

FORGOTTEN REALMS

NEVERWINTER  
NIGHTS™

SHADOWS  
of  
UNDRENTIDE™

# SPIS TREŚCI

<b>Wprowadzenie</b> .....	<b>2</b>
<b>Treść podręcznika</b> .....	<b>2</b>
<b>Wstęp</b> .....	<b>2</b>
<b>Gra</b> .....	<b>3</b>
Instalacja .....	3
Wymagania systemowe .....	3
Zapisywanie i wczytywanie gry .....	3
<b>Miejsca i osoby</b> .....	<b>4</b>
Miasta i osady .....	4
Srebrne Marchie .....	4
Wysoczysko .....	4
Anauroch .....	4
Latające Miasta Netherilu .....	5
Bohaterowie opowieści .....	6
Mistrz Drogan .....	6
Katriana Dorovnia .....	6
Poszukiwacze przygód .....	7
Dorna Trapspringer .....	7
Xanos Messarmos .....	7
Deekin Scalesinger .....	7
<b>Wrogowie</b> .....	<b>8</b>
Meduzy .....	8
Bazyli szek .....	8
Gorgony .....	9
Smocze pisklęcia .....	9
Baśniowe smoki i pseudosmoki .....	9
Sfinksy .....	10
Formianie .....	10
Kłasnacze .....	10

<b>Podręcznik Gracza</b> .....	<b>11</b>
Klasy prestiżowe .....	11
Zmiana Charakteru .....	17
Nowe umiejętności .....	18
Nowe atuty .....	20
Nowe zaklęcia .....	27
Uzbrojenie .....	35
<b>Dodatki do edytora</b> .....	<b>36</b>
<b>Lista zaklęć</b> .....	<b>38</b>
<b>Twórcy gry</b> .....	<b>40</b>
<b>Pomoc techniczna CD Projekt</b> .....	<b>44</b>
<b>Prawa autorskie, Warunki gwarancji</b> .....	<b>45</b>
<b>Ostrzeżenie o epilepsji</b> .....	<b>47</b>

# WPROWADZENIE

**R**ewolucja w epickich grach role-playing, zapoczątkowana przez *Neverwinter Nights™*, trwa - tym razem dzięki *Shadows of Undrentide*, dodatkowi wprowadzającemu nowe klasy prestiżowe, potwory, typy uzbrojenia, atuty, umiejętności i zaklęcia.

**Z**awarta w dodatku nowa przygoda dla jednego gracza to co najmniej dwadzieścia godzin rozgrywki. Mistrz podziemi znajdzie tu natomiast trzy nowe zestawy segmentów oraz dodatki rozszerzające możliwości oryginału. Dzięki nowym Asystentom będzie teraz znacznie łatwiej tworzyć fabułę własnych przygód, zastawiać pułapki strzelające i przygotowywać dialogi bohaterów niezależnych.

## Treść podręcznika

Niniejszy podręcznik opisuje rozwinięcia zasad oraz nowe składniki gry, w tym umiejętności, atuty, zaklęcia i uzbrojenie. W razie potrzeby skonsultuj się z instrukcją do gry *Neverwinter Nights*, Podręcznikiem Gracza *Dungeons & Dragons®*, Podręcznikiem Mistrza Podziemi lub Księgą Potworów, dostępnymi w sklepach z grami i w księgarniach.

## Wstęp

Głęboko w mroźnej głuszy Srebrnych Marchii, u kresu znanego świata i daleko od miasta Neverwinter osiadł czcigodny Mistrz Drogan - krasnoludzki mag zaprawiony wieloma latami poszukiwania przygód i zdobywania wiedzy. Przekazuje on teraz swą mądrość tym, którzy gotowi są sprostać wyzwaniu.

Coraz więcej słyszysz zagadek i opowieści o potworach, co wywołuje atmosferę oczekiwania na jakiś rodzaj inicjacji. Jaką wiedzę poznasz dzięki kolejnej tajemniczej lekcji? Jakie przygody czekają cię w trakcie kolejnego zadania?

# GRA

## Instalacja

Shadows of Undrentide instaluje się automatycznie wraz z grą Neverwinter Nights.

## Wymagania systemowe

System operacyjny:	Windows® 98/Me/2000SP2/XP
Procesor:	Pentium® II 450 MHz lub AMD K6-450 MHz (zalecane minimum Pentium® III 800 MHz/Athlon 800 MHz)
Pamięć:	128 MB RAM (zalecane minimum 256 MB)
Dysk twardy:	1.2 GB wolnego miejsca
Napęd DVD-ROM:	2X
Karta graficzna:	minimum 32 MB pamięci, klasa TNT2 zgodna ze standardem OpenGL 1.2 (zalecane minimum NVIDIA GeForce 2 lub ATI Radeon)
Karta dźwiękowa:	zgodna ze standardem DirectX®*
Tryb gry wieloosobowej:	Sieć lokalna obsługująca protokół TCP/IP lub połączenie z internetem (modem 56 Kbps lub szybszy)
DirectX®:	DirectX® wersja 8.1 lub wyższa

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

## Zapisywanie i wczytywanie gry

Zapis i wczytywanie gry w *Shadows of Undrentide* odbywa się dokładnie w ten sam sposób, co w grze *Neverwinter Nights*.



# MIEJSCA I OSOBY

## Miasta i osady

Twoje podróże zaprowadzą cię do wielu miejsc - od Wybrzeża Mieczy aż po Dzikie Pogranicze. Poniżej znajdziesz opis niektórych ważniejszych miejsc i obszarów, które możesz odwiedzić w grze.

## Srebrne Marchie

Marchie to rozległy obszar północnych pustkowi znany również jako Dzikie Pogranicze. Znajduje się tutaj wiele dużych, dobrze bronionych miast oraz liczne mniejsze, ale równie dobrze bronione osady. Bardziej cywilizowani południowcy uważają Marchie za krainy pełne potworów i barbarzyńców, jednak ich mieszkańcy uznają swe ziemie za tereny pełne piękna i mogące wiele zaoferować każdemu, komu niestraszny ich ostry klimat i niebezpieczna fauna.

## Wysoczysko

Wysoczysko to jedna z „wolnych osad” Srebrnych Marchii, założona niedawno, podobnie jak i pozostałe, przez byłych żołnierzy zhentariańskich. Sąsiedzi traktują je nieufnie, patrząc na nie przez pryzmat zhentariańskiego ekspansjonizmu. Jednak ich mieszkańcy utrzymują, że z radością zrzucili zhentariańskie jarzmo, pragnąc jedynie nowego życia dla siebie i swych bliskich. Do osad tych, poza byłymi wojakami, chętnie przybywają osoby, którym podoba się obowiązuca tu maksyma „żyj i daj żyć innym”, a także ci, którzy nie przepadają za wścibskimi sąsiadami.

## Anauroch

Ta rozległa pustynia znana jest również jako Wielkie Pustkowie i powstała na skutek działania magii. To nad jej niegdyś zielonymi płaszczyznami unosiły się bowiem latające miasta Imperium Netherilu. Teraz zamieszkują ją tylko nieliczne istoty, a wśród nich koczowniczy Bedini i Zhentarianie, którzy usiłują utrzymać stałe trakty handlowe prowadzące przez to morze piachu.

## Latające Miasta Netherilu

Magowie pradawnego Imperium Netherilu posiadali wiedzę nieosiągalną dla swoich następców. Prawdopodobnie najlepszym ich wynalazkiem był mythallar, wspaniałe urządzenie pozwalające im na wznoszenie w powietrze całych miast. Te potężne cytadele unosiły się wysoko ponad powierzchnią Faerunu, niewrażliwe na ataki niemalże wszystkich przeciwników...

Upadek Netherilu nie był skutkiem działań sił zewnętrznych, lecz głupoty netheriliańskiego arcyczarodzieja Karsusa, który zapragnął zabrać władzę bogini magii, a zdołał jedynie zniszczyć mythallary, co spowodowało roztrzaskanie się o ziemię latających miast Netherilu.

Ruiny zostały pochłonięte przez piaski pustyni Anauroch, a Netheril przeszedł najpierw do historii, a potem do legendy. Dziś jedynie najodważniejsi badacze i poszukiwacze przygód mogą się odważyć na podjęcie próby odszukania jego zaginionych miast - wielu nęcą ukryte w nich magiczne skarby, większość śmiałków odstrasza jednak dawno zapomniane magiczne pułapki i spaczone istoty zamieszkujące zasypane miasta.

# Bohaterowie opowieści

## Mistrz Drogan

Drogan przebywa obecnie na emeryturze w Wysoczysku. Korzystając ze swego bogatego doświadczenia w roli poszukiwacza przygód i badacza, uczy grupę młodych adeptów tych sztuk. Poza lekcjami i opowieściami o swych trudnych przeprawach Drogan nie mówi wiele o swej przeszłości, prezentuje jednak zatwardziały pragmatyzm charakterystyczny dla krasnoludów tarczowych z północy.



## Katriana Dorovnia



Niziołek, jedna z niewielu osób, która nie będąc Zhentarianem, może bezpiecznie poruszać się Czarną Drogą. Wyrobiła sobie reputację wytrawnego kupca, zażarcie się targującego, ale przy tym uczciwego. Zawsze szuka osób, które mogą jej pomóc w rozwinięciu interesu - czy to poprzez handel w niebezpiecznych rejonach, czy też ochraniając jej przeprawy.



# Poszukiwacze przygód



## Dorna Trapspringer

Dorna była jedną z pierwszych uczennic Drogana. Aby dotrzeć do jego szkoły w Wysoczysku, musiała najpierw przebyć ponad dwieście mil Srebrnych Marchii, jakie dzielą tę osadę od jej rodzinnych gór. Dla wielu stanowi to wystarczający dowód na potwierdzenie tezy, że Dorna nie potrzebuje żadnej nauki sztuki przeżycia. Ona sama uważa jednak, że jej przeznaczeniem jest stawienie czoła nawet większym niebezpieczeństwom. Wydaje się, że ma rację, lepiej więc, aby była przygotowana na to, co ją czeka.

## Xanos Messarmos

Xanos urodził się w zamożnych warstwach społeczeństwa Chessenty i już od wczesnej młodości, dzięki ostremu językowi, radził sobie z innymi uczniami Drogana. Jego młodość wprawdzie już minęła, ale sposób bycia Xanosa się nie zmienił. Ten półork ukrywa jednak w taki sposób chęć wcielenia się w rolę prawdziwego poszukiwacza przygód i zyskania sławy wśród mieszkańców Krain.



## Deekin Scalesinger

Deekin to dość nietypowy członek Krwawego Kłosa, klanu koboldów. W przeciwieństwie do swych pobratymców postawił sobie cele życiowe znacznie wykraczające poza typowe górnictwo, łupiestwo i bandytyzm. Deekin chce zostać skaldem, szlachetnym północnym bardem wielkiej sławy, który spisze heroiczną sagę dorównującą co najmniej klasycznym opowieściom. Podstawowym problemem, z którym musi się jednak zmagać ten kobold, jest wyjątkowo mało heroiczna postawa jego ziomeków. Postanowił on więc niedawno wyruszyć na poszukiwanie bohatera godnego jego talentu pisarskiego.

# WROGOWIE

Poniżej znajdziesz listę nowych stworzeń, które możesz napotkać w guszy i podziemiach Krain.

**Uwaga:** Wybierając z okrągłego menu przycisk „Zbadaj”, szybko sprawdzisz, jak trudnym przeciwnikiem jest dany potwór.

## Meduzy

Meduza to straszliwa, odpychająca istota, która mocą swego wzroku zamienia ciało w kamień. Ceni sobie dzieła sztuki, kunsztowną biżuterię i ogólnie przedmioty wartościowe. Z odległości większej niż 10 metrów (30 stóp) nie da się jej odróżnić od zwykłej istoty ludzkiej. Jednak z bliska doskonale widać, że jej straszliwa twarz otoczona jest zamiast włosów skłębioną, wiecznie ruchomą masą żywych węży, a w jej oczach pała wieczny ogień. Reszta ciała meduzy zachowuje właściwe proporcje i mogłaby nawet uchodzić za wyjątkowo atrakcyjną, gdyby nie to, że jest porośnięta łuskami i koloru ziemi.

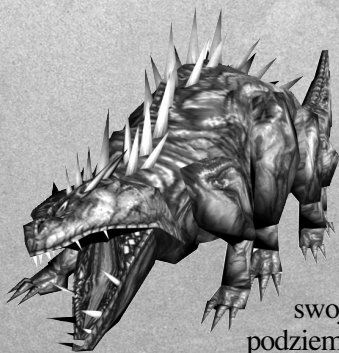
Meduzy żyją w każdym niemal klimacie, a niektóre osiedliły się nawet w dużych miastach, odgrywając aktywną rolę w miejscowych środowiskach przestępczych.



## Bazyliuszki

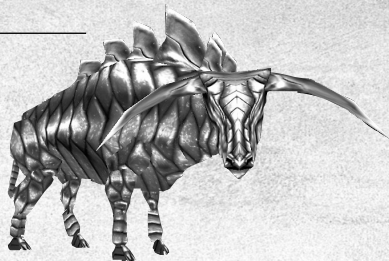
Bazyliszek to jaszczuropolodobe stworzenie, które mocą swego wzroku zamienia ciało w kamień. Walka z tą istotą wymaga długich przygotowań lub niesamowitego szczęścia. Bazyliuszki można spotkać w każdym niemal klimacie, zwłaszcza w jaskiniach i płytkich wykopach (istoty te swoje nory tworzą najczęściej w osłoniętych, podziemnych miejscach). Ciało bazyliuszki jest

brązowe z wyjątkiem żółtawego podbrzusza. Z grzbietu wyrasta mu pojedynczy rząd kościstych wypustek, niektóre okazy dysponują również rogiem na nosie. Dorosły bazyliszek osiąga do dwóch metrów (sześciu stóp) długości, nie licząc osiagającego podobne rozmiary ogona.



## Gorgony

Gorgona to bykopodobne stworzenie z wyjątkową zaciekłością broniące swojego terytorium. Najczęściej znaleźć ją można na terenach kamienistych, a zwłaszcza w podziemnych labiryntach. Typowy przedstawiciel tego gatunku od pyska do krańca ogona mierzy z górą dwa i pół metra (osiem stóp). Ciało tej istoty przypomina ciało byka, pokrywają je jednak dodatkowo czarne, metaliczne łuski, zaś rogi gorgony połyskują srebrem. Jej czerwone oczy sprawiają wrażenie, że pod krzaczastymi brwiami pełgają dwa małe ognie.



## Smocze pisklęta

Smocze pisklę to świeżo wykluty z jaja smok - zaliczamy do tej klasy stworzenia mające od jednego dnia do pięciu lat i nieprzekraczające dwóch metrów długości (a mające często niewiele więcej niż pół metra).

Dysponuje on wszystkimi zdolnościami swych starszych braci i siostr, jest jednak z oczywistych względów znacznie mniej potężny - co nie zmienia faktu, że jedynie głupiec zbliży się do któregoś z nich bez zachowania ostrożności.

## Baśniowe smoki i pseudosmoki

Pseudosmok to czerwonobrazowe, malutkie smoczątko porośnięte drobnymi łuskami i posiadające krótkie rogi oraz ostre ząbki. Lubi się bawić, może jednak ugryźć czy poważniej zagrozić przeciwnikowi dzięki swemu ponad półmetrowemu, ostremu i zwinnemu ogonowi.

Baśniowy smok to z kolei stworzenie o szmaragdowozielonych łuskach i motyli, wielobarwnych skrzydłach. Te oba rodzaje smoków szukają stosunkowo często ludzkiego towarzystwa i stają się czarodziejskimi chowańcami.

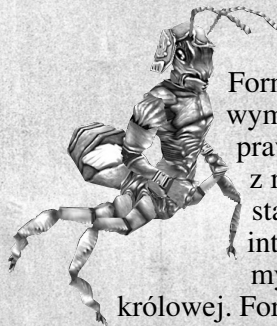
## Sfinksy

Sfinks to tajemnicza istota o ciele lwa i wielkich, upierzonych skrzydłach. Często przejawia dużą inteligencję i ciągle poszukuje godnych jej wyzwań. Niesamowicie lubuje się we wszelkiego rodzaju zagadkach, zadaniach logicznych i próbach intelektu.



## Formianie

Formianie to stworzenia przybyłe z innego wymiaru, w którym podstawową wartością jest praworządność. Ich kolonie składają się z robotników, pilnujących ich zarządców, stanowczych wojowników, wystarczająco inteligentnych do posługiwania się magią mymarchów oraz przewodzącej wszystkim królowej. Formianie przejawiają bezwzględną rządę ekspansji, nie są jednak z natury zli.



## Kąsacze

Kąsacze to wojownicza rasa ludzi-skorpionów żyjących w wyjątkowo skomplikowanym społeczeństwie niezrozumiałym dla innych ras. Z wibracji ziemi przepowiadają przyszłość, niektórzy widzieli też, jak formowały agresywne armie zdające się nie mieć żadnego sensownego celu. Zarówno męskie, jak i żeńskie okazy służą lokalnym wodzom, a każde, najmniejsze nawet plemię ma w swych szeregach potężnego szamana. Siedziby Kąsaczy to kolonie wykopane wśród piachu i kamieni.





# PODRĘCZNIK GRACZA

**S***hadows of Undrentide* oddaje do dyspozycji twoich poszukiwaczy sprzygód nowe umiejętności i atuty, a także pięć nowych klas prestiżowych. Dlatego też dodatek ten przeznaczony jest dla postaci na pierwszym poziomie, choć możesz oczywiście ukończyć go bardziej doświadczonym bohaterem.

**Uwaga:** W *Shadows of Undrentide*, w przeciwieństwie do podstawowej gry, bohaterowie nie mogą odpoczywać w pewnych miejscach, takich jak niektóre lochy czy jaskinie - jest tam po prostu zbyt wilgotno, głośno, kamienią się czy też niebezpiecznie.

**Uwaga:** W trybie profesjonalnym przemiana w kamień jest ostateczna i nie ustępuje po pewnym czasie.

## Klasy prestiżowe

*Shadows of Undrentide* zwiększa możliwości rozwoju postaci o klasy prestiżowe, dzięki którym może ona zdobyć nowe, unikalne zdolności. Bohater, zanim z nich skorzysta, musi spełnić dodatkowe wymagania (osiągnąć pewien poziom odpowiednich zdolności czy też posiadać umiejętność rzucania zaklęć mistycznych lub kapłańskich).

Każda z tych klas wiąże się z zestawem zdolności w dużym stopniu odróżniającym ją od innych.

## Mistyczny Łucznik



To wódz elfickich watah, wojownik biegle zwiększający swe zdolności bojowe za pomocą magii. Mistycznymi Łucznikami mogą stać się Wojownicy, Łowcy, Paladyni i Barbarzyńcy pragnący dodać magię do swego bojowego repertuaru bądź też Czarodzieje i Czarownice, którzy pragną wzmocnić swą magię zdolnościami bojowymi.

- **Kostki Wytrzymałości:** k8
- **Biegłości:** wszystkie bronie proste i do walki wręcz, lekkie i średnie pancerze, tarcze
- **Punkty Umiejętności:** 4 + modyfikator za Inteligencję



## Wymagania

---

Postać, która chce zostać Mistycznym Łucznikiem, musi spełnić wszystkie następujące kryteria:

- **Rasa:** elf lub półelf
- **Podstawowa premia do ataku:** +6
- **Atuty:** Ulubiona Broń - Długi Łuk lub Krótki Łuk, Strzał z Bliska
- **Magia:** zdolność rzucania zaklęć kapłańskich

## Zdolności

---

- **Zakłęcie Strzały:** Mistyczny Łucznik może strzelać celniejszymi strzałami zadającymi większe obrażenia - zdolność ta jest stosowana automatycznie do wszystkich wystrzelonych przez niego strzał i zależy od doświadczenia postaci. Pierwszy poziom doświadczenia to premia +1, trzeci - +2, piąty - +3, siódmy - +4, a dziewiąty - +5.
- **Nasylenie Strzały:** Mistyczny Łucznik, począwszy od drugiego poziomu doświadczenia, może wystrzelić do trzech ognistych strzał dziennie.
- **Strzała Naprowadzana:** Mistyczny Łucznik, od czwartego poziomu doświadczenia, może raz dziennie wystrzelić strzałę, która na pewno trafi wroga. Od szóstego poziomu może to robić dwa razy dziennie.
- **Grad Strzał:** Mistyczny Łucznik, począwszy od ósmego poziomu doświadczenia, może ostrzelać naraz wszystkie cele znajdujące się w jego zasięgu.
- **Strzała Śmierci:** ta zdolność, zdobywana na dziesiątym poziomie doświadczenia, pozwala Mistycznemu Łucznikowi na wystrzelenie raz dziennie strzały, która na pewno zabije danego wroga.

## Zabójca

---



Zabójca to mistrz w zadawaniu szybkich, śmiertelnych ciosów. Często działa również jako szpieg, informator, skrytobójca czy osoba dokonująca zemsty. Opanowanie wielu mrocznych sztuk pozwala mu na zadawanie śmierci z szokującą i przerażającą precyzją. Idealnymi kandydatami na zabójców są Łotrzykowie, Mnisi i Bardowie.

Zabójca, w przeciwieństwie do Czarnego Strażnika, nie jest zły z powodu oddania złym mocom, lecz raczej ze względu na brak kręgosłupa moralnego. Ta bezwzględna i chciwa istota musi mieć pewne skłonności ku złu oraz charakteryzować się skrytością. Powinna też nie zawahać się przed zabiciem kogoś jedynie dla czekającego ją wynagrodzenia.

- **Kostki Wytrzymałości:** k6
- **Biegłości:** Proste Broń, Lekkie Pancerze
- **Punkty Umiejętności:** 4 + modyfikator za Inteligencję

## Wymagania

---

Postać, która chce zostać Zabójcą, musi spełnić wszystkie następujące kryteria:

- **Charakter:** każdy zły
- **Umiejętności:** Ukrywanie się - poziom 8, Skradanie się - poziom 8

## Zdolności

---

- **Atak Śmierci:** specjalny atak z zaskoczenia, który może sparaliżować przeciwnika. Liczba zadawanych obrażeń rośnie wraz z poziomem doświadczenia - poziom pierwszy to +1k6 punktów obrażeń, trzeci - +2k6, piąty - +3k6, siódmy - +4k6 i dziewiąty - +5k6.
- **Niezwykły Unik:** Zabójca może unikać wrogich ataków lub je odbijać. Na drugim poziomie doświadczenia do klasy pancerza dodaje swoją premię zręczności, nawet gdy jest zaskoczony. Na piątym poziomie zyskuje premię +1 do rzutów na Refleks, na dziesiątym zaś - +2.
- **Zaklęcia:** Na drugim poziomie doświadczenia Zabójca może raz dziennie rzucić zaklęcie Oblicze Ducha. Na piątym poziomie może raz dziennie rzucić Ciemność, na szóstym - Niewidzialność, na dziewiątym zaś - Ulepszoną Niewidzialność.
- **Odporność na Trucizny:** duże doświadczenie Zabójcy w zakresie stosowania różnorodnych śmiertelnych toksyn daje mu nadnaturalną odporność na wszelkie rodzaje trucizn - odporność, która wzmacnia się wraz z nabywaniem przez niego doświadczenia. Na drugim poziomie Zabójca dostaje premię +1 do rzutów na Wytrwałość przeciwko truciznom, na czwartym - +2, na szóstym - +3, na ósmym - +4, na dziesiątym zaś - +5.

## Czarny Strażnik

---



Czarny Strażnik to symbol zła, mroczny rycerz o najgorszej reputacji. Można go określić mianem „ziemskiego demona”. To przeklęty zbior, który nie cofnie się przed popełnieniem żadnej potworności. Jego moc dorównuje praworządному Paladynowi, choć oddana jest na służbę sił ciemności. Żadna z klas nie przygotowuje do roli Czarnego Strażnika - jedyne, co mu jest potrzebne, to chęć służenia ciemnym mocom.

- **Kostki Wytrzymałości:** k10
- **Biegłości:** Wszystkie bronie proste i do walki wręcz, wszystkie typy pancerzy i tarcz

- **Punkty Umiejętności:** 2 + modyfikator za Inteligencję

## Wymagania

---

Postać, która chce zostać Czarnym Strażnikiem, musi spełnić wszystkie następujące kryteria:

- **Atuty:** Ukrywanie się - poziom 5.
- **Umiejętności:** Rozpłatanie
- **Charakter:** Każdy zły
- **Podstawowa premia do ataku:** +6

## Zdolności

---

- **Zniszczenie Dobra:** Czarny Strażnik, począwszy od drugiego poziomu doświadczenia, dodaje swoją Charyzmę do ofensywnych rzutów przeciwko stworzeniom dobra.
- **Błogosławieństwo Mroku:** Czarny Strażnik, począwszy od drugiego poziomu doświadczenia, może dodawać swoją Charyzmę do rzutów obronnych.
- **Odpędzanie Nieumarłych:** od trzeciego poziomu w górę Czarny Strażnik może zmuszać nieumarłych do ucieczki.
- **Stworzenie Nieumarłego:** Czarny Strażnik na trzecim poziomie może przyzywać nieumarłego sojusznika.
- **Przywołanie biesa:** Czarny Strażnik na piątym poziomie może przyzywać demonicznego sojusznika.
- **Atak z Zaskoczenia:** Czarny Strażnik wraz ze zdobywaniem doświadczenia dostaje premię do zadawanych obrażeń. Na czwartym poziomie to +1k6, na siódmym - +2k6, na dziesiątym wreszcie - +3k6.
- **Zaklęcia:** Na drugim poziomie doświadczenia Czarny Strażnik zyskuje zdolność rzucania raz dziennie zaklęcia Siła Byka. Na szóstym poziomie może także korzystać z zaklęcia Zadawanie Poważnych Ran, na siódmym - z Zarazy, a na ósmym z Zadawania Krytycznych Ran.

## Harfiarz Zwiadowca

---



Harfiarze należą do tajnego stowarzyszenia, którego celem jest walka ze złem, zabezpieczanie wiedzy i utrzymywanie równowagi pomiędzy cywilizacją, a barbarzyństwem.

Ich obowiązki dotyczą m.in. szpiegostwa, skrytego przemieszczania się i pozyskiwania informacji, w czym pomagają im zaklęcia mistyczne i liczne dodatkowe zdolności.

Wielu spośród Harfiarzy to Bardowie, jednak nie wszyscy. Wśród członków tej organizacji znaleźć można również wielu przedstawicieli innych klas stawiających na wszechstronność i mobilność, a więc Łowców, Łotrzyków, Czarodziejów i Czarowników. Wszyscy oni charakteryzują się umiejętnością kontrolowania innych, dobrze rozwiniętą percepcją oraz daleko posuniętym talentem do rozwiązywania problemów.

Nie wszyscy Harfiarze wybierają tę klasę prestiżową, a ranga w organizacji nie wiąże się z osiągnięciami postaci w żadnej z klas. Większość znaczących harfiarzy legitymuje się jednak co najmniej jednym poziomem w prestiżowej klasie Harfiarz Zwiadowca.

Najwyżsi rangą członkowie organizacji to Główni Harfiarze, odpowiadający za długoterminowe planowanie oraz wybierani w tajnym głosowaniu przez innych członków zgromadzenia w nagrodę za długą, ofiarną służbę i dyskrecję we wprowadzaniu w życie woli organizacji.

- Kostki Wytrzymałości: k6
- Biegłości: bronie proste, lekkie pancerze
- Punkty umiejętności: 4 + modyfikator za Inteligencję

## Wymagania

---

Postać, która chce zostać Harfiarzem Zwiadowcą, musi spełnić wszystkie następujące kryteria:

- **Atuty:** Czułość, Żelazna Wola
- **Umiejętności:** Dyscyplina - poziom 4, Przeszukiwanie - poziom 4, Perswazja - poziom 8, Wiedza - poziom 6
- **Charakter:** każdy poza złym

## Zdolności

---

- **Wiedza Harfiarza:** podobnie do Barda, Harfiarz Zwiadowca ma talent do zbierania niepotrzebnych zdawałoby się informacji i wyciągania z nich znaczących wniosków. Zdolność ta funkcjonuje dokładnie tak samo jak Wiedza Barda, a jeśli Harfiarz Zwiadowca ma ponadto wyrobione jakieś poziomy doświadczenia jako Bard, to jego zdolności w zakresie Wiedzy Barda i Wiedzy Harfiarza się sumują.
- **Wróg Rasowy:** Harfiarz Zwiadowca może wybrać sobie konkretnego 'ulubionego' wroga tak samo, jak robi to Łowca. Po osiągnięciu czwartego poziomu doświadczenia otrzymuje on premię +2 do walki z pierwszym wybranym wrogiem, a także możliwość wskazania kolejnego, przeciwko któremu będzie otrzymywać premię +1.



- **Oko Deneiry:** na drugim poziomie doświadczenia Harfiarz Zwiadowca zyskuje świętą premię +2 do rzutów obronnych przeciwko pułapkom. To zdolność ponadnaturalna.
- **Uśmiech Tymory:** na trzecim poziomie doświadczenia Harfiarz Zwiadowca lub wskazany przez niego cel zyskuje premię +2 do wszystkich rzutów obronnych w okresie pięciu tur. To zdolność ponadnaturalna.
- **Serce Lliiry:** na czwartym poziomie doświadczenia Harfiarz Zwiadowca zyskuje świętą premię +2 do rzutów obronnych przeciwko zaklęciom wpływającym na umysł. To zdolność ponadnaturalna.
- **Zaklęcia:** na drugim poziomie doświadczenia Harfiarz Zwiadowca zyskuje możliwość rzucenia raz dziennie zaklęcia Uśpienie, na trzecim - Kociej Zwinności, na czwartym - Majestatu Orła, na piątym zaś - Niewidzialności. Wszystkie te zaklęcia są rzucane jako zaklęcia mistyczne i jako takie mogą zawieść, jeżeli Harfiarz Zwiadowca ma na sobie zbroję.
- **Wykonanie Przedmiotu Harfiarzy:** na piątym poziomie Harfiarz Zwiadowca zyskuje możliwość tworzenia raz dziennie jednej z dwóch mikstur - Kociej Zwinności lub Majestatu Orła. Każdorazowo będzie musiał na nie spożytkować 60 sztuk złota i 5 punktów doświadczenia, ale dzięki nim będzie mógł lepiej wspierać swoje sługi i sojuszników.

## Tancerz Cieni



Tancerze Cieni to zwinni artyści w sztuce zwodzenia, wiecznie stąpający po cienkiej granicy pomiędzy światłem i ciemnością.

To istoty tajemnicze i mało znane, nie cieszące się nigdy przesadnym zaufaniem, ale zawsze wzbudzające u innych zachwyt i zdziwienie. Doskonałym materiałem na Tancerza Cieni jest każdy niemal Łotrzyk, Bard i Mnich, jednak także Wojownicy, Barbarzyńcy, Łowcy i Paladyni szybko się zorientują, że może im się przydać zdolność zaskakującego ataku na wroga. Czarodzieje, Czarownice, Kapłani i Druidzi mogą z kolei wykorzystać zdolności obronne tej klasy prestiżowej. Mimo swych związków z mrokiem i zwodzeniem Tancerze Cieni nie są z natury źli - jest wśród nich wiele dobrych istot. Tylko od danego Tancerza zależy, w jaki sposób wykorzysta on swe niezwykle umiejętności. Tancerze Cieni często organizują się w grupy i nigdy nie pozostają zbyt długo w jednym miejscu. Część korzysta ze swych zdolności do dostarczania innym rozrywki, inni wybierają kariery złodziei, mijając obronę celu i zwodząc jego ochronę. Wszystkie trupy Tancerzy otaczają się aurą tajemniczości, a miejscowa ludność nie jest nigdy pewna, czy traktować je jako elementy pożądane czy wrogie.



- **Kostki wytrzymałości:** k8
- **Biegłości:** proste bronie, lekkie pancerze
- **Punkty Umiejętności:** 6 + modyfikator za Inteligencję

## Wymagania

---

Postać, która chce zostać Tancerzem Cieni, musi spełnić wszystkie następujące kryteria:

- **Umiejętności:** Skradanie się - poziom 8, Ukrywanie się - poziom 10, Upadanie - poziom 5
- **Atuty:** Uniki, Mobilność

## Zdolności

---

- **Ukrywanie się na widoku:** Tancerz Cieni może korzystać z umiejętności Ukrywania się nawet wtedy, gdy ktoś go obserwuje.
- **Oszołomienie Cienia:** raz dziennie Tancerz Cieni może za pomocą iluzji na pięć rund oszłomić cel.
- **Przywołanie Cienia:** raz dziennie Tancerz Cieni może przyzwać wyjątkowo trudny do odpędzenia cień, który ponadto rośnie w siłę wraz ze zbieraniem doświadczenia przez Tancerza.
- **Unik Cienia:** Tancerz Cieni może trzy razy dziennie poprosić okoliczne cienie o pomoc w ukryciu się, dzięki czemu otrzymuje premie do skrytości i klasy pancerza oraz odnosi mniej obrażeń. Premia jest proporcjonalna do poziomu jego doświadczenia.

## Zmiana Charakteru

---

Jeśli postać zachowuje się sprzecznie z ogólnie przyjętą normą postępowania dla jej Charakteru, to takie czyny mogą doprowadzić do jego zmiany. O tym, jak poważna będzie to zmiana, decyduje stopień odstępstwa danego czynu lub ich serii od normy. Czasem konsekwencje mogą być drastyczne - jeśli Paladyn popełni czyn dość zły lub chaotyczny, aby spowodował on zmianę jego Charakteru z praworządnego dobrego na jakiegokolwiek inny, to automatycznie przestanie być Paladynem.

Większość takich czynów nie spowoduje jednak poważnych zmian w Charakterze. Nawet dobrym bohaterom zdarzają się złe dni, kiedy pokrzykują oni na sklepikarzy. Jeśli jednak taka postać nie poprzestanie na słowach i na przykład zabije kupca, to konsekwencje takiego czynu mogą być dość poważne.

Dobre i złe postaci ponoszą z tytułu swych nieortodoksyjnych działań poważniejsze „straty” niż postaci neutralne.

## Nowe umiejętności

Uwaga: Aby dana umiejętność liczyła ci się do premii, musisz zainwestować w nią przynajmniej jeden punkt zyskany przy awansie twojej postaci na kolejny poziom.

### Wycena



Im wyższy poziom tej umiejętności, tym lepszą cenę otrzyma twoja postać przy sprzedawaniu i kupowaniu różnych towarów.

**Cecha:** Inteligencja

**Klasy:** wszystkie

**Bez wyszkolenia:** nie

**Test:** brak

**Użycie:** automatyczne w sklepach

### Tworzenie Pułapki



Postać korzystająca z tej umiejętności może tworzyć różne pułapki z określonych składników. Do tworzenia niektórych z nich będą potrzebne nowe bronie wybuchowe opisane na stronie 40.

**Cecha:** Inteligencja

**Klasy:** wszystkie

**Bez wyszkolenia:** tak

**Test:** ST ustalany na podstawie rodzaju tworzonej pułapki

**Użycie:** po uaktywnieniu

Oto niektóre z możliwych do stworzenia pułapek wraz z niezbędnymi do tego składnikami:

**Pułapka ognista:** Ogień Alchemiczny

**Pułapka oplatająca:** Worek Pętlinogi

**Pułapka Kolczasta:** Kolce

**Święta Pułapka:** Woda Święcona

**Pułapka elektryczna:** Kryształ kwarcu

**Pułapka Gazowa:** Duszący Pył

**Pułapka Lodowa:** Kamień Zimna

**Pułapka Negatywna:** Kłykcie Szkieletu

**Pułapka Dźwiękowa:** Kamień Gromu

**Pułapka Kwasowa:** Butla Kwasu

# Upadanie



Postaci o wysokiej wartości tej umiejętności mogą łatwiej unikać wrogich ataków, padając na ziemię i turlając się w bezpieczne miejsce, zawsze też bezpiecznie się ustawiają.

**Cecha:** Zręczność

**Klasy:** wszystkie

**Bez wyszkolenia:** nie

**Test:** brak

**Cechy specjalne:** przy każdym ataku zadany przez wroga okazyjnie (gdy postać przemieszcza się obok niego) postać automatycznie wykona test na umiejętność Upadanie z ST równym 15. W razie powodzenia udaje się jej uniknąć ataku. Za każde pięć poziomów tej umiejętności (nie wliczając w to premii za Zręczność) KP postaci wzrasta o +1.

**Użycie:** automatyczne

## Nowe atuty

### Mistyczna Obrona

---



Postać zyskuje premię +2 do rzutów obronnych przeciwko wybranej szkole magii.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** Talent Magiczny w wybranej szkole

**Użycie:** automatyczne

### Artysta

---



Postać zyskuje premię +2 do rzutów na Aktorstwo i Spostrzegawczość.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** umiejętność Aktorstwa, atut można wybrać tylko na pierwszym poziomie

**Użycie:** automatyczne

### Walka na Oślep

---



Postać posiadająca ten atut dobrze walczy, nawet gdy jest oślepiąta bądź nie widzi przeciwnika. Postać może raz powtórzyć rzut procentowy sprawdzający, czy udało jej się trafić. Co więcej, istoty niewidzialne nie mają żadnych premii do trafienia postaci w walce.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** brak

**Użycie:** automatyczne

### Krwawy

---



Postać zyskuje premię +2 do rzutów na Inicjatywę i Spostrzegawczość.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** można wybrać tylko na pierwszym poziomie

**Użycie:** automatyczne

## Byczogłowy



Postać dostaje premię +1 do rzutów obronnych na Siłę Woli i +2 do odporności na Prowokacje.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** można wybrać tylko na pierwszym poziomie

**Użycie:** automatyczne

## Kopnięcie z obrotu



Jeśli postaci uda się trafić wroga atakiem wręcz, to otrzymuje ona dodatkowy, darmowy atak przeciwko innemu, pobliskiemu wrogowi. Można otrzymać tylko jeden darmowy atak na rundę.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** podstawowa premia do ataku +3, Zręczność 15 lub więcej, Ulepszona Walka bez Broni.

**Użycie:** automatyczne

## Uprzejmy Magokrata



Postać zyskuje premię +2 do rzutów na Wiedzę i Czaroznawstwo.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** można wybrać tylko na pierwszym poziomie

**Użycie:** automatyczne

## Nieczysta Walka



Postać zna nieczyste, ale skuteczne sposoby walki. Poświęcając wszystkie dodatkowe ataki w rundzie, postać może zdecydować się na przeprowadzenie nieczystego ruchu, dzięki czemu atak zada dodatkowe 1k4 pkt obrażeń. Z tego atutu nie można korzystać w połączeniu z Potężnym Atakiem.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** podstawowa premia do ataku +2.

**Użycie:** automatyczne



## Boska Potęga

---



Postać może maksymalnie trzy razy dziennie dodać swoją premię Charyzmy do wszelkich obrażeń zadawanych bronią przez liczbę rund równą tej premii.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** Odpędzanie Nieumarłych, Charyzma 13 lub większa, Siła 13 lub większa, Potężny Atak

**Użycie:** po uaktywnieniu

## Boska Tarcza

---



Postać może maksymalnie trzy razy dziennie dodać swoją premię Charyzmy do klasy pancerza przez liczbę rund równą tej premii.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** Odpędzanie Nieumarłych, Charyzma 13 lub większa, Siła 13 lub większa, Potężny Atak

**Użycie:** po uaktywnieniu

## Wyspecjalizowanie

---



Postać dysponująca tym atutem może wykonywać ataki obronne, zyskując premię +5 do KP, ale także karę -5 do rzutów ofensywnych.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** Inteligencja 13 lub większa

**Potrzebne do:** Ulepszone Wyspecjalizowanie

**Użycie:** podczas walki

## Dodatkowa Muzyka

---



Postać może skorzystać z pieśni barda dodatkowe cztery razy dziennie.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** Pieśń Barda

**Użycie:** automatyczne

## Dodatkowe Ataki Ogluszające

---



Postać może każdego dnia skorzystać z trzech dodatkowych Ataków Ogluszających.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** podstawowa premia do ataku +2, Ogluszająca Pięść

**Użycie:** automatyczne.

## Ulepszone Rozpłatanie

---



Działa podobnie do Rozpłatania, w tym wypadku nie ma jednak limitu liczby dodatkowych ataków, które postać może wykonać po zabiciu przeciwnika.

**Typ atutu:** ogólny

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

**Użycie:** automatyczne

## Większy Talent Magiczny

---



Postać jeszcze biegłej posługuje się zaklęciami z danej szkoły magii - zyskuje premię +4 do rzutów obronnych na ST zaklęć z wybranej szkoły.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** Talent Magiczny (we właściwej szkole)

**Użycie:** automatyczne. Z tego atutu można korzystać wielokrotnie, premie się jednak nie sumują, stosuje się on po prostu za każdym razem do innej szkoły magii. Atut pokrywa się (ale nie sumuje) z premią za Talent Magiczny.

## Większa Magiczna Penetracja

---



Postać otrzymuje premię +4 do rzutów na poziom maga związanych z próbą przebicia się przez odporność stworzenia na magię.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** Magiczna Penetracja

**Użycie:** automatyczne. Atut pokrywa się (ale nie sumuje) z premią za Magiczną Penetrację.

## Ulepszone Wyspecjalizowanie

---



Postać dysponująca tym atutem może wykonywać ataki obronne, zyskując premię +10 do KP, ale także karę -10 do rzutów ofensywnych.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** Inteligencja 13 lub wyższa, Doświadczenie Bojowe

**Użycie:** podczas walki

## Ulepszona Inicjatywa

---



Postać otrzymuje premię +4 do Inicjatywy.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** brak

**Użycie:** automatyczne

## Utrzymująca się Pieśń

---



Skutki pieśni Barda będą trwać o pięć rund dłużej.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** Pieśń Barda

**Użycie:** automatyczne

## Szczyście Bohaterów

---



Postać otrzymuje premię +1 do wszystkich rzutów obronnych.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** można wybrać tylko na pierwszym poziomie

**Użycie:** automatyczne

## Szybkie Przeładowanie

---



Postać umie przeładować broń tak szybko, że przy walce dowolną kuszą ma do dyspozycji tyle samo ataków, ile dawałby jej zwykły łuk.

**Typ atutu:** ogólny

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

**Użycie:** automatyczne

## Odporność na Choroby

---



Postać uzyskuje premię +4 do rzutów obronnych na  
Wytrwałość przeciwko efektom chorób.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** brak

**Użycie:** automatyczne

## Odporność na Trucizny

---



Postać zyskuje premię +4 do rzutów obronnych na  
Wytrwałość przeciwko truciznom.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** brak

**Użycie:** automatyczne

## Odporność na Energję

---



Postać zyskuje odporność +5 na wybrany rodzaj energii  
(ignorowanych jest pierwsze pięć punktów obrażeń przez  
niego spowodowanych).

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** podstawowa premia obronna Wytrwałości +8

**Użycie:** automatyczne

## Srebrna Dłoń

---



Postać dostaje premię +2 do rzutów na Wycenę i Perswazję.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** można wybrać tylko na pierwszym poziomie

**Użycie:** automatyczne

## Wężowa Krew

---



Postać zyskuje premię +2 do rzutów obronnych na  
Wytrwałość przeciwko truciznom i +1 do wszystkich  
rzutów obronnych na Refleks.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** można wybrać tylko na pierwszym poziomie

**Użycie:** automatyczne

## Atak z Dосkoku

---



Wrogowie nie będą mieli okazji do ataku przeciwko postaci, która porusza się w czasie walki.

**Typ atutu:** ogólny

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

**Użycie:** automatyczne

## Cichociemny

---



Postać otrzymuje premię +2 do rzutów na Ukrywanie się i Skradanie się.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** brak

**Użycie:** automatyczne

## Silny Duch

---



Postać otrzymuje premię +1 do rzutów obronnych na Wytrwałość i Siłę Woli oraz taką samą premię do wszystkich rzutów obronnych przeciwko magii śmierci.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** można wybrać tylko na pierwszym poziomie

**Użycie:** automatyczne

## Zbir

---



Postać dostaje premię +2 do rzutów na Inicjatywę i Perswazję.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** można wybrać tylko na pierwszym poziomie

**Użycie:** automatyczne

## Łucznictwo Zen

---



Mądrość kieruje poczynaniami tego łuczника, dzięki czemu podczas ostrzału wykorzystuje on swój modyfikator Mądrości, a nie Zręczności.

**Typ atutu:** ogólny

**Wymagania:** podstawowa premia do ataku +3, Mądrość 13 lub wyższa

**Użycie:** automatyczne



## Nowe zaklęcia

Poniżej znajdziesz krótkie informacje na temat wprowadzonych w dodatku nowych zaklęć, pogrupowanych według klasy postaci i jej poziomu. Pełne opisy czarów znajdują się w grze.

### Bard

#### Poziom 0

---

**Raca:** w kierunku celu wystrzelony zostaje strumień gorącego światła, narażając go na karę -1 do rzutów ofensywnych.

#### Poziom 1

---

**Żelazny Róg Balagarna:** tworzy niską, rezonującą wibrację, która przewraca wszystkie istoty w swoim polu oddziaływania, jeżeli nie powiedzie im się test na Siłę (przeciwko sile rzucającego czar wynoszącej 20). Każda istota, która upadnie, zostanie powalona na jedną rundę.

**Wzmocnienie Dźwięku:** zmniejsza ST usłyszenia dźwięków w pobliżu rzucającego czar o 20.

#### Poziom 3

---

**Raniące Szepty:** przestrzeń dookoła rzucającego ten czar wypełnią szeptu zadające każdej istocie, która go trafi, 1k6 + 1 punktów obrażeń dźwiękowych za każdy poziom doświadczenia.

#### Poziom 6

---

**Lament:** zawrodość rzucającego ten czar koncentruje wokół niego moce śmierci i zniszczenia. Wszyscy wrogowie w polu rażenia tracą w każdej rundzie po dwa punkty Siły i Zręczności.

### Kapłan

#### Poziom 0

---

**Zadawanie Powierzchnowych Ran:** jeśli rzucającemu ten czar powiedzie się trafienie przeciwnika atakiem dotykowym, to ten odniesie obrażenia (1 punkt). W przypadku nieumarłych zaklęcia Zadawania Ran mają skutek odwrotny od zamierzonego, leczą, zamiast zadawać obrażenia.

#### Poziom 1

---

**Zguba:** wrogowie odczuwają nagle silny strach i uczucie zwątpienia. Przy rzutach ofensywnych i obronnych na strach otrzymują także dodatkową karę -1.

**Zadawanie Lekkich Ran:** jeśli rzucającemu ten czar powiedzie się trafienie przeciwnika atakiem dotykowym, to ten odniesie obrażenia (1k8 punktów + 1 za każdy poziom doświadczenia rzucającego, aż do maksymalnych +5). W przypadku nieumarłych zaklęcia Zadawania Ran mają skutek odwrotny od zamierzonego, leczą, zamiast zadawać obrażenia.

**Boskie Względy:** rzucający ten czar otrzymuje premię +1 do ataku i obrażeń zadawanych bronią za każde trzy poziomy doświadczenia (minimum +1, maksimum +5).

**Wytrzymałość na Żywioty:** istota, na którą rzucony został ten czar, zyskuje odporność 10/- na wszelkie obrażenia spowodowane przez żywioty. Zaklęcie przestaje działać po zaabsorbowaniu 20 punktów obrażeń spowodowanych przez jeden z żywiotów.

**Tarcza Wiary:** cel tego zaklęcia otrzymuje premię +2 do Klasy Pancerza i dodatkowe +1 za każde sześć poziomów doświadczenia rzucającego (maksymalnie dodatkowe +5).

**Tarcza Entropii:** dookoła rzucającego to zaklęcie powstaje magiczne pole, dzięki któremu zyskuje on 20% szans na to, że chybią wymierzone w niego ataki dystansowe.

## Poziom 2

**Zadawanie Średnich Ran:** jeśli rzucającemu ten czar powiedzie się trafienie przeciwnika atakiem dotykowym, to ten odniesie obrażenia (2k8 punktów + 1 za każdy poziom doświadczenia rzucającego, aż do maksymalnych +10). W przypadku nieumarłych zaklęcia Zadawania Ran mają skutek odwrotny od zamierzonego, leczą, zamiast zadawać obrażenia.

## Poziom 3

**Zadawanie Poważnych Ran:** jeśli rzucającemu ten czar powiedzie się trafienie przeciwnika atakiem dotykowym, to ten odniesie obrażenia (3k8 punktów + 1 za każdy poziom doświadczenia rzucającego, aż do maksymalnych +15). W przypadku nieumarłych zaklęcia Zadawania Ran mają skutek odwrotny od zamierzonego, leczą, zamiast zadawać obrażenia.

**Niegasnący Płomień:** tworzy magiczny płomień, który płonie równie jasno, co pochodnia, dopóki nie zostanie rozproszony.

## Poziom 4

**Zadawanie Krytycznych Ran:** jeśli rzucającemu ten czar powiedzie się trafienie przeciwnika atakiem dotykowym, to ten odniesie obrażenia (4k8 punktów + 1 za każdy poziom doświadczenia rzucającego, aż do

maksymalnych +20). W przypadku nieumarłych zaklęcia Zadawania Ran mają skutek odwrotny od zamierzonego, leczą, zamiast zadawać obrażenia.

## Poziom 5

**Krag Zagłady:** wszyscy wrogowie w polu rażenia zaklęcia otrzymują 1k8 punktów obrażeń od negatywnej energii +1 za każdy poziom doświadczenia rzucającego czar. Negatywna energia ma odwrotny od zamierzonego wpływ na nieumarłych, lecząc ich.

## Poziom 6

**Sojusznik ze Sfer:** na pomoc rzucającemu to zaklęcie przybywa Pozasferowiec. Rodzaj przyzwanego istoty zależy od Charakteru rzucającego czar.

**Wygnanie:** rzucający ten czar może zniszczyć każdą przebywającą na obszarze jego rażenia przyzwaną istotę, chowańca, zwierzęcego towarzysza czy Pozasferowca. Wygnaniu podlega liczba istot równa dwukrotności poziomu KW rzucającego zaklęcie.

**Większe Sanktuarium:** rzucający to zaklęcie przyjmuje postać bezcielesną - nikt nie może go wykryć, jednak atak lub podjęcie innych działań ofensywnych spowoduje rozproszenie czaru.

## Poziom 8

**Trzęsienie Ziemi:** rzucający ten czar wywołuje wokół siebie potężne wstrząsy sejsmiczne zadające wszystkim przebywającym w polu rażenia istotom 1k6 punktów obrażeń na każdy poziom rzucającego zaklęcia (maksymalnie 10k6). Sam rzucający czar nie ponosi szkód w wyniku jego działania.

## Poziom 9

**Wieczny Wróg Nieumarłych:** wszyscy przebywający na obszarze docelowym sojusznicy staną się niewrażliwi na: obrażenia negatywne, wyssanie poziomu/energii, zmniejszenie wartości cechy, trucizny i choroby.

## Druid

### Poziom 0

**Raca:** w kierunku celu wystrzelony zostaje strumień gorącego światła, narażając go na karę -1 do rzutów ofensywnych.

### Poziom 1

**Magiczny Kiel:** zaklęcie to wzmacnia zwierzęcego towarzysza istoty, która rzuca czar, dodając mu premię +1 do rzutów na trafienie i do liczby zadawanych obrażeń.

**Kamuflaż:** wygląd rzucającego to zaklęcie zmienia się, dostosowując się do otoczenia, i dając mu premię +10 do wszystkich rzutów na Ukrywanie się.

## Poziom 2

---

**Jedność z Ziemią:** rzucający to zaklęcie łączy się mentalnie z otaczającą go naturą, zyskując premię +4 do umiejętności Zrozumienie Zwierząt, Ukrywanie się, Skradanie się i Zakładanie Pułapek.

**Krwawy Szał:** rzucający ten czar wpada w szal podobny do tego, którego doświadcza Barbarzyńca, i zyskuje premię +2 do Siły i Kondycji oraz +1 do rzutów obronnych na Siłę Woli, ale także karę -1 do KP.

## Poziom 3

---

**Większy Magiczny Kiel:** zaklęcie to wzmacnia zwierzęcego towarzysza istoty, która rzuca czar, dodając mu premię +1 do rzutów na trafienie i do liczby zadawanych obrażeń za każde trzy poziomy doświadczenia rzucającego zaklęcie (maksymalnie +5).

**Gąszcz Cierni:** pokrywa ziemię dziką, kolczastą roślinnością. Wszystkie przebywające na danym obszarze stworzenia doznają 1k4 punktów obrażeń w każdej rundzie, a kolce dodatkowo ranią ich odnóża, sprawiając, że istota, nawet po wydostaniu się z nich, przez dzień będzie poruszać się wolniej.

**Ogniste Kolce:** rzucający ten czar zasypuje wroga gradem zatrutych strzałek, zadając mu 1k8 punktów obrażeń (+1 za każde dwa poziomy doświadczenia rzucającego, maksymalnie +5), i zatruwając go Jadem Skorpiona.

## Poziom 4

---

**Grupowy Kamuflaż:** wszyscy sojusznicy na obszarze docelowym zyskują premię +10 do swych umiejętności Ukrywania się.

## Poziom 5

---

**Dar Sowiej Mądrości:** cel zaklęcia zyskuje premię do Mądrości równą połowie poziomu rzucającego czar.

**Inferno:** cel tego zaklęcia stanie w płomieniach, tracąc 2k6 punktów obrażeń w każdej rundzie.

## Poziom 6

---

**Utopienie:** ten czar tworzy wodę w płucach ofiary - jeżeli danej istocie nie powiedzie się rzut obronny, to straci 90% punktów wytrzymałości. Golemy i inne nieżywe istoty nie mogą zostać utopione.



## Poziom 8

**Słoneczny Wybuch:** czar ten tworzy wyjątkowo jasną eksplozję zadającą wszystkim nieumarłym 1k6 punktów obrażeń za każdy poziom rzucającego zaklęcie (aż do maksymalnych 25k6) oraz 6k6 punktów obrażeń wszystkim innym istotom. Wampiry są niszczone natychmiast, jeśli nie powiedzie im się rzut obronny na Refleks. Podobny rzut muszą wykonać wszyscy wrogowie na obszarze docelowym – w razie niepowodzenia czeka ich wieczna ślepotą (której można się pozbyć jedynie za pomocą magii).

**Bombardowanie:** z nieba zaczynają spadać kamienie, które zadają wszystkim wrogom na obszarze docelowym 1k8 punktów obrażeń za każdy poziom rzucającego zaklęcie (do maksymalnych 10k8 punktów).

## Poziom 9

**Trzęsienie Ziemi:** rzucający ten czar wywołuje wokół siebie potężne wstrząsy sejsmiczne zadające wszystkim przebywającym w polu rażenia istotom 1k6 punktów obrażeń na każdy poziom rzucającego zaklęcie (maksymalnie 10k6). Sam rzucający czar nie ponosi szkód w wyniku jego działania.

## Paladyn

### Poziom 1

**Wytrzymałość na Żywioty:** istota, na którą rzucony został ten czar, zyskuje odporność 10/- na wszelkie obrażenia spowodowane przez żywioty. Zaklęcie przestaje działać po zaabsorbowaniu 20 punktów obrażeń spowodowanych przez jeden z żywiołów.

**Boskie Względy:** rzucający ten czar otrzymuje premię +1 do ataku i obrażeń zadawanych bronią za każde trzy poziomy doświadczenia (minimum +1, maksimum +5).

### Poziom 2

**Aura Chwały:** rzucający to zaklęcie skupia w sobie boską energię dającą mu premię +4 do Charyzmy, w związku z czym wszyscy znajdujący się w pobliżu sojusznicy zyskują premię +4 do rzutów obronnych przeciwko strachowi.

## Łowca

### Poziom 1

**Magiczny Kiel:** zaklęcie to wzmacnia zwierzęcego towarzysza istoty, która rzuca czar, dodając mu premię +1 do rzutów na trafienie i do liczby zadawanych obrażeń.



**Kamuflaż:** wygląd rzucającego to zaklęcie zmienia się, dostosowując się do otoczenia, i dając mu premię +10 do wszystkich rzutów na Ukrywanie się.

## Poziom 2

---

**Jedność z Ziemią:** rzucający to zaklęcie łączy się mentalnie z otaczającą go naturą, zyskując premię +4 do umiejętności Zrozumienie Zwierząt, Ukrywanie się, Skradanie się i Zakładanie Pułapek.

## Poziom 3

---

**Większy Magiczny Kiel:** zaklęcie to wzmacnia zwierzęcego towarzysza istoty, która rzuca czar, dodając mu premię +1 do rzutów na trafienie i do liczby zadawanych obrażeń za każde trzy poziomy doświadczenia rzucającego zaklęcie (maksymalnie +5).

## Poziom 4

---

**Grupowy Kamuflaż:** wszyscy sojusznicy na obszarze docelowym zyskują premię +10 do swych umiejętności Ukrywania się.

## Zaklęcia Czarodziejów/Czarowników

### Poziom 0

---

**Raca:** w kierunku celu wystrzelony zostaje strumień gorącego światła, narażając go na karę -1 do rzutów ofensywnych.

**Rozprysk Kwasu:** rzucający czar ciska w cel niewielką ilość kwasu, zadając 1k3 punktów obrażeń.

**Wstrząs Elektryczny:** rzucający to zaklęcie zadaje celowi 1k3 punktów obrażeń energetycznych.

### Poziom 1

---

**Tarcza:** rzucający ten czar zyskuje premię +4 do KP i podczas jego działania jest niewrażliwy na Magiczne Pociski.

**Celne Uderzenie:** dzięki intuicji magicznej rzucający to zaklęcie zyskuje premię +2 do rzutów ofensywnych.

**Szybki Odwrot:** rzucający ten czar staje się o 150% szybszy niż zwykle, dzięki czemu może uniknąć groźnych starć. Zaklęcie nie skutkuje, jeśli postać korzysta już z Przyspieszenia.

### Poziom 2

---

**Ohydny Śmiech Tashy:** jeśli celowi nie powiedzie się rzut obronny, to zacznie on histerycznie chichotać i do końca działania zaklęcia nie będzie

w stanie się bronić. Postacie z ras innych niż rasa rzucającego czar dostają do tego rzutu obronnego premię +4 - żarty zwykle są specyficzne dla określonej kultury.

**Niegasnący Płomień:** tworzy magiczny płomień, który płonie równie jasno, co pochodnia, dopóki nie zostanie rozproszony.

**Żelazny Róg Balagarna:** tworzy niską, rezonującą wibrację, która przewraca wszystkie istoty na polu oddziaływania, jeżeli nie powiedzie im się test na Siłę (przeciwko sile rzucającego czar wynoszącej 20). Każda istota, która upadnie będzie przez jedną rundę powalona.

### Poziom 3

---

**Podmuch Wiatru:** czar ten powala wszystkie istoty, którym nie powiedzie się rzut obronny. Podmuch jest tak silny, że rozwieje również znajdujące się w jego polu działania zaklęcia obszarowe w rodzaju Zabójczej Chmury.

**Przemieszczenie:** istota chroniona tym czarem uzyskuje 50% osłonę, ponieważ rzucający czar emuluje wrodzone zdolności przenikającej bestii.

### Poziom 4

---

**Mniejsza Burza Pocisków Izaaka:** na obszarze docelowym pojawia się pewna ilość pocisków (jeden na każdy poziom doświadczenia rzucającego zaklęcie, maksymalnie 10), które losowo nakierowują się na wrogie cele - w pierwszej kolejności na te najbliższe. Każdy pocisk zadaje 1k6 punktów obrażeń, a jeżeli pocisków jest więcej niż celów, to jeden wróg może zostać trafiony kilkoma.

### Poziom 5

---

**Rozdzielająca Dłoń Bigby'ego:** nad celem pojawia się olbrzymia dłoń utrudniająca mu ataki - podczas trwania zaklęcia musi on się liczyć z karą -10 do wszystkich rzutów ofensywnych.

**Znak Ognia:** na obszarze docelowym pojawia się pewna ilość ognistych kul (jedna na każdy poziom doświadczenia rzucającego zaklęcie), które losowo nakierowują się na wrogie cele - w pierwszej kolejności na te najbliższe. Każda ognista kula zadaje 1k6 punktów obrażeń za każdy poziom doświadczenia rzucającego czar (maksymalnie 15k6), a jeżeli jest ich więcej niż celów, to jeden wróg może zostać trafiony kilkoma.

## Poziom 6

**Mocarna Dłoń Bigby'ego:** cel zostaje zaatakowany przez pojawiającą się nagle dłoń, która usiłuje go przewrócić. Dłoń otrzymuje premię +14 do testu na Siłę.

**Większa Burza Pocisków Izaaka:** na obszarze docelowym pojawia się pewna ilość pocisków energetycznych (jeden na każdy poziom doświadczenia rzucającego zakłęcie, maksymalnie 20), które losowo nakierowują się na wrogie cele - w pierwszej kolejności na te najbliższe. Każdy pocisk zadaje 3k6 punktów obrażeń, a jeżeli pocisków jest więcej niż celów, to jeden wróg może zostać trafiony kilkoma.

## Poziom 7

**Chwytająca Dłoń Bigby'ego:** na skutek działania tego czaru cel zostaje zaatakowany przez pojawiającą się nagle dłoń. Jeśli uda się jej trafić w cel, któremu nie powiedzie się rzut obronny, to pozostanie on unieruchomiony w jej uścisku do końca działania zakłęcia.

**Wygnanie:** rzucający ten czar może zniszczyć każdą przebywającą na obszarze jego rażenia przyzwaną istotę, chowańca, zwierzęcego towarzysza czy Pozasferowca. Wypnaniu podlega liczba istot równa dwukrotności poziomowi KW rzucającego zakłęcie.

## Poziom 8

**Zaciśnięta Dłoń Bigby'ego:** na skutek działania tego czaru cel zostaje zaatakowany przez pojawiającą się nagle dłoń. Atakuje ona cel raz w każdej rundzie, zadając mu w razie trafienia i niepowodzenia rzutu obronnego 1k8+11 obrażeń, oraz Ogłuszając go.

**Słoneczny Wybuch:** czar ten tworzy wyjątkowo jasną eksplozję zadającą wszystkim nieumarłym 1k6 punktów obrażeń za każdy poziom rzucającego zakłęcie (aż do maksymalnych 25k6) oraz 6k6 punktów obrażeń wszystkim innym istotom. Wampiry są niszczone natychmiast, jeśli nie powiedzie im się rzut obronny na Refleks. Podobny rzut muszą wykonać wszyscy wrogowie na obszarze docelowym – w razie niepowodzenia czeka ich wieczna ślepotą (której można się pozbyć jedynie za pomocą magii).

**Większe Sanktuarium:** rzucający to zakłęcie przyjmuje postać bezcielesną - nikt nie może go wykryć, jednak atak lub podjęcie innych działań ofensywnych spowoduje rozproszenie czaru.

## Poziom 9

**Miażdżąca Dłoń Bigby'ego:** na skutek działania tego czaru cel zostaje zaatakowany przez pojawiającą się nagle dłoń. Jeśli uda się jej trafić w cel, któremu nie powiedzie się rzut obronny, to pozostanie on unieruchomiony w jej uścisku do końca działania zaklęcia oraz odniesie 2k6+12 punktów obrażeń w każdej rundzie.

## Uzbrojenie

W trakcie swoich przygód możesz natrafić na nową broń o rozmaitych właściwościach.

### Bronie wybuchowe



**Butla Kwasu:** najczęściej używana jest przez alchemików i rytowników, ale może się również przydać poszukiwaczom przygód w charakterze broni - zwłaszcza przeciwko istotom niewrażliwym na inne ataki.



**Ogień Alchemiczny:** niestabilna mieszanina zapala się w kontakcie z powietrzem.



**Kolce:** to małe, czteroramienne kawałki metalu stworzone tak, że niezależnie od tego, jak spadną na ziemię, zawsze jedno z ostrzy będzie celowało w górę. Często wykorzystuje się je do spowolnienia pościgu.



**Duszący Pył:** to tymczasowo unieruchamiająca cel mieszanka gryzących przypraw i naturalnych ziół.



**Woda Świecona:** zawartość tej flaszki poświęcił Kapłan dobrego bóstwa, dzięki czemu stanowi ona cenną broń w walce z nieumarłymi.



**Worek Pętlinogi:** w środku tej torby pełno jest lepkich, ciągliwych lian, które po uderzeniu wydostają się na zewnątrz i unieruchamiają przeciwnika.



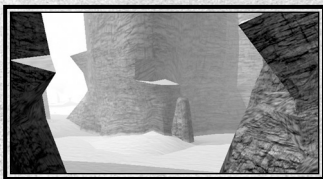
**Kamień Gromu:** to wieloboczne kamienie pokryte substancją alchemiczną, która po zderzeniu z twardą powierzchnią wybucha z oślepiającym hukiem.

## Dodatki do edytora

*The Shadows of Undrentide*, oprócz trybu gry jednoosobowej, zawiera nowe materiały, które możesz wykorzystać przy tworzeniu własnych przygód.

### Nowe zestawy segmentów

Do gry zostały dodane trzy nowe zestawy segmentów:



**Pustynia:** smagane wichrem pustkowia odpowiadające Anauroch i innym pustynnym krainom.

**Ruiny:** monumentalne ruiny niegdyś wspaniałego miasta, w tym budynki, ulice i place.



**Zimowa wieś:** pokryta śniegiem wersja terenów wiejskich.



## Edytor Aurora - Nowe opcje i Asystenci

Edytor zawiera również nowych Asystentów i opcje:

**Kreator wątków:** ten kreator pomoże ci stworzyć fabułę do wykorzystania we własnym module lub wymiany z innymi twórcami modułów. Wprowadź postaci, przedmioty i prostą fabułę, a kreator automatycznie utworzy rozbudowaną fabułę i odpowiednie wpisy do dziennika. Używając edytora, możesz modyfikować uzyskany w ten sposób scenariusz, aż stworzysz naprawdę wciągającą fabułę.

**Kreator tworzenia kupców:** ten kreator zdecydowanie ułatwia tworzenie w twoich przygodach sklepów - wystarczy wpisać do niego podstawowe dane.

**Wytyczanie trasy:** Wytyczanie trasy dla istot zostało znacznie uproszczone. Po prostu kliknij na jakimś stworzeniu i pokaż mu, którądy ma wędrować.

**Eksport i import:** Teraz możesz eksportować kilka rodzajów danych naraz. Możesz też zapisać wszystkie dane ze swojego modułu w jednym pliku ERF, przydatnym do wymiany danych z innymi twórcami modułów.

# LISTA ZAKŁĘĆ



Rozprysk Kwasu



Wzmocnienie dźwięku



Aura Chwały



Żelazny Róg Balagarna



Zguba



Wygnanie



Zaciśnięta Dłoń Bigby'ego



Miażdżąca Dłoń Bigby'ego



Mocarna Dłoń Bigby'ego



Chwytająca Dłoń Bigby'ego



Rozdzielająca Dłoń Bigby'ego



Krwawy Szał



Bombardowanie



Kamuflaż



Krąg Śmierci



Niegasnący Płomień



Lament



Przemieszczenie



Boskie Względy



Utopienie



Trzęsienie Ziemi



Wstrząs Elektryczny



Wytrzymałość na Żywioty



Tarcza Entropii



Eteryczność



Szybki Odwrót



Znak Ognia



Raca



Większy Magiczny Kieł



Podmuch Wiatru



Inferno



Zadawanie Krytycznych Ran



Zadawanie Lekkich Ran



Zadawanie  
Powierzchnowych Ran



Zadawanie Średnich Ran



Zadawanie Poważnych Ran



*Większa Burza Pocisków Izaaka*



Mniejsza Burza  
Pocisków Izaaka



Magiczny Kieł



Grupowy Kamuflaż



Jedność z Ziemią



Dar Sowiej Mądrości



Sojusznik ze Sfer



Ogniste Kolce



Tarcza



Tarcza Wiary



Gąszcz Cierni



Słoneczny Wybuch



Ohydry Śmiech Tashy



Celne Uderzenie



Wieczny Wróg Nieumarłych



Raniące Szepty

# TWÓRCY GRY

## **BioWare**

### **Projekt rdzenia gry**

Trent Oster

Scott Greig

Mark Brockington

James Ohlen

Tobyn Manthorpe

Marc Holmes

Don Moar

Brent Knowles

Rob Bartel

### **Opracowanie artystyczne**

Sung Kim

### **Kierownik artystyczny**

Jono Lee

Alex Scott

Nolan Cunningham

Mike Leonard

### **Grafik**

David Chan

Steven Sim

### **Dźwięk**

Brent Knowles

### **Projekt gry**

David Gaider

### **Scenariusz**

Rob Bartel

Yaron Jakobs

Keith Warner

Dan Whiteside

### **Projektanci**

Andrew Nobbs

### **Wprowadzanie danych**

### **Programiści**

Noel Borstad

### **Główny programista**

Neil Flynn

### **Główny programista narzędzi**

Ross Gardner

Paul Roffel

Janice Thoms

Andrew Gardner

Craig Welburn

Mark Brockington

Michael Devine

Howard Chung

Brenon Holmes

Jason Knipe

Scott Greig

Dan Morris

Don Yakielashek

Rob Boyd

### **Programiści**

Sydney Tang, Owen Borstad

### **Programiści narzędzi**

Trent Oster

### **Producent / kierownik projektu**

Darcy Pajak

Keith Soleski

### **Młodszy producent**

Ray Muzyka

Greg Zeschuk

### **Dodatkowi producenci wykonawczy / połączone kierownictwo Bioware**

Scott McLaughlan

Brad Greig

Teresa Cotesta

Tom Ohle

### **Marketing**

Todd Grenier

### **Promocja**

### **Sekcja internetowa**

Derek French

## **Współproducent**

Jay Watamaniuk

## **Menedżer**

Dave McGruther

## **Specjalista d/s kontaktów z klientami**

Craig Welburn

Andrew Gardner

## **Programiści**

Robin Mayne

Duleepa „Dups”

Wijayawardhana

Jeff Marvin

## **Sekcja internetowa**

## **Dział jakości**

Jonathan Epp

## **Kierownik działu jakości**

Stanley Woo

Iain Stevens-Guille

Bruce Venne

Dział jakości

## **Administracja**

Richard Iwaniuck

Theresa Baxter

Jo-Marie Langkow

Mark Kluchky

Agnes Kokot Goldman

Kelly Grainger

Leanne Korotash

## **Administracja**

Chris Zeschuk

Nils Kuhnert

Brett Tollefson

Craig Miller

Julian Karst

## **Administracja systemu**

FloodGate Entertainment

Rick Ernst

## **Główny projektant**

Naomi Novik

Nathaniel Blumburg

Paul Wrider

## **Projektanci**

Bhavin Patel

## **Kierownik artystyczny**

Doug Wike

Peter Calabria

Tyler Lockett

## **Graficy**

Gareth Hinds

## **Grafik**

Naomi Novik

## **Kierownictwo techniczne**

Craig Wike

## **Kierownik działu jakości**

Paul Neurath

## **Kierownik kreatywny**

Kemal Amarasingham

Simon Amarasingham

## **Muzyka, efekty dźwiękowe**

## **i nadzór nagraniowy**

**Dodatkowa muzyka** - dSonic

## **Przerywniki filmowe -**

RustMonkey

## **Dodatkowe projekty**

**artystyczne** - Cyberlore

Studios

John Weston

## **Właściciel studia**

**nagraniowego** Futura

Productions / technik dźwięku

## **Atari, Inc.**

Jean-Philippe Agait

## **Starszy wiceprezes**

Steve Ackrich



**Wiceprezes działu rozwoju produktu**

John Hight

**Producent wykonawczy**

Dorian Richard

Todd Hartwig

**Producenci**

Steve Allison

**Wiceprezes działu marketingu**

Mike Webster

**Starszy menedżer**

Jean Raymond

**Kierownik działu marketingu**

Steve Martin

**Kierownik działu usług kreatywnych**

Elizabeth Mackney

**Kierownik działu korekty i dokumentacji**

Kurt Carlson

**Specjalista d/s dokumentacji**

Paul Collin

**Specjalista d/s reklamy**

Scott Snyder

**Reżyser nagrań głosów postaci**

**Dział Jakości Atari**

Michael Gilmartin

**Kierownik działu promocji**

Ken Ford

**Menedżer działu technologii internetowych / region zachodni**

Michael Vetsch

**Menedżer działu wsparcia technicznego**

Michael Craighead

**Dyrektor działu jakości na**

**Amerykę Północną**

Kurt Boutin

**Starszy menedżer grupy certyfikacyjnej działu kontroli jakości**

Randy Lee

Bill Carroll

**Nadzór nad testami**

Sekcja Beverly

Mark Huggins

Matt Pantaleoni

Lenny Montone

**Główni testerzy**

Tad Pantaleoni

Nick Lazzara

**Główni asystenci**

Greg Amato

Scott Bigwood

Jay Brown

Mike Callahan

Brett Casta

Paul Duke

Dena Fitzgerald

Ronald Foskin

Robert Gagne

Shawn He

Tim Higgins

Joseph Howard

Roy Husson

Erik Jeffery

Eric Kirchberg

Mike Krapovicky

Cliff McClure

Dani McDowell

Chris Parsons

Tim Lang

Chad Rabinovitz

Scott Rollins

Tobias Seltsam

Joshua Strom  
Joseph Taylor  
Tam Vo  
Stephan Wenninger  
Jeremiah Williams

### **Testerzy**

Sekcja Seattle  
Elizabeth Campbell

### **Główny tester**

Caleb Brown  
Mike Posey  
Rod Caraballo  
Jason Halverson  
Mike McKenney

### **Testerzy**

### **Sekcja Sunnyvale**

Marshall Clevesy

### **Główny tester**

Joe Acedillo  
Tom Andrade  
Patricia Cody  
Michael Griffin  
Barry Kearns  
Franco Junio  
Scotte Kramer  
Kory O'Daniels

Carl Vogel  
Justin Walsh

### **Testerzy**

Weryfikacja techniczna  
Dave Strang

### **Kierownik laboratorium kontroli zgodności**

Cuong Vu

### **Kierownik kontroli zgodności**

Randy Buchholz  
Jason Cordero  
Mark Florentino  
Burke McQuinn

Chris McQuinn  
**Analitycy kontroli zgodności**

## **WERSJA POLSKA**

### **Pryncypał wdrożeniowy:**

Paweł Składanowski

### **Konwerterzy językowi:**

Rafał Aniszewski, Tadeusz  
Borowiec, Ewa Chojnowska  
Cezar „Thanatos” Matkowski  
Paweł Pisarzewski  
Jarosław Przybyłowicz

### **Odgłosy:**

T-Rex Studio

### **Mowy użyczyli:**

Anna Apostolakis-Gluzińska  
Adam Bauman  
Joanna Domańska  
Brygida Turowska  
Janusz Wituch  
Janusz Zadura

Krzysztof Zakrzewski

### **Plenipotent do spraw betatestów:**

Michał Cegiełka

### **Poszukiwacze zaginionych bugów:**

Dariusz Centkowski  
Piotr Deja

Jakub Janusz

Marek Krępuła

### **Skryba DTP:**

Robert Dąbrowski

### **Nadszyszkownik produkcji:**

Michał Bakuliński

### **Marketing**

Marcin Marzęcki  
Krzysztof Szulc  
Paweł Kozierkiewicz  
Michał Gembicki  
Mariusz Duda

NEVERWINTER NIGHTS Shadows of Undrentide © 2003 Atari, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms, logo Dungeons & Dragons, Dungeon Master, D&D, Baldur's Gate, logo Wizards of the Coast to znaki towarowe firmy Wizards of the Coast, Inc. podległej Hasbro, Inc. i są używane przez Atari na licencji. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare, silnik BioWare Aurora i logo BioWare to znaki towarowe BioWare Corp. Wszystkie prawa zastrzeżone. FloodGate Entertainment i logo FloodGate to znaki towarowe FloodGate Entertainment, LLC. Produkt zawiera oprogramowanie na licencji GameSpy Industries, Inc. © 1999-2003 GameSpy Industries, Inc. Windows i DirectX to znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Pentium to znak towarowy lub zastrzeżony znak towarowy Intel Corporation lub firm podległych w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wykorzystuje Bink Video. Prawa autorskie © 1997-2003 RAD Game Tools, Inc. Wszystkie inne prawa autorskie i znaki towarowe są własnością swych właścicieli.

## **Pomoc techniczna CD Projekt**

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

W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiliśmy internetową Bazę Pomocy Technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów 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, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa (koniecznie z dopiskiem „Pomoc Techniczna”). Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu. Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 9.00-18.00, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę, czy w dni świąteczne.

## **Reklamacje:**

Prosimy, nie wysyłać do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, 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 / Warunki gwarancji**

Mamy przyjemność oddać w Państwa ręce najwyższej jakości oprogramowanie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki. Jest ono owocem wielomiesięcznej, wyłożonej pracy jego twórców, których celem było przygotowanie produktu kompletnego i satysfakcjonującego Państwa gusty. Akceptując warunki niniejszej umowy i przestrzegając postanowień odnośnie ochrony prawnej tego produktu, dajecie Państwo jego autorom motywację i możliwość dalszej pracy nad podnoszeniem standardu ich gier. W imieniu firmy CD Projekt, wyłącznego dystrybutora na terenie Polski, prosimy o dokładne zapoznanie się z warunkami niniejszej umowy oraz wszelkimi dodatkowymi warunkami udzielenia licencji (zwanymi łącznie „umową”). Rozpoczęcie korzystania z niniejszego oprogramowania oznacza przyjęcie warunków niniejszej umowy. Wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski jest: CD PROJEKT Sp. z o.o., ul Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa

## **Warunki gwarancji**

1. CD PROJEKT gwarantuje nabywcy, że nośnik, na którym Oprogramowanie zostało dostarczone, będzie wolny od wad materiału i wykonania oraz niezainfekowany wirusami komputerowymi.



2. W przypadku stwierdzenia w okresie 90 dni od daty zakupu jakichkolwiek wad fizycznych nośnika, uniemożliwiających korzystanie z Oprogramowania, a powstałych bez winy Użytkownika, CD PROJEKT zapewnia bezpłatną wymianę dostarczonego do magazynu Dystrybutora nośnika (wraz z kopią rachunku kupna), na nowy wolny od wad, bądź przy braku możliwości wymiany zwrot kosztów zakupu.

3. W przypadku uszkodzenia nośnika lub stwierdzenia innych jego wad w dowolnym terminie od daty jego zakupu, Dystrybutor wymieni nośnik na nowy po dostarczeniu uszkodzonego nośnika do magazynu Dystrybutora oraz pokryciu kosztów obsługi reklamacyjnej, pod warunkiem dostępności reklamowanego produktu w ofercie CD PROJEKT Sp. z o.o.

4. Reklamowany nośnik należy 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 jakiekolwiek 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 między-narodowymi o ochronie praw na dobrach niematerialnych. Naruszenie tych praw podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.

2. Wszystkie znaki handlowe, znaki stosowane do oznaczenia usług, nazwy handlowe użyte w Oprogramowaniu bądź dołączonej do niego dokumentacji są własnością odpowiednich podmiotów i jako takie podlegają ochronie prawnej.

## **Licencja użytkownika**

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

## **Ostrzeżenie o epilepsji**

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