atak na rundę. Efekty działania spowolnienia mogą zostać odparte przez rzucenie zaklęcia Przyspieszenie.

Odporność na zaklęcia

Stworzenia, które mają odporność na zaklęcia, posiadają coś w rodzaju pancerza, służącego do obrony przed magią. Mag musi wykonać test ($1k20 + \text{poziom rzucającego}$). Jeśli wynik będzie równy lub wyższy od odporności na zaklęcia, to czar się powiedzie.

Ogłuszenie

Ogłuszone stworzenia znajdują się w stanie zamroczenia i zastygają bezradnie w bezruchu. Traktowane są jako leżące. Przywołane stworzenia są podatne na działanie zaklęć, takich jak Odpedzenie i Święte Słowo, które powodują ich odegnanie.

Tymczasowe PW

Jest to tymczasowa premia do punktów wytrzymałości postaci. Dzięki temu można w danej chwili mieć więcej punktów wytrzymałości niż wynosi maksimum dla tej postaci. Tymczasowe punkty wytrzymałości nie mogą być w żaden sposób odzyskane lub leczone.



4•PODREČZNIK GRACZA

Zatrzymanie Czasu

Czas staje w miejscu i wszelkie działania zostają zatrzymane, poza akcjami wykonywanymi przez istotę, która zatrzymała upływ czasu.

Prawdziwe Widzenie

Pozwala postaci dostrzec tych, którzy pozostają w ukryciu lub schowali się za zasłoną niewidzialności lub sanktuarium.

Odpędzenie

Odpędzone stworzenia są traktowane jako przerażone. Uciekają od odpędzającego je kapłana przez 10 rund.

TAKTYKI RZUCANIA ZAKŁĘĆ

Pozbawienie wrogiego lisza magicznych osłon, lub odparcie zaklęć, którymi próbuje zabić twoje przyzwane potwory, pokazują, jak cenne jest poznanie odpowiednich taktyk posługiwania się zaklęciami. Taktyki posługiwania się zaklęciami można podzielić na następujące grupy: Sojusznicy, Rozpraszenie i Odpieranie zaklęć.

Sojusznicy

Przywołani sojusznicy są szczególnie podatni na działanie zaklęć takich jak Odesłanie i Słowo Wiary.

Rozpraszenie magii

Ogólnie rzecz biorąc, każde zaklęcie, które pozbawia przeciwnika magicznej ochrony, traktowane jest jako zaklęcie rozpraszające. Zaklęcia Przełamanie i Większe Przełamanie Czaru pozwalają na natychmiastowe zdjęcie różnorodnych osłon magicznych, które często zabezpieczają wrogiego maga przed obrażeniami i innymi zaklęciami. Mniejsze Rozproszenie Magii, Rozproszenie Magii oraz Większe Rozproszenie Magii mogą zlikwidować działanie wrogich zaklęć pod warunkiem, że są to efekty tymczasowe i pochodzenia magicznego. Jednak zaklęcia te nie zawsze skutkują. Im potężniejszy był mag, który rzucił czary, tym trudniej będzie rozproszyć jego magię.

Odpieranie zaklęć

Jeśli mag wchodzi w tryb odpierania zaklęć, może uniemożliwić przeciwnikowi rzucanie czarów. Aby odeprzeć zaklęcie, mag musi poświęcić czar, który może aktualnie rzucić. Im więcej magów odpiera zaklęcie wroga, tym większa szansa na jego przerwanie w czasie rzucania. Mniejsze Rozproszenie Magii, Rozproszenie Magii, Większe Rozproszenie oraz Rozproszenie Mordenkainena to uniwersalne przeciwzaklęcia, które mogą przerwać działanie każdego czaru tego samego lub niższego poziomu. Każde zaklęcie może zostać odparte przez rzucenie identycznego czaru. Wiele zaklęć posiada również określone przeciwzaklęcia, które można użyć do ich odparcia. Na przykład Przyspieszenie można zawsze odeprzeć za pomocą Spowolnienia i odwrotnie.

4•PODRĘCZNIK GRACZA

SPOSÓB OPISU ZAKŁEĆ

W grze można znaleźć dokładny opis każdego zaklęcia (po prostu zbadaj czar, aby przeczytać jego opis). Poniżej znajduje się wyjaśnienie znaczenia poszczególnych pozycji w opisie zaklęć.

Poziom czarującego: Określa klasy, które mogą używać danego zaklęcia, a także poziom czaru dla każdej z klas.

Poziom wrodzony: Jest to poziom odparcia czaru przy użyciu uniwersalnych przeciwzaklęć, a także poziom, na którym dane zaklęcie używane jest do stworzenia magicznych przedmiotów w programie narzędziowym gry NWN.

Szkoła: Szkoła, do której należy zaklęcie, może wpływać na sposób jego użycia przez czarodziei lub czarowników specjalizujących się w różnych szkołach magii.

Identyfikator: Pozwala na ogólne sklasyfikowanie zaklęcia w celu ustalenia jakie rodzaje niewrażliwości i odporności pozwalają na zignorowanie zaklęcia lub utrudnienie jego rzucenia.

Komponenty: Zaklęcia mogą posiadać zarówno komponenty Werbalne jak i Somatyczne, które są niezbędne do prawidłowego rzucenia czaru. Niektóre zaklęcia wymagają tylko jednego z komponentów. Efekt Ciszy nie pozwala na używanie zaklęć wymagających komponentów Werbalnych.

Zasięg: Zaklęcia mają następujące rodzaje zasięgu: Dotyk, Krótki, Średni, Daleki.

Obszar działania: Zaklęcia mają następujące obszary działania: Osobisty, Pojedynczy, Krótki, Średni, Duży, Wielki oraz Olbrzymi.

Czas trwania: Określa w rundach, turach lub godzinach, jak długo będzie trwało zaklęcie.

Dodatkowe przeciwzaklęcia: Zaklęcie lub zaklęcia, które mogą posłużyć do odparcia danego czaru, oprócz standardowych przeciwzaklęć.

Rzut obronny: Określa czy zaklęcie pozwala na rzut obronny oraz jaki jest skutek udanego rzutu.

Odporność na zaklęcia: Określa czy odporność na magię zadziała w przypadku tego zaklęcia.

Opis: Krótki opis działania zaklęcia.



4•PODREČZNIK GRACZA

SKRÓTOWE OPISY ZAKŁĘĆ

Poniżej znajduje się krótkie podsumowanie wszystkich zaklęć, pogrupowane w zależności od klasy postaci i poziomu czar. Pełne opisy znaleźć można w grze.

Bard

Zaklęcia Barda, poziom 0

Leczenie Powierzchnowych Ran: Leczy 1 punkt obrażeń.

Oszołomienie: Jeśli ofiara zaklęcia ma 5 KW lub mniej, zostaje oszołomiona.

Światło: Tworzy małe źródło światła.

Odporność: Premia +1 do wszystkich rzutów obronnych.

Zaklęcia Barda, poziom 1

Zauroczenie Osoby: Dla osoby będącej celem zaklęcia reputacja czarującego poprawia się o 50%.

Leczenie Lekkich Ran: Leczy 1k8 obrażeń +1 na poziom.

Śliskość: Spowalnia lub przewraca przeciwników.

Identyfikacja: Premia do umiejętności Wiedza w wysokości 25 punktów +1 na poziom czarującego.

Mniejsze Rozproszenie: Słabsza wersja zaklęcia Rozproszenie Magii.

Ochrona przed Wybranym Charakterem: Cel otrzymuje premię +2 do KP oraz +2 do rzutów obronnych przeciwko istotom o określonym charakterze.

Przerażenie: Wzbudza strach w słabych stworzeniach.

Uśpienie: Sprawia, że istoty o sumie 2k4 KW zapadają w sen.

Przywołanie Istoty I: Przywołuje monstualnego borsuka.

Zaklęcia Barda, poziom 2

Oślepienie/Głuchota: Istota, na którą zostanie rzucone zaklęcie staje się ślepa i głucha.

Siła Byka: Siła istoty, na którą zostanie rzucony czar wzrasta o 1k4 +1.

Kocia Zwinność: Zręczność istoty, na którą zostanie rzucony czar wzrasta o 1k4 +1.

Jasny Umysł: Usuwa efekty snu, zamętu, ogłuszenia i zauroczenia oraz przed nimi chroni.

Leczenie Średnich Ran: Leczy 2k8 punktów obrażeń +1/poziom.

Ciemność: Zasłania istoty całunem ciemności.

Majestat Orła: Charyzma celu zaklęcia zwiększa się o 1k4 +1.

Lisia Przebiegłość: Inteligencja celu zaklęcia zwiększa się o 1k4 +1.

Oblicze Ducha: Zmniejszenie obrażeń 10/+2; niewrażliwość na zaklęcia poziomu 1 i niższe.

Unieruchomienie Osoby: Humanoid będący celem zaklęcia zostaje sparaliżowany.

Niewidzialność: Cel zaklęcia jest niewidzialny do chwili wykonania ataku lub rzucenia zaklęcia.

Madrość Sowy: Madrość celu zaklęcia zwiększa się o 1k4 +1.



4•PODREČZNIK GRĄCZA

Zobaczenie Niewidzialnego: Istota będąca celem zaklęcia może zobaczyć wszystkie niewidzialne stworzenia.

Cisza: Tworzy strefę ciszy wokół istoty, będącej celem zaklęcia.

Uderzenie Dźwięku: Stworzenia na obszarze działania zaklęcia otrzymują 1 k8 obrażeń od dźwięku.

Przywołanie Istoty II: Przywołuje monstrualnego dzika.

Zaklęcia Barda, poziom 3

Nałożenie Kłatwy: Zaklęcie to zmniejsza o 2 wartość wszystkich cech istoty, na którą zostało rzucone.

Zauroczenie Potwora: Dla potwora będącego celem zaklęcia reputacja czarującego poprawia się o 50%.

Jasnowidzenie/Jasnosłyszenie: Cel otrzymuje +10 premii do testów Spostrzegawczości i Nasłuchiwania.

Zamęt: Cel zaczyna dziwnie się zachowywać.

Leczenie Poważnych Ran: Leczy 3k8 punktów obrażeń +1/poziom.

Rozproszenie Magii: Usuwa magiczne efekty działające na istoty.

Strach: Sprawia, że wrogowie uciekają.

Znajdowanie Pułapek: +10 do testów Szukania.

Przyspieszenie: Jeden dodatkowy atak na rundę i zwiększenie ruchu o 50%.

Kula Niewidzialności: Rzucający zaklęcie i jego sprzymierzeńcy zostają ukryci w kuli niewidzialności.

Magiczny Krag Ochrony: Rzucający zaklęcie i wszyscy pobliscy sojusznicy otrzymują +2 do KP, +2 do rzutów obronnych oraz niewrażliwość na czary umysłowe związane z określonym charakterem.

Usunięcie Kłatwy: Z celu zaklęcia zdejmowane są wszystkie kłatwy.

Uleczenie Choroby: Cel zaklęcia zostaje uleczony ze wszystkich chorób.

Spowolnienie: Szybkość ruchu celu zostaje zmniejszona o 50%.

Przywołanie Istoty III: Przywołuje monstrualnego wilka.

Zaklęcia Barda, poziom 4

Leczenie Krytycznych Ran: Leczy 4k8 punktów obrażeń +1 na poziom rzucającego.

Odesłanie: Wszyscy pomocnicy istoty będącej celem zaklęcia zostają odesłani.

Dominacja, Osoba: Cel zaklęcia czasowo dostaje się pod kontrolę rzucającego czar.

Unieruchomienie Potwora: Potwór będący celem zaklęcia zostaje sparaliżowany.

Ulepszona Niewidzialność: Można atakować i rzucać zaklęcia pozostając niewidzialnym.

Znajomość Legend: Premia +10 do testów Wiedzy, +1 na każde dwa poziomy rzucającego zaklęcie.

Neutralizacja Trucizny: Cel zostaje wyleczony z efektów działania trucizny.

Przywołanie Istoty IV: Przywołuje monstrualnego pajaka.

Okrzyk Bojowy: Premia +2 do ataku i obrażeń dla sprzymierzeńców; wszyscy wrogowie zostają porażeni strachem.





4•PODRĘCZNIK GRACZA

Zaklęcia Barda, poziom 5

Niematerialne Oblicze: Zmniejszenie obrażeń o 20/+3 i niewrażliwość na zaklęcia poziomu 2 i niższych.

Większe Rozproszenie: Potężniejsza wersja Rozproszenia Magii.

Uzdrowiający Krag: Wszyscy pobliscy sojusznicy zostają uleczeni z 1k8 punktów obrażeń +1 na każdy poziom rzucającego.

Zamglony Umysł: Osoby znajdujące się we mgle otrzymują karę -10 do rzutów obronnych na Siłę Woli.

Przywołanie Istoty V: Przywołuje monstualnego tygrysa.

Zaklęcia Barda, poziom 6

Ochrona przed Energia: Cel otrzymuje 40/- odporność na obrażenia, pochodzące od żywiołów.

Lodowa Nawalnica: 3k6 obrażeń obuchowych i 2k6 obrażeń od zimna.

Grupowe Przyspieszenie: Wszyscy pobliscy sprzymierzeńcy otrzymują jeden dodatkowy atak na rundę i zwiększenie szybkości ruchu o 50%.

Przywołanie Istoty VI: Przywołuje monstualnego niedźwiedzia.

Kapłan

Zaklęcia Kapłana, poziom 0

Leczenie Powierzchnowych Ran: Leczy 1 punkt obrażeń.

Światło: Tworzy małe źródło światła.

Odporność: Premia +1 do wszystkich rzutów obronnych.

Cnota: Dodaje 1 tymczasowy punkt wytrzymałości.

Zaklęcia Kapłana, poziom 1

Błogosławieństwo: +1 do ataku i obrażeń dla wszystkich sprzymierzeńców w pobliżu rzucającego.

Leczenie Lekkich Ran: Leczy 1k8 obrażeń +1 na poziom.

Zagląda: Cel otrzymuje modyfikator -2 do ataku i obrażeń, rzutów obronnych oraz testów cech i umiejętności.

Ochrona przed Wybrany Charakterem: Cel otrzymuje premie +2 do KP i +2 do rzutów obronnych przeciwko stworzeniom określonego charakteru.

Przełamanie Strachu: Z celu zaklęcia zdjęte zostają wszystkie efekty działania strachu.

Sanktuarium: Pobliskie stworzenia ignorują obecność osoby rzucającej ten czar.

Przerażenie: Wzbudza strach w słabych stworzeniach.

Przywołanie Istoty I: Przywołuje monstualnego borsuka.

Zaklęcia Kapłana, poziom 2

Pomoc: Cel działania zaklęcia otrzymuje premie +1 do ataków i rzutów obronnych przeciwko strachowi; +1k8 punktów wytrzymałości.

Siła Byka: Siła istoty, na którą zostanie rzucony czar wzrasta o 1k4+1.

Leczenie Średnich Ran: Leczy 2k8 punktów obrażeń +1/poziom.



4•PODRĘCZNIK GRACZA

Ciemność: Zasłania istoty całunem ciemności.

Majestat Orla: Charyzma celu zaklęcia zwiększa się o $1k4 + 1$.

Wytrzymałość: Kondycja celu zaklęcia zwiększa się o $1k4 + 1$.

Wykrycie Pułapek: +10 do testów Szukania.

Lisia Przebiegłość: Inteligencja celu zaklęcia zwiększa się o $1k4 + 1$.

Unieruchomienie Osoby: Humanoid będący celem zaklęcia zostaje sparaliżowany.

Mniejsze Rozproszenie: Słabsza wersja zaklęcia Rozproszenie Magii.

Mniejsze Przywrócenie: Usuwa działanie wszystkich przypadłości mających wpływ na cechy, KP, atak, obrażenia, odporność na zaklęcia lub modyfikatory rzutów obronnych.

Promień Energii Negatywnej: Promień energii negatywnej, który zadaje $1k6$ obrażeń.

Madrość Sowy: Madrość celu zaklęcia zwiększa się o $1k4 + 1$.

Usunięcie Paraliżu: Z celu zaklęcia usunięte zostają wszelkie efekty działania paraliżu lub unieruchomienia.

Odporność na Żywioty: 20/- odporności na wszystkie obrażenia pochodzące od żywiotów.

Cisza: Tworzy strefę ciszy wokół istoty będącej celem zaklęcia.

Uderzenie Dźwięku: Stworzenia na obszarze działania zaklęcia otrzymują $1k8$ obrażeń od dźwięku.

Przywołanie Istoty II: Przywołuje monstrealnego dzika.

Zaklęcia Kapłana, poziom 3

Animacja Martwego: Przywołuje nieumarłego sługę.

Nalożenie Kłatwy: Zaklęcie to zmniejsza o 2 wartość wszystkich cech istoty, na którą zostało rzucone.

Oślepienie/Głuchota: Istota, na którą zostanie rzucone zaklęcie staje się ślepa i głucha.

Jasny Umysł: Usuwa efekty snu, zamętu, ogluszenia i zauroczenia oraz przed nimi chroni.

Zakażenie: Cel zaklęcia zostaje dotknięty jakąś chorobą.

Leczenie Poważnych Ran: Leczy $3k8$ punktów obrażeń + 1/poziom.

Rozproszenie Magii: Usuwa magiczne efekty działające na istoty.

Ujawnienie Niewidzialnych: Zdejmuje niewidzialność z pobliskich stworzeń.

Magiczny Krag Ochrony: Rzucający zaklęcie i wszyscy pobliscy sojusznicy otrzymują +2 do KP, +2 do rzutów obronnych oraz niewrażliwość na czary umysłowe związane z określonym charakterem.

Ochrona przed Energią Negatywną: Cel staje się niewrażliwy na wszelkie ataki negatywnej energii.

Modlitwa: Sprzymierzeńcy otrzymują premię +1 do ataku, obrażeń, umiejętności i rzutów obronnych; wrogowie otrzymują odpowiednio karę -1.

Ochrona przed Żywiotami: 30/- odporności na wszystkie obrażenia pochodzące od żywiotów.

Usunięcie Oślepienia / Głuchoty: Wszyscy pobliscy sprzymierzeńcy zostają wyleczeni ze ślepoty i głuchoty.

Usunięcie Kłatwy: Z celu zaklęcia zdejmowane są wszystkie kłatwy.

Usunięcie Choroby: Cel zaklęcia zostaje uleczony ze wszystkich chorób.



4•PODRĘCZNIK GRACZA

Pałace Światło: Nieumarli otrzymują 1k8 obrażeń/poziom; konstrukty 1k6 obrażeń/poziom; a pozostali 1k8 obrażeń na każde 2 poziomy rzucającego.

Przywołanie Istoty III: Przywołuje monstrualnego wilka.

Zaklęcia Kapłana, poziom 4

Leczenie Krytycznych Ran: Leczy 4k8 punktów obrażeń +1 na poziom rzucającego.

Oslona przed Śmiercią: Cel staje się niewrażliwy na zaklęcia śmierci i efekty ich działania.

Odesłanie: Wszyscy pomocnicy istoty będącej celem zaklęcia zostają odesłani.

Boska Moc: Kapłan otrzymuje dodatkowe punkty wytrzymałości. Siła zostaje podniesiona do 18 i zwiększa się premia do ataku.

Uderzenie Płomieni: 1k6 obrażeń od ognia i boskiej energii na poziom.

Swoboda Ruchu: Cel staje się niewrażliwy na paraliż.

Neutralizacja Trucizny: Cel zostaje wyleczony z efektów działania trucizny.

Trucizna: Cel zostaje zatruty Błękitnym Kasłaczem.

Przywrócenie: Usuwa większość przypadłości, włączając w to wyszanie poziomu i ślepotę.

Przywołanie Istoty IV: Przywołuje monstrualnego pajaka.

Zaklęcia Kapłana, poziom 5

Uzdrowiający Krag: Wszyscy pobliscy sojusznicy zostają uleczeni z 1k8 punktów obrażeń +1 na każdy poziom rzucającego.

Ożywienie Martwych: Przywraca wskazane zwłoki do życia.

Zabicie Żyjących: Cel musi wykonać rzut na Wytrwałość albo zginie.

Odporność na Zaklęcia: Odporność na zaklęcie w wysokości 12 +1 na każdy poziom rzucającego.

Przywołanie Istoty V: Przywołuje monstrualnego tygrysa.

Przywołanie Cieni: Przywołuje cień, który walczy po stronie rzucającego.

Prawdziwe Widzenie: Umożliwia przejrzanie przez zaklęcia Sanktuarium i Niewidzialność.

Zaklęcia Kapłana, poziom 6

Bariera z Ostrzy: Tworzy ścianę ostrzy, które zadają 1k6 obrażeń na poziom.

Stworzenie Nieumarłego: Tworzy jedną nieumarłą istotę.

Większe Rozproszenie: Potężniejsza wersja Rozproszenia Magii.

Krzywda: Punkty wytrzymałości celu zostają zredukowane do 1k4.

Uzdrowienie: Cel zaklęcia zostaje całkowicie wyleczony.

Przywołanie Istoty VI: Przywołuje monstrualnego niedźwiedzia.

Zaklęcia Kapłana, poziom 7

Zniszczenie: Cel musi zdać rzut obronny albo zginie.

Regeneracja: Co rundę regeneruje się 6 punktów wytrzymałości.

Wskrzeszenie: Przywraca wskazany martwy cel do życia, z wszystkimi punktami wytrzymałości.

Przywołanie Istoty VII: Przywołuje dużego żywiołaka.



4•PODRĘCZNIK GRACZA

Słowo Wiary: Wrogowie zostają ogłuszeni lub zabici.

Zaklęcia Kapłana, poziom 8

Aura Ochrony przed Charakterem: + 4 do KP, niewrażliwość na zaklęcia umysłowe oraz odporność na zaklęcia równa 25 przeciwko stworzeniom określonego charakteru.

Stworzenie Potężnego Nieumarłego: Tworzy potężną nieumarłą istotę.

Burza Ognia: Deszcz ognia zadający 1k6 obrażeń na poziom.

Grupowe Uzdrawienie: Wszyscy pobliscy sojusznicy zostają uleczeni.

Przywołanie Istoty VIII: Przywołuje większego żywiołaka.

Promień Słońca: Zadaje nieumarłym 1k6 obrażeń na poziom; pozostałym - 3k6 obrażeń.

Zaklęcia Kapłana, poziom 9

Wyssanie Energii: Ofiara traci tymczasowo 2k4 poziomy doświadczenia.

Brama: Przywołuje Balora.

Implozja: Zabija wszystkie istoty żywe na obszarze działania.

Burza Zemsty: Co rundę zadaje 3k6 obrażeń od kwasu.

Przywołanie Istoty IX: Przywołuje starszego żywiołaka.

Druid

Zaklęcia Druida, poziom 0

Leczenie Powierzchnowych Ran: Leczy 1 punkt obrażeń.

Światło: Tworzy małe źródło światła.

Odporność: Premia + 1 do wszystkich rzutów obronnych.

Cnota: Dodaje 1 tymczasowy punkt wytrzymałości.

Zaklęcia Druida, poziom 1

Leczenie Lekkich Ran: Leczy 1k8 obrażeń + 1 na poziom.

Oplatanie: Ofiary zostają pochwycone przez pnące się rośliny.

Śliskość: Spowalnia lub przewraca przeciwników.

Uśpienie: Sprawia, że istoty o sumie 2k4 KW zapadają w sen.

Przywołanie Istoty I: Przywołuje monstualnego borsuka.

Zaklęcia Druida, poziom 2

Korowa Skóra: Utwardza skórę celu zaklęcia, zwiększając jego Klasę Pancerza.

Siła Byka: Siła istoty, na którą zostanie rzucony czar wzrasta o 1k4 + 1.

Zauroczenie Osoby lub Zwierzęcia: Dla istoty będącej celem zaklęcia reputacja czarującego poprawia się o 50%.

Płonące Bicz: 2k6 obrażeń od ognia + 1k6 na każdy poziom rzucającego powyżej 3.

Unieruchomienie Zwierzęcia: Wybrane zwierzę zostaje sparaliżowane.

Mniejsze Rozproszenie: Słabsza wersja zaklęcia Rozproszenie Magii.



4•PODRĘCZNIK GRACZA

Mniejsze Przywrócenie: Usuwa działanie wszystkich przypadłości mających wpływ na cechy, KP, atak, obrażenia, odporność na zaklęcia lub modyfikatory rzutów obronnych.

Odporność na Żywióły: 20/- odporności na wszystkie obrażenia pochodzące od żywiółów.

Przywołanie Istoty II: Przywołuje monstrualnego dzika.

Zaklęcia Druida, poziom 3

Wezwanie Błyskawic: 1k6 obrażeń na poziom od błyskawic.

Zakażenie: Ofiara zostaje zarażona jakąś chorobą.

Leczenie Średnich Ran: Leczy 2k8 punktów obrażeń + 1/poziom.

Dominacja, Zwierzę: Zwierzę, będące celem zaklęcia, czasowo dostaje się pod kontrolę rzucającego czar.

Neutralizacja Trucizny: Cel zostaje wyleczony z efektów działania trucizny.

Trucizna: Cel zostaje zatruty Błękitnym Kasłaczem.

Ochrona przed Żywiółami: 30/- odporności na wszystkie obrażenia pochodzące od żywiółów.

Uleczenie Choroby: Cel zaklęcia zostaje uleczony ze wszystkich chorób.

Przywołanie Istoty III: Przywołuje monstrualnego wilka.

Zaklęcia Druida, poziom 4

Leczenie Poważnych Ran: Leczy 3k8 punktów obrażeń + 1/poziom.

Rozproszenie Magii: Usuwa magiczne efekty działające na istoty.

Uderzenie Płomieni: 1k6 obrażeń od ognia i boskiej energii na poziom.

Swoboda Ruchu: Cel staje się niewrażliwy na paraliż.

Młot Bogów: 1k8 obrażeń na każde dwa poziomy rzucającego.

Unieruchomienie Potwora: Potwór będący celem zaklęcia zostaje sparaliżowany.

Kamienna Skóra: Obrażenia zmniejszone o 10/+ 5 punktów.

Przywołanie Istoty IV: Przywołuje monstrualnego pajaka.

Zaklęcia Druida, poziom 5

Przebudzenie: Zwierzęcy towarzysz druida zostaje tymczasowo wzmocniony.

Leczenie Krytycznych Ran: Leczy 4k8 punktów obrażeń + 1 na poziom rzucającego.

Ostłona przed Śmiercią: Cel staje się niewrażliwy na zaklęcia śmierci i efekty ich działania.

Lodowa Nawałnica: 3k6 obrażeń obuchowych i 2k6 obrażeń od zimna.

Zabicie Żyjących: Cel musi wykonać rzut na Wytrwałość albo zginie.

Odporność na Czary: Odporność na zaklęcie w wysokości 12 + 1 na każdy poziom rzucającego.

Przywołanie Istoty V: Przywołuje monstrualnego tygrysa.

Ściana Ognia: 4k6 punktów obrażeń od ognia.

Zaklęcia Druida, poziom 6

Ochrona przed Energia: Cel otrzymuje 40/- odporność na obrażenia pochodzące od żywiółów.

Większe Rozproszenie: Potężniejsza wersja Rozproszenia Magii.

4•PODREČZNIK GRĄCZA

Większa Kamienna Skóra: Zmniejszenie obrażeń o 20/+5 punktów.

Uzdrowiający Krag: Wszyscy pobliscy sojusznicy zostają uleczeni z 1k8 punktów obrażeń +1 na każdy poziom rzucającego.

Regeneracja: Co rundę regeneruje się 6 punktów wytrzymałości.

Przywołanie Istoty VI: Przywołuje monstualnego niedźwiedzia.

Zaklęcia Druida, poziom 7

Aura Witalności: Wszyscy sprzymierzeńcy na obszarze działania otrzymują premię +4 do Siły, Kondycji i Zręczności.

Pelzająca Zagłada: Na twój rozkaz wroga atakuje chmara pełzających insektów.

Burza Ognia: Deszcz ognia zadający 1k6 obrażeń na poziom.

Większe Przywrócenie: Usuwa większość tymczasowych i wszelkie trwałe przypadłości.

Krzywdą: Punkty wytrzymałości celu zostają zredukowane do 1k4.

Uzdrowienie: Cel zaklęcia zostaje całkowicie wyleczony.

Przywołanie Istoty VII: Przywołuje dużego żywiołaka.

Prawdziwe Widzenie: Umożliwia przejście przez zaklęcia Sanktuarium i Niewidzialność.

Zaklęcia Druida, poziom 8

Palec Śmierci: Ofiara zaklęcia umiera.

Równowaga Natury: Zmniejsza u wrogów odporność na zaklęcia o 1k4 na każde 5 poziomów druida. Leczy sprzymierzeńców.

Przeczcucie: Zmniejszenie obrażeń o 30/+5.

Przywołanie Istoty VIII: Przywołuje większego żywiołaka.

Promień Słońca: Zadaje nieumarłym 1k6 obrażeń na poziom; pozostałym - 3k6 obrażeń.

Zaklęcia Druida, poziom 9

Rój Żywiołów: Pod kontrolę druida dostaje się żywiołak o 24 KW.

Grupowe Uzdrowienie: Wszyscy pobliscy sojusznicy zostają uleczeni.

Zmiana Postaci: Druid może zmienić się w smoka, olbrzyma, balora, slaada lub golema.

Przywołanie Istoty IX: Przywołuje starszego żywiołaka.

Paladyn

Zaklęcia Paladyna, poziom 1

Błogosławieństwo: +1 do ataku i obrażeń dla wszystkich sprzymierzeńców w pobliżu rzucającego.

Leczenie Lekkich Ran: Leczy 1k8 obrażeń +1 na poziom.

Ochrona przed Wybranym Charakterem: Cel otrzymuje premię +2 do KP oraz +2 do rzutów obronnych przeciwko istotom o określonym charakterze.

Odporność: Premia +1 do wszystkich rzutów obronnych.

Cnota: Dodaje 1 tymczasowy punkt wytrzymałości.



4•PODREČZNIK GRĄCZA

Zaklęcia Paladyna, poziom 2

Pomoc: Cel działania zaklęcia otrzymuje premię +1 do ataków i rzutów obronnych przeciwko strachowi; +1k8 punktów wytrzymałości.

Siła Byka: Siła istoty, na którą zostanie rzucony czar wzrasta o 1k4 +1.

Majestat Orła: Charyzma celu zaklęcia zwiększa się o 1k4 +1.

Usunięcie Paraliżu: Z celu zaklęcia usunięte zostają wszelkie efekty działania paraliżu lub unieruchomienia.

Odporność na Żywioty: 20/- odporności na wszystkie obrażenia pochodzące od żywiołów.

Zaklęcia Paladyna, poziom 3

Rozproszenie Magii: Usuwa magiczne efekty działające na istoty.

Magiczny Krag Ochrony: Rzucający zaklęcie i wszyscy pobliscy sojusznicy otrzymują +2 do KP, +2 do rzutów obronnych oraz niewrażliwość na czary umysłowe związane z określonym charakterem.

Modlitwa: Sprzymierzeńcy otrzymują premię +1 do ataku, obrażeń, umiejętności i rzutów obronnych; wrogowie otrzymują odpowiednio karę -1.

Usunięcie Oślepienia / Głuchoty: Wszyscy pobliscy sprzymierzeńcy zostają wyleczeni ze ślepoty i głuchoty.

Zaklęcia Paladyna, poziom 4

Leczenie Poważnych Ran: Leczy 3k8 punktów obrażeń +1/poziom.

Oslona przed Śmiercią: Cel staje się niewrażliwy na zaklęcia śmierci i efekty ich działania.

Swoboda Ruchu: Cel staje się niewrażliwy na paraliż.

Neutralizacja Trucizny: Cel zostaje wyleczony z efektów działania trucizny.

Łowca

Zaklęcia Łowcy, poziom 1

Leczenie Lekkich Ran: Leczy 1k8 obrażeń +1 na poziom.

Oplatanie: Ofiary zostają pochwyczone przez pnące się rośliny.

Śliskość: Spowalnia lub przewraca przeciwników.

Przywołanie Istoty I: Przywołuje monstualnego borsuka.

Zaklęcia Łowcy, poziom 2

Kocia Zwinność: Zręczność istoty, na którą zostanie rzucony czar wzrasta o 1k4 +1.

Unieruchomienie Zwierzęcia: Wybrane zwierzę zostaje sparaliżowane.

Ochrona przed Żywiolami: 30/- odporności na wszystkie obrażenia pochodzące od żywiołów.

Odporność na Żywioty: 20/- odporności na wszystkie obrażenia pochodzące od żywiołów.

Uśpienie: Sprawia, że istoty o sumie 2k4 KW zapadają w sen.

Przywołanie Istoty II: Przywołuje monstualnego dzika.



4•PODRĘCZNIK GRACZA

Zaklęcia Łowcy, poziom 3

Pomoc: Cel działania zaklęcia otrzymuje premię +1 do ataków i rzutów obronnych przeciwko strachowi; +1k8 punktów wytrzymałości.

Leczenie Średnich Ran: Leczy 2k8 punktów obrażeń +1/poziom.

Ujawnienie Niewidzialnych: Zdejmuje niewidzialność z pobliskich stworzeń.

Neutralizacja Trucizny: Cel zostaje wyleczony z efektów działania trucizny.

Usunięcie Choroby: Cel zaklęcia zostaje uleczony ze wszystkich chorób.

Przywołanie Istoty III: Przywołuje monstrualnego wilka.

Zaklęcia Łowcy, poziom 4

Leczenie Poważnych Ran: Leczy 3k8 punktów obrażeń +1/poziom.

Swoboda Ruchu: Cel staje się niewrażliwy na paraliż.

Przemiana Siebie: Łowca może przemienić się w chochlika, trolla, umbrowego kolosa, olbrzymiego pająka lub zombie.

Przywołanie Istoty IV: Przywołuje monstrualnego pająka.

Zaklęcia Czarownika / Czarodzieja

Zaklęcia Czarownika/Czarodzieja, poziom 0

Oszołomienie (Zaklinanie): Jeśli ofiara zaklęcia ma 5 KW lub mniej, zostaje oszołomiona.

Światło (Wywoływanie): Tworzy małe źródło światła.

Promień Lodu (Sprowadzanie): 1k4 obrażeń od zimna.

Odporność (Odrzucanie): Premia +1 do wszystkich rzutów obronnych.

Zaklęcia Czarownika/Czarodzieja, poziom 1

Płonące Dłonie (Przemiany): 1k4 obrażeń od ognia na poziom.

Zauroczenie Osoby (Zaklinanie): Dla ofiary zaklęcia reputacja czarującego poprawia się o 50%.

Migoczące Barwy (Iluzje): Ofiary zaklęcia zostają oślepione, oszołomione lub ogłuszone.

Śliskość (Sprowadzanie): Spowalnia lub przewraca przeciwników.

Identyfikacja (Poznanie): Premia do testów Wiedzy w wysokości 25 punktów +1 na poziom czarującego.

Zbroja Maga (Sprowadzanie): Premia +4 do KP.

Magiczny Pocisk (Wywoływanie): 1 pocisk na każde 2 poziomy. Każdy pocisk zadaje 1k4 +1 obrażeń.

Promień Energii Negatywnej (Nekromancja): Promień energii negatywnej, który zadaje 1k6 obrażeń.

Ochrona przed Wybrany Charakterem (Odrzucanie): Cel otrzymuje premię +2 do KP oraz +2 do rzutów obronnych przeciwko istotom o określonym charakterze.

Promień Osłabienia (Nekromancja): Zmniejsza siłę ofiary o 1k6 punktów.

Przerażenie (Nekromancja): Wzbudza strach w słabych stworzeniach.



4•PODREČZNIK GRĄCZA

Uśpienie (Zaklinanie): Sprawia, że istoty o sumie 2k4 KW zapadają w sen.

Przywołanie Istoty I (Srowadzanie): Przywołuje monstualnego borsuka.

Zaklęcia Czarownika/Czarodzieja, poziom 2

Osłepienie/Głuchota (Zaklinanie): Istota, na którą zostanie rzucone zaklęcie staje się ślepa i głucha.

Siła Byka (Przemiany): Siła istoty, na którą zostanie rzucony czar wzrasta o 1k4 + 1.

Kocia Zwinność (Przemiany): Zręczność istoty, na którą zostanie rzucony czar wzrasta o 1k4 + 1.

Ciemność (Wywoływanie): Zasłania istoty całunem ciemności.

Majestat Orła (Przemiany): Charyzma celu zaklęcia zwiększa się o 1k4 + 1.

Wytrzymałość (Przemiany): Kondycja celu zaklęcia zwiększa się o 1k4 + 1.

Lisia Przebiegłość (Przemiany): Inteligencja celu zaklęcia zwiększa się o 1k4 + 1.

Oblicze Ducha (Iluzje): Zmniejszenie obrażeń o 10/- +2; niewrażliwość na zaklęcia 0 i 1 poziomu.

Dotyk Ghula (Nekromancja): Po dotknięciu ofiary zostaje ona sparaliżowana.

Niewidzialność (Iluzje): Cel zaklęcia jest niewidzialny do chwili wykonania ataku lub rzucenia zaklęcia.

Kołatka (Przemiany): Umożliwia otwieranie drzwi i pojemników.

Mniejsze Rozproszenie (Odrzucanie): Słabsza wersja zaklęcia Rozproszenie Magii.

Kwasowa Strzała Melfa (Srowadzanie): Pocisk kwasu, który zadaje 3k6 obrażeń plus 1k6 na rundę do chwili jego zakończenia.

Mądrość Sowy (Przemiany): Mądrość celu zaklęcia zwiększa się o 1k4 + 1.

Odporność na Żywy (Odrzucanie): 20/- odporności na wszystkie obrażenia pochodzące od żywych.

Zobaczenie Niewidzialnego (Poznanie): Istota będąca celem zaklęcia może zobaczyć wszystkie niewidzialne stworzenia.

Przywołanie Istoty II (Srowadzanie): Przywołuje monstualnego dzika.

Pajęczyna (Srowadzanie): Wrogowie zostają opłani pajęczyną.

Zaklęcia Czarownika/Czarodzieja, poziom 3

Animacja Martwego (Nekromancja): Przywołuje nieumarłego sługę.

Jasnowidzenie/Jasnosłyszenie (Poznanie): Cel otrzymuje +10 premii do testów Spostrzegawczości i Nasłuchiwania.

Jasny Umysł (Nekromancja): Usuwa efekty snu, zamętu, ogluszenia i zauroczenia oraz przed nimi chroni.

Rozproszenie Magii (Odrzucanie): Usuwa magiczne efekty działające na istoty.

Znajdowanie Pułapek (Poznanie): +10 do testów Szukania.

Ognista Kula (Wywoływanie): 1k6 obrażeń od ognia na poziom.

Płonąca Strzała (Srowadzanie): 4k6 obrażeń od każdej strzały; 1 strzała co 4 poziomy.

Przypieszenie (Przemiany): Jeden dodatkowy atak na rundę i zwiększenie ruchu o 50%.

Unieruchomienie Osoby (Zaklinanie): Humanoid będący celem zaklęcia zostaje sparaliżowany.

Kula Niewidzialności (Iluzje): Rzucający zaklęcie i jego sprzymierzeńcy zostają ukryci w kuli niewidzialności.

4•PODREČZNIK GRACZA

Błyskawica (Wywoływanie): 1k6 obrażeń od elektryczności na poziom.

Magiczny Krag Ochrony przed Charakterem (Odrzucanie): Rzucający zaklęcie i wszyscy pobliscy sojusznicy otrzymują +2 do KP, +2 do rzutów obronnych oraz niewrażliwość na czary umysłowe związane z określonym charakterem.

Wybuch Negatywnej Energii (Nekromancja): 1k8 obrażeń od negatywnej energii + 1 na poziom.
Ochrona przed Żywołami (Odrzucanie): 30/- odporności na wszystkie obrażenia pochodzące od żywołów.

Spowolnienie (Przemiany): Szybkość ruchu celu zostaje zmniejszona o 50%.

Cuchnąca Chmura (Sprowadzanie): Ofiary zaklęcia są oszołomione i odczuwają mdłości.

Przywołanie Istoty III (Sprowadzanie): Przywołuje monstualnego wilka.

Wampiryczne Dotknięcie (Nekromancja): 1k6 obrażeń za każde dwa poziomy rzucającego.

Zaklęcia Czarownika/Czarodzieja, poziom 4

Nalożenie Kławy (Przemiany): Zaklęcie to zmniejsza o 2 wartość wszystkich cech istoty, na którą zostało rzucone.

Zauroczenie Potwora (Zaklinanie): Dla ofiary zaklęcia reputacja czarującego poprawia się o 50%.

Zamęt (Zaklinanie): Cel zaczyna dziwnie się zachowywać.

Zakażenie (Nekromancja): Ofiara zostaje zarażona jakąś chorobą.

Wyczerpanie (Nekromancja): Ofiara tymczasowo traci 1k4 poziomów doświadczenia.

Czarne Macki Ewarda (Sprowadzanie): Ofiara zostaje pochwycona i zaatakowana przez macki.

Strach (Nekromancja): Sprawia, że wrogowie uciekają.

Lodowa Nawałnica (Wywoływanie): 3k6 obrażeń obuchowych i 2k6 obrażeń od zimna.

Ulepszona Niewidzialność (Iluzje): Można atakować i rzucać zaklęcia, pozostając niewidzialnym.

Mniejsze Przelamanie Czaru (Odrzucanie): Pozbawia wrogiego maga maksymalnie trzech zaklęć obronnych.

Mniejszy Kłosz Niewrażliwości (Odrzucanie): Uniemożliwia rzucenie na maga wszystkich zaklęć 3 poziomu i niższych.

Widmowy Zabójca (Iluzje): Zabija ofiarę.

Przemiana Siebie (Przemiany): Mag może przemienić się w chochlika, trolla, umbrowego kolosa, olbrzymiego pajaka lub zombie.

Usunięcie Osłepienia / Głuchoty (Poznanie): Wszyscy pobliscy sprzymierzeńcy zostają wyleczeni ze ślepoty i głuchoty.

Usunięcie Kławy (Odrzucanie): Z celu zaklęcia zdejmowane są wszystkie kławy.

Przyzwanie Cieni (Iluzje): Umożliwia przyzwanie cieni zaklęć Ciemność, Niewidzialność, Zbroja Maga, Magiczny Pocisk lub Przywołanie Cieni.

Kamienna Skóra (Odrzucanie): Obrażenia zmniejszone o 10/+5 punktów.

Przywołanie Istoty IV (Sprowadzanie): Przywołuje monstualnego pajaka.

Ściana Ognia (Wywoływanie): 4k6 punktów obrażeń od ognia.



4•PODREČZNIK GRĄCZA

Zaklęcia Czarownika/Czarodzieja, poziom 5

Zabójcza Chmura (Sprowadzanie): Zabija istoty o 3 KW lub słabsze; istoty o 4-6 KW muszą zdać rzut obronny albo zgina.

Stożek Zimna (Wywoływanie): 1k6 obrażeń od zimna na poziom.

Odesłanie (Odrzucanie): Wszyscy pomocnicy istoty będącej celem zaklęcia zostają odesłani.

Dominacja, Osoba (Zaklinanie): Cel zaklęcia czasowo dostaje się pod kontrolę rzucającego czar.

Tarcza Żywiołów (Wywoływanie): Krag ognia zadaje obrażenia atakującym i daje rzucającemu 50% odporność na zimno/ogień.

Ochrona przed Energią (Odrzucanie): Cel otrzymuje 40/- odporność na obrażenia pochodzące od żywiołów.

Ogłupienie (Poznanie): Inteligencja ofiary zostaje zmniejszona o 1k4 punktów na poziom rzucającego.

Większe Przyzywanie Cieni (Iluzje): Przyzywa cień zaklęcia.

Unieruchomienie Potwora (Zaklinanie): Potwór będący celem zaklęcia zostaje sparaliżowany.

Mniejsze Oczyszczenie Umysłu (Odrzucanie): Sprawia, że cel staje się niewrażliwy na zaklęcia umysłowe i usuwa wszystkie aktualnie działające zaklęcia tego rodzaju.

Mniejsze Związanie Sfer (Sprowadzanie): Pozwala na kontrolowanie lub przywołanie pozasferowca.

Mniejsza Opończa Czarów (Odrzucanie): Absorbuje 1k4 + 6 poziomów zaklęć.

Zamglony Umysł (Zaklinanie): Osoby znajdujące się we mgle otrzymują karę -10 do rzutów obronnych na Siłę Woli.

Przywołanie Istoty V (Sprowadzanie): Przywołuje monstrualnego tygrysa.

Zaklęcia Czarownika/Czarodzieja, poziom 6

Kwasowa Mgła (Sprowadzanie): Spowalnia istoty znajdujące się we mgle i zadaje im obrażenia od kwasu.

Wyładowania Łańcuchowe (Wywoływanie): 1k6 obrażeń na poziom; dodatkowe błyskawice.

Krag Śmierci (Nekromancja): Zabija 1k4 stworzeń na poziom.

Niematerialne Oblicze: Zmniejszenie obrażeń o 20/+3 oraz niewrażliwość na zaklęcia poziomu 2 i niższych.

Krag Niewrażliwości (Odrzucanie): Niewrażliwość na zaklęcia poziomu 4 i niższych.

Większe Rozproszenie (Odrzucanie): Potężniejsza wersja Rozproszenia Magii.

Większe Przełamanie Czarów (Odrzucanie): Pozbawia wrogiego maga maksymalnie sześciu zaklęć obronnych.

Większa Kamienna Skóra (Przemiany): Zmniejszenie obrażeń o 20/+5 punktów.

Znajomość Legend (Poznanie): Premia +10 do testów Wiedzy, +1 na każde dwa poziomy rzucającego zaklęcie.

Grupowe Przyspieszenie (Zaklinanie): Wszyscy pobliscy sprzymierzeńcy otrzymują jeden dodatkowy atak na rundę i zwiększenie szybkości ruchu o 50%.

4•PODREČZNIK GRĄCZA

Związanie Sfer (Sprowadzanie): Pozwala na przywołanie lub kontrolowanie pozasferowca.

Cienie (Iluzje): Pozwala na przywołanie cienia zaklęć Stożek Zimna, Ognista Kula, Kamienna Skóra, Ściana Ognia lub Przywołanie Cienia.

Przywołanie Istoty VI (Sprowadzanie): Przywołuje monstualnego niedźwiedzia.

Przemiana Tensera (Przemiany): Mag staje się silniejszy fizycznie.

Prawdziwe Widzenie (Poznanie): Umożliwia przejrzenie przez zaklęcia Sanktuarium i Niewidzialność.

Zaklęcia Czarownika/Czarodzieja, poziom 7

Kontrola nad Nieumarłym (Nekromancja): Pozwala na zdominowanie jednej nieumarłej istoty.

Opóźniona Ognista Kula (Wywoływanie): 1k8 obrażeń od ognia na poziom; można opóźnić wybuch do chwili wejścia ofiary w obszar działania zaklęcia.

Palec Śmierci (Nekromancja): Ofiara zaklęcia umiera.

Miecz Mordenkainena (Przemiany): Przywołuje potężną istotę władającą mieczem.

Słowo Mocy, Ogluszenie (Poznanie): Automatycznie ogłusza pojedynczą ofiarę.

Tęczowe Kolory (Wywoływanie): Wywołuje różnorakie efekty - począwszy od obrażeń na śmierci ofiary skończywszy.

Ochrona przed Czarami (Zaklinanie): Premia +8 do wszystkich rzutów obronnych przeciw zaklęciom.

Tarcza Cienia (Iluzje): Daje premię +5 do KP, zmniejszenie obrażeń o 10/+3; odporność na śmierć i efekty działania energii negatywnej.

Opończa Czarów (Odrzucanie): Absorbuje do 1k8 + 8 poziomów czarów.

Przywołanie Istoty VII (Sprowadzanie): Przywołuje dużego żywiołaka.

Zaklęcia Czarownika/Czarodzieja, poziom 8

Stworzenie Nieumarłego (Nekromancja): Tworzy jedną nieumarłą istotę.

Większe Związanie Sfer (Sprowadzanie): Pozwala sparaliżować lub przywołać pozasferowca.

Plugawy Uwiad (Nekromancja): 1k8 obrażeń od negatywnej energii na poziom rzucającego.

Zapalająca Chmura (Wywoływanie): 4k6 obrażeń od ognia dla wszystkich istot znajdujących się w chmurze.

Grupowe Oślepienie / Głuchota (Iluzje): Wszyscy pobliscy wrogowie stają się ślepi i głusi.

Grupowe Zauroczenie (Zaklinanie): Reputacja czarującego poprawia się o 50% u wszystkich pobliskich stworzeń.

Oczyszczenie Umysłu (Odrzucanie): Sprawia, że cel staje się niewrażliwy na zaklęcia umysłowe i związane z nimi przypadłości.

Przeczcucie (Poznanie): Zmniejszenie obrażeń o 30/+5.

Przywołanie Istoty VIII (Sprowadzanie): Przywołuje większego żywiołaka.



4•PODREČZNIK GRĄCZA

Zaklęcia Czarownika/Czarodzieja, poziom 9

Dominacja, Potwór (Zaklinanie): Cel zaklęcia tymczasowo dostaje się pod kontrolę rzucającego czar.

Wyssanie Energii (Nekromancja): Ofiara traci tymczasowo 2k4 poziomy doświadczenia.

Brama (Sprowadzanie): Przywołuje Balora.

Większa Opończa Czarów (Odrzucanie): Absorbuje 1k12 + 10 poziomów czarów.

Rój Meteorów (Wywoływanie): 20k6 obrażeń dla wszystkich na obszarze działania.

Rozproszenie Mordenkainena (Odrzucanie): Bardzo potężna wersja Rozproszenia Magii.

Słowo Mocy, Giń (Poznanie): Zabija istotę, która ma mniej niż 100 punktów wytrzymałości.

Zmiana Kształtu (Przemiany): Pozwala na zamianę w smoka, olbrzyma, balora, slaada lub golema.

Przywołanie Istoty IX (Sprowadzanie): Przywołuje starszego żywiołaka.

Zatrzymanie Czasu (Przemiany): Mag może atakować i rzucać zaklęcia, podczas gdy dla reszty świata czas stoi w miejscu.

Zawodzenie Banshee (Nekromancja): Wszyscy wrogowie na obszarze działania zaklęcia muszą zdać rzut obronny albo zgina.

Dziw (Iluzje): Zabija wrogów na obszarze działania.

DOŚWIADCZENIE I AWANSOWANIE

Ryzyko związane z poszukiwaniem przygód mogą zrekompensować jedynie czekające na ciebie nagrody: magiczne przedmioty, skrzynie pełne złota oraz cenne doświadczenie. Zdobywając doświadczenie, twoja postać będzie awansować na kolejne poziomy. Po przejściu na wyższy poziom bohater ma dostęp do większej liczby umiejętności, atutów, zaklęć i zdolności specjalnych. Wraz z rozwojem postaci może ona walczyć z coraz silniejszymi potworami.

ZDOBYWANIE POZIOMU

Punkty doświadczenia (PD) są miarą wiedzy, jaką zdobyła twoja postać podczas swoich przygód. W grze zaś stanowią nagrodę za przezwyciężenie trudności i pokonanie potworów.

Twoja postać otrzymuje PD natychmiast po pokonaniu potwora. Liczba otrzymanych punktów uzależniona jest od twojego poziomu oraz trudności walki. PD są przyznawane każdej osobie w twojej drużynie, jeśli któryś z jej członków pokona potwora. Po zakończeniu szczególnie długich i wymagających przygód postać może również otrzymać doświadczenie za wykonanie misji. Punkty te są dzielone między wszystkich członków drużyny. Kiedy zdobędziesz odpowiednią ich liczbę, twoja postać awansuje o poziom.

Po awansowaniu na wyższy poziom, postać otrzymuje premie do bazowego ataku, bazowych rzutów obronnych oraz umiejętności, w zależności od poziomu wybranej klasy.

4•PODREČZNIK GRĄCZA

Klasa

W czasie procesu awansowania musisz określić czy chcesz podnieść poziom w posiadanej klasie postaci, czy też chcesz wykupić pierwszy poziom w nowej klasie. Jeśli chcesz dodać nową klasę, aby stworzyć postać „wieloklasową”, spójrz na odpowiedni dział na tej stronie. Aby dodać poziom w istniejącej klasie, po prostu ją zaznacz i wciśnij „OK”.

Wartości cech

Na poziomach 4, 8, 12, 16 i 20 postać może rozwijać jedną ze swoich cech o 1 punkt.

Punkty Umiejętności

Każda postać zdobywa przy awansie punkty, które może wydać na zwiększenie swych umiejętności. Premijowe punkty umiejętności przyznaje się za wysoką Inteligencję, ale dodanie punktów do tej cechy podczas awansu nie pozwala od razu na otrzymanie dodatkowych punktów umiejętności. Liczba przyznanych punktów uzależniona jest od wartości Inteligencji przed awansem postaci na nowy poziom.

Atuty

Całkowity poziom postaci pozwala określić, czy otrzyma ona dodatkowy atut. Twoja postać może wybrać nowy atut na poziomach 3, 6, 9, 12, 15 i 18. Wojownicy i czarodzieje otrzymują czasami dodatkowe atuty. Zostało to wyjaśnione przy opisie tych klas.

Zaklęcia

Postacie rzucające czary awansując na kolejne poziomy otrzymują zdolność korzystania z coraz potężniejszych zaklęć. W tabelach rozwoju klas używających magii znajduje się pozycja „zaklęcia na dzień”, gdzie wyszczególniono ile zaklęć danego poziomu może rzucić postać. Więcej informacji na ten temat znajdziesz przy opisie klasy twojej postaci.

Punkty Wytrzymałości

Po awansie na kolejny poziom twoja postać otrzymuje dodatkowe punkty wytrzymałości. Do wyniku dodaje się premię za Kondycję.

Właściwości klasowe

Wraz z rozwojem postaci każda klasa zyskuje specjalne zdolności.

POSTACIE WIELOKLASOWE

Postacie zaczynają grę posiadając tylko jedną klasę, ale zyskując doświadczenie mogą wziąć drugą, a nawet trzecią profesję. Proces ten nazywa się wieloklasowością. Dzięki niemu system gry jest wyjątkowo elastyczny. Czarodziej może na przykład rozwinąć kilka poziomów w profesji wojownika i stać się połączeniem czarodzieja/wojownika. Wybranie profesji wojownika daje czarodziejowi biegłość w posługiwaniu się bronią prostą i bojową, lepsze rzuty obronne na Wytrwałość i tak dalej. Ale oznacza to też, że postać nie będzie w pełni rozwinięta jako czarodziej, gdyż część zebranego doświadczenia zostało wydane na wykupienie nowej klasy. W grze Neverwinter Nights



4•PODRĘCZNIK GRACZA

postać może dodać nową klasę po osiągnięciu 2 poziomu w pierwszej profesji. Bohaterowie mogą mieć maksymalnie trzy klasy.

Poziom postaci a poziom profesji:

Koszt podniesienia poziomu bazuje na ogólnym "poziomie postaci," a nie poszczególnych "poziomach profesji". Poziom postaci stanowi jej całkowity poziom - jest to suma wszystkich poziomów profesji. Wojownik na 10 poziomie i 5-poziomowy łotrzyk/5-poziomowy czarodziej mają obaj ten sam, 10 poziom postaci.

Poziom postaci służy do określania, kiedy postać zdobywa atuty i premie do cech. Bieżący poziom doświadczenia postaci jest podstawą do określenia liczby punktów doświadczenia wymaganych do kolejnego awansu. Przykład: 10-poziomowy wojownik/2-go poziomu kapłan musi zdobyć tyle samo punktów doświadczenia, żeby awansować klasę wojownika na poziom 11 co kapłana na poziom 3.

Uwaga: suma poziomów wszystkich klas postaci w grze Neverwinter Nights wynosi 20. Poziomy mogą być podzielone w dowolny sposób, ale ich suma nie może przekroczyć tej liczby. Przykład: jakaś postać może stać się 15/3/2-go poziomowym wojownikiem/czarodziejem/łotrzykiem albo 10/10 - poziomowym kapłanem/bardem.

Postacie wieloklasowe uzyskują dodatkowe kostki wytrzymałości na każdym zdobywanym poziomie, a poszczególne premie do rzutów ataku i rzutów obronnych, wynikające z rozwijanych klas, są sumowane. Postać zachowuje także dostęp do umiejętności każdej z klas. Kiedy awansuje na wyższy poziom doświadczenia w jednej ze swoich klas, wydaje uzyskane punkty umiejętności tak jak każdy przedstawiciel danej profesji. Atuty są przyznawane co trzy poziomy doświadczenia postaci, bez względu na rozwijane klasy; współczynniki natomiast rosną co cztery poziomy.

Uwaga: Niektóre zdolności poszczególnych klas nie sprawdzają się najlepiej w połączeniu z cechami innych. Przykład: chociaż łotrzykowie potrafia posługiwać się lekkimi zbrojami, to jednak łotrzyk/czarodziej noszący pancerz wciąż będzie ryzykował, że rzucenie zaklęcia zakończy się niepowodzeniem.

Doświadczenie postaci wieloklasowych

Jeżeli poziomy wszystkich klas danej postaci są niemal identyczne (różnią się między sobą maksymalnie o jeden), to może ona zrównoważyć ich wymagania. Jeśli jednak różnice w poziomach są większe, to wiąże się to z 20% karą do doświadczenia zdobywanego przez każdą z klas, które różnią się od klasy głównej (czyli tej o najwyższym poziomie). Te kary są stosowane od chwili, kiedy postać dodaje nową klasę albo awansuje na zbyt wysoki poziom. Przykład: 4 poziomowy czarodziej / 3 poziomowy łotrzyk nie otrzymuje żadnych kar. Jeśli jednak podniesie klasę czarodzieja na poziom 5, to od tego momentu, aż do wyrównania poziomów, będzie otrzymywać 20% karę do zdobywanego doświadczenia.

Rasy i doświadczenie postaci wieloklasowych

Klasa preferowana przez postacie danej rasy nie jest uwzględniana przy rozliczaniu kar do doświadczenia. Przykład: 11-poziomowa postać, gnom łotrzyk 9-go poziomu / iluzjonista 2-go poziomu, nie otrzymuje kar do doświadczenia, bo posiada tylko jedną klasę, która nie jest preferowana przez przedstawicieli tej rasy. Załóżmy, że teraz awansuje na 12 poziom i dodaje do swych klas wojownika,

4•PODRĘCZNIK GRACZA

stając się łotrzykiem 9-go poziomu/2-go poziomu iluzjonistą/1-go poziomu wojownikiem. Od tej pory postać będzie otrzymywać o 20% mniej doświadczenia, bo poziom wojownika jest znacznie niższy niż łotrzyka. Krasnolud wojownik 7-go poziomu/kapłan 2-go poziomu nie otrzymuje kar. Nawet po dodaniu 1 - go poziomu łotrzyka sytuacja się nie zmieni, bo różnica poziomów pomiędzy łotrzykiem a kapłanem będzie wynosić tylko jeden poziom (wojownik jest klasą preferowaną przez krasnoludy i dlatego nie jest w tych kalkulacjach uwzględniany). W przypadku ludzi i półelfów, klasa o najwyższym poziomie jest zawsze traktowana jako preferowana z punktu widzenia kar za wieloklasowość.

Ograniczenia wieloklasowości

Postać nie może brać nowej klasy, która spowoduje konflikt charakterów. Na przykład druid nie może wziąć poziomu paladyna, gdyż musi pozostać neutralny, a paladyn musi być praworządny dobry. Podobnie postać nie może awansować na kolejne poziomy w klasie, która nie pasuje do jej charakteru. Przykładowo, barbarzyńca, którego charakter zmienił się na praworządny neutralny, nie może zdobywać poziomów jako barbarzyńca do chwili, gdy jego charakter przestanie być praworządny.

EKWIPUNEK, MAGICZNE PRZEDMIOTY I SKARBY

PANCERZE I TARCZE

W grze Neverwinter Nights jest dziewięć różnych typów pancerza. Im wyższe KP pancerza, tym lepiej chroni on przed skutkami ataków. Lecz dobra ochrona wymaga pewnych wyrzeczeń. Postacie parające się magią mistyczną ryzykują nieudane rzucenie czarów za każdym razem, gdy próbują tego dokonać nosząc zbroję.

Ubranie

KP 0: pełne opancerzenie tej klasy lub jego fragmenty stanowią skromną ochronę, nie lepszą od tej, którą zapewnia zwykły ubiór czy wręcz łachmany.

Lekki pancerz

KP 1: ochrona na poziomie przesywanicy.

KP 2: ochrona na poziomie zbroi łuskowej.

KP 3: ochrona na poziomie ćwiekowanej zbroi skórzanej.

Średni pancerz

KP 4: ochrona na poziomie zbroi łuskowej.

KP 5: ochrona na poziomie pełnej kolczugi.

Ciężki pancerz.



4•PODRĘCZNIK GRACZA

KP 6: ochrona na poziomie zbroi folgowej lub paskowej.

KP 7: ochrona na poziomie półpłytki.

KP 8: ochrona na poziomie pełnej zbroi płytowej.

Mała tarcza

Umiejętnie używana, stanowi lekką i poręczną dodatkową ochronę.

Premia do KP: +1

Duża tarcza

Choć dużo waży i jest nieporęczna, to zapewnia efektywną ochronę.

Premia do KP: +2

Pawęż

Możesz się za nią schronić jak za ścianą, niełatwo jednak zabrać ją z sobą w podróż.

Premia do KP: +3

BRONŃ

Jest ich do wyboru wiele i mają różne właściwości.

Trafienie krytyczne: jest to szereg liczb, np. 19-20/x2, które określają szansę trafienia krytycznego przy pomocy danej broni oraz ilość zadanych w ten sposób obrażeń. Trafienie krytyczne staje się możliwe, gdy wynik rzutu na atak zawiera się w przedziale określonym przez pierwsze dwie liczby (w powyższym przykładzie między 19 i 20).

W celu sprawdzenia, czy doszło do trafienia krytycznego, konieczny jest kolejny rzut na atak wraz ze wszystkimi wcześniejszymi modyfikacjami (jeśli były). Udany rzut oznacza trafienie krytyczne. Następnie, aby określić ilość zadanych obrażeń, należy wykonać tyle rzutów, ile wynosi trzecia liczba (w tym przypadku dwa razy; 2x). Bronie różnią się szansą trafienia krytycznego i modyfikacją obrażeń.

Rozmiar broni: bronie ze względu na wielkość można podzielić na cztery kategorie. Rozmiar broni określa rozmiary istot, które ją używają oraz sposób, w jaki się nią one posługują:

Bardzo małe: są to lekkie, jednoręczne bronie dla istot każdej wielkości, od małych do dużych.

Małe: są to jednoręczne bronie dla małych istot w rodzaju niziołków czy gnomów.

Średnie: są to bronie dwuręczne dla małych istot, natomiast istoty średniej wielkości mogą posługiwać się nimi jedną ręką.

Duże: Małe istoty, czyli niziołki i gnomy, nie mogą nosić tego rodzaju broni, dla ludzi i istot średniej wielkości są to bronie dwuręczne, natomiast większe istoty, jak giganci, mogą posługiwać się nimi jedną ręką.

Walka dwoma broniami: broń w drugiej ręce, która normalnie pozostaje wolna, uprawnia do dodatkowego ataku na rundę. Atak bronią główną wykonywany jest wtedy z modyfikacją -6, natomiast atak bronią dodatkową z modyfikacją -10. Jest kilka sposobów by zmniejszyć te mody-

4•PODRĘCZNIK GRACZA

fikacje. Atut zaawansowanej walki dwoma broniąmi pozwala na drugi atak dodatkową bronią z dodatkowym modyfikatorem -5.

Podwójne bronie: posługiwanie się podwójną bronią odbywa się na tych samych zasadach, co walka dwoma broniąmi (przy czym druga broń należy do broni lekkich).

Obrażenia zadawane przez dodatkową broń: do obrażeń zadawanych przez broń trzymaną w drugiej ręce dodawana jest połowa normalnych dodatkowych punktów za siłę.

Obrażenia zadawane przez broń dwuręczną: do obrażeń zadawanych przez broń trzymaną w obu rękach dodawanych jest półtora razy więcej niż zwykle dodatkowych punktów za siłę.

Walka wręcz - broń prosta

Atak bez broni: atak przeprowadzony przy pomocy pięści i stóp.

Maczuga: jest to ciężki kawał drewna, służący do okładania przeciwnika.

Sztylet: mały i łatwy do ukrycia, powszechnie używany jako dodatkowa broń.

Buława: ciężka broń, idealna do okładania przeciwnika.

Morgensztern: ta prosta broń stanowi połączenie maczugi i piki.

Kij: długi, solidny kawał ciężkiego drewna.

Włócznia: broń odpowiednia do zadawania pchnięć.

Sierp: jest to zwykły sierp używany przez chłopów, który po drobnych przeróbkach stał się bronią.

Proca: służy do ciskania pocisków.

Walka dystansowa - broń prosta

Strzałka: broń o wielkości i kształcie strzały, której koniec został obciążony do wygodnego rzucania.

Lekka kusza: obsługa tej broni wymaga dwóch rąk, niezależnie od wielkości istoty. Strzela bełtami.

Ciężka kusza: obsługa tej broni wymaga dwóch rąk, niezależnie od wielkości istoty. Strzela bełtami, zadaje większe obrażenia od lekkiej kuszy.

Walka wręcz - broń bojowa

Topór bojowy: broń powszechna wśród krasnoludów.

Miecz półtoraręczny: jest to miecz dwuręczny.

Korbacz, lekki i ciężki: korbacz składa się z mocnej drewnianej rękojeści i przyczepionej do niej metalowej kuli. Jego cięższa odmiana zadaje więcej obrażeń.

Wielki miecz: jedna z najpotężniejszych broni do walki wręcz.

Halabarda: długa broń, posiadająca dwa ostrza i zakończona kołcem.

Topór: doskonała dodatkowa broń.

Lekki młot: jest to mała broń obuchowa.



4•PODREČZNIK GRĄCZA

Długi miecz: proste ostrze, doceniane przez praktycznych wojowników.

Rapier: choć nie należy do broni małych, rapier może być używany przez średnie istoty jako doskonała broń dodatkowa.

Sejmitar: jego szczególny kształt nadaje mu nieprzeciętną ostrość.

Krótki miecz: popularny jako broń dodatkowa, bądź główna wśród małych istot.

Młot bojowy: jednoręczny młot o dużej, ciężkiej głowni.

Walka dystansowa - broń bojowa

Długi łuk: niezależnie od rozmiaru istoty, łuk wymaga obu rąk do obsługi. Długie łuki zdają więcej obrażeń od łuków krótkich.

Krótki łuk: niezależnie od rozmiaru istoty, łuk wymaga obu rąk do obsługi.

Toporek do rzucania: idealnie wyważona, mniej solidna, lecz precyzyjna broń.

Walka wręcz - broń egzotyczna

Monstrualna buława: broń będąca próbą połączenia uniwersalności kija i mocy buławy. Jest to broń podwójna.

Podwójny topór: topór o dwóch ostrzach, powszechny wśród orków. Jest to broń podwójna.

Katana: ta egzotyczna broń jest podobna pod wieloma względami do miecza półtoraręcznego, lecz można ją trzymać w jednej ręce.

Kama: mnich używający kamy atakuje ze swym bazowym atakiem bez broni, uwzględniając najbardziej korzystną liczbę ataków na rundę.

Kukri: jest to ciężki sztylet o pofalowanym ostrzu.

Szuriken: mała rzecz do rzucania.

Kosa: wyważona i wzmocniona dla potrzeb wojny, stanowi śmiertelną broń sieczno-kłującą.

Miecz o dwóch ostrzach: miecz ten posiada dwa ostrza, skierowane w przeciwne strony. Jest to broń podwójna.

Różne przedmioty

Amulety/naszyjniki: amulety są naszyjnikami zdobnymi w elementy dekoracyjne lub symbole. Zazwyczaj są to zwykłe ozdoby, lecz czasami związana jest z nimi magia.

Pasy: noszone są na biodrach, lecz nie zapewniają dodatkowej ochrony, jeśli tylko nie mają specjalnych magicznych (bądź nie) właściwości.

Karwasze: stanowią część opancerzenia i nie zapewniają dodatkowej ochrony, jeśli nie mają specjalnych magicznych (bądź nie) właściwości.

Płaszcz: ta prosta część garderoby chroni przed złą pogodą i uciążliwościami podróży.

Rękawice: stanowią część opancerzenia i nie zapewniają dodatkowej ochrony, jeśli nie mają specjalnych magicznych (bądź nie) właściwości.

4•PODRĘCZNIK GRACZA

Pakiet leczniczy: pozwala na użycie umiejętności leczenia na sobie lub innych. Pakiet leczniczy leczy obrażenia, choroby i zatrucia.

Hełmy: mają przeróżne kształty, lecz wszystkie zapewniają tę samą ochronę, nie ograniczając przy tym zbytnio pola widzenia. Używać je mogą tylko postaci posiadające biegłość w średnich i ciężkich pancerzach. Chronią przed trafieniami krytycznymi.

Pierścienie: powszechnie noszone dla ozdoby, czasami mają magiczne właściwości.

Narzędzia złodzieja: wytrychy, pilniki i inne przyrządy używane do otwierania drzwi i skrzyń.

Pakiet pułapek: w jego skład wchodzi przedmioty, które pozwolą każdemu założyć śmiertelność pułapkę. Są ich przeróżne rodzaje, od rażących ogniem, po uwalniające gaz.

Torby i skrzynki: są to różne pojemniki, będące częścią ekwipunku. Służą do przechowywania w nich podobnych rzeczy. Po prostu przeciągnij przedmiot na pojemnik. Dostęp do pojemnika można uzyskać klikając na "Otwórz" w kolistym menu.

Belladona: zażycie tego zioła daje +5 dodatkowych punktów do KP przeciwko istotom zmieniającym kształt, takim jak wilkołaki i szczurołaki.

Czosnek: zjedzenie kilku aromatycznych ząbków czosnku daje na okres jednej minuty +2 dodatkowe punkty do ataku przeciwko nieumarłym. Jednocześnie charyzma postaci śmierdzącej czosnkiem maleje na ten czas o jeden.

Magiczne przedmioty

Gra Neverwinter Nights pełna jest wszelkiego rodzaju magicznych przedmiotów. Możesz tu znaleźć magiczną broń (dające premie do ataków i zadawanych obrażeń, ale nie tylko); magiczne pancerze (poprawiające KP), mikstury (różnego typu, zazwyczaj leczące); zwoje (czarodzieje mogą skopiować z nich czary, inni tylko rzucić); różdżki, kije i berła (stanowią źródło magicznych mocy dla większości postaci parających się magią).

Wiedza

Jeśli nie zostały zakupione w sklepie, wszystkie magiczne przedmioty wymagają identyfikacji. Im bardziej wartościowy i potężny jest przedmiot, tym trudniej dokonać jego identyfikacji.

Istnieje kilka sposobów na identyfikację przedmiotu:

- Podwyższyć poziom umiejętności Wiedzy. Im większy poziom tej umiejętności, tym więcej przedmiotów możesz zidentyfikować automatycznie.
- Jeśli postać włada magią, może rzucić czar Identyfikacja (bądź użyć zwoju Identyfikacji). Czar ten wspiera umiejętność Wiedzy.
- Zapłacić za możliwość identyfikacji w sklepie. W tym celu należy zbadać przedmiot, a następnie kliknąć na przycisk „Identyfikacja”. Liczą sobie słono, lecz zidentyfikowany już przedmiot jest gotowy do użycia.



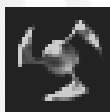
4•PODRĘCZNIK GRACZA

Łup

Poniżej znajduje się kilka przykładowych magicznych przedmiotów, na które możesz natknąć się w swych wędrówkach:



Angurvadal lub Płonące Ostrze: Ostrza te pochodzą z warsztatu Raegika Młotowładnego, kowala Rashemara, który sekret swego kunsztu powierzył jedynie wybranemu przez siebie uczniowi. Nie wiadomo ile istnieje kopii Angurvadala, lecz pewnym jest, że nie powstają nowe egzemplarze. Raegik odkrył, że jego uczeń dobił targu z Czerwonymi Czarodziejami z Thay i prawdopodobnie zginął w późniejszej walce.



Gwiazdy Ojy-do: Ojy był przewodnikiem duchowym Złotej Osady, lecz atak bandytów zmusił go do pracy w kuźni. Przy pomocy stworzonych przez niego broni mieszkańcy osady dali odpór napastnikom, i choć sam Ojy nie znał się na metalurgii, ofiarował swym duchom opiekuńczym każde celne uderzenie swego młota. Gwiazdy te są świadectwem jego wiary.



Zbroja ze skóry białego smoka: Pancerz ten jest lekki, silny i chroni przed zimnem. Zbroje tego rodzaju są powszechnie poszukiwane, lecz niewielu płatnerzy podejmuje się ich wykonania. Potrzebne materiały są rzadkie i trudno je zdobyć, a smoki długo zachowują w pamięci krzywdę swych współziomków. Większość płatnerzy woli nie mieszać się w handel smoczymi skórami.

(Faint background watermark text: "Exam")

5 TWORZENIE WŁASNYCH PRZYGÓD



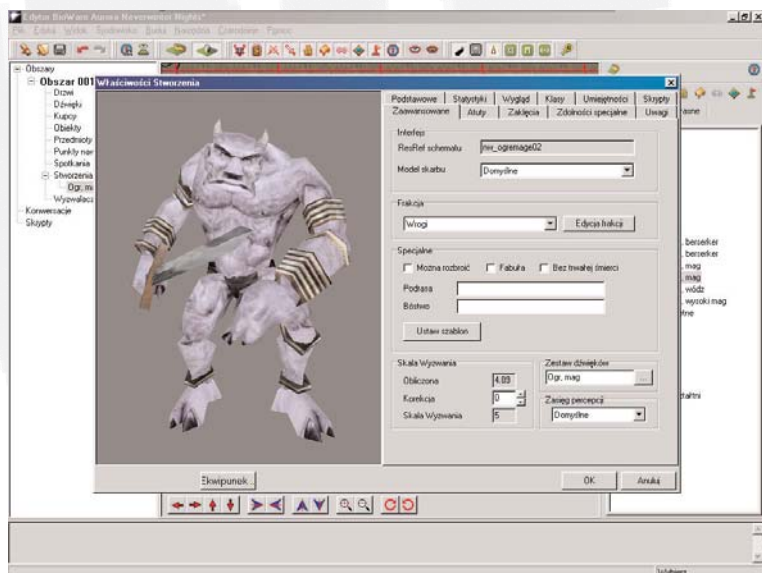


5. TWORZENIE WŁASNYCH PRZYGÓD

ZESTAW NARZĘDZI

Aby rozpocząć korzystanie z Zestawu Narzędzi Neverwinter Nights, wybierz przy uruchamianiu gry odpowiednią opcję z menu. Można także wybrać po prostu nwtoolset.exe bezpośrednio z folderu z grą.

PRZEGLĄD INTERFEJSU



5. TWORZENIE WŁASNYCH PRZYGÓD

Tabela 7: Układ zestawu narzędzi.

Miejsce	Opis
Główne Menu	Zawiera komendy, za pomocą których można sterować Zestawem Narzędzi.
Pasek narzędzi	Zawiera najczęściej używane komendy.
Zawartość modułu	Zawiera listę obszarów, konwersacji i skryptów danego modułu. Rozwijając obszar na liście można podejrzeć jego zawartość bez konieczności wczytywania.
Okno obszaru	Jest w nim wyświetlany obszar, który jest akurat edytowany.
Paleta	Paleta służy do rysowania wskaźnika miejsca startu, terenu i schematów obiektów gry, zarówno standardowych, jak i własnych.
Wiadomości / Pomoc	Informacje o tym, co się dzieje w programie.
Pasek stanu	Tutaj wyświetlane są porady, segmenty i informacje o obiektach gry.
Podgląd obiektu	Ten panel umożliwia podgląd obiektu, który został wybrany w oknie obszaru, zawartości modułu, bądź Palecie.

TRYBY OKNA OBSZARU

W oknie obszaru można manipulować terenem albo obiektami gry. Kiedy wybierzesz paletę albo klikniesz dwa razy na obiekcie wyświetlonym na liście zawartości modułu, zostaniesz automatycznie przełączony na odpowiedni tryb. Oczywiście tryb można także przełączyć ręcznie, wybierając odpowiednie polecenie z menu Widok - „Tryb wybierania” lub naciskając odpowiedni przycisk na pasku narzędzi.

MODUŁY

Abyś mógł zapisać moduł i korzystać z niego w grze, musi on spełniać dwa warunki: składać się z przynajmniej z jednego obszaru i musi się na nim znajdować miejsce startu.

Żeby stworzyć nowy moduł, wybierz po prostu z głównego menu Plik - „Nowy”, albo wybierz z paska narzędzi przycisk Nowy Moduł. Uruchomiony zostanie Kreator Nowego Modułu, który został opracowany, aby ułatwić szybkie stworzenie wszystkich elementów niezbędnych, żeby gra go obsługiwała.



5. TWORZENIE WŁASNYCH PRZYGÓD

OBSZARY

Wszystko co ma miejsce w module, odbywa się w obszarach. Składają się one z segmentów, które są pogrupowane tematycznie (w zestawy segmentów): np. las, podziemia, wnętrza miasta. Na danym obszarze mogą się znajdować segmenty należące do jednego zestawu. Na obszarach znajdują się także wszelkie obiekty, z którymi gracze mogą oddziaływać: stworzenia, przedmioty i itp. Żeby stworzony obszar nabrał nieco kolorów, można dodać wiele innych obiektów, należących do różnych kategorii.

Kiedy użyjesz Kreatora Nowego Modułu, w stworzonym przez siebie module będzie się znajdować co najmniej jeden obszar. Jeżeli później zechcesz dodać inne, należy po prostu wybrać z głównego menu Kreatora Nowego Modułu.

Poruszanie się - Sterowanie kamera

Po pierwsze musisz wybrać obszar do edycji. Kliknij dwa razy na wybranym przez siebie obszarze w panelu Zawartości Modułu albo wybierz z menu kontekstowego polecenie „Otwórz”. W ten sposób obszar zostanie otwarty w Oknie obszaru.

Za pomocą przycisków na pasku kontroli kamery, można zmienić jej położenie i kąt pod jakim pokazany będzie obszar. Znajdują się one w menu Widok - „Panele Interfejsu” - „Kontrola kamery”. Kiedy przytrzymasz klawisz control i naciśniesz lewy przycisk myszy, będzie można zmienić kąt nachylenia kamery, a za pomocą prawego przycisku - obracać ją.

Narzędzia

Aby móc wprowadzić modyfikacje w rozmieszczeniu segmentów i ich właściwościach. Okno obszaru musi pracować w trybie Terenu. Kiedy w głównym oknie programu (po prawej jego stronie) wybierzesz Paletę terenu, okno automatycznie zostanie przełączone w tryb Terenu.

Pędzle terenu

Teren składa się z podstawowych rodzajów środowiska w zestawie segmentów na danym obszarze. W miarę malowania pędzlem terenu, segmenty będą losowo dobierane, aby pasowały do otoczenia.

Pędzle specjalne

Za ich pomocą można nanieść na obszar specjalny układ, składający się z jednego, bądź też wielu segmentów, których nie można rozdzielić. Niektóre z takich układów automatycznie tworzą związane z nimi obiekty, takie jak na przykład drzewa. Aby usunąć wybrany układ, wystarczy wybrać jeden z jego segmentów i skasować go, bądź też usunąć za pomocą Gumki. Jeżeli układ będzie związany z jakimiś obiektami, zostaniesz zapytany czy one także mają zostać usunięte.

5. TWORZENIE WŁASNYCH PRZYGÓD

Gumka

Gumka pozwala łatwo i szybko wymazać układy i naniesiony teren.

Pomoc

W miarę nanoszenia na obszar terenu i specjalnych układów, będziesz otrzymywać od programu pomoc odnośnie tego, czy modyfikacja będzie pracować w danym otoczeniu. Kwadrat malowania zmienia kolor na czerwony nad niewłaściwymi segmentami, zanim zdążysz na nie coś nanieść albo wokół segmentów, które stwarzają problemy pojawi się na kilka sekund kolorowy kwadrat.

Właściwości obszaru

Aby uzyskać dostęp do okna właściwości bieżącego obszaru, należy skorzystać ze znajdującego się w głównym menu polecenia Widok - „Właściwości obszaru”. Możesz także podświetlić interesujący cie obszar w panelu zawartości modułu i z menu kontekstowego wybrać opcję Właściwości. Proszę pamiętać, że nie trzeba przełączać się na obszar, aby zmienić jego właściwości.

Oświetlenie

Jedną z wielu właściwości, które można zmieniać w tworzonej obszarze jest kolor światła - otoczenia, rozproszonego i mgły, zarówno dla księżyca jak i słońca. Wszelkie zmiany wprowadzane w obrębie oświetlenia na danym obszarze będą od razu widoczne w Oknie obszaru.

Główne oświetlenie danego obszaru można uzupełnić za pomocą dodatkowych źródeł światła. Patrz poniżej.

Pogoda

Na własne obszary można nanieść efekty pogodowe, takie jak wiatr, deszcz i błyskawice. Efekty pogodowe nie są wyświetlane w Oknie obszaru.

Dźwięk

Na danym obszarze może być słyszalna specyficzna muzyka i dźwięki.

Właściwości segmentów

Aby uzyskać dostęp do właściwości konkretnego segmentu, wybierz z jego menu kontekstowego opcję „Właściwości”.

Animacje

Niektóre segmenty są połączone z animacjami. Nie są one wyświetlane w Oknie obszaru.

Oświetlenie

Na obszarze mogą być dwa główne źródła światła i dwa dodatkowe.

Łączenie obszarów

Poszczególne obszary są ze sobą połączone za pomocą drzwi, wyzwalaczy obszarów przejściowych lub też standardowych wyzwalaczy, dla których napisano specjalne skrypty.



5. TWORZENIE WŁASNYCH PRZYGÓD

OBIEKTY

Gracze będą mogli oddziaływać na obiekty naniesione przez ciebie na dany obszar. Znajdują się one w Paletach, które widać tylko wtedy, kiedy wyświetlany jest obszar. Można je znaleźć po prawej stronie głównego okna aplikacji. Wybierz z palety jakiś obiekt i umieść go w wybranym miejscu na obszarze. Aby nanosić wiele obiektów, wystarczy przytrzymać klawisz SHIFT. Kiedy chcesz cofnąć operację, gdy już wybierzesz coś z palety, naciśnij po prostu klawisz Escape. Lista obiektów znajdujących się w obszarze, pogrupowanych typami, znajduje się w Panelu zawartości modułu. Znajdziesz go po lewej stronie głównego okna aplikacji.

Interakcja z obiektami umieszczonymi na danym obszarze jest możliwa wtedy, kiedy jego okno pracuje w trybie Obiektów.

Wybór obiektów / Właściwości / Ruch

Aby wybrać jakiś obiekt, po prostu najedź na niego wskaźnikiem w Oknie obszaru i kliknij lewym przyciskiem myszy. Jego właściwości można sprawdzić za pomocą komendy o tej nazwie, która jest dostępna w menu kontekstowym w oknie obszaru. Przytrzymując klawisz SHIFT i wskazując jakiś obiekt, można dodać go do innych, które były w danym momencie wybrane. Aby przemieścić jakiś obiekt, wystarczy po prostu przeciągnąć go w oknie obszaru. Orientację poszczególnych obiektów można zmieniać - trzeba przytrzymać klawisz SHIFT i kliknąć prawym przyciskiem myszy.

Standardowa i własna paleta

Każdy z obiektów ma dwie palety: Standardową i Własną. W tej pierwszej znajdują się obiekty dostępne we wszystkich modułach. Własna paleta zawiera obiekty stworzone przez projektanta, które są dostępne tylko w danym module.

Stworzenia / Przedmioty / Dodatki

Są to obiekty, które gracz będzie mógł zobaczyć i na które będzie mógł oddziaływać już w chwili ich tworzenia.

Obszary przejścia / Spotkania / Wyzwalacze

Gracze nie zobaczą tych obiektów, ale będą one na nich oddziaływać. W tym przypadku wymagane jest narysowanie w obszarze wieloboku, na którym dany obiekt ma działać. Kiedy wierzchołki wieloboku zostaną już naniesione, kliknij dwa razy na oknie obszaru, aby go zamknąć.

Kupcy / Dźwięki / Punkty nawigacyjne

W chwili nanoszenia tych obiektów, gracze nie będą mogli ich zobaczyć, ani na nie oddziaływać. Jeśli chcesz, aby działały od razu, musisz skorzystać z programu NWScript.

ROZMOWA

Dostęp do Edytora rozmów można uzyskać z menu Narzędzi albo z okna właściwości niektórych obiektów. Za jego pomocą można prowadzić fabułę rozgrywki. Za pośrednictwem dialogów z BN'ami

5. TWORZENIE WŁASNYCH PRZYGÓD

graczom można przydzielić nowe zadania albo nagrodzić ich za wykonanie starych. Rozmowy są wyświetlane w postaci drzewka, w którym każda gałąź stanowi kompletną wypowiedź BN'a albo gracza.

Tekst

To tekst, który dociera do gracza w trakcie gry. W związku z tym, że musi on zostać rozesłany przez serwer do wszystkich klientów, dobrze jest dbać, aby tekst w każdym węźle był możliwie najkrótszy: maksymalnie można wpisać 1024 znaki.

Mówca

Mówca pozwala zidentyfikować obiekt, który może mówić w danym momencie. Może to być Właściciel rozmowy, gracz albo inny obiekt. Jeżeli edytujesz plik rozmowy z poziomu okna właściwości stworzenia, to edytor rozmów zakłada, że Właścicielem rozmowy jest to stworzenie.

Warunki

Można ograniczyć pojawianie się węzła za pomocą skryptu, który zostanie poddany ocenie już w trakcie działania programu, ale zanim jeszcze węzeł zostanie wyświetlony graczowi. Jeżeli skrypt zwróci odpowiedź PRAWDA, węzeł zostanie wyświetlony. W przeciwnym razie nie pojawi się on w trakcie gry. Dołączyliśmy do narzędzi Kreatora skryptów, aby ułatwić tworzenie skryptów warunkowych, opartych na takich kryteriach jak rasa postaci gracza, jej klasa czy współczynniki.

Akcje

W skrypcie można także przygotować akcje, które mają zostać wykonane, gdy węzeł zostanie wybrany. Do narzędzi dołączyliśmy Kreatora skryptów, aby ułatwić tworzenie prostych skryptów akcji.

Nasze skrypty

Te skrypty są dołączone do większości operatorów stworzeń, których zachowaniem zarządzają skrypty `OnSpawnIn (nw__c2__default9)` i zdefiniowany przez Użytkownika. Proszę się im przyjrzeć, aby dowiedzieć się jak najłatwiej można zmienić zachowanie istoty.

PISANIE SKRYPTÓW

Władza nad światem gry, którą zapewnia program NWScript, jest ogromna i nie można jej przecenić. Skrypty pisze się za pomocą edytora, do którego można uzyskać dostęp z menu narzędzi i zakładki Wydarzenia, w przypadku okien właściwości większości obiektów. Skrypty są przypisane do określonych wydarzeń i wykonywane, kiedy te wydarzenia będą miały miejsce w grze.

Nie musisz pisać skryptów, żeby w grze coś się działo. Obiekty ze standardowej palety mają już własne skrypty, określające ich zachowanie. Wszelkie modyfikacje wprowadzane w obrębie tych skryptów będą obowiązywać jedynie w obrębie aktualnego modułu.



5. TWORZENIE WŁASNYCH PRZYGÓD

KONWENCJA NAZEWNICZA

Aby unikać konfliktów z istniejącymi danymi BioWare (obszarami, skryptami, rozmowami itd.), należy wystrzegać się używania przedrostków NW__ i M. Dane, w których nazwie znajduje się przedrostek NW__, są danymi „globalnymi”, czyli takimi, które są dostępne we wszystkich modułach. Dane, w których nazwie znajduje się przedrostek M, są dostępne tylko w obrębie danego modułu (np. dane Rozdziału 1 zaczynają się przedrostkiem M1). Aby upewnić się, że wyniki twojej pracy nie będą tworzyć konfliktów z przyszłymi materiałami Neverwinter Nights, opracowywanymi przez BioWare, proszę także unikać nadawania plikom nazw zaczynających się na X.

RADY I WSKAZÓWKI

Poniżej znajduje się kilka rzeczy, które czasem warto zrobić:

Punkty doświadczenia: w grze Neverwinter Nights postacie otrzymują w granicach 10% punktów doświadczenia w stosunku do zasad D&D. Jest to spowodowane znacznie większą ilością walk w grze komputerowej, niż podczas normalnej sesji gry fabularnej. We właściwościach modułu można jednak sterować procentową wielkością nagród doświadczenia (w górę, bądź w dół).

Umieranie i śmierć: dwa skrypty wydarzeń w modułach, OnPlayerDeath i OnPlayerDying można obejść, aby zmienić sposób, w jaki ginie postać. Proszę spojrzeć na „efekty” w NWScript, aby przekonać się, co można zrobić z umierającym, bądź martwym graczem.

Dzikie tereny: aby przygotować obszar specjalnie do korzystania ze Znikającego tropu i Zmysłu natury, obszar musi posiadać następujące flagi: Zewnętrzny, Naturalny i Naziemny - taka jest nasza definicja dzikiego terenu.

WIĘCEJ INFORMACJI

Więcej informacji można znaleźć w sieciowym Podręczniku Użytkownika, Zestaw Narzędzi Neverwinter Nights, który nazywa się Aurora.

MISTRZ PODZIEMI

ROZPOCZĘCIE GRY W ROLI MISTRZA PODZIEMI

Aby zacząć grę w Trybie Mistrza Podziemi, należy skorzystać z pliku wykonawczego Mistrza Podziemi. Ekran gry będzie nieco inny. Grę rozpoczyna się jednak dokładnie tak samo. Klient MP składa się z dwóch głównych składników, Twórcy i Selekcjonera.





5. TWORZENIE WŁASNYCH PRZYGÓD

Uruchomienie selekcjonera

Selekcjonera można uruchomić na dwa sposoby:

1. naciskając klawisz „..”
2. naciskając na panelu MP przycisk „Selekcjoner”

Wybieranie wielokrotnie

Za pomocą stwórcy można jednocześnie wybrać więcej niż jeden obiekt. Podczas ich wskazywania wystarczy przytrzymać klawisz SHIFT.

Akcje selekcjonera

Idź Do

Ta akcja oznacza przeniesienie Awatara Mistrza Podziemi do wskazanego obiektu. Jeżeli wskazany zostanie jakiś obszar, to Awatar znajdzie się w jego środku.

Zabij

Ta akcja zabija wskazane stworzenia i niszczy obiekty. W przypadku stworzeń wykonane zostanie wydarzenie OnDeath. Niewrażliwych stworzeń nie da się zabić.

Skok

Za pomocą tej akcji można przenieść wybrane stworzenie (a) we wskazane miejsce. Kiedy naciśniesz ten przycisk gra wejdzie w tryb wskazywania. Teraz trzeba tylko kliknąć w miejscu, w którym ma się znaleźć wybrane stworzenie (a).

Uzdrowienie (tylko stworzenia)

Pozwala przywrócić wskazanemu stworzeniu pełnię punktów wytrzymałości.

Zawieszenie

Przenosi wybrane obiekty do obszaru zawieszenia, w którym nie działa SI. Aby zabrać z niego jakiś obiekt, należy skorzystać z opcji Skok.

Badanie

Wyświetla panel badania dla wybranego obiektu.

Zawładnięcie

Pozwala opanować wskazane stworzenie. Jest to dość podobne do przejęcia kontroli nad chowańcem podczas normalnej gry. Na czas sprawowania kontroli nad wybranym stworzeniem MP traci swe specjalne przywileje. Żeby wrócić do normalnej sytuacji, wystarczy kliknąć na opanowanej istocie prawym przyciskiem myszy albo wybrać z okragłego menu opcję „Zakończ zawładnięcie”.

Zawładnięcie z Pełną Mocą

Działa tak samo jak Zawładnięcie, z tym, że MP zachowuje swe przywileje.

Odpoczynek

Przywraca wskazanej istocie (istotom) pełnię punktów wytrzymałości i wszystkie zaklęcia.

5. TWORZENIE WŁASNYCH PRZYGÓD

Niewrażliwość

Pozwala przełączać flagi danego obiektu, nadając mu całkowitą odporność na rany i uszkodzenia.

Szukaj imionami

Szukaj obiektu o konkretnej nazwie. Jeżeli zostanie on znaleziony, otwarty zostanie obszar, na którym się znajduje, a on sam zostanie wybrany.

Znajdź następny

Pozwala wyszukać kolejny obiekt spełniający wybrane kryteria wyszukiwania.

Przełącz SI

Wyłącza, bądź włącza SI dla wskazanych obiektów.

AKCJE ZWIĄZANE Z DRZWIAMI (OKRĄGLE MENU)

Zamknij

Otwórz

AKCJE ZWIĄZANE ZE STWORZENIAMI (OKRĄGLE MENU)

Większość akcji jest identyczna z poleceniami panelu selekcjonera - w nim nie pojawiają się jednak te, które wymieniono poniżej:

Zbadaj

Działa tak samo jak akcja gracza, nosząca taką samą nazwę.

Więcej akcji

Daj / Zabierz

Wybierz akcję i wpisz odpowiednią liczbę w polu tekstowym. Dostępne akcje to:

Daj Złoto i Zabierz Złoto

Daj Doświadczenie i Zabierz Doświadczenie

Daj Poziom i Zabierz Poziom

Zawładnięcie / Wcielenie się w postać

Zawładnięcie

Zawładnięcie pozwala przejąć kontrolę nad istniejącym stworzeniem, z zachowaniem wszystkich jego zdolności i mocy. Kiedy kontrolujesz inne stworzenie, możesz zostać zabity.

Wcielenie się w postać

Wcielenie się w postać pozwala stać się wskazaną istotą, bez utraty mocy MP. Tak długo jak wcielasz się w jakąś postać, jesteś niewrażliwy na obrażenia.



5. TWORZENIE WŁASNYCH PRZYGÓD

AKCJE WYZWALACZY (OKRĄGLE MENU)

Wyślij wydarzenie wejściowe

Wyślij wydarzenie wyjściowe

AKCJE GRUPOWE

Kiedy masz wybraną jakąś grupę, można wykonać na niej akcje i wydawać polecenia jednocześnie dla wszystkich jej elementów.

Zaznaczanie grupy

Aby zaznaczyć jakąś grupę, przytrzymaj klawisz CTRL, gdy będziesz przeciągać wskaźnik myszy. Kiedy skończysz, wszystkie zaznaczone stworzenia będą miały wokół nóg fioletowe okręgi.

Cofanie zaznaczenia grupy

Aby cofnąć zaznaczenie grupy, przeciągnij pole na pusty obszar, tak by nikt nie pozostał zaznaczony.

Mapowanie grupy do skrótu klawiszowego

Kiedy będziesz mieć wybraną jakąś grupę, naciśnij klawisz CTRL i jakąś cyfrę. W ten sposób wybrana grupa zostanie przypisana do wskazanego klawisza. Aby cofnąć zaznaczenie grupy, wystarczy nacisnąć przypisany do niej skrót klawiszowy.

Wykonywanie akcji grupowych

Zgodnie z domyślnym ustawieniem standardowe akcje będą wykonywane tylko przez MP.

Jeżeli chcesz, żeby akcję wykonała wybrana grupa, to podczas wydawania polecenia przytrzymaj klawisz SHIFT.

Akcje, które mogą zostać wykonane przez grupy

Chodzenie: wybrana grupa przejdzie we wskazane, puste miejsce, gdy na nim klikniesz.

Atak: jeżeli przytrzymasz klawisz SHIFT i klikniesz na wrogiej istocie, to zaznaczona grupa przeprowadzi atak. Możesz także przytrzymać SHIFT i wybrać opcję ataku z okrągłego menu rozwiniętego na wrogiej istocie.

LISTA GRACZY

Pod portretem Mistrza Podziemi znajduje się lista wszystkich uczestniczących w rozgrywce graczy. Na każdym z portretów można wykonać każdą akcję, tak samo jak na samej istocie. Wystarczy kliknąć na portrecie prawym przyciskiem myszy, żeby wywołać okrągłe menu.

WERS POLECEŃ

Aby skorzystać z wersu poleceń, trzeba najpierw wywołać za pomocą klawisza tyldy („~”) konsolę. Polecenia konsoli można także wpisywać w oknie czatu, stosując przy nich przedrostek „N9N9”.

5. TWORZENIE WŁASNYCH PRZYGÓD

Mapowanie wiersu poleceń do paska skrótów

Aby przypisać jakieś polecenie do paska skrótów, kliknij na nim prawym przyciskiem myszy. Wywołane zostanie okragłe menu. Wybierz opcję mapowania wiersu poleceń. Teraz trzeba już tylko wpisać odpowiednią komendę z przedrostkiem „N9N9”.

NAJCZĘŚCIEJ STOSOWANE KOMENDY

ModAge N9	SetAge N9	GetVarInt	GetVarModInt
ModAttackBase N9	SetAttackBase N9	GetVarFloat	GetVarModFloat
ModSave	SetSave	GetVarObject	GetVarModString
ModSTR N9	SetSTR N9	GetVarVector	GetVarModObject
ModDEX N9	SetDEX N9	SetVarInt	GetVarModVector
ModCON N9	SetCON N9	SetVarFloat	SetVarModInt
ModINT N9	SetINT N9	SetVarString	SetVarModFloat
ModWIS N9	SetWIS N9	SetVarObject	SetVarModString
ModCHA N9	SetCHA N9	SetVarVector	SetVarModObject
ModSaveFort	SetSpellResistance N9		SetVarModVector
ModSaveReflex	GiveXP N9		SetAppearance
ModSaveWill	GiveLevel N9		
ModSpellResistance N9	runscript NAME		

NAJWAŻNIEJSZE POLECENIA MP

<p>• - wywołanie Twórcy</p> <p>• - wywołanie Selekcjonera</p> <p>SHIFT i kliknięcie w Selekcjonerze - zaznaczanie wielu obiektów.</p> <p>SHIFT i kliknięcie na ziemi w Twórcy - tworzenie wielu obiektów jednocześnie.</p> <p>SHIFT i kliknięcie na jakimś stworzeniu w trakcie gry - dodanie do istniejącej grupy.</p> <p>SHIFT i kliknięcie na jakimś stworzeniu w trakcie gry - przełączenie przynależności do aktywnej grupy.</p> <p>CTRL i przeciągnięcie - zaznaczanie grupowe</p> <p>LICZBA - wybór grupy przypisanej do danej liczby.</p> <p>Jeżeli nie ma takiej, to opcja ta pozwala cofnąć zaznaczenie.</p>	<p>BEZ ZAZNACZONEJ GRUPY</p> <p>Kliknięcie na jakimś stworzeniu w grze - stworzenie będzie tworzyć aktualną grupę.</p> <p>CTRL + NUMER wyczyszczenie danego skrótu.</p> <p>Z ZAZNACZONĄ GRUPĄ:</p> <p>Kliknięcie na jakimś stworzeniu w grze - wykonanie domyślnej akcji na tym stworzeniu.</p> <p>Kliknięcie na jakimś punkcie na ziemi - ruch grupy (i Awatara MP) we wskazane miejsce.</p> <p>CTRL + NUMER - przypisanie aktualnej grupy do danej liczby.</p>
--	---



A series of horizontal lines for writing, spanning the width of the page. The lines are evenly spaced and extend across most of the page width.

DODATEK A: WYKRESY I TABELE





6•DODATEK A: WYKRESY I TABELLE

Liczba punktów umiejętności na poziom w zależności od klasy postaci

Klasa	Punkty umiejętności uzyskiwane na pierwszym poziomie*	Punkty umiejętności uzyskiwane podczas awansu na wyższy poziom**
Barbarzyńca	$(4 + \text{Mod INT}) \times 4$	$4 + \text{Mod INT}$
Bard	$(4 + \text{Mod INT}) \times 4$	$4 + \text{Mod INT}$
Kapłan	$(2 + \text{Mod INT}) \times 4$	$2 + \text{Mod INT}$
Druid	$(4 + \text{Mod INT}) \times 4$	$4 + \text{Mod INT}$
Wojownik	$(2 + \text{Mod INT}) \times 4$	$2 + \text{Mod INT}$
Mnich	$(4 + \text{Mod INT}) \times 4$	$4 + \text{Mod INT}$
Paladyn	$(2 + \text{Mod INT}) \times 4$	$2 + \text{Mod INT}$
Łowca	$(4 + \text{Mod INT}) \times 4$	$4 + \text{Mod INT}$
Łotrzyk	$(8 + \text{Mod INT}) \times 4$	$8 + \text{Mod INT}$
Czarownik	$(2 + \text{Mod INT}) \times 4$	$2 + \text{Mod INT}$
Czarodziej	$(2 + \text{Mod INT}) \times 4$	$2 + \text{Mod INT}$

* ludzie dodają do tego na pierwszym poziomie 4 punkty. ** ludzie dodają do tego na każdym poziomie 1 punkt.

Lista broni

Bardzo mała broń

Nazwa	Cena	Obrażenia	Traf. krytyczne	Ciężar	Typ broni
Sztylet	4 sz	1k4	19-20/x2	1	Sieczna
Kama	4 sz	1k6	x2	1	Sieczna
Shuriken	5 sz	1	x2	0	Kłująca

6•DODATEK A: WYKRESY I TABELE

Mała broń

Nazwa	Cena	Obrażenia	Traf. krytyczne	CieŜar	Typ broni
Toporek do rzucania	40 sz	1k6	x2	4	Sieczna
Kusza, lekka	35 sz	1k8	19-20/x2	6	Kłująca
Strzałka	1	1k4	x2	0	Kłująca
Młot, lekki	2 sz	1k4	x2	2	Obuchowa
Toporek	12 sz	1k6	x3	0	Sieczna
Buławka	10 sz	1k8	x2	6	Obuchowa
Sierp	12 sz	1k6	x2	3	Sieczna
Włócznia	2 sz	1k8	x3	3	Kłująca
Proca	2 sz	1k4	x2	0	Obuchowa
Krótki miecz	20 sz	1k6	19-20/x2	3	Kłująca

Średnia broń

Nazwa	Cena	Obrażenia	Traf. krytyczne	CieŜar	Typ broni
Topór	20 sz	1d8	x3	7	Sieczna
Maczuga	2 sz	1d6	x2	3	Obuchowa
Kusza, ciężka	10 sz	1d10	19-20/x2	9	Kłująca
Korbacz, lekki	16	1d8	x2	5	Obuchowa
Katana	80 sz	1d10	19-20/x2	10	Sieczna
Długi miecz	30 sz	1d8	19-20/x2	4	Sieczna
Morgensztern	16 sz	1d6	x2	8	Obuchowa i Kłująca
Kij	2 sz	1d6/1d6	x2	4	Obuchowa
Rapier	40 sz	1d6	18-20/x2	3	Kłująca
Sejmitar	30 sz	1d6	18-20/x2	4	Sieczna
Krótki łuk	60 sz	1d6	x3	2	Kłująca
Młot bojowy	24 sz	1d8	x3	8	Obuchowa



6•DODATEK A: WYKRESY I TABELLE

Duża broń

Nazwa	Cena	Obrażenia	Traf. krytyczne	Ciężar	Typ broni
Miecz półtoraręczny	70 sz	1k10	19-20/x2	10	Sieczna
Monstrualna buława	80 sz	1k8/1k8	x2	20	Obuchowa
Podwójny miecz	200 sz	1k8/1k8	19-20/x2	15	Sieczna
Podwójny topór	60 sz	1k8/1k8	x3	25	Sieczna
Korbacz, ciężki	30 sz	1k10	19-20/x2	20	Obuchowa
Topór dwuręczny	40 sz	1k12	x3	20	Sieczna
Miecz dwuręczny	100 sz	2k6	19-20/x2	15	Sieczna
Halabarda	20 sz	1k10	x3	15	Kłująca i Sieczna
Długi łuk	150 sz	1k8	x3	3	Kłująca
Kosa	36 sz	2k4	x4	12	Kłująca i Sieczna

6•DODATEK A: WYKRESY I TABELLE

Statystyki pancerzy

Stopień opancerzenia	Premia za zbroję	Przykłady pancerzy	Maksymalna premia za Zr.	Kara do umiejętności	Ryzyko nieudania się czaru mistycznego	Przybliżony ciężar	Przybliżona cena	Klasa
Poziom 0	+0	Bez zbroi	-	-	-	-	-	Brak
Poziom 1	+1	Przeszywanica	+8	0	5%	10 funtów	5 sz	Lekka
Poziom 2	+2	Zbroja skórzana	+6	0	10%	15 funtów	10 sz	Lekka
Poziom 3	+3	Skórzana zbroja ćwiekowana						
Skóra	+4	-	-	-1	20%	25 funtów	15 sz	Lekka
Poziom 4	+4	Koszulka kolcza						
Zbroja łuskowa	+4			-2	20%	25 funtów	100 sz	Średnia
Poziom 5	+5	Kolczuga						
Napierśnik	+2	-	-	-5	30%	40 funtów	150 sz	Średnia
Poziom 6	+3	Zbroja łuskowa						
Zbroja folgową	0	-	-	-7	40%	45 funtów	200 sz	Ciężka
Poziom 7	+7	Zbroja półpłytkowa	0	-7	40%	50 funtów	600 sz	Ciężka
Poziom 8	+8	Pełna zbroja płytowa	+1	-6	35%	50 funtów	1.500 sz	Ciężka



6•DODATEK A: WYKRESY I TABELLE

Kary za walkę dwoma broniąmi

Okoliczności	Główna ręka	Druga ręka
Normalne kary	-6	-10
Broń w drugiej ręce jest lekka (czyli o jedną kategorię mniejsza niż wielkość postaci)	-4	-8
Atut: oburęczność	-6	-6
Atut: walka dwoma broniąmi	-4	-8
W drugiej ręce znajduje się lekka broń i postać posiada atut: oburęczność	-4	-4
W drugiej ręce znajduje się lekka broń i postać posiada atut: walka dwoma broniąmi	-2	-6
Atuty: oburęczność i walka dwoma broniąmi	-4	-4
W drugiej ręce znajduje się lekka broń i postać posiada atuty: oburęczność i walka dwoma broniąmi	-2	-2

Wiedza

Modyfikator umiejętności	Wartość przedmiotu*
1	10
2	50
3	100
4	150
5	200
6	300
7	400
8	500
9	1000
10	2500

6•DODATEK A: WYKRESY I TABELLE

Modyfikator umiejętności	Wartość przedmiotu*
11	3750
12	4800
13	6500
14	9500
15	13000
16	17000
17	20000
18	30000
19	40000
20	50000
21	60000
22	80000
23	100000
24	150000
25	200000
26	250000
27	300000
28	350000
29	400000
30	500000
31	+ 100,000 za każdy punkt powyżej 30



6•DODATEK A: WYKRESY I TABELLE

Umiejętność używania magicznych urządzeń

Używanie magicznych urządzeń	Używanie przedmiotu zastrzeżonego dla klasy	Używanie przedmiotu zastrzeżonego dla rasy	Używanie przedmiotu zastrzeżonego dla postaci o danym charakterze
1	1000 sz lub mniej	niemożliwe	niemożliwe
5	4800 sz lub mniej	1000 sz lub mniej	niemożliwe
10	20000 sz lub mniej	4800 sz lub mniej	1000 sz lub mniej
15	100000 sz lub mniej	20000 sz lub mniej	4800 sz lub mniej
20	100000 sz lub mniej	100000 sz lub mniej	20000 sz lub mniej
25	100000 sz lub mniej	100000 sz lub mniej	10000 sz lub mniej

6•DODATEK A: WYKRESY I TABELLE

Podstawowe Rzuty Obronne i Ataku dla wszystkich klas

Poziom klasy	Podstawowe rzuty obronne Wyższe/Niższe	Bazowy atak Wojownika Barbarzyńcy, Paladyna i Lowcy	Bazowy atak. Kaplana, Druida, Łotrzyka, Barda i Druida	Bazowy atak, Czarownika i Czarodzieja	Wymagane Doświadczenie	Maks. wartość pojedynczego przedmiotu	Maks. wartość wszystkich przedmiotów
1	+0/+2	+1	+0	+0	0	1000	5000
2	+0/+3	+2	+1	+1	1000	1500	7500
3	+1/+3	+3	+2	+1	3000	2500	15000
4	+1/+4	+4	+3	+2	6000	3500	30000
5	+1/+4	+5	+3	+2	10000	5000	60000
6	+2/+5	+6/+1	+4	+3	15000	6500	85000
7	+2/+5	+7/+2	+5	+3	21000	9000	100000
8	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4	28000	12000	150000
9	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4	36000	15000	200000
10	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5	45000	19500	300000
11	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5	55000	25000	400000
12	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1	66000	30000	500000
13	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1	78000	35000	600000
14	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2	91000	40000	700000
15	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2	105000	50000	800000
16	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3	120000	65000	900000
17	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3	136000	75000	1000000
18	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4	153000	90000	1100000
19	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4	171000	110000	1200000
20	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5	190000	130000	1300000



6•DODATEK A: WYKRESY I TABELLE

Znane czary Barda i ich liczba na dzień

Poziom	Liczba czarów Barda na dzień							Znane zaklęcia						
	0	1	2	3	4	5	6	0	1	2	3	4	5	6
1	2	–	–	–	–	–	–	4	–	–	–	–	–	–
2	3	0	–	–	–	–	–	5	2	–	–	–	–	–
3	3	1	–	–	–	–	–	6	3	–	–	–	–	–
4	3	2	0	–	–	–	–	6	3	2	–	–	–	–
5	3	3	1	–	–	–	–	6	4	3	–	–	–	–
6	3	3	2	–	–	–	–	6	4	3	–	–	–	–
7	3	3	2	0	–	–	–	6	4	4	2	–	–	–
8	3	3	3	1	–	–	–	6	4	4	3	–	–	–
9	3	3	3	2	–	–	–	6	4	4	3	–	–	–
10	3	3	3	2	0	–	–	6	4	4	4	2	–	–
11	3	3	3	3	1	–	–	6	4	4	4	3	–	–
12	3	3	3	3	2	–	–	6	4	4	4	3	–	–
13	3	3	3	3	2	0	–	6	4	4	4	4	2	–
14	4	3	3	3	3	1	–	6	4	4	4	4	3	–
15	4	4	3	3	3	2	–	6	4	4	4	4	3	–
16	4	4	4	3	3	2	0	6	5	4	4	4	4	2
17	4	4	4	4	3	3	1	6	5	5	4	4	4	3
18	4	4	4	4	4	3	2	6	5	5	5	4	4	3
19	4	4	4	4	4	4	3	6	5	5	5	5	4	4
20	4	4	4	4	4	4	4	6	5	5	5	5	5	4

6•DODATEK A: WYKRESY I TABELLE

Czary kapłana na dzień

Bazowa liczba zaklęć na dzień*										
Poziom	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	–	–	–	–	–	–	–	–
2	4	2	–	–	–	–	–	–	–	–
3	4	2	1	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	2	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	2	1	–	–	–	–	–	–
6	5	3	3	2	–	–	–	–	–	–
7	6	4	3	2	1	–	–	–	–	–
8	6	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9	6	4	4	3	2	1	–	–	–	–
10	6	4	4	3	3	2	–	–	–	–
11	6	5	4	4	3	2	1	–	–	–
12	6	5	4	4	3	3	2	–	–	–
13	6	5	5	4	4	3	2	1	–	–
14	6	5	5	4	4	3	3	2	–	–
15	6	5	5	5	4	4	3	2	1	–
16	6	5	5	5	4	4	3	3	2	–
17	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4



6•DODATEK A: WYKRESY I TABELĘ

Sfery kapłańskie

Sfera	Zdolność specjalna	1	2	3	4	5	6	7
Powietrza	Mozna odpędzać żywiołaki tak jak nieumarłych			Wzwanie błyskawic			Wyładowania ładowe	
Zwierzęca	Ulepszone przywoływanie potworów		Kocia Zwinność	Prawdziwe Widzenie		Przemiana siebie		
Śmierci	Awatar energii negatywnej	Promień energii negatywnej			Widmowy Zabójca	Wyczerpanie		
Zniszczenia	Odpędzanie uszkażdza konstrukty			Cuchnaca Chmura			Kwasowa Mgła	
Ziemi	Mozna odpędzać żywiołaki tak jak nieumarłych				Kamienna Skóra	Ochrona przed Energia		
Zła	Mozna odpędzać pozasferowców tak jak nieumarłych			Wybuch Negatywnej Energii		Wyczerpanie		
Ognia	Mozna odpędzać żywiołaki tak jak nieumarłych				Sciana Ognia	Ochrona przed Energia		
Dobra	Mozna odpędzać pozasferowców tak jak nieumarłych				Kamienna Skóra	Mniejsze Związanie Sfer		
Leczenia	Wszystkie zaklęcia leczące zostają wzmocnione		Leczenie Poważnych Ran			Uzdrowienie		
Wiedzy	Dodatkowe sfery zaklęć	Identyfikacja	Ultrawizja	Jasnowidzenie / jasnosłyszenie	Prawdziwe widzenie		Poznanie legend	
Magii	Dodatkowe sfery zaklęć	Zbroja Maga	Kwasowa Strzala Melfa	Wybuch Negatywnej Energii	Kamienna Skóra	Lodowa Nawalnica		
Roslinna	Mozna odpędzać szkodniki tak jak nieumarłych		Korowa Skóra					Pelzająca Zagłada
Ochrony	Boska Ochrona				Mniejszy Kłosz Niewrażliwości	Ochrona przed Energia		
Siły	Boska Siła			Boska Moc		Kamienna Skóra		
Słońca	Ulepszone odpędzanie nieumarłych		Pałace Światła					Promień Słońca
Podróży	Dodatkowe sfery zaklęć	Oplatanie	Pajeczyna	Swoboda Ruchu	Spowolnienie	Przyspieszenie		
Oszustwa	Premie do umiejętności używanych najczęściej przez łotrzyków		Niewidzialność	Kula Niewidzialności	Ulepszona Niewidzialność			
Wojny	Mistrz Walki		Kocia Zwinność					Aura Witalności
Wody	Mozna odpędzać żywiołaki tak jak nieumarłych			Trucizna		Lodowa Nawalnica		

6•DODATEK A: WYKRESY I TABELLE

Czary druida na dzień

Bazowa liczba zaklęć na dzień*										
Poziom	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	–	–	–	–	–	–	–	–
2	4	2	–	–	–	–	–	–	–	–
3	4	2	1	–	–	–	–	–	–	–
4	5	3	2	–	–	–	–	–	–	–
5	5	3	2	1	–	–	–	–	–	–
6	3	3	3	2	–	–	–	–	–	–
7	6	4	3	2	1	–	–	–	–	–
8	6	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9	6	4	4	3	2	1	–	–	–	–
10	6	4	4	3	3	2	–	–	–	–
11	6	5	4	4	3	2	1	–	–	–
12	6	5	4	4	3	3	2	–	–	–
13	6	5	5	4	4	3	2	1	–	–
14	6	5	5	4	4	3	3	2	–	–
15	6	5	5	5	4	4	3	2	1	–
16	6	5	5	5	4	4	3	3	2	–
17	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4



6•DODATEK A: WYKRESY I TABELE

Dodatkowe atuty dla wojownika

Dodatkowe atuty dla wojownika	
Obureczność	Ulepszona walka bez broni
Precyzyjne trafienie	Powalenie
Rozpłatanie	Mobilność
Odbijanie Strzał	Strzał z bliska
Rozbrojenie	Potężny atak
Uniki	Szybki strzał
Ulepszone trafienie krytyczne	Ogluszenie
Ulepszone rozbrajanie	Ogluszająca pięść
Ulepszone powalanie	Walka dwoma broniąmi
Ulepszone parowanie	Finezja w walce
Ulepszony potężny atak	Ulubiona broń
Ulepszona walka dwoma broniąmi	Specjalizacja w broni

Ataki, KP i Premie do Szybkości Mnicha

Poziom Mnicha	Premia do ataku bez broni	Obrażenia w walce bez broni*	Premia do KP**	Szybkość w biegu
1	+0	1d6 / 1d4	+0	100%
2	+1	1d6 / 1d4	+0	100%
3	+2	1d6 / 1d4	+0	110%
4	+3	1d8 / 1d6	+0	110%
5	+3	1d8 / 1d6	+1	110%
6	+4/+1	1d8 / 1d6	+1	120%
7	+5/+2	1d8 / 1d6	+1	120%
8	+6/+3	1d10 / 1d8	+1	120%
9	+6/+3	1d10 / 1d8	+1	130%
10	+7/+4/+1	1d10 / 1d8	+2	130%
11	+8/+5/+2	1d10 / 1d8	+2	130%
12	+9/+6/+3	1d12 / 1d10	+2	140%
13	+9/+6/+3	1d12 / 1d10	+2	140%
14	+10/+7/+4/+1	1d12 / 1d10	+2	140%
15	+11/+8/+5/+2	1d12 / 1d10	+3	145%
16	+12/+9/+6/+3	1d20 / 2d6	+3	145%
17	+12/+9/+6/+3	1d20 / 2d6	+3	145%
18	+13/+10/+7/+4/+1	1d20 / 2d6	+3	150%
19	+14/+11/+8/+5/+2	1d20 / 2d6	+3	150%
20	+15/+12/+9/+6/+3	1d20 / 2d6	+4	150%

* pierwsza z liczb to obrażenia zadawane przez mnichów średniej i dużej wielkości. Druga dotyczy obrażeń zadawanych przez małych mnichów.



6•DODATEK A: WYKRESY I TABELLE

Zaklęcia paladynów i łowców na dzień

Podst. liczba zaklęć na dzień*				
Poz	1	2	3	4
1	–	–	–	–
2	–	–	–	–
3	–	–	–	–
4	0	–	–	–
5	0	–	–	–
6	1	–	–	–
7	1	–	–	–
8	1	0	–	–
9	1	0	–	–
10	1	1	–	–
11	1	1	0	–
12	1	1	1	–
13	1	1	1	–
14	2	1	1	0
15	2	1	1	1
16	2	2	1	1
17	2	2	2	1
18	3	2	2	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

Dodatkowe atuty łotrzyka

Oslabiające uderzenie
Oportunista
Mistrzostwo
Elastyczny Umysł
Odskok
Ulepszony odskok



6•DODATEK A: WYKRESY I TABELLE

Znane zaklęcia czarownika i ich liczba na dzień

Bazowa liczba czarów na dzień*											Znane zaklęcia										
Poz	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	
2	6	4	—	—	—	—	—	—	—	—	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—	
3	6	5	—	—	—	—	—	—	—	—	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	
4	6	6	3	—	—	—	—	—	—	—	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—	
5	6	6	4	—	—	—	—	—	—	—	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—	
6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	—	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—	
7	6	6	6	4	—	—	—	—	—	—	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—	
8	6	6	6	5	3	—	—	—	—	—	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—	
9	6	6	6	6	4	—	—	—	—	—	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—	
10	6	6	6	6	5	3	—	—	—	—	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—	
11	6	6	6	6	6	4	—	—	—	—	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—	
12	6	6	6	6	6	5	3	—	—	—	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—	
13	6	6	6	6	6	6	4	—	—	—	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—	
14	6	6	6	6	6	6	5	3	—	—	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—	
15	6	6	6	6	6	6	6	4	—	—	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—	
16	6	6	6	6	6	6	6	5	3	—	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—	
17	6	6	6	6	6	6	6	6	4	—	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—	
18	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1	
19	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2	
20	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3	

6•DODATEK A: WYKRESY I TABELLE

Zaklęcia czarodzieja na dzień

Bazowa liczba zaklęć na dzień*									
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
4	4	4	4	4	4	3	2	—	—
4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
4	4	4	4	4	4	4	3	2	—
4	4	4	4	4	4	4	4	3	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Dodatkowe atuty dla czarodziei

Dodatkowe atuty dla czarodziei	
Magia w walce	Ciche zaklęcie
Wzmocnienie zaklęcia	Talent magiczny
Przedłużenie zaklęcia	Magiczna penetracja
Maksymalizacja zaklęcia	Zaklęcie bez gestów
Przyspieszenie zaklęcia	



6•DODATEK A: WYKRESY I TABELLE

Siatka charakterów



Wielkość przedstawicieli poszczególnych ras

Rasa	Wielkość
Człowiek	Średnia
Krasnolud	Średnia
Elf	Średnia
Gnom	Mała*
Półelf	Średnia
Półork	Średnia
Niziołek	Mała*

* małe stworzenia nie mogą posługiwać się Dużą bronią (a Średnią muszą walczyć z użyciem obu rąk).

6•DODATEK A: WYKRESY I TABELLE

Tabela umiejętności

Umiejętność	Barb	Brd	Kapl	Drd	Woj	Mnich	Pal	Łow	Łot	Czar	Czar	Bez szk.	Wyk. wspł.
Zrozumienie zwierząt	x	x	x	*	x	x	x	*	x	x	x	Nie	Cha.
Koncentracja	-	*	*	*	*	*	*	*	-	*	*	Tak	Kon.
Rozbrajanie pułapek	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	Nie	Int.
Dyscyplina	*	*	-	-	*	-	-	-	-	-	-	Tak	Si.
Leczenie	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	Tak	Madr.
Ukrywanie się	-	*	-	-	-	*	-	*	*	-	-	Tak	Zr.
Nasłuchiwanie	*	*	-	-	-	*	-	*	*	-	-	Tak	Madr.
Wiedza	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	Tak	Int.
Skradanie się	-	*	-	-	-	*	-	*	*	-	-	Tak	Zr.
Otwieranie zamków	-	-	-	-	-	-	-	-	*	-	-	Nie	Zr.
Parowanie	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-	-	Tak	Zr.
Aktorstwo	x	*	x	x	x	x	x	x	x	x	x	Tak	Cha.
Kradzież kieszonek.	-	*	*	*	-	*	*	-	*	-	-	Tak	Cha.
Przeszukiwanie	-	*	-	-	-	-	-	-	*	-	-	Nie	Zr.
Zakładanie pułapek	-	-	-	-	-	-	-	*	*	-	-	Tak	Int.
Czaroznawstwo	-	*	*	*	-	-	-	-	-	*	*	Nie	Int.
Spostrzegawczość	-	-	-	-	-	-	-	*	*	-	-	Tak	Madr.
Prowokacja	*	*	-	-	-	-	*	-	-	-	-	Tak	Cha.
Używ. mag. urządzeń	x	*	x	x	x	x	x	x	*	x	x	Nie	Cha.

* umiejętność klasowa

- umiejętność innej klasy

x - nie można rozwijać tej umiejętności, bo jest ona dostępna tylko dla przedstawicieli innej klasy postaci.



6•DODATEK A: WYKRESY I TABELE

Atuty

Atuty bojowe	Aktywne atuty bojowe	Atuty defensywne	Atuty magiczne	Inne
Obureczność	Precyzyjne trafienie	Używanie zbroi (ciężka)	Magia w walce	Czuyność
Rozpłatanie	Rozbrojenie	Używanie zbroi (lekka)	Wzmocnienie zaklęcia	Ulepszone Odpędzanie
Ulepszone trafienie krytyczne	Ulepszone rozbrojenie	Używanie zbroi (średnia)	Przedłużenie zaklęcia	Talent
Ulepszone parowanie	Ulepszone powalanie	Odbijanie strzał	Maksymalizacja zaklęcia	
Ulepszona walka dwoma broniąmi	Ulepszony potężny atak	Uniki	Przyspieszenie zaklęcia	
Ulepszona walka bez broni	Powalanie	Wielka Wytrwałość	Ciche zaklęcie	
Strzał z bliska	Potężny atak	Żelazna wola	Ulubione zaklęcie	
Walka dwoma broniąmi	Szybki strzał	Błyskawiczny refleks	Magiczna penetracja	
Finezja w walce	Ogłuszenie	Mobilność	Zaklęcie bez gestów	
Ulubiona broń	Ogłuszająca pięść	Używanie tarczy		
Używanie broni: prostej, bojowej i egzotycznej		Mocna budowa		
Specjalizacja w broni				

DODATEK B: SŁOWNICZEK POJĘĆ





7•DODATEK B: SŁOWNICZEK POJĘĆ

Atut: to specjalna cecha postaci zapewniająca jej dodatkowe możliwości lub zapewniająca premie do tych, które już posiada.

Atut metamagiczny: atuty z tej kategorii pozwalają czarodziejom zmieniać niektóre aspekty rzucanych przez nich zaklęć, sprawiając, że staną się one mocniejsze, będą działać dłużej itp. Takie wzmocnione zaklęcia są traktowane jak czary wyższych poziomów.

Całkowita liczba punktów przedmiotów: liczba magicznych przedmiotów, które może posiadać; jest ona uzależniona od poziomu doświadczenia.

Charakter: odzwierciedla sposób, w jaki twoja postać postrzega dobro, prawo i chaos.

GnG: gracz na gracza.

Iluzje: zaklęcia z tej szkoły służą do wpływania na percepcję i tworzenia iluzji.

Ki: duchowa energia, z której korzystają mnisi.

Klasa: określa w czym specjalizuje się postać.

Kostki Wytrzymałości: liczba kostek, którymi należy rzucić celem ustalenia liczby punktów wytrzymałości.

KP: Klasa pancerza odzwierciedla zdolności postaci do unikania ataków i przyjmowania ich na pancerz.

Nekromancja: zaklęcia, które manipulują życiem, tworzą je lub niszczą.

Odrzucanie: zaklęcia z tej szkoły chronią przed magicznymi i fizycznymi atakami.

Okazja do ataku: to dodatkowy atak w walce wręcz, który można przeprowadzić, gdy przeciwnik jest wystawiony na cios.

Okragle menu: to podstawowe narzędzie interakcji ze światem gry. Można je wywołać klikając na jakimś obiekcie prawym przyciskiem myszy.

Pasek skrótów: to pasek umieszczony w dolnej części ekranu. Za jego pomocą gracz może szybko uzyskać dostęp do wielu różnych zdolności swojej postaci.

Poziom rzucającego: odpowiednik poziomowi klasy postaci rzucającej zaklęcie.

Poziom umiejętności: odzwierciedla wiedzę i zdolności postaci w obrębie danej umiejętności. Im większa będzie ta wartość, tym większa szansa powodzenia w przypadku testu umiejętności.

Poznanie: zaklęcia z tej szkoły pomagają w zdobywaniu informacji.

Przeciążenie: postacie noszące ekwipunek przekraczający ich maksymalny udźwieg wynikający z siły będą się poruszać ze zmniejszoną prędkością.

7•DODATEK B: SŁOWNICZEK POJĘĆ

Przemiany: zaklęcia z tej sfery pozwalają przekształcać osoby i przedmioty, na które zostaną skierowane.

Punkty umiejętności: postać otrzymuje je w chwili awansu na wyższy poziom doświadczenia. Dzięki nim można podnieść poziom poszczególnych umiejętności.

PW (Punkty wytrzymałości): odzwierciedlają ile obrażeń jest w stanie znieść postać, zanim umrze.

Runda: sześć sekund czasu gry.

Rzut obronny na refleks: im wyższa jest ta wartość, tym większa szansa na uniknięcie rzuconej przez czarodzieja kuli ognia czy śmiertelnego zionienia smoka. Do rzutu obronnego na refleks dodaje się premię wynikającą ze Zreczności.

Rzut obronny na siłę woli: odzwierciedla siłę umysłu postaci, jej odporność na dominację umysłu i wiele innych magicznych efektów. Do rzutu obronnego na siłę woli dodaje się modyfikator Mądrości.

Rzut obronny na Wytrwałość: odzwierciedla odporność postaci na różne czynniki fizyczne, trucizny, paraliż czy magię śmierci. Rzut obronny na wytrwałość jest modyfikowany o wysokość premii za Kondycję.

Rzuty obronne: rzut obronny odzwierciedla odporność na dany rodzaj ataków, bądź pewne określone efekty. Jeżeli uda się go zdać, negatywne efekty, bądź otrzymane obrażenia zostaną zmniejszone.

Skala Wyzwania (SW): im wyższa ta wartość, tym silniejszy jest przeciwnik.

Sprowadzanie: zaklęcia z tej szkoły służą do sprowadzania różnych istot, najczęściej po to, aby pomagały rzucającemu jako sojusznicy.

Stopień Trudności (ST): im wyższa ta wartość, tym trudniej odnieść sukces wykorzystując umiejętność.

Synergizm umiejętności: niektóre umiejętności doskonale się uzupełniają i posiadanie jednej z nich na poziomie co najmniej +5 oznacza premię +2 do innej. Jest to odnotowane w opisach umiejętności.

Sz: sztuki złota. To waluta stosowana w Neverwinter Nights.

Sztuczka magiczna: zaklęcie najniższego poziomu.

Test bez szkolenia: w przypadku niektórych umiejętności dopuszczalne jest wykonywanie testów, nawet pomimo tego, że postać nie jest wyszkolona.



7•DODATEK B: SŁOWNICZEK POJĘĆ

Test konfrontacji: wykonuje się je przeciwko wynikowi testu umiejętności innej postaci.

Test umiejętności: to zwykły rzut 1k20, plus odpowiedni modyfikator.

Test umiejętności: wykonywany, kiedy twoja postać zechce wykorzystać w grze którąś ze swoich umiejętności. Wynik jest uzależniony od poziomu umiejętności i stopnia trudności testu.

Trafienie krytyczne: to wyjątkowo niszczycielski atak, który powoduje znacznie większe obrażenia niż normalnie.

Tura: 10 rund albo 60 sekund czasu gry.

Umiejętność: praktyczna wiedza postaci dotycząca jakiegoś konkretnego obszaru.

Umiejętność innej klasy: umiejętność, z której najczęściej korzystają przedstawiciele pewnej określonej klasy postaci.

Umiejętność klasowa: umiejętność, z której często korzystają, bądź w której specjalizują się przedstawiciele pewnej określonej klasy postaci.

Umiejętność zastrzeżona: umiejętność, którą mogą opanować tylko przedstawiciele pewnej określonej klasy postaci.

Wyssanie Energii: niektóre ataki (najczęściej niektórych nieumarłych) mogą powodować, że postacie będą w sobie akumulować negatywną energię, co może w konsekwencji prowadzić do trwałej utraty poziomu.

Zaklinanie: takie zaklęcia służą do przejmowania kontroli nad innymi stworzeniami albo do nadawania im specjalnych magicznych właściwości.

Zaskoczenie: postacie, które dadzą się zaskoczyć i nie są przygotowane do działania są traktowane jako Zaskoczone. Oznacza to, że tracą premię do KP wynikającą ze zręczności.

Zestaw: to przygotowany zestaw cech i współczynników dla danej klasy postaci.

Znajomość Legend: ta umiejętność pozwala identyfikować magiczne przedmioty.

8

İNDEKS





A

Aktorstwo - 76
Atuty - 79

B

Barbarzyńcy - 49
Bardowie - 49
Błyskawiczny refleks - 85
Broń, bojowa - 129
Broń, egzotyczna - 130
Broń, prosta - 129

C

Charakter - 65
Charyzma - 66
Chowańce - 92, 99, 100
Ciche zaklęcie - 87
Cichy chód - 75
Czarodzieje - 54
Czarownicy - 53
Czarownictwo - 79
Czary, panel czarów - 23
Człowiek - 46
Czujność - 80

D

Druid - 50
Drzwi, używanie - 18
Dyscyplina - 73

E

Efekt choroby - 105
Efekt ciemności - 104
Efekt ciszy - 107
Efekt dominacji - 105
Efekt modyfikatora KP - 102
Efekt modyfikatora szybkości ruchu - 106
Efekt modyfikacji umiejętności - 107
Efekt niewidzialności - 105
Efekt niewrażliwości - 105
Efekt niewrażliwości na magię - 106
Efekt niewrażliwości na obrażenia - 103
Efekt odpędzania - 108
Efekt odporności na obrażenia - 104
Efekt odporności na zaklęcia - 107
Efekt głuchoty - 104
Efekt ogłuszenia - 107
Efekt oplątania - 105
Efekt oszołomienia - 104
Efekt osłepienia - 103
Efekt paraliżu - 106
Efekt prawdziwego widzenia - 108
Efekt przyspieszenia - 105
Efekt przywołania - 108
Efekt regeneracji - 106
Efekt ryzyka chybiecia - 106
Efekt sanktuarium - 107
Efekt snu - 107
Efekt spowolnienia - 108
Efekt strachu - 105
Efekt śmierci - 104
Efekt trucizny - 106
Efekt tymczasowych PW - 107
Efekt ukrycia - 103
Efekt zamętu - 103
Efekt zatrzymania czasu - 108

Efekt zauroczenia - 103
Efekt zmniejszenia obrażeń - 104
Efekt zwiększenia ataków - 106
Efekty cech - 102
Efekty kłąt - 103
Efekty negatywnych poziomów - 106
Efekty obrażeń - 103
Efekty ulepszenia zdolności bojowych - 103
Elf - 47

F

Finezja w walce - 89
Frakcje - 96

G

Gnom - 47
Gra wieloosobowa - 28
Gracz przeciw graczowi - 31

I

Instalacja - 12
Inteligencja - 66

K

Kapłani - 50
Karta postaci - 19
Klasa - 49
Klasowe zdolności specjalne - 54
Koncentracja - 73
Kondycja - 66

Konfiguracja gry - 12
Korzystanie z pojemników - 23
Kradzież kieszonkowa - 77
Krasnolud - 46

L

Leczenie - 74

Ł

Łotrzykowie - 53
Łowcy - 52

M

Magia w walce - 81
Magiczna penetracja - 88
Maksymalizacja zaklęcia - 85
Mądrość - 66
Mnich - 51
Mobilność - 85
Mocna budowa - 89

Π

Namierzanie przeciwnika - 97
Nasłuchiwanie - 74
Neutralność - 95
Niewrażliwość - 96
Niziołek - 48



8. ĆNDEKS

O

Obrażenia - 103
Obrażenia w walce dwoma broniąmi - 128
Obrażenia zadawane bronią trzymaną w drugiej ręce - 129
Oburęczność - 80
Odbijanie strzał - 81
Ogłuszająca pięść - 88
Ograniczenia wieloklasowości - 127
Okazje do ataku - 99
Otwieranie drzwi - 18
Otwieranie zamków - 75

P

Paladyni - 52
Pancerze i tarcze - 127
Panel atutuów - 21
Panel dziennika - 25
Panel mapy - 24
Panel sklepów - 26
Panel umiejętności - 20
Panel wymiany - 26
Parowanie - 76
Pasek skrótów - 14
Perswazja - 76
Podwójne bronie - 129
Portret postaci - 15
Postacie lokalne - 13
Postacie wieloklasowe - 125
Postacie z serwera - 13
Potężny atak - 87
Powalenie - 85
Półelf - 47
Półork - 48

Precyzyjne trafienie - 81
Profile - 69
Prowokacja - 78
Przedłużenie zaklęcia - 82
Przeszukiwanie - 77
Przyjazne nastawienie - 96
Przyspieszenie zaklęcia - 86

R

Reakcje bohaterów niezależnych - 95
Rozbrajanie pułapek - 73
Rozbrojenie - 81
Rozmowy - 139, 24
Rozpłatanie - 81
Różnorodne przedmioty - 130
Rzut ataku - 97
Rzuty obronne - 98

S

Sfery - 92
Siła - 66
Skrót klawiszowy - 19
Specjalizacja w broni - 90
Sposstrzegawczość - 78
Strzał z bliska - 86
Stworzenia, interakcja - 17
Szkoly magii - 90
Szybki czat - 93
Szybki strzał - 86

Ś

Śmierć - 104

T

Talent - 87
Talent magiczny - 88
Tarcza - 87
Trafienia krytyczne - 127
Tworzenie drużyny - 22
Tworzenie postaci - 44
Tworzenie postaci, podstawy - 13

U

Ukrywanie się - 74
Ulepszona walka bez broni - 84
Ulepszona walka dwoma broniąmi - 84
Ulepszone odpędzanie - 82
Ulepszone parowanie - 83
Ulepszone powalanie - 83
Ulepszone rozbrajanie - 83
Ulepszone trafienie krytyczne - 83
Ulepszony potężny atak - 84
Ulubiona broń - 89
Umiejętności - 70
Uniki - 82
Ustawienie poziomu trudności - 27
Używanie broni bojowej - 90
Używanie broni egzotycznej - 90
Używanie broni prostej - 90
Używanie magicznych urządzeń - 79
Używanie zbroi (ciężka) - 80
Używanie zbroi (lekka) - 80
Używanie zbroi (średnia) - 80

W

Walka dwoma broniąmi - 89, 129

Wczytywanie rozgrywek - 12
Wiedza - 75, 131
Wielka wytrwałość - 82
Wielkość broni - 128
Wojownik - 51
Wrogość - 95
Współpracownicy - 99
Wyposażanie postaci w przedmioty - 22
Wzmocnienie zaklęcia - 82

Z

Zajęty - 96
Zaklęcia - 102
Zaklęcie bez gestów - 88
Zakładanie pułapek - 77
Zamykanie drzwi - 18
Zaskoczenie - 98
Zdobywanie poziomu - 124
Zdolności barbarzyńcy - 54
Zdolności barda - 55
Zdolności czarodzieja - 65
Zdolności czarownika - 65
Zdolności druida - 57
Zdolności kapłana - 56
Zdolności łotrzyka - 63
Zdolności łowcy - 62
Zdolności mnicha - 58
Zdolności paladyna - 60
Zdolności wojownika - 58
Zestaw narzędzi - 135
Zręczność - 66
Zrozumienie zwierząt - 72
Zwierzęcy towarzysze - 57, 63



8. ĆNDEKS

Indeks tabel

Tabela 1:	Kategorie poziomów trudności potworów	40
Tabela 2:	Grupy wrogów rasowych łowcy	62
Tabela 3:	Wartości cech i modyfikatorów	68
Tabela 4:	Koszt podnoszenia cech	69
Tabela 5:	Polecenia systemu szybkich rozmów	93
Tabela 6:	Kary szybkości ruchu	101
Tabela 7:	Układ Zestawu narzędzi	136
Tabela 8:	Liczba punktów umiejętności na poziom w zależności od klasy postaci	149
Tabela 9:	Lista broni	149
Tabela 10:	Statystyki pancerzy	152
Tabela 11:	Kary za walkę dwoma bronią	153
Tabela 12:	Wiedza	153
Tabela 13:	Umiejętność używania magicznych urządzeń	155
Tabela 14:	Podstawowe Rzuty Obronne i Ataku dla wszystkich klas	156
Tabela 15:	Znane czary barda i ich liczba na dzień	157
Tabela 16:	Czary kapłana na dzień	158
Tabela 17:	Sfery kapłańskie	159
Tabela 18:	Czary druida na dzień	160
Tabela 19:	Dodatkowe atuty dla wojownika	161
Tabela 20:	Ataki, KP i Premie do Szybkości Mnicha	161
Tabela 21:	Zaklęcia paladynów i łowców na dzień	162
Tabela 22:	Dodatkowe atuty łotrzyka	162
Tabela 23:	Znane zaklęcia czarownika i ich liczba na dzień	163
Tabela 24:	Zaklęcia czarodzieja na dzień	164
Tabela 25:	Dodatkowe atuty dla czarodziei	164
Tabela 26:	Siatka charakterów	165
Tabela 27:	Wielkość przedstawicieli poszczególnych ras	165
Tabela 28:	Tabela umiejętności	166
Tabela 29:	Atuty	167

9
AUTORZY





9. AUTORZY

BIOWARE

Projekt rdzenia gry:

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

Animacje:

GŁÓWNY ANIMATOR:

Enrique Deo Perez

ANIMACJE GRY:

Carman Cheung Tony de Waal
Steve Gilmour Chris Hale
Mark How Rick Li
John Santos Larry Stevens
Henrik Vasquez

Grafika:

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY:

Marc Holmes

GRAFICY PROTOTYPÓW:

Marc Holmes Casey Hudson
Lindsay Jorgensen Tobyn Manthorpe
Trent Oster Tony de Waal

GRAFICY EFEKTÓW:

Alex Scott

GRAFICY 2D:

Mike Grills Marc Holmes
Sung Kim Mike Leonard
Sean Smailes Rob Sugama
Derek Watts Jono Lee

GRAFICY 3D:

Nolan Cunningham Lindsay Jorgensen
Arnel Labarda Jono Lee Kalvin

Lyle Chris Mann
Tobyn Manthorpe Alex Rodrique
Trent Oster

GRAFIKA PROMOCYJNA:

Mike Sass Todd Grenier Mike
Leonard Sung Kim Marc Holmes

DODATKOWE GRAFIKI:

Ryan Blanchard Kelly Goodine
Matthew Goldman Todd Grenier
Yunkyoung Kim Sherridon Routley
Elben Schafers Jason Spykerman
Cass Scott

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY (BIOWARE):

David Hibbeln

KIEROWNIK GRAFIKI PROMOCYJNEJ (BIOWARE):

John Gallager

Dźwięk

PRODUKCJA DŹWIEKU:

Alan Miranda

PROJEKT DŹWIEKU / INTEGRACJA:

David Chan John Henke

Muzyka:

Muzyka została skomponowana i wykonana przez Jeremy'ego Soula (www.jeremy-soule.com)

Produkcja dźwięku: Artistry Entertainment

EFEKTY SPECJALNE

PROJEKT EFEKTÓW DŹWIEKOWYCH:

Frank Bry/Creative Sound Design
Paul Gorman /Duff Studios

Filmy

Reżyseria:

David Hibbeln

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY:

Sherridon Routley

KIEROWNICTWO MODELOWANIA POSTACI:

Chrostopher Mann

MODELE:

Ryan Blanchard Nolan Cunningham

Todd Grenier Jono Lee

Sherridon Routley Mike Spalding

GLÓWNE ANIMACJE:

Tony de Waal

ANIMACJE:

Carman Cheung Chris Hale

Mark How Rick Li

Enrique Deo Perez John Santos

Larry Stevens Henrik Vasquez

Ryan Blanchard

GLÓWNE ANIMACJE EFEKTÓW:

Ryan Blanchard

DODATKOWE EFEKTY SPECJALNE:

Tony de Waal Christopher Mann

Sherridon Routley

KOMPOZYCJA:

Sherridon Routley

DODATKOWE GRAFIKI:

Todd Grenier Mike Sass

Projekt

GLÓWNY PROJEKTANT:

Brent Knowles James Ohlen

GLÓWNY ZESPÓŁ PROJEKTANCKI:

David Hibbeln

Rob Bartel

Drew Karpyslyn

Kevin Martens

James Ohlen

Tobyn Manthorpe

Preston Watamaniuk

Dave Gaider

Luke Kristjanson

Aidan Scanlan

Rob Bartel

SKRYPTY I WPROWADZANIE DANYCH:

Christopher Mann

Andrew 'Colonel Bob' Nobbs

John Winski

PROJEKT SYSTEMU:

Preston Watamaniuk Rob Bartel

DODATKOWE PROJEKTY:

Mike Geist

Bob McCabe

Cori May

Dan Whiteside

INSTRUKCJA:

Brent Knowles

Preston Watamaniuk

Luke Kristjanson

Keith Soleski

Trent Oster

Bob McCabe

Jim Bishop

Produkcja

KIEROWNICTWO PROJEKTU / PRODUCENT:

Trent Oster

DRUGI PRODUCENT:

Alan Miranda

PRODUCENT LINIOWI:

Keith Soleski

DODATKOWI PRODUCENCI WYKONAWCZY /

POŁĄCZONE KIEROWNICTWO BIOWARE:

Ray Muzyka

Greg Zeschuk



9•AUTORZY

Programowanie

GŁÓWNY PROGRAMISTA:

Scott Greig

GŁÓWNY PROGRAMISTA NARZĘDZI:

Don Maar

KIEROWNIK ZESPOŁU BADAWCZEGO:

Mark Brockington

ASYSTENT GŁÓWNEGO PROGRAMISTY:

Don Yakielashek

PROGRAMOWANIE:

Howard Chung	Mike Devine
Brenon Holmes	Noel Borstad
Paul Roffel	Sophia Smith
Rob Boyd	Ross Gardner
Dan Morris	Mark Darrah

PROGRAMOWANIE GRAFIKI

Kierownik grafików:

Jason Knipe

Projekt engine'u graficznego:

Stan Melax

PROGRAMOWANIE NARZĘDZI:

Pat Chan	Sydney Tang
Neil Flynn	Darren Wong
Chris Christou	Owen Borstad
Aaryn Flynn	Marc Audy

DODATKOWE PROGRAMOWANIE:

Justin Smith Charles	
"Chuckles "	Randall
Rob Babiak	David Falkner
Ryan Hoyle	

Public Relations:

Brad Grier	Teresa Cotesta Tom Ohle
------------	-------------------------

Zespół sieciowy / Live

ZESPÓŁ "LIVE"

Asystent producenta:

Derek French

Menadżer środowiskowy:

Jay Watamaniuk

Specjalista ds. obsługi klienta:

Dave McGruther

Programiści:

Craig Welburn	Andrew Gardner
---------------	----------------

ZESPÓŁ SIECIOWY

Projektanci stron:

Robin Mayne
Duleepa "Dups " Wijayawardhana"

Grafiki internetowe:

Todd Greiner

KONTROLA JAKOŚCI

Kierownictwo kontroli jakości:

Nathan Federick

KONTROLA JAKOŚCI:

Bob McCabe	Chris Priestly
Derrick Collins	Jonathan Epp
Karl Schreiner	Kevin Booth
Scott Horner	Scott Langevin
Stanley Woo	

Specjalne podziękowania:

John Bishop za redakcję tekstu
Raymond Pratch za wprowadzanie danych

ADMINISTRACJA:

Richard Iwaniuk	Mark Kluchky Theresa
Baxter Agnes	Kokot Goldman
Jo-Marie Langkow	Juliette Irish

ADMINISTRACJA SYSTEMU:

Chris Zeschuk Craig Miller
Nils Kuhnert Julian Karst
Brett Tollefson Dave Hamel

INFOGRAMES

Produkcja:

Prezes studia:
Jean-Philippe Agati
Wice-prezydent rozwoju produkcji:
Steve Ackrich

PRODUCENT:

Todd Hartwig

Marketing

Wiceprezes ds. marketingu:
Steve Allison

KIEROWNIK MARKETINGU:

Jean Raymond

MENADŻER MARKI:

Mike Webster

Specjalne podziękowania:

Laddie Ervin

Public relations

MENADŻER PR:

Matt Feary

SPECJALISTA DS. PR:

Wiebke Vallentin

DOKUMENTACJA

Kierownictwo redakcji i obsługi dokumentacji:

Liz Mackney

Menadżer publikacji:

W.D. Robinson

Projekt i układ instrukcji:

Bruce Harlick

USŁUGI MARKETINGOWE:

Starszy kierownik artystyczny:

David Gaines

Kierownictwo usług kreatywnych:

Steve Martin

Usługi inżynieryjne

Starszy menadżer ds. usług inżynieryjnych:

Luis Rivas

Specjalista ds. inżynierii:

Ken Edwards

ZGODNOŚĆ

Kierownik laboratorium kontroli zgodności:

Dave "Blonde" Strang

Kierownicy kontroli zgodności:

Geoffrey Smith

Jason Cordero

Analitycy kontroli zgodności:

Chris McQuinn

Burke McQuinn

Enoch Ornstead

Randy Buchholz

KONTROLA JAKOŚCI

Kierownictwo kontroli jakości:

Michael Craighead

Kierownictwo certyfikacji:

Kevin Jamieson

Kierownik testerów:

Mike Romatelli

Testerzy:

Tom Andrade, Mark Brand, Tim Burpee,

Tony Calabresi, Brett Casta,

Sarah Cherlin, Donald T.Clay,

Marshal Clevesy, Paul Duke, Jason Fitzgerald,

Mark Florentino, Joe Fried,

Dan Frisoli, Robb Gagne,

Bobby Gilkerson, Karen Gledhill,

Don Gorday III, D 'Artagnan Greene.



9•AUTORZY

Richard Higbee, Helen Hinchcliffe,
Joe Howard, Mark Huggins,
Roy Husson, Miguel Jauregui, Erik Jeffrey,
Jen Kaczor, Mike Krapovicky,
Andrew Lemat, Jeff Loney, Arthur Long,
Becky Madore, Erik Maramaldi,
Clif McClure, Christopher McPhail,
Lenny Montone, Matt Pantaleoni,
Brett Penkul, Jason Pope,
Chris Reimer, Cherilyn "Bunnies"
Rocha, Tanya Royer, Brian Scott,
Tobias Seltsam, P.Tserin Sodbiniow,
Dave "Red" Strang, Kingsley C.Sur,
Paul Swedis, Brian Swedis,
Jeffery Tolleson, Ted "The Undead"
Tomasko, Carl Vogel, Mike Walkingstick

LICENCJONOWANIE

Dyrektor ds. rozwoju:

Tim Campbell

MARKETING SIECIOWY I KOMUNIKACJA:

Producent wykonawczy:

John Nelson

STARSZY PRODUCENT:

Kyle Peschel

PRODUCENT:

Jean-Christophe Borngi

STARSZY PROJEKTANT SIECI:

Micah Jackson

STARSI PROGRAMIŚCI SIECI:

Gerald Burns

Black Isle/Interplay (Pierwotny wydawca)

Feargus Urquhart

Ken Rosman Dan Kingdom

Reg Arnedo Lisa Bucek

GŁOSY

Produkcja:

Bill Black.Big Fat Kitty LLC

KIEROWNICTWO PRAC NAD GŁOSAMI:

Doug Stone

Dopig Stone Enterprises, Inc.

INŻYNIER DŹWIĘKU GŁOSÓW:

Al Johnson

DODATKOWA REŻYSERIA:

Charles de Vries

EFEKTY SPECJALNE

Projekt efektów dźwiękowych:

Frank Bey /Creative Sound Design

Paul Gorman /Duff Studios

INFOGRAMES EUROPA

Prezes marketingu na Europę:

Larry Sparks

Core games

Kierownik ds. marketingu:

Franck Heissat

Menadżer ds. marketingu:

Cyril Voiron

Menadżer marketingu produktu:

Sebastien Brasseur

Antoine Molant

Menadżer PR:

Adeline Tiengou

Studio projektowe:

Olivier Lachard

Rose-may Mathon

Koordynacja marketingu:

Jenny Clark

Marie-Emilie Requier

Nadja Manseur

Catherine Esteoule

Cecille Gillet

Wytwarzanie:

Pauline Nam

Jake Tombs

Grupa wsparcia lokalizacji

Menadżer ds. lokalizacji:

Sylvianne Pivot-Chossat

9•AUTORZY

Menadżerowie projekt ds. lokalizacji:

Maud Fravier
Sophie Blancheton
Gerard Barnaud

Menadżer ds. tłumaczeń:

Heather Riddoch

Konsultant Techniczny ds. lokalizacji:

Fabien Roset

Sprawdzanie funkcjonalności oprogramowania:

Carine Mawart

Technik wstępnego masteringu:

Stephane Enteric

Menadżerowie ds. publikacji wtórnej:

Rebecka Pernered
Raphaëlle Jonnery

Grupa certyfikacji i wspierania projektowego (CPSG):

Rebecka Pernered, Caroline Fauchille
Jerome Di Tullio, Sophie Wibaux

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

KIEROWNIK PROJEKTU:

Paweł Składanowski

TŁUMACZENIE:

Ryszard Chojnowski, Rafał Aniszewski,
Marcin Bojko, Tadeusz Borowiec,
Paweł Domański, Radosław Giela,
Cezar Matkowski, Janusz Mrzigod,
Jarosław Przybyłowicz, Jan Sielicki.

REDAKCJA:

Aleksandra Cwalina

NADZÓR NAD BETATESTAMI:

Michał Cegiełka

POMOC PRZY IMPLEMENTACJI:

Maciej Marzec

NAGRANIA:

T-Rex Studio – trexstudio@trexstudio.com

REŻYSERIA:

Artur Kruczek

GŁOSÓW UŻYCZYLI:

Witold Bieliński, Anna Borowiec,
Piotr Bujno, Jacek Czyż,
Joanna Domańska, Zbigniew Dziduch,
Elżbieta Kijowska, Hanna Kinder-Kiss,
Jacek Kiss, Sebastian Konrad,
Artur Kruczek, Maciej Kujawski,
Tomasz Marzecki, Agnieszka Matysiak,
Mikołaj Müller, Przemysław Nikiel,
Przemysław Sadowski, Andrzej Szopa,
Adam Szyszkowski, Darek Toczek,
Agnieszka Warchulska, Ernestyna Winnicka,
Marzena Zajac, Krzysztof Zakrzewski

Specjalne podziękowania dla Marleny M.

MARKETING

Marcin Marzęcki, Michał Gembicki,
Mariusz Duda, Krzysztof Szulc,
Farida Saffarini, Paweł Kozierkiewicz

DTP

Robert Dabrowski, Marcin Śliwka
Artur Sebastian Starzyk sp.j.

ORGANIZACJA PRODUKCJI

Michał Bakuliński

NeverWinter Nights © 2002 Infogrames Entertainment, S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydane przez Infogrames Europe S.A. © 2002 BioWare Corp. BioWare Aurora Engine zastrzeżone 1997-2002 przez BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare Aurora Engine i logo BioWare są znakami handlowymi BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms, logo Dungeons & Dragons, Dungeon Master, D&D oraz logo Wizards of the Coast są znakami handlowymi Wizards of the Coast Inc., będącego częścią Hasbro Inc i są używane przez Infogrames Entertainment S.A. na podstawie licencji. © 2002 Hasbro International Inc. All rights reserved. Licensing by Hasbro Consumer Products. Wszelkie prawa zastrzeżone. Windows oraz Windows 95/98/2000 są zastrzeżonymi znakami handlowymi Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki należą do ich prawnych właścicieli. ATARI jest zastrzeżonym znakiem handlowym należącym do Atari Interactive Inc. będącego częścią Infogrames Interactive Inc. Pentium, Intel Inside, Intel® Pentium® 4 oraz logo Intel Inside są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Intel Corporation w USA i innych krajach.



Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęamy 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 z uruchomieniem czy działaniem 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 jakiegoś 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 wersje 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 wysyłaj do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może problem uda się rozwiązać bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Jeżeli jednak stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone nośniki, możesz skorzystać z naszej gwarancji.

PRAWA AUTORSKIE

Mamy przyjemność oddać w Państwa ręce najwyższej jakości oprogramowanie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki. Jest ono owocem wielomiesięcznej, wyťažonej 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 „umowa”). 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 przesłać 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 widać").
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 szkody 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 uiścił 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 międzynarodowymi 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.