

Baldur's Gate™ II

Throne of Bhaal™

Obsah

Úvod	2
Co je Throne of Bhaal	3
Jak začít	4
Jak hrát Throne of Bhaal	4
Změny v Baldur's Gate II po instalaci Throne of Bhaal	5
Nové druhy předmětů	7
Zkušenosti a úrovně	8
Nové schopnosti povolání	8
Nová kouzla	14
Tabulky	21
Tabulky úrovní zkušeností	23
Tabulky kouzel	27
Tabulka divokého nárazu	35
Zákaznická podpora	41
Autoři Baldur's Gate II: Throne of Bhaal	42
Slovenský návod	
Úvod	37
Čo je Throne of Bhaal	38
Ako začať	39
Ako hrať Throne of Bhaal	39

Úvod

Všechno začalo koncem roku 1995 záměrem vytvořit počítačovou hru v prostředí Dungeons & Dragons. Výsledkem byla hra Baldur's Gate vydaná v prosinci 1998.

Dobrodružství vás vedla od skromných začátků ve Svítící tvrzi (Baldur's Gate), přes podzemí Durlagovy věže (Tales of the Sword Coast), k setkání s chladným a krutým Jonem Irenicem (Baldur's Gate II: Shadows of Amn) až po hrozivou válku Bhaalových zplozenců v Tethyru (Baldur's Gate II: Throne of Bhaal). Bojovali jste s mocnými nepřáteli a vysloužili jste si ohromnou slávu. Ve hrách série Baldur's Gate jsme vždy dbali na propracovaný příběh a fantastická dobrodružství, a proto doufáme, že vás tento datadisk nezklame. Vývojářský tým tvrdě pracoval, aby příběh, prostředí, grafické ztvárnění a programování patřilo ke špičce v oboru.

Chceme poděkovat vám - našim příznivcům - že jste si koupili Throne of Bhaal. Snažili jsme se, aby tento datadisk k Baldur's Gate II: Shadows of Amn patřil k nejlepším hrám, které jste kdy hráli. Jsme vám velmi vděční za věrnost, kterou jste nám zachovali v průběhu celé ságy Baldur's Gate, a v tomto datadisku jsme zúročili všechny zkušenosti několika minulých let.

Již od začátku jsme plánovali ságu Baldur's Gate jako epickou trilogii. Baldur's Gate II: Throne of Bhaal je poslední kapitolou trilogie Baldur's Gate a uzavírá ságu Bhaalova potomka. Ale nemusíte se bát, pracujeme na dalších skvělých hrách.

Děkujeme vám za podporu a doufáme, že se vám Throne of Bhaal zalíbí!

Throne of Bhaal tým

Co je Throne of Bhaal

Throne of Bhaal je datadisk ke hře Baldur's Gate II: Shadows of Amn. Abyste jej mohli hrát, musíte mít na počítači nainstalovány hry Baldur's Gate II. Throne of Bhaal však můžete hrát, i když jste ještě nedokončili Baldur's Gate II.

Throne of Bhaal se skládá ze dvou částí - Přídavku a Epilogu. Epilog představuje ukončení příběhu Baldur's Gate. Přidá do Baldur's Gate II další tři kapitoly (8, 9 a 10) a odhalí osud vaší postavy. Přídavek je rozsáhlé podzemí Strážcovy tvrže. Až nainstalujete Throne of Bhaal, můžete se do Strážcovy tvrže dostat z mapy Baldur's Gate II i z mapy Throne of Bhaal.

Přídavek - úžasné nové dobrodružství, které se odehrává ve Strážcově tvrzi (nová oblast přidaná do mapy BG2). Do těchto míst můžete zavítat také po skončení BG2 z Throne of Bhaal. Chcete-li si vyzkoušet Přídavek, stačí nahrát uloženou hru BG2 a dojít do Strážcovy tvrže.

Epilog - tato část je ukončením příběhu ságy Baldur's Gate a rozšiřuje hru o tři nové kapitoly - 8, 9 a 10. Chcete-li si zahrát Epilog, zvolte po spuštění hry „Throne of Bhaal“ „Jeden hráč“ nebo „Více hráčů“ a poté „Nová hra“. Nyní můžete začít nové dobrodružství, importovat hru nebo nahrát uloženou pozici.

Pokud začnete novou hru, objeví se obrazovka vytváření postavy, kde si můžete vytvořit novou postavu, se kterou vstoupíte do příběhu Throne of Bhaal krátce po událostech popsanych v Shadows of Amn. Máte možnost vytvořit si úplně novou postavu, která obdrží dva a půl milionu zkušeností a několik mocných zbraní a předmětů. Také si můžete importovat postavy z uložené hry nebo adresáře Characters. Tyto postavy také získají předměty a zkušenosti se jim upraví na dva a půl milionu, pokud tolika zkušeností ještě nedosáhly.

Při importu hry můžete importovat celou družinu z uložené hry BG2, například ze závěrečné pozice Shadows of Amn.

Volba Nahrát hru umožňuje nahrát uloženou hru Throne of Bhaal.

Důležitá poznámka: Jakmile začnete hrát Epilog, importované postavy se již nemohou vrátit do oblastí v Shadows of Amn.

Jak začít

Abyste mohli hrát Throne of Bhaal (ToB), musíte mít nainstalováno Baldur's Gate II (BG2). Pokud nemáte BG2 nainstalované, musíte je nejprve nainstalovat. Podrobnější informace naleznete v manuálu BG2. Pokud BG2 nainstalováno máte, vložte ToB CD do CD-ROM mechaniky a řiďte se pokyny na obrazovce. Máte-li vypnuto automatické spouštění, klikněte na ikonu Tento počítač a poté na ikonu představující CD-ROM mechaniku. Až hru nainstalujete, zpřístupní se ve spouštěcí nabídce další volby.

Zobrazit Readme: Soubor Readme obsahuje nejčerstvější informace a změny, které jsme již nestihli zařadit do tohoto manuálu. Pokud máte s hrou nějaké potíže, přečtete si prosím nejprve tento soubor.

Ukončit: Zavře spouštěcí nabídku.

Filmy: Můžete si přehrát reklamní videa přiložená k CD.

Nastavit: S pomocí tohoto nástroje můžete změnit různá nastavení hry a také upravit klávesové zkratky. Vyberte si klávesovou zkratku, již chcete změnit, a stiskněte novou klávesu.

Hrát: Až všechno nastavíte, klikněte na tlačítko Hrát. Po zhlédnutí loga a úvodního filmu vyberte „Throne of Bhaal“, „Jeden hráč“ a poté „Nová hra“. Pak se dostanete přímo k vytváření postavy a začnete dobrodružství! Později hru spustíte pomocí zástupce BGII - Throne of Bhaal ze složky Black Isle Studios v nabídce Start.

Odinstalovat: Až budete chtít, tato volba smaže vše kromě uložených pozic.

Důležitá poznámka k odinstalování: Datadisk ToB je propojen s BG2, takže pokud jej odinstalujete, nabídně se vám také odinstalace BG2, protože BG2 bez souborů ToB nebude fungovat. Pokud chcete odinstalovat Throne of Bhaal, ale dále hrát Shadows of Amn, musíte Shadows of Amn znovu nainstalovat.

Jak hrát Throne of Bhaal

Po instalaci Throne of Bhaal (ToB) na svůj počítač si můžete vybrat, jak chcete hru hrát. Throne of Bhaal lze hrát čtyřmi způsoby. Dobře si pročtěte následující možnosti.

1. Chcete začít úplně novou hru Baldur's Gate II: Shadows of Amn s nainstalovaným datadiskem Throne of Bhaal.
2. Chcete pokračovat v uložené hře Baldur's Gate II: Shadows of Amn.
3. Chcete začít novou hru Throne of Bhaal.
4. Chcete použít uloženou hru Baldur's Gate II: Shadows of Amn, ale skočit rovnou na začátek Throne of Bhaal. Můžete využít závěrečnou uloženou pozici.

Nová hra BG2

Začnete-li novou hru Baldur's Gate II: Shadows of Amn, zpřístupní se vám nová oblast - Strážcova tvrz. Lze do ní vejít kdykoliv během kapitol 2, 3 a 6. Až dokončíte BG2, přehraje se závěrečná animace a hra se přesune rovnou na začátek Throne of Bhaal. Chcete-li takto začít novou hru, klikněte na úvodní obrazovce na tlačítko Shadows of Amn a poté začnete novou hru jako obvykle.



Uložená hra BG2

Pokud nahrajete uloženou hru, budete mít přístup k nově přidané Strážcově tvrzi. Do této oblasti se dostanete kdykoliv během kapitol 2, 3 a 6. Až dokončíte BG2, přehraje se závěrečná animace a hra se přesune rovnou na začátek Throne of Bhaal. Chcete-li takto nahrát hru, klikněte na úvodní obrazovce na tlačítko Shadows of Amn a poté nahrajte uloženou hru jako obvykle.

Nová hra Throne of Bhaal

Po spuštění nové hry ToB se objeví obrazovka vytváření postavy, kde si můžete vytvořit postavu, s níž se pustíte do Throne of Bhaal od počátku, krátce po událostech popsáných v Shadows of Amn. Můžete si vytvořit úplně novou postavu, která získá dva a půl milionu zkušeností a několik mocných zbraní a předmětů. Máte také možnost importovat vaše hrdiny z uložené hry nebo z adresáře s postavami. Také tyto postavy obdrží předměty a zkušenosti se jim nastaví na dva a půl milionu (pokud tohoto počtu ještě nedosáhly). Chcete-li takto začít hru, klikněte na úvodní obrazovce na tlačítko Throne of Bhaal a poté spusťte novou hru jednoho nebo více hráčů.

Poznámka: V ToB jsme pro vás nachystali 4 předem vytvořené postavy. Pokud chcete některou z nich použít, klikněte na tlačítko Import na obrazovce vytváření postav. Vyberte si hrdinu, s nímž chcete hrát, a zvolte mu jméno, hlas a barvu oblečení dle libosti. Jedná se o tyto postavy TOBFIGHT - bojovník, TOBMAGE - mág, TOBCLER - klerik a TOBTHIEF - zloděj.

Nová hra Throne of Bhaal s použitím uložené hry BG2

Tímto způsobem můžete přenést celou družinu z uložené hry BG2 na začátek Throne of Bhaal. Všem postavám v družině se nastaví zkušenosti na dva a půl milionu, pokud této hranice ještě nedosáhly. Pokud jste již dokončili BG2, můžete využít závěrečnou uloženou hru. Chcete-li takto začít hru, klikněte na úvodní obrazovce na tlačítko Throne of Bhaal a poté klikněte na tlačítko Import hry ve hře jednoho či více hráčů.

Změny v Baldur's Gate II po instalaci Throne of Bhaal

Divoký mág

Při vytváření postavy je dostupné nové povolání - divoký mág. Divoká magie je nový druh magie, jež je charakteristická silnými, nebezpečnými nárazy a nepředvídatelnými účinky. Obvykle se tvrdí, že divoká magie je nechtěným následkem Doby nesházi a poslední dobou se jejimu studiu věnuje stále více zvědavých či učených čarodějů.

Divocí mágové se na studium této magie specializují. Mají přístup ke kouzlům, kterými se uchrání před následky divoké magie, a dokáží ji řídit podle svých potřeb. Divoká magie je ovšem velice nepředvídatelná a je třeba se mít neustále na pozoru.

Pokaždé, když divoký mág sešle kouzlo, je 5% šance, že kouzlo vybuchne v Divokém nárazu. Divoký náraz způsobí naprosto náhodné účinky. Proveďte se hod podle tabulky Divokého nárazu (viz tabulky na konci manuálu); vyšší číslo je obvykle lepší než nižší. Sesílací úroveň divokého mága se také drobně mění při každém seslání kouzla - může být o pět úrovní níže či výše, než je skutečná úroveň divokého čaroděje. Do hry jsou přidána také tři nová kouzla JEN pro divokého mága. Jsou to kouzla Chaotický štít, Nahalův nevypočitatelný dweomer a Vylepšený chaotický štít.

Divoci mágové, které jsem potkal, neměli ani trošku zdravého rozumu a zabrávali mi se silami, které nemohli ovládnout. - Volo

Totěz se dá říci o jistém pisateli průvodců, kterého božážel znám. - Elminster

Odstraňování zaklínadel z knihy kouzel

Mágové a bardové nyní mohou natrvalo vymazat kouzla ze své knihy kouzel. Chcete-li nějaké kouzlo odstranit, klikněte pravým tlačítkem myši na jeho ikonu v knize a poté stisknete tlačítko Smazat.

Při mazání zaklínadel z knihy kouzel se mějte na pozoru. Smazané kouzlo už nic nevrátí. - Elminster

Obrazovka Eventuality a Kouzelné spouště

Na této obrazovce vidíte podrobné informace o kouzlech, jako je Eventualita a Kouzelná spoušť, která má mág či zaklínač právě aktivní. Pokud chcete zrušit kouzlo Eventualita, můžete tak učinit zde. Na tuto obrazovku se dostanete po stisknutí tlačítka Eventualita v knize kouzel postavy.

Informace o činnosti

Tuto možnost lze zapnout jen z konfiguračního programu. Když je aktivována, zobrazí se ve spodním okně informace o činnosti postav, jakmile jim zadáte nějaké příkazy. Může to být užitečné, pokud chcete mít přehled, jaké povely jste družině zadali.

Nepauzování na mapě

Tuto možnost lze zapnout jen z konfiguračního programu. Když je aktivována, hra se nebude zastavovat, pokud si zobrazíte mapu (přesně jako to funguje při hře více hráčů). Můžete tak získat lepší přehled o pohybech své družiny ve velkých oblastech.

Přepínání stránek s kouzly

Přidali jsme novou vlastnost pro postavy s multipovoláním mág/klerik. Když si vybíráte zaklínadlo z příslušného panelu, můžete přepnout mezi kouzly mága a klerika stisknutím ikony úplně vlevo.



Shlukování zrcadlových obrazů

Kouzlo Zrcadlový obraz se změnilo tak, že se obrazy neobjevují v dlouhé řadě, ale v těsné skupině.

Kouzla nad 20. úroveň

U mnoha kouzel závisí výsledný efekt na úrovni sesilatele. Například trvání ochranného kouzla je 1k4 kol + 1 kolo/úroveň sesilatele. Tyto účinky jsou omezeny 20. úrovní. Pokud je tedy čarující na vyšším levelu, počítá se do účinků kouzla jen 20 úrovní.

Aganazzarův žár

Aganazzarův žár se změnil, aby fungoval podobně jako jeho papírová předloha. Zde je nový popis kouzla.

Aganazzarův žár (Vyvolání)

Úroveň: 2
Dosah: 20 metrů
Trvání: ihned

Doba sesílání: 3
Oblast působení: paprsek 0,6 × 18 metrů
Záchranný hod: žádný

Po seslání tohoto zaklínadla vylétne z kouzelníkovy ruky ohnivý paprsek, který zasáhne jednu zvolenou obět. Ta utrpí zranění za 3-18 životů. Proti kouzlu není žádný záchranný hod, ačkoliv odolnost vůči ohni a jiné zvláštní typy odolností mohou zranění zmírnit či zrušit. Další bytosti, které se dostanou do dráhy plamene, jsou také zraněny.

Zlí klerikové mohou odvracet paladiny

Zlí klerikové nyní mohou odvracet paladiny. Paladinové se odvrací stejně jako nemrtví.

Zvýrazňování předmětů

Po stisknutí klávesy TAB se zvýrazní dveře, truhly a předměty na zemi.

Nové druhy předmětů

Do Throne of Bhaal jsme přidali spoustu nových magických předmětů. Hodně z nich patří mezi takzvané „sestavitelné předměty“. Sestavitelné předměty lze v průběhu hry vylepšovat. Jakmile získáte svou pevnost v Pekle, budete mít přístup ke kováři jménem Cespengar. Čas od času Cespengar navštívíte a určitě vám vylepší předměty s pomocí částí, které najdete během svých dobrodružství. Níže najdete seznam všech věcí, které lze použít k vylepšení vašich předmětů. Nezapomínejte je!

- Srdece prokletých
- Tekutá rtuť
- Oko Tyra
- Fflarova pochva
- Baalorův pařát
- Roranachův roh
- Hadí hůl
- Lebka licha
- Hvězdné safíry, kameny darebáků, diamanty, rubíny, smaragdy, safíry, slzy vládců, nymfí slza.
- Hindova ruka
- Hvězdná ruda
- Runa Clangeddina
- Gondova tětíva
- Montoliova spona
- Montoliův plášť
- Kroužek Netherilu
- Šupiny bílého draka
- Šupiny modrého draka

Dokonce ani někdo tak zcestovalý a vzdělaný v různých vědách jako já nedokáže vyprávět, jaké závažné artefakty lze z těchto mocných částí vykovat. - Volo

Zkušnosti a úrovně

Hranice zkušeností, které mohly postavy získat během Baldur's Gate II získat, byla 2 900 000 a vaši hrdinové tak mohli postoupit až na 23. úroveň. Po instalaci Throne of Bhaal se limit zvýší na 8 000 000 zkušeností. Tato hodnota odpovídá následujícím úrovním.

- Bojovník: 40
- Paladin: 34
- Hraničář: 34
- Mág: 31
- Klerik: 40
- Druid: 31
- Zloděj: 40
- Bard: 40
- Zaklínač: 40
- Mnich: 40
- Barbar: 40

Nové schopnosti povolání

Zřejmě nejdůležitější novinkou v Throne of Bhaal jsou nové schopnosti vysokých úrovní. Tyto schopnosti si hráč může zvolit, jakmile dosáhne velmi vysoké úrovně. Každé povolání má jiný výběr schopností. Čarodějové a zaklínači získávají kouzla 10. úrovně, druidové a klerikové kouzla za zásluhy, bojovníci, hraničáři, paladinové, mniši a barbaři nové bojové finty a zloději a barďové získají nové pasti a zvláštní schopnosti. Jakmile postava dosáhne určité úrovně, získá na každém dalším levelu jednu zvláštní schopnost. Mnoho těchto schopností si lze vybrat vícekrát a postava je poté může používat několikrát za den. Úroveň, od které postavy začnou získávat nové schopnosti, se liší podle povolání:

- Bojovník: 20 (z nabídky válečníka)
- Hraničář: 18 (z nabídky hraničáře)
- Paladin: 18 (z nabídky válečníka)
- Barbar: 20 (z nabídky válečníka)
- Mág: 18 (z nabídky čaroděje)
- Zaklínač: 18 (z nabídky čaroděje)
- Klerik: 22 (z nabídky klerika)
- Mnich: 22 (z nabídky válečníka)
- Druid: 15 (z nabídky druida)
- Zloděj: 24 (z nabídky zloděje)
- Bard: 24 (z nabídky barda)

Zvláštní poznámky

Některá povolání získají zvláštní schopnosti či předměty. Změny jsou vypsány zde:

Barbar

20. úroveň: Odolnosti se dále nezvyšují.

Druid

15. úroveň: Imunita vůči jedům.

18. úroveň: Získá 10% odolnost vůči všem zraněním živlů (mráz, chlad, elektrina a kyselina). Na 21. a 24. úrovni se tato odolnost zvýší o dalších 10 %.



Klerik

25. úroveň: Získá svatý symbol svého boha. Tento svatý symbol má následující vlastnosti:

- síla +1
- 5% magická odolnost
- umožňuje klerikovi zapamatovat si navíc kouzla 6. a 7. úrovně

Mnich

Mnichova magická odolnost se zastaví na hodnotě 78 % a dále se nezvyšuje.

- 21. úroveň: OČ +1
- 24. úroveň: OČ +2
- 25. úroveň: Jeho pěsti jsou zbraň +4.
- 27. úroveň: OČ +3
- 30. úroveň: OČ +4
- 35. úroveň: OČ +5
- 40. úroveň: OČ +6

Lučičník (sada hraničáře)

18. úroveň: Bonus k zásahu a působení zranění se nyní zvyšuje jen o +1 každých 5 úrovní.

Stopař (sada hraničáře)

12. úroveň: Všechna získaná mágova kouzla se memorují jako kouzla kněžská.

Čarodějobjec

Od 20. úrovně získá na každé druhé úrovni 5% magickou odolnost. Na lichých úrovních získává pouze 1 %.

Schopnosti vysokých úrovní

Alchymie



Povolání: zloděj, bard

Zloději jsou již od přírody důmyslní a zkušený darebák během svých cest viděl dost lektvarů na to, aby je dokázal také vyrábět. S touto dovedností může zloděj jednou denně vytvořit jeden z osmi lektvarů.

Vytvořený lektvar se určí náhodně z tohoto seznamu:

- 1) Lektvar mistrovské zlodějiny
- 2) Lektvar vnímavosti
- 3) Lektvar mimořádného léčení
- 4) Lektvar neuvěřitelného léčení
- 5) Lektvar regenerace
- 6) Protijed
- 7) Olej rychlosti
- 8) Lektvar síly mrazivého obra, použitelný jen zloději či bardy

Vražda



Povolání: zloděj, bard

Zloděj v nespočetných bitvách pochytil spoustu vychytralých triků, které v této dovednosti zúročí, takže dovede v následujícím kole zaútočit, jako by šlo o probodnutí. K určení zranění se použije současný násobitel probodnutí.

Vyhnutí se smrti



Povolání: zloděj, bard

S nadlidským úsilím dokáže zkušený zloděj uniknout téměř jisté smrti. Účinek trvá 5 kol a během této doby získává zloděj bonus +5 k záchraně proti smrti, počet jeho životů se zvýší o 20 a stane se imunním vůči smrtící magii.

Kritický útok



Povolání: bojovník, paladin, hraničář, barbar, mnich

Požadavky: Postava musí ovládat dovednost „silná rána“. Tuto schopnost lze vybrat jen jednou.

Zkušený válečník dobře zná životně důležitá místa protivníka a dovede jednou za den soustředit všechny útoky v jednom kole, aby pokaždé zasáhl tyto kritické body. Po použití této schopnosti je každý hod na útok v příštím kole roven 20, což značí kritický zásah.

Smrtící rána



Povolání: bojovník, paladin, hraničář, barbar, mnich

Tato schopnost umožňuje válečníkovi prorazit obrany všech slabších bytostí. Následující 2 kola je každá bytost na 8. či nižší úrovni, kterou válečník zasáhne, okamžitě zabita.

Vylepšená bardova píseň



Povolání: bard

Tato schopnost je obrovskou pomocí jak pro barda, tak i pro jeho spojence. Síla písně poskytuje bardovi bonus +10 k OČ a +10 % k magické odolnosti. Všem jeho spojencům píseň zaručí +4 k zásahu, +4 ke zranění, +4 k OČ, imunitu na strach, omráčení a zmatení, +5 % k magické odolnosti a imunitu na normální zbraně.

Tato schopnost nahrazuje bardovu píseň.

Umění ministrrelů nelze dostatečně vychválit! Hudba uklidňuje duši a inspiruje plaché srdce. - Volo

A rovněž přeráší nekonečný proud slov neodbytných tlachalů. - Elminster

Únik



Povolání: zloděj, bard

Zlodějské obranné instinkty jsou při použití této schopnosti výrazně posíleny. Únik poskytuje bonus +4 k OČ a +2 ke všem záchranným hodům. Účinek trvá 3 kola.

Lepší únik



Povolání: zloděj, bard

Požadavky: postava musí ovládat schopnost únik.

Silnější verze schopnosti únik. Tato dovednost přidává +6 k OČ a +3 ke všem záchranným hodům. Navíc umožňuje zloději tak rychlý pohyb, že se jeho rychlost zvýší o 2 a normální střely nemají šanci jej zasáhnout. Lepší únik trvá 5 kol.

Lepší smrtící rána



Povolání: bojovník, paladin, hraničář, barbar, mnich

Požadavky: postava musí ovládat schopnost smrtící rána.

Podobně jako smrtící rána, i tato schopnost umožňuje válečníkovi zdolat slabší soupeře jedinou ranou. Jakákoli bytost na 12. či nižší úrovni je po zásahu okamžitě zabita. Účinek trvá 2 kola.

Lepší vířivý útok



Povolání: bojovník, paladin, hraničář, barbar, mnich

Požadavky: postava musí ovládat schopnost vířivý útok.

Mnohem silnější verze vířivého útoku. Tato schopnost poskytuje válečníkovi stejné bonusy, nebude mu však počítán žádný postih. Počet útoků za kolo se změní na 10. Účinek trvá jedno kolo.

Vytrvalost



Povolání: bojovník, paladin, hraničář, barbar, mnich

V případě ohrožení válečník sáhne na dno svých sil a schopnost vytrvalost mu poskytne 40% odolnost na všechny druhy fyzického zranění. Tato schopnost trvá 1 kolo za každé dvě úrovně válečníka.

Kouzelná flétna



Povolání: bard

Tato schopnost vytvoří kouzelnou flétnu z čisté magické energie. Když na ni bard zahraje, může seslat následující kouzla:

- Odolej strachu (družina) - 1 použití
- Koule nezranitelnosti - 1 použití
- Zpožděná výbušná koule - 3 použití

Kouzelné schopnosti flétny se používají stejným způsobem jako hůlky. Flétna vydrží 1 den.

Silná rána



Povolání: bojovník, paladin, hraničář, barbar, mnich

Silná rána umožňuje válečníkovi udeřit tak silně, že omráčí protivníka na 2 kola, pokud neuspěje při záchraně proti smrti s postihem -4. Tato schopnost trvá 2 kola.

Odolání magii



Povolání: bojovník, paladin, hraničář, barbar, mnich

Tato schopnost dovoluje válečníkovi dočasně posílit vnitřní sílu a odolávat účinkům zlovlné magie. Po 4 kola je válečnickova magická odolnost nastavena na 50 %. Tato schopnost se nesčítá s jinou magickou odolností, takže pokud už je válečnickova magická odolnost 50 % nebo vyšší, tato schopnost je zbytečná.

Psaní svitků



Povolání: bard, zloděj

Požadavky: postava musí ovládat schopnost použití jakéhokoli předmětu

S touto schopností dokáže zloděj vytvářet svitky s kouzly. Svitek, jenž bude vytvořen, se náhodně vybere z následujícího seznamu:

- 1) Magická střela
- 2) Spěch
- 3) Ohnivá koule
- 4) Rozptyl magii
- 5) Silná náklonnost
- 6) Neviditelnost
- 7) Kužel mrazu
- 8) Povolávání příšer II
- 9) Povolávání příšer III

Chvějí se hrůzou, když si představím, jaké nepravosti může zloděj napáchat s takovými větmi. Umění praní větmi by mělo zůstat jen magií a čarodějním. - Volo

Projedna se shodneme. - Elminster

Pokládání výbušných pastí



Povolání: zloděj, bard

Tato schopnost umožňuje zloději pokládat důmyslné pasti, které vypustí ohnivou kouli, jež způsobí 10K6 zranění (při záchraně proti kouzlu jen poloviční) a srazí oběti na zem.

Pokládání pastí z bodců



Povolání: zloděj, bard

Tato schopnost umožňuje zloději pokládat smrtící pasti, které na nic netušící bytost vymrští bodce, jež zraňují za 20K6 životů.

Pokládání časových pastí



Povolání: zloděj, bard

Tato schopnost umožňuje zloději pokládat magické pasti, které sešlou slabší verzi kouzla Zastav čas. Po 10 vteřin se pro všechny kromě zloděje zpomalí tok času. Zloději tuto past často používají, aby se dostali soupeři do zad a rychle zaútočili.

Tvrký úder



Povolání: bojovník, paladin, hraničář, barbar, mnich

Požadavky: Musíte znát schopnosti silná rána a kritická rána.

Válečník získává schopnost udeřit tak silně, že odrazí soupeře do značné vzdálenosti a omráčí jej na 1 kolo. První útok vedený tímto úderem je automaticky počítán jako kritický zásah. Tato schopnost trvá 2 kola.

Velké bytosti, jako jsou třeba draci či obři, není možno odrazit či omráčit.

Stopování



Povolání: hraničář

Hraničář velmi dobře zná okolí a tvory, kteří zde žijí. Při použití stopování hraničář zjistí, jaké bytosti jsou v oblasti a kde se nachází. Červené šipky na okraji obrazovky ukáží směr, kde se daní tvorové vyskytují.

Použití jakéhokoli předmětu



Povolání: zloděj, bard

Zloději se pyšní schopností přizpůsobit a využít vše, co se jim dostane do ruky. Jakkmile se tuto schopnost naučí, je účinek trvalý. Zloděj může používat jakýkoli předmět, dokonce i předměty omezené jen na jedno povolání. Takto může zloděj využívat vše od hůlek a svitků až k mocným zbraním, se kterými si obvykle poradí jen bojovník.

Tato schopnost je potřebná pro psaní svitků.

Válečný pokřik



Povolání: bojovník, paladin, hraničář, barbar, mnich

Válečník zarve tak silně a děsivě, že budou všichni protivníci v okruhu 9 m ochromeni strachem, pokud neuspějí v záchraně proti kouzlu.

Vířivý útok



Povolání: bojovník, paladin, hraničář, barbar, mnich

Tato schopnost umožňuje válečníkovi rozpoutat smršť rychlých útoků. Počet jeho útoků se změní na 10 za kolo, ale utrpí postih -4 k THAC0 a působení zranění. Vířivý útok trvá jedno kolo.

Nová kouzla

Mezi nová kouzla v Throne of Bhaal patří nová mágova kouzla, například Přání či Bigbyho drtící ruka. Naleznete zde také klerikova kouzla za zásluhy - mocná zaklínadla, která si kněz může zapamatovat jako kouzla 7. úrovně. Pro mágy jsme přichystali kouzla 10. úrovně, která si musí zapamatovat jako kouzla 9. úrovně. Kouzla za zásluhy a zaklínadla 10. stupně získáte jako schopnosti vysokých úrovní.

Mágova kouzla - 1. úroveň

Nahalův nevypočitatelný dweomer (vzývání)



Úroveň: 1

Doba sesílání: 5

Dosah: zvláštní

Oblast působení: zvláštní

Trvání: zvláštní

Záchranný hod: zvláštní

K tomuto kouzlu se divoký mág uchyluje pouze v případě krajní nouze. Čaroděj uvolní vlnu divoké magické energie a doufá, že vytvoří požadované efekty. Tato naděje se obvykle nenaplní, ale rozhodně k něčemu dojde.

Před sesláním kouzla mág ohlásí, o jaké účinky se snaží. Čaroděj musí být schopen kouzlo seslat (tj. mít je v knize kouzel), ale nemusí ho mít zapamatované. Po ohlášení kouzla (spolu s cílem a dalšími podmínkami) sešle mág Nahalův nevypočitatelný dweomer. Uvolní se vlna magické energie, kterou se divoký mág pokusí usměrnit podle svých představ. Skutečný účinek se náhodně určí hodem kostkou podle tabulky divokého nárazu (viz manuál).

Protože uvolnění energie mág plánuje, přidá se k hodu jeho úroveň. Pokud výsledek označuje úspěch, mág dosáhl požadovaných efektů. Častěji jsou však účinky naprosto nečekané. Výsledek může být pro mága výhodný či absolutně zhoubný; s tímto rizikem však sesílatel musí počítat.

Kvůli takovému nedbalému používání mágie získávají mágové nezasloužené špatné jméno! - Volo

Spousta mágů si špatné jméno zaslouží. - Elminster

Mágova kouzla - 2. úroveň

Chaotický štít (ochrana)



Úroveň: 2

Doba sesílání: 2

Dosah: 0

Oblast působení: sesílatel

Trvání: 5 kol + 10 kol / 5 úrovní

Záchranný hod: žádný

Chaotický štít zvyšuje šanci divokého mága dosáhnout při divokém nárazu dobrého výsledku. Při každém hodu podle tabulky divokého nárazu se k výsledku přičte 15. Je-li seslán Nahalův nevypočitatelný dweomer, bonus za Chaotický štít se sčítá s bonusem za úroveň divokého mága.

Mágova kouzla - 7. úroveň

Vylepšený chaotický štít (ochrana)



Úroveň: 7

Doba sesílání: 7

Dosah: 0

Oblast působení: sesílatel

Trvání: 2 tahy

Záchranný hod: žádný

Vylepšený chaotický štít zvyšuje šanci divokého mága dosáhnout při divokém nárazu dobrého výsledku. Při každém hodu podle tabulky divokého nárazu se k výsledku přičte 25. Je-li seslán Nahalův nevypočitatelný dweomer, bonus za Chaotický štít se sčítá s bonusem za úroveň divokého mága.

Mágova kouzla - 8. úroveň

Bigbyho sevřená pěst (vzývání)



Úroveň: 8

Dosah: dohled sesílatele

Trvání: 4 kola

Doba sesílání: 8

Oblast působení: 1 bytost

Záchranný hod: zvláštní

Kouzlo způsobí, že se objeví nehmotná ruka, která velmi silně stiskne oběť jednou za kolo po dobu až šesti kol. Nejprve udeří oběť za 3K6 životů, bez záchrany. Oběť je držena. V druhém kole může oběť zkusit záchranu proti paralyzaci s postihem -2 a pokusit se tak o únik. Pokud neuspěje, ruka ji zraní za 4K6 životů. V následujícím kole může postižený zkusit záchranu proti paralyzaci bez postihu. Pokud uspěje, je volný. V opačném případě bude zraněn za 6K6 životů a držen 2 kola. Po čtvrtém kole kouzlo skončí. Magická odolnost se bere v potaz.

Mágova kouzla - 9. úroveň

Bigbyho drtící ruka (vzývání)



Úroveň: 9

Dosah: dohled sesílatele

Trvání: 3 kola

Doba sesílání: 9

Oblast působení: 1 bytost

Záchranný hod: zvláštní

Kouzlo vytvoří velkou nehmotnou pěst, která drtí cíl a přitiskne jej k zemi. V první kole zraní za 2K10 životů. Oběť může zkusit záchranu proti paralyzaci s postihem -4, aby unikla přitisknutí. Pokud neuspěje, ruka ji v dalším kole zraní za 3K10 životů. Oběť opět může zkusit záchranu proti paralyzaci s postihem -2. Pokud neuspěje, ruka ji naposledy zraní za 4K10 životů a zmizí.

Přání (vyvolávání/povolávání, vzývání)



Úroveň: 9

Dosah: neomezený

Trvání: zvláštní

Doba sesílání: 9

Oblast působení: zvláštní

Záchranný hod: zvláštní

Kouzlo Přání je mnohem mocnější verzí kouzla Omezené přání. Doslova splní přání, které sesílatel vyřkne. Je možno v omezené míře změnit minulost, současnost či budoucnost (ale pouze pro čaroděje, pokud není vyřčené přání stanoveno přesně). Chamtivá přání obvykle končí pro čaroděje katastrofou. A konečně, čím moudřejší čaroděj, tím větší šance na správné vyřčení přání. Kouzelníky s nízkou moudrostí potkává katastrofa mnohem častěji.

Mágova kouzla - 10. úroveň

Kometa (všechny školy)



Úroveň: 10

Dosah: 90 metrů

Trvání: ihned

Doba sesílání: 9

Oblast působení: poloměr 9 m

Záchranný hod: žádný

Mocnější a propracovanější verze kouzla Meteorický roj. Do země udeří obrovský meteor (neboli kometa), který zraní všechny nepřátele v dráze letu a způsobí silnou tlakovou vlnu, jež srazí

všechny protivníky v oblasti působení. Sražení musí uspět v záchraně proti paralyzaci, jinak budou omráčeni na 1K4 kol. Kometa samotná způsobí újmu za 10K10 životů.

Toto kouzlo nezraní členy družiny.

Dračí dech (všechny školy)



Úroveň: 10

Doba sesílání: 3

Dosah: dohled sesílatele

Oblast působení: poloměr 9 m

Trvání: ihned

Záchranný hod: zvláštní

Po seslání kouzla se objeví nehmotná hlava rudého draka, jež bude na protivníky chrlit oheň způsobující zranění za 20K10 životů. Mocný poryv dračího dechu srazí navíc nepřátele k zemi a odhodí je pryč od sesílatele. Pokud oběť uspěje v hodů na záchranu proti dechu, utrpí jen poloviční zranění a nebude odmrštěna.

Toto kouzlo nezraní členy družiny.

Sám jsem toto kouzlo dovedl téměř k dokonalosti, když jsem pořádal calimshanské papričky a zapil se lahvičkou amurského vína. V tom případě bylo přemějí Dračí říkání. - Volo

Nenacházím slov. - Elminster

Energetické čepele (všechny školy)



Úroveň: 10

Doba sesílání: 3

Dosah: zvláštní

Oblast působení: zvláštní

Trvání: 4 tahy

Záchranný hod: žádný

Kouzlo vytvoří disky z čisté energie. Disk dává +10 k THAC0 a když je hozen, způsobí 1K4+5 zranění a další 1K10 zranění elektřinou. Toto kouzlo vytvoří 1 disk za úroveň sesílatele a nastaví počet útoků sesílatele na 9, dokud tento drží disky.

Vylepšená hbitost (všechny školy)



Úroveň: 10

Doba sesílání: 2

Dosah: neomezený

Oblast působení: zvláštní

Trvání: 2 kola

Záchranný hod: zvláštní

Vylepšená hbitost v podstatě vymaže prodlevy mezi sesíláním kouzel. Mág může začít sesíláním nového kouzla ihned, jakmile dokončí sesíláním kouzla současného. Účinek trvá po 2 kola.

Povolej temného planetara (všechny školy)



Úroveň: 10

Doba sesílání: 5

Dosah: 40 metrů

Oblast působení: zvláštní

Trvání: 4 kola + 1 kolo/úroveň

Záchranný hod: žádný

Kouzlo otevře brány pekel a povolá padlého planetara, aby bojoval po sesílatele boku, dokud kouzlo nevyprší nebo není planetarův avatar zabít.

Povolej planetara (všechny školy)



Úroveň: 10

Doba sesílání: 5

Dosah: 40 metrů

Oblast působení: zvláštní

Trvání: 4 kola + 1 kolo/úroveň

Záchranný hod: žádný

Kouzlo otevře brány nebes a povolá planetara, aby bojoval po sesílatelově boku, dokud kouzlo nevyprší nebo není planetarův avatar zabit.

Nikdy jsem na vlastní oči nespátřil ukázkou moci těchto božských služebníků, ale slyšel jsem, že je to úchvatný pohled. - Volo

Kněžova kouzla za zásluhy

Aura plamenné smrti (vzývání, proměny)



Úroveň: za zásluhy

Doba sesílání: 4

Dosah: 0

Oblast působení: sesílatel

Trvání: 1 kolo/ 2 úrovně

Záchranný hod: žádný

Toto kouzlo způsobí, že sesílatele obklopí aura prudkých plamenů, která zraňuje protivníky a chrání před zraněním. Tento štít nejenže sesílateli zaručuje 90% odolnost na oheň a bonus +4 k OČ, ale také jej chrání před útoky učiněnými z okruhu 1,5 m kolem něj. Protivník, který jej z tohoto okruhu zasáhne jakoukoli zbraní či kouzlem, utrpí zranění ohněm za 2K10 +2. Silný žár navíc chrání sesílatele před všemi nemagickými zbraněmi, střelnými či na blízko.

Povolávání elementálů



Úroveň: za zásluhy

Doba sesílání: 1 kolo

Dosah: 10 metrů

Oblast působení: zvláštní

Trvání: 10 kol

Záchranný hod: žádný

Kouzlo soustředí veškerou sílu z okolí a povolá 2 elementály s životaschopností 16, kteří jsou náhodně vybráni ze sféry země, vzduchu či ohně. Elementálové zůstanou 10 kol a plní příkazy sesílatele. Je 10% šance, že bude povolán náhodně zvolený princ elementálů.

Princové vládnu elementálům ze své sféry. Princ elementálů vzduchu je Chan, elementálům země vládne Sunnis a princem elementálů ohně je Zaaman Rul.

Přeměna v elementála (země)



Úroveň: za zásluhy

Doba sesílání: 4

Dosah: 0

Oblast působení: sesílatel

Trvání: 5 tahů

Záchranný hod: žádný

Tato mocná přeměna dovoluje druidovi změnit se v elementála země s životaschopností 24. Elementál má OČ -5, THAC0 2 a útokem způsobuje 2K10 drtivého zranění. Když se druid promění zpět do lidské podoby, vyléčí se mu 3K10 životů.

Přeměna v elementála (ohně)



Úroveň: za zásluhy

Dosah: 0

Trvání: 5 tahů

Doba sesílání: 4

Oblast působení: sesílatele

Záchranný hod: žádný

Tato mocná přeměna dovoluje druidovi změnit se v elementála ohně s životaschopností 24. Elementál má OČ -5, THAC0 2 a útokem způsobuje 1K10 normálního zranění a 1K10 ohnivého zranění. Když se druid promění zpět do lidské podoby, vyléčí se mu 3K10 životů.

Koule čepelí (vzývání)



Úroveň: za zásluhy

Dosah: 0

Trvání: 1 tah

Doba sesílání: 9

Oblast působení: zvláštní

Záchranný hod: zvláštní

Tímto kouzlem kněz vytvoří kouli složenou z ostrých čepelí. Čepele krouží a poletují okolo sesílatele, čímž vytvářejí neproniknutelnou bariéru. Každý tvor, který se pokusí projít bariérou, je zraněn za 1K10 životů. Bytosti nacházející se v oblasti bariéry v okamžiku, kdy je vyvolána, mají možnost záchrany proti kouzlům s postihem -2. Pokud uspějí, uskočí čepelím a nejsou zraněny. Bariéra zůstává 10 kol.

Silnější povolávání elementálů



Úroveň: za zásluhy

Dosah: 10 metrů

Trvání: 10 kol

Doba sesílání: 1 kolo

Oblast působení: zvláštní

Záchranný hod: žádný

Druidé, kteří mají silnější pouto s elementy, mohou seslat silnější verzi Povolávání elementálů. Toto kouzlo povolá samotné prince elementálů, náhodně vybrané z elementu země, vzduchu či ohně. Princové zůstanou 10 kol a budou plnit příkazy sesílatele.

Pohlčení (vzývání)



Úroveň: za zásluhy

Dosah: dohled sesílatele

Trvání: 2 kola

Doba sesílání: 9

Oblast působení: 1 bytost

Záchranný hod: zvláštní

Působením tohoto kouzla země pukne, zcela pohltnutá zvolenou obětí a nad hlavou se jí zase zavře. Po dobu jednoho kola pak bude nebožáka drtit a spalovat. Kouzlo způsobí 10K10 zranění ohněm a 10K10 tupého zranění. Při úspěšné záchrane proti kouzlu je újma poloviční.

Hromadné oživení mrtvých (nekromancie)



Úroveň: za zásluhy

Doba sesílání: 2

Dosah: dohled sesílatele

Oblast působení: až 5 členů družiny

Trvání: trvale

Záchranný hod: zvláštní

Tato silnější verze kouzla Oživ mrtvého dokáže oživit až 5 členů družiny a vyléčit jim 3K10 + 1 život za úroveň sesílatele. Zbývající životy lze navrátit přirozenou či magickou léčbou.

Toto kouzlo oživí trpaslíky, gnómy, půl-elfy, půlčíky, elfy, půlorky a lidi.

Když někdo vládně takovou mocí, nesmrtelnost je mu vzdálena jen krůček. - Volo

Nestačí jen mít velkou moc, abys byl nesmrtelný... aspoň jsem se to dolechl. - Elminster

Pomsta z nebes



Úroveň: za zásluhy

Doba sesílání: 8

Dosah: 90 metrů

Oblast působení: poloměr 9 m

Trvání: 3 kola

Záchranný hod: zvláštní

Po vyslovení tohoto zaklínadla se země zachvěje a nebe ztemní krví a ničivou energií.

Všichni protivníci na 6. a nižší úrovni okamžitě umírají. Přeživší jsou zasaženi kyselým deštěm a blesky. Bouře trvá 3 kola. Každé kolo utrpí oběti 1K6 zranění elektrinou, 1K6 zranění ohněm a 1K6 zranění kyselinou. V prvním kole jsou také otráveni.

Povolej Devu (vyvolávání/povolávání)



Úroveň: za zásluhy

Doba sesílání: 5

Dosah: 40 metrů

Oblast působení: zvláštní

Trvání: 4 kola + 1 kolo/úroveň

Záchranný hod: žádný

Kouzlo otevře brány nebes a povolá andělskou Devu, aby bojovala po sesílatelově boku, dokud kouzlo nevyprší nebo není Devin pozemský avatar zabit.

Povolej padlou Devu (vyvolávání/povolávání)



Úroveň: za zásluhy

Doba sesílání: 5

Dosah: 40 metrů

Oblast působení: zvláštní

Trvání: 4 kola + 1 kolo/úroveň

Záchranný hod: žádný

Kouzlo otevře brány pekel a povolá démonickou Devu, aby bojovala po sesílatelově boku, dokud kouzlo nevyprší nebo není Devin pozemský avatar zabit.

Tabulky

Schopnosti vysokých úrovní

Nabídka válečníka (bojovník, paladin, barbar, mnich):

- Kritický útok (Silná rána)
- Smrtící rána
- Lepší smrtící rána (vyžaduje smrtící ránu)
- Lepší vířivý útok (vyžaduje vířivý útok)
- Vytrvalost
- Silná rána
- Odolání magii
- Tvrdý úder (vyžaduje silnou ránu a kritický útok)

Nabídka hraničáře:

- Kritický útok (Silná rána)
- Smrtící rána
- Lepší smrtící rána (vyžaduje smrtící ránu)
- Lepší vířivý útok (vyžaduje vířivý útok)
- Vytrvalost
- Silná rána
- Odolání magii
- Tvrdý úder (vyžaduje silnou ránu a kritický útok)
- Stopování

Klerikova kouzla za zásluhy:

- Aura plamenné smrti
- Povolávání elementálů
- Energetické čepele
- Koule čepelí
- Pohlcení
- Hromadné oživení mrtvých
- Pomsta z nebes
- Povolaj Devu (dobří a neutrální klerici)
- Povolaj padlou Devu (zlí a neutrální klerici)

Druidova kouzla za zásluhy:

- Aura plamenné smrti
- Povolávání elementálů
- Přeměna v elementála (země)
- Přeměna v elementála (ohně)
- Energetické čepele
- Koule čepelí
- Silnější povolávání elementálů (vyžaduje povolávání elementálů)

- Pohlcení
- Hromadné oživení mrtvých
- Pomsta z nebes
- Povolj Devu
- Povolj padlou Devu

Nabídka zloděje:

- Alchymie
- Vražda
- Vyhnutí se smrti
- Únik
- Lepší únik (vyžaduje únik)
- Psaní svitků (vyžaduje použití jakéhokoli předmětu)
- Pokládání pastí z bodců
- Pokládání výbušných pastí
- Pokládání časových pastí
- Použití jakéhokoli předmětu

Nabídka barda:

- Alchymie
- Vyhnutí se smrti
- Vylepšená bardova píseň
- Únik
- Lepší únik (vyžaduje únik)
- Kouzelná flétna
- Psaní svitků (vyžaduje použití jakéhokoli předmětu)
- Pokládání pastí z bodců
- Pokládání výbušných pastí
- Pokládání časových pastí
- Použití jakéhokoli předmětu

Nabídka čaroděje/zaklínače (kouzla 10. úrovně):

- Kometa
- Dračí dech
- Energetické čepce
- Vylepšená hbitost
- Povolj temného planetara (zlí mágové)
- Povolj planetara (dobří a neutrální mágové)

Tabulky úrovní zkušeností

Úrovně zkušeností válečníka a barbara

Úroveň	Bojovník	Života- schopnost/ zvláštní schopnosti (k10)	Paladin	Života- schopnost/ zvláštní schopnosti (k10)	Hraničář	Života- schopnost/ zvláštní schopnosti (k10)	Barbar	Života- schopnost/ zvláštní schopnosti (k10)
1	0	1	0	1	0	1	0	1
2	2000	2	2250	2	2250	2	2000	2
3	4000	3	4500	3	4500	3	4000	3
4	8000	4	9000	4	9000	4	8000	4
5	16000	5	18000	5	18000	5	16000	5
6	32000	6	36000	6	36000	6	32000	6
7	64000	7	75000	7	75000	7	64000	7
8	125000	8	150000	8	150000	8	125000	8
9	250000	9	300000	9	300000	9	250000	9
10	500000	9+3	600000	9+3	600000	9+3	500000	9+3
11	750000	9+6	900000	9+6	900000	9+6	750000	9+6
12	1000000	9+9	1200000	9+9	1200000	9+9	1000000	9+9
13	1250000	9+12	1500000	9+12	1500000	9+12	1250000	9+12
14	1500000	9+15	1800000	9+15	1800000	9+15	1500000	9+15
15	1750000	9+18	2100000	9+18	2100000	9+18	1750000	9+18
16	2000000	9+21	2400000	9+21	2400000	9+21	2000000	9+21
17	2250000	9+24	2700000	9+24	2700000	9+24	2250000	9+24
18	2500000	9+27	3000000	9+27	3000000	9+27	2500000	9+27
19	2750000	9+30	3300000	9+30	3300000	9+30	2750000	9+30
20	3000000	9+33*	3600000	9+33*	3600000	9+33*	3000000	9+33*
21	3250000	9+36*	3900000	9+36*	3900000	9+36*	3250000	9+36*
22	3500000	9+39*	4200000	9+39*	4200000	9+39*	3500000	9+39*
23	3750000	9+42*	4500000	9+42*	4500000	9+42*	3750000	9+42*
24	4000000	9+45*	4800000	9+45*	4800000	9+45*	4000000	9+45*
25	4250000	9+48*	5100000	9+48*	5100000	9+48*	4250000	9+48*
26	4500000	9+51*	5400000	9+51*	5400000	9+51*	4500000	9+51*
27	4750000	9+54*	5700000	9+54*	5700000	9+54*	4750000	9+54*
28	5000000	9+57*	6000000	9+57*	6000000	9+57*	5000000	9+57*
29	5250000	9+60*	6300000	9+60*	6300000	9+60*	5250000	9+60*
30	5500000	9+63*	6600000	9+63*	6600000	9+63*	5500000	9+63*
31	5750000	9+66*	6900000	9+66*	6900000	9+66*	5750000	9+66*
32	6000000	9+69*	7200000	9+69*	7200000	9+69*	6000000	9+69*
33	6250000	9+72*	7500000	9+72*	7500000	9+72*	6250000	9+72*
34	6500000	9+75*	7800000	9+75*	7800000	9+75*	6500000	9+75*
35	6750000	9+78*					6750000	9+78*
36	7000000	9+81*					7000000	9+81*
37	7250000	9+84*					7250000	9+84*
38	7500000	9+87*					7500000	9+87*
39	7750000	9+90*					7750000	9+90*
40	8000000	9+93*					8000000	9+93*

* Na této úrovni si postava vybere novou schopnost vysoké úrovně z nabídky válečníka. Pro hraničáře je k dispozici navíc schopnost stopování.

Úrovně zkušenosti klerika, mnicha a druida

Úroveň	Klerik	Života- schopnost/ zvláštní schopnosti (k8)	Druid	Života- schopnost/ zvláštní schopnosti (k8)	Mnich	Života- schopnost/ zvláštní schopnosti (k8)
1	0	1	0	1	0	1
2	1500	2	2000	2	1500	2
3	3000	3	4000	3	3000	3
4	6000	4	7500	4	6000	4
5	13000	5	12500	5	13000	5 (imunita vůči nemocem, zpomalení, zrychlení)
6	27500	6	20000	6	27500	6
7	55000	7	35000	7	55000	7 (pokládání rukou)
8	110000	8	60000	8	110000	8 (rychlost)
9	225000	9	90000	9	225000	9 (imunita vůči zrnám, píšť +1)
10	450000	9+2	125000	9+2	450000	9+2
11	675000	9+4	200000	9+4	675000	9+4 (imunita vůči jedu)
12	900000	9+6	300000	9+6	900000	9+6 (pěšt +2)
13	1125000	9+8	750000	9+8	1125000	9+8
14	1350000	9+10	1500000	9+10	1350000	9+10
15	1575000	9+12	3000000	9+12 (imunita vůči jedu)	1575000	9+12 (pěšt +3)
16	1800000	9+14	3150000	9+14	1800000	9+14
17	2025000	9+16	3300000	9+16	2025000	9+16
18	2250000	9+18	3450000	9+18 (odolání elementům)	2250000	9+18
19	2475000	9+20	3600000	9+20	2475000	9+20
20	2700000	9+22*	3750000	9+22*	2700000	9+22*
21	2925000	9+24*	3900000	9+24* (odolání elementům)	2925000	9+24*
22	3150000	9+26*	4150000	9+26*	3150000	9+26*
23	3375000	9+28*	4400000	9+28*	3375000	9+28*
24	3600000	9+30*	4700000	9+30* (odolání elementům)	3600000	9+30*
25	3825000	9+32*	5000000	9+32*	3825000	9+32* (pěšt +4)
26	4050000	9+34* (získá svatý symbol)	5500000	9+34*	4050000	9+34*
27	4275000	9+36*	6000000	9+36*	4275000	9+36*
28	4500000	9+38*	6500000	9+38*	4500000	9+38*
29	4725000	9+40*	7000000	9+40*	4725000	9+40*
30	4950000	9+42*	7500000	9+42*	4950000	9+42*
31	5175000	9+44*	8000000	9+44*	5175000	9+44*
32	5400000	9+46*			5400000	9+46*
33	5625000	9+48*			5625000	9+48*
34	5850000	9+50*			5850000	9+50*
35	6075000	9+52*			6075000	9+52*
36	6300000	9+54*			6300000	9+54*
37	6525000	9+56*			6525000	9+56*
38	6750000	9+58*			6750000	9+58*
39	6975000	9+60*			6975000	9+60*
40	8000000	9+62*			8000000	9+62*

* Na této úrovni si postava vybere novou schopnost vysoké úrovně z nabídky klerika, druida nebo válečníka. Mnich si vybírá z nabídky válečníka. Klerik a druid si mohou vybrat kouzlo za zásluhy, ale každý z jiného seznamu.

Úrovně zkušeností zloděje a barda

Úroveň	Zloděj	Životaschopnost/ zvláštní schopnosti (k6)	Bard	Životaschopnost/ zvláštní schopnosti (k6)
1	0	1	0	1
2	1250	2	1250	2
3	2500	3	2500	3
4	5000	4	5000	4
5	10000	5	10000	5
6	20000	6	20000	6
7	40000	7	40000	7
8	70000	8	70000	8
9	110000	9	110000	9
10	160000	9+2	160000	9+2
11	220000	9+4	220000	9+4
12	440000	9+6	440000	9+6
13	660000	9+8	660000	9+8
14	880000	9+10	880000	9+10
15	1100000	9+12	1100000	9+12
16	1320000	9+14	1320000	9+14
17	1540000	9+16	1540000	9+16
18	1760000	9+18	1760000	9+18
19	1980000	9+20	1980000	9+20
20	2200000	9+22	2200000	9+22
21	2420000	9+24	2420000	9+24
22	2640000	9+26	2640000	9+26
23	2860000	9+28	2860000	9+28
24	3080000	9+30	3080000	9+30
25	3300000	9+32*	3300000	9+32*
26	3520000	9+34*	3520000	9+34*
27	3740000	9+36*	3740000	9+36*
28	3960000	9+38*	3960000	9+38*
29	4180000	9+40*	4180000	9+40*
30	4400000	9+42*	4400000	9+42*
31	4620000	9+44*	4620000	9+44*
32	4840000	9+46*	4840000	9+46*
33	5060000	9+48*	5060000	9+48*
34	5280000	9+50*	5280000	9+50*
35	5500000	9+52*	5500000	9+52*
36	5720000	9+54*	5720000	9+54*
37	5940000	9+56*	5940000	9+56*
38	6160000	9+58*	6160000	9+58*
39	6380000	9+60*	6380000	9+60*
40	8000000	9+62*	8000000	9+62*

* Na této úrovni si postava vybere novou schopnost vysoké úrovně z nabídky zloděje nebo barda.

Úrovně zkušeností mága a zaklánače

Úroveň	Mág	Životaschopnost/ zvláštní schopnosti (k4)	Zaklánač	Životaschopnost/ zvláštní schopnosti (k4)
1	0	1	0	1
2	2500	2	2500	2
3	5000	3	5000	3
4	10000	4	10000	4
5	20000	5	20000	5
6	40000	6	40000	6
7	60000	7	60000	7
8	90000	8	90000	8
9	135000	9	135000	9
10	250000	9+1	250000	9+1
11	375000	9+2	375000	9+2
12	750000	9+3	750000	9+3
13	1125000	9+4	1125000	9+4
14	1500000	9+5	1500000	9+5
15	1875000	9+6	1875000	9+6
16	2250000	9+7	2250000	9+7
17	2625000	9+8	2625000	9+8
18	3000000	9+9	3000000	9+9
19	3375000	9+10	3375000	9+10
20	3700000	9+11*	3700000	9+11*
21	4125000	9+12*	4125000	9+12*
22	4500000	9+13*	4500000	9+13*
23	4875000	9+14*	4875000	9+14*
24	5250000	9+15*	5250000	9+15*
25	5625000	9+16*	5625000	9+16*
26	6000000	9+17*	6000000	9+17*
27	6375000	9+18*	6375000	9+18*
28	6750000	9+19*	6750000	9+19*
29	7125000	9+20*	7125000	9+20*
30	7500000	9+21*	7500000	9+21*
31	7875000	9+22*	7875000	9+22*

* Na této úrovni si postava vybere nové kouzlo 10. úrovně. Mágovi se toto kouzlo přidá na stránku s kouzly 9. úrovně, zaklánači do seznamu známých kouzel.

Tabulky kouzel

Bardova kouzla

Bardova úroveň	Úroveň kouzla					
	1	2	3	4	5	6
2	1	0	0	0	0	0
3	2	0	0	0	0	0
4	2	1	0	0	0	0
5	3	1	0	0	0	0
6	3	2	0	0	0	0
7	3	2	1	0	0	0
8	3	3	1	0	0	0
9	3	3	2	0	0	0
10	3	3	2	1	0	0
11	3	3	3	1	0	0
12	3	3	3	2	0	0
13	3	3	3	2	1	0
14	3	3	3	3	1	0
15	3	3	3	3	2	0
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	3	2
20	4	4	4	4	4	3
21	5	4	4	4	4	3
22	5	5	4	4	4	3
23	5	5	5	4	4	3
24	5	5	5	5	4	3
25	5	5	5	5	4	3
26	5	5	5	5	4	3
27	5	5	5	5	4	3
28	5	5	5	5	5	3
29	5	5	5	5	5	3
30	5	5	5	5	5	4
31	5	5	5	5	5	4
32	5	5	5	5	5	4
33	5	5	5	5	5	4
34	5	5	5	5	5	4
35	5	5	5	5	5	4
36	5	5	5	5	5	4
37	5	5	5	5	5	4
38	5	5	5	5	5	5
39	5	5	5	5	5	5
40	5	5	5	5	5	5

Klerikova kouzla

Klerikova úroveň	Úroveň kouzla						
	1	2	3	4	5	6	7
1	1	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0
3	2	1	0	0	0	0	0
4	3	2	0	0	0	0	0
5	3	3	1	0	0	0	0
6	3	3	2	0	0	0	0
7	3	3	2	1	0	0	0
8	3	3	3	2	1	0	0
9	4	4	3	2	1	0	0
10	4	4	3	3	2	0	0
11	5	4	4	3	2	1	0
12	6	5	5	3	2	2	0
13	6	6	6	4	2	2	0
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	8	8	8	8	5	3	2
18	9	9	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2
21	9	9	9	9	8	6	2
22	9	9	9	9	8	6	3
23	9	9	9	9	9	7	3
24	9	9	9	9	9	7	3
25	9	9	9	9	9	7	3
26	9	9	9	9	9	8	3
27	9	9	9	9	9	8	3
28	9	9	9	9	9	8	4
29	9	9	9	9	9	8	4
30	9	9	9	9	9	8	4
31	9	9	9	9	9	8	5
32	9	9	9	9	9	8	5
33	9	9	9	9	9	8	5
34	9	9	9	9	9	8	6
35	9	9	9	9	9	8	6
36	9	9	9	9	9	8	6
37	9	9	9	9	9	8	6
38	9	9	9	9	9	8	7
39	9	9	9	9	9	8	7
40	9	9	9	9	9	8	7

Druidova kouzla

Druidova úroveň	Úroveň kouzla						
	1	2	3	4	5	6	7
1	1	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0
3	2	1	0	0	0	0	0
4	3	2	0	0	0	0	0
5	3	3	1	0	0	0	0
6	3	3	2	0	0	0	0
7	3	3	2	1	0	0	0
8	3	3	3	2	0	0	0
9	4	4	3	2	1	0	0
10	4	4	3	3	2	0	0
11	5	4	4	3	2	1	0
12	6	5	5	3	2	2	0
13	6	6	6	4	2	2	0
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	6	6	6
16	7	7	7	6	6	6	6
17	7	7	7	7	6	6	6
18	8	8	8	8	6	6	6
19	9	9	8	8	6	6	6
20	9	9	9	8	7	6	6
21	9	9	9	9	8	6	6
22	9	9	9	9	8	6	6
23	9	9	9	9	9	7	6
24	9	9	9	9	9	7	6
25	9	9	9	9	9	7	7
26	9	9	9	9	9	7	7
27	9	9	9	9	9	7	7
28	9	9	9	9	9	7	7
29	9	9	9	9	9	7	7
30	9	9	9	9	9	7	7
31	9	9	9	9	9	7	7
32	9	9	9	9	9	7	7
33	9	9	9	9	9	7	7
34	9	9	9	9	9	7	7
35	9	9	9	9	9	7	7
36	9	9	9	9	9	7	7
37	9	9	9	9	9	7	7
38	9	9	9	9	9	7	7
39	9	9	9	9	9	7	7
40	9	9	9	9	9	7	7

Paladinova kouzla

Paladinova úroveň	Úroveň sesílání	Úroveň kouzla			
		1	2	3	4
9	1	1	0	0	0
10	2	2	0	0	0
11	3	2	1	0	0
12	4	2	2	0	0
13	5	2	2	1	0
14	6	3	2	1	0
15	7	3	2	1	1
16	8	3	3	2	1
17	9	3	3	3	1
18	9*	3	3	3	1
19	9*	3	3	3	2
20	9*	3	3	3	3
21	9*	3	3	3	3
22	9*	3	3	3	3
23	9*	3	3	3	3
24	9*	3	3	3	3
25	9*	3	3	3	3
26	9*	3	3	3	3
27	9*	3	3	3	3
28	9*	3	3	3	3
29	9*	3	3	3	3
30	9*	3	3	3	3
31	9*	3	3	3	3
32	9*	3	3	3	3
33	9*	3	3	3	3
34	9*	3	3	3	3
35	9*	3	3	3	3
36	9*	3	3	3	3
37	9*	3	3	3	3
38	9*	3	3	3	3
39	9*	3	3	3	3
40	9*	3	3	3	3

* Toto je nejvyšší úroveň sesílání.

Hraničářovy schopnosti

Hraničářova úroveň	Ukrytí ve stínu	Tichý pohyb	Úroveň sesílání	Úroveň kouzla		
				1	2	3
1	10	15	-	-	-	-
2	15	21	-	-	-	-
3	20	27	-	-	-	-
4	25	33	-	-	-	-
5	31	40	-	-	-	-
6	37	47	-	-	-	-
7	43	55	-	-	-	-
8	49	62	1	1	0	0
9	56	70	2	2	0	0
10	63	78	3	2	1	0
11	70	86	4	2	2	0
12	77	94	5	2	2	1
13	85	99	6	3	2	1
14	93	99	7	3	2	2
15	99	99	8	3	3	2
16	99	99	9	3	3	3
17	99	99	9*	3	3	3
18	99	99	9*	3	3	3
19	99	99	9*	3	3	3
20	99	99	9*	3	3	3
21	99	99	9*	3	3	3
22	99	99	9*	3	3	3
23	99	99	9*	3	3	3
24	99	99	9*	3	3	3
25	99	99	9*	3	3	3
26	99	99	9*	3	3	3
27	99	99	9*	3	3	3
28	99	99	9*	3	3	3
29	99	99	9*	3	3	3
30	99	99	9*	3	3	3
31	99	99	9*	3	3	3
32	99	99	9*	3	3	3
33	99	99	9*	3	3	3
34	99	99	9*	3	3	3
35	99	99	9*	3	3	3
36	99	99	9*	3	3	3
37	99	99	9*	3	3	3
38	99	99	9*	3	3	3
39	99	99	9*	3	3	3
40	99	99	9*	3	3	3

* Toto je nejvyšší úroveň sesílání.

Mágova kouzla

Mágova úroveň	Úroveň kouzla								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
3	2	1	0	0	0	0	0	0	0
4	3	2	0	0	0	0	0	0	0
5	4	2	1	0	0	0	0	0	0
6	4	2	2	0	0	0	0	0	0
7	4	3	2	1	0	0	0	0	0
8	4	3	3	2	0	0	0	0	0
9	4	3	3	2	1	0	0	0	0
10	4	4	3	2	2	0	0	0	0
11	4	4	4	3	3	0	0	0	0
12	4	4	4	4	4	1	0	0	0
13	5	5	5	4	4	2	0	0	0
14	5	5	5	4	4	2	1	0	0
15	5	5	5	5	5	2	1	0	0
16	5	5	5	5	5	3	2	1	0
17	5	5	5	5	5	3	3	2	0
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2
21	5	5	5	5	5	5	4	3	2
22	5	5	5	5	5	5	5	3	3
23	5	5	5	5	5	5	5	3	3
24	5	5	5	5	5	5	5	4	3
25	5	5	5	5	5	5	5	4	3
26	5	5	5	5	5	5	5	4	3
27	5	5	5	5	5	5	5	4	4
28	5	5	5	5	5	5	5	5	4
29	5	5	5	5	5	5	5	5	4
30	5	5	5	5	5	5	5	5	4
31	5	5	5	5	5	5	5	5	4
32	5	5	5	5	5	5	5	5	4
33	5	5	5	5	5	5	5	5	4
34	5	5	5	5	5	5	5	5	4
35	5	5	5	5	5	5	5	5	5
36	5	5	5	5	5	5	5	5	5
37	5	5	5	5	5	5	5	5	5
38	5	5	5	5	5	5	5	5	5
39	5	5	5	5	5	5	5	5	5
40	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Známá kouzla zaklínače
(počet kouzel, která zaklínač zná)

Zaklínačova úroveň	Úroveň kouzla								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
4	3	1	0	0	0	0	0	0	0
5	4	2	0	0	0	0	0	0	0
6	4	2	1	0	0	0	0	0	0
7	5	3	2	0	0	0	0	0	0
8	5	3	2	1	0	0	0	0	0
9	5	4	3	2	0	0	0	0	0
10	5	4	3	2	1	0	0	0	0
11	5	5	4	3	2	0	0	0	0
12	5	5	4	3	2	1	0	0	0
13	5	5	4	4	3	2	0	0	0
14	5	5	4	4	3	2	1	0	0
15	5	5	4	4	4	3	2	0	0
16	5	5	4	4	4	3	2	1	0
17	5	5	4	4	4	3	3	2	0
18	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	5	5	4	4	4	3	3	3	3
21	5	5	4	4	4	4	3	3	3
22	5	5	5	4	4	4	4	3	3
23	5	5	5	5	4	4	4	4	3
24	5	5	5	5	4	4	4	4	3
25	5	5	5	5	4	4	4	4	4
26	5	5	5	5	4	4	4	4	4
27	5	5	5	5	4	4	4	4	4
28	5	5	5	5	5	4	4	4	4
29	5	5	5	5	5	4	4	4	4
30	5	5	5	5	5	5	4	4	4
31	5	5	5	5	5	5	5	4	4
32	5	5	5	5	5	5	5	5	4
33	5	5	5	5	5	5	5	5	4
34	5	5	5	5	5	5	5	5	4
35	5	5	5	5	5	5	5	5	4
36	5	5	5	5	5	5	5	5	5
37	5	5	5	5	5	5	5	5	5
38	5	5	5	5	5	5	5	5	5
39	5	5	5	5	5	5	5	5	5
40	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Zaklínačova kouzla (počet kouzel, která může seslat za den)

Zaklínačova úroveň	Úroveň kouzla								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	0	0	0	0	0	0	0	0
2	4	0	0	0	0	0	0	0	0
3	5	0	0	0	0	0	0	0	0
4	6	3	0	0	0	0	0	0	0
5	6	4	0	0	0	0	0	0	0
6	6	5	3	0	0	0	0	0	0
7	6	6	4	0	0	0	0	0	0
8	6	6	5	3	0	0	0	0	0
9	6	6	6	4	0	0	0	0	0
10	6	6	6	5	3	0	0	0	0
11	6	6	6	6	4	0	0	0	0
12	6	6	6	6	5	3	0	0	0
13	6	6	6	6	6	4	0	0	0
14	6	6	6	6	6	5	3	0	0
15	6	6	6	6	6	6	4	0	0
16	6	6	6	6	6	6	5	3	0
17	6	6	6	6	6	6	6	4	0
18	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	6	6	6	6	6	6	6	6	6
21	6	6	6	6	6	6	6	6	6
22	6	6	6	6	6	6	6	6	6
23	6	6	6	6	6	6	6	6	6
24	6	6	6	6	6	6	6	6	6
25	6	6	6	6	6	6	6	6	6
26	6	6	6	6	6	6	6	6	6
27	6	6	6	6	6	6	6	6	6
28	6	6	6	6	6	6	6	6	6
29	6	6	6	6	6	6	6	6	6
30	6	6	6	6	6	6	6	6	6
31	6	6	6	6	6	6	6	6	6
32	6	6	6	6	6	6	6	6	6
33	6	6	6	6	6	6	6	6	6
34	6	6	6	6	6	6	6	6	6
35	6	6	6	6	6	6	6	6	6
36	6	6	6	6	6	6	6	6	6
37	6	6	6	6	6	6	6	6	6
38	6	6	6	6	6	6	6	6	6
39	6	6	6	6	6	6	6	6	6
40	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Tabulka divokého nárazu

Hozené číslo	Divoký náraz
1	Odpuzující pole kolem sesilatele
2	Sesilatel mění barvy
3	Kolem sesilatele se objeví veverka
4	Sesilatele svědčí celé tělo
5	Sesilatel září
6	Na sesilatele se řítí ohnivá koule
7	Změní se pohlaví sesilatele
8	Změní se barva sesilatele
9	Každý v oblasti změni směr
10	Výbuch zaměřený na sesilatele
11	Kouzlo Zapletení zaměřené na sesilatele
12	Kouzlo Zpomal zaměřené na cíl
13	Cíl se promění ve vlka
14	Sesilatel je držen
15	Sesilatel je zrychlen
16	Sesilatel se promění ve veverku
17	Sesilatelovo zlato je zničeno
18	Cíl je oslaben
19	Kouzlo Sluneční žár zaměřené na sesilatele
20	Cíl je zpomalen
21	Na sesilatele se řítí ohnivá koule
22	Sesilatel je držen kouzlem Drž osobu
23	Kouzlo Strach zaměřené na cíl
24	Hoď ještě dvakrát. Použij se oba efekty
25	Celá oblast vybuchne
26	Koule nezranitelnosti zaměřená na sesilatele
27	Ticho, poloměr 5 m zaměřené na sesilatele
28	Sesilatel je zmaten
29	Cíl je neviditelný
30	Hezké jiskřičky! Žádný jiný efekt
31	Sesilatel je cílem kouzla
32	Sesilatel je neviditelný
33	Barevná sprška od sesilatele
34	Kolem sesilatele se objeví ptáci
35	Na sesilatele se řítí ohnivá koule. Žádné zranění.
36	U sesilatele se vytvoří drahokam
37	Začne hrát soubojová hudba
38	U sesilatele se vytvoří bobule
39	K cíli letí ohnivá koule
40	V oblasti působení jsou vysáty náboje hůlek
41	U sesilatele se vytvoří náhodný poklad
42	Sesilatel je připraven k boji (THAC0 +2, zranění +2)
43	Teleportační pole zaměřené na sesilatele
44	Teleportační pole zaměřené na cíl
45	Všichni v oblasti působení kolem cíle začnou škytat
46	Všechny dveře v oblasti působení se otevřou. Pokud nejsou dveře, hoď dvakrát a použij oba efekty.
47	Sesilatel se promění ve vlka
48	Náhodně se změni cíl
49	Sesilatel je osvěžen jako po odpočinku

Hozené číslo Divoký náraz

- | | |
|-----|---|
| 50 | Kolem cíle se objeví přišery |
| 51 | Venku začne sněžit, jinak hod' dvakrát |
| 52 | Hlasitý zvuk. Cíl musí uspět v zách. hodu, jinak je omámen. |
| 53 | Zdvojnásobí se životy cíle |
| 54 | Vyvolá démona, který napadne cíl |
| 55 | Kouzlo se sešle s ječivým zvukem |
| 56 | Kouzlo se sešle, ale trváni je poloviční |
| 57 | Nádherný vizuální efekt, ale kouzlo se nesešle |
| 58 | Rychlost střel je poloviční |
| 59 | Všechny zbraně v oblasti září |
| 60 | Proti kouzlu není žádný záchranný hod |
| 61 | Cíl je držen kouzlem Drž osobu |
| 62 | Kouzlo Najdi magi zaměřené na cíl |
| 63 | Hod' ještě 4krát. Nastanou všechny efekty |
| 64 | Na cíl je sesláno kouzlo Zpomal |
| 65 | Namísto vybraného kouzla se sešle jiné stejné úrovně |
| 66 | Na cíl je seslán Blesk |
| 67 | Cíl je posílen |
| 68 | Cíl je vyléčen |
| 69 | Zapletení cíle |
| 70 | Sesílatel je oslaben |
| 71 | Na cíl se řítí ohnivá koule |
| 72 | Na cíl se sešle kouzlo Maso na kámen |
| 73 | Kouzlo se sešle. Sesílatel je osvícen jako po odpočinku. |
| 74 | Sesílatel je vyléčen |
| 75 | Cíl je zmaten |
| 76 | Kouzlo Sluneční žár zaměřené na cíl (sesílatel neovlivněn) |
| 77 | Cíl je držen |
| 78 | Cíl je oslepen |
| 79 | Cíl je zmámen |
| 80 | U cíle se vytvoří drahokam |
| 81 | Sníží se rychlost cíle |
| 82 | U cíle se vytvoří náhodný poklad |
| 83 | Cíl se promění na veverka |
| 84 | Ticho, poloměr 5 m zaměřené na cíl |
| 85 | Změní se pohlaví cíle |
| 86 | Falešný výbuch (nezraní) zaměřený na cíl |
| 87 | Smrđící mrak zaměřený na cíl |
| 88 | Na cíl z oblohy padají krávy |
| 89 | Cíl je zmaten |
| 90 | Kouzlo působí v oblasti 18 m okolo cíle |
| 91 | Cíl svědíl celé tělo |
| 92 | Zdvojnásobí se životy sesílatele |
| 93 | Cíl je držen |
| 94 | Cíl je zrychlen |
| 95 | Zničí všechno zlato cíle |
| 96 | Kouzlo je sesláno s dvojnásobnou účinností |
| 97 | Kouzlo je sesláno, -4 k záchrannému hodu cíle |
| 98 | Změní se barva cíle |
| 99 | Kouzlo je sesláno na dvojnásobné úrovni |
| 100 | Kouzlo je sesláno normálně |

Úvod

Všetko začalo koncom roku 1995 zámerom vytvoriť počítačovú hru v prostredí Dungeons & Dragons. Výsledkom bola hra Baldur's Gate vydaná v decembri 1998.

Dobrodružstva vás viedli od skromných začiatkov v Svítící tvrzi (Baldur's Gate), cez podzemie Durlagovy věže (Tales of the Sword Coast), k stretnutiu s chladným a krutým Jonom Irenicom (Baldur's Gate II: Shadows of Amn) až po hrozivú vojnu Bhaalových splodencov v Tethyre (Baldur's Gate II: Throne of Bhaal). Bojovali ste s mocnými nepriateľmi a vyslúžili ste si ohromnú slávu. V hrách série Baldur's Gate sme vždy dbali na prepracovaný príbeh a fantastické dobrodružstva, a preto dúfame, že vás tento datadisk nesklame. Vývojový tím tvrdo pracoval, aby príbeh, prostredie, grafické stvárnenie a programovanie patrilo ku špičke v obore.

Chceme poďakovať vám - našim priaznivcom - že ste si kúpili Throne of Bhaal. Snažili sme sa, aby tento datadisk k Baldur's Gate II: Shadows of Amn patril k najlepším hrám, ktoré ste kedy hrali. Sme vám veľmi vďační za vernosť, ktorú ste nám zachovali v priebehu celej ságy Baldur's Gate, a v tomto datadisku sme zúročili všetky skúsenosti niekoľkých minulých rokov.

Už od začiatku sme plánovali ságu Baldur's Gate ako epickú trilógiu. Baldur's Gate II: Throne of Bhaal je poslednou kapitolou trilógie Baldur's Gate a uzatvára ságu Bhaalovho potomka. Ale nemusíte sa báť, pracujeme na ďalších skvelých hrách.

Ďakujeme vám za podporu a dúfame, že sa vám Throne of Bhaal zapáči!

Throne of Bhaal tím.

Čo je Throne of Bhaal

Throne of Bhaal je datadisk ku hre Baldur's Gate II: Shadows of Amn. Aby ste ho mohli hrať, musíte mať na počítači nainštalovanú hru Baldur's Gate II. Throne of Bhaal však môžete hrať, aj keď ste ešte nedokončili Baldur's Gate II.

Throne of Bhaal sa skladá z dvoch častí - Prídavku a Epilógu. Epilóg predstavuje ukončenie príbehu Baldur's Gate. Pridá do Baldur's Gate II ďalšie tri kapitoly (8, 9 a 10) a odhalí osud vašej postavy. Prídavok je rozsiahle podzemie Strážcovy tvrze. Až nainštalujete Throne of Bhaal, môžete sa do Strážcovy tvrze dostať z mapy Baldur's Gate II i z mapy Throne of Bhaal.

Prídavok - úžasné nové dobrodružstvo, ktoré sa odohráva v Strážcové tvrzi (nová oblasť pridaná do mapy BG2). Do týchto miest môžete zavítať tiež po skončení BG2 z Throne of Bhaal. Ak si chcete vyskúšať Prídavok, stačí nahráť uloženú hru BG2 a dôjsť do Strážcovy tvrze.

Epilóg - táto časť je ukončením príbehu ságy Baldur's Gate a rozširuje hru o tri nové kapitoly - 8, 9 a 10. Ak si chcete zahrať Epilóg, zvolte po spustení hry „Throne of Bhaal“ „Jeden hráč“ alebo „Více hráčů“ a potom „Nová hra“. Teraz môžete začať nové dobrodružstvo, importovať hru alebo nahráť uloženú pozíciu.

Pokiaľ začnete novú hru, objaví sa obrazovka vytvárania postavy, kde si môžete vytvoriť novú postavu, s ktorou vstúpite do príbehu Throne of Bhaal krátko po udalostiach popísaných v Shadows of Amn. Máte možnosť vytvoriť si úplne novú postavu, ktorá obdrží dva a pol milióna skúseností a niekoľko mocných zbraní a predmetov. Tiež si môžete importovať postavy z uloženej hry alebo adresára Characters. Tieto postavy tiež získajú predmety a skúsenosti sa im upravia na dva a pol milióna, pokiaľ toľko skúseností ešte nedosiahli.

Pri importe hry môžete importovať celú družinu z uloženej hry BG2, napríklad zo záverečnej pozície Shadows of Amn.

Voľba Nahráť hru umožňuje nahráť uloženú hru Throne of Bhaal.

Dôležitá poznámka: Akonáhle začnete hrať Epilóg, importované postavy sa už nemôžu vrátiť do oblasti v Shadows of Amn.

Ako začať

Aby ste mohli hrať Throne of Bhaal (ToB), musíte mať nainštalovanú hru Baldur's Gate II (BG2). Pokiaľ hru BG2 nemáte nainštalovanú, musíte ju najprv nainštalovať. Podrobnejšie informácie nájdete v manuáli BG2. Pokiaľ hru BG2 nainštalovanú máte, vložte ToB CD do CD-ROM mechaniky a riadte sa pokynmi na obrazovke. Ak máte vypnuté automatické spúšťanie, kliknite na ikonu Tento počítač a potom na ikonu predstavujúcu CD-ROM mechaniku. Až hru nainštalujete, prístupná sa v spúšťacej ponuke ďalšie voľby.

Zobrazit Readme: Súbor Readme obsahuje najčerstvejšie informácie a zmeny, ktoré sme už nestihli zaradiť do tohoto manuálu. Pokiaľ máte s hrou nejaké problémy, prečítajte si prosím najprv tento súbor.

Ukončiť: Zatvoriť spúšťaciu ponuku.

Filmy: Môžete si prehrať reklamné videa priložené k CD.

Nastaviť: S pomocou tohoto nástroje môžete zmeniť rôzne nastavenia hry a tiež upraviť klávesové skratky. Vyberte si klávesovú skratku, ktorú chcete zmeniť, a stlačte nový kláves.

Hráť: Až všetko nastavíte, kliknite na tlačítko Hráť. Po zhladnutí loga a úvodného filmu vyberte „Throne of Bhaal“, „Jeden hráč“ a potom „Nová hra“. Takto sa dostanete priamo k vytváraniu postavy a začnete dobrodružstvo! Neskôr hru spustíte pomocou zástupcu BGII - Throne of Bhaal zo zložky Black Isle Studios v ponuke Štart.

Odinštalovať: Až budete chcieť, tato voľba zmaže všetko okrem uložených pozícií.

Dôležitá poznámka k odinštalovaniu: Datadisk ToB je prepojený s BG2, takže pokiaľ ho odinštalujete, bude vám ponúknute tiež odinštalovanie BG2, pretože BG2 bez súborov ToB nebude fungovať. Pokiaľ chcete odinštalovať Throne of Bhaal, ale ďalej hrať Shadows of Amn, musíte Shadows of Amn znovu nainštalovať.

Ako hrať Throne of Bhaal

Po inštalácii Throne of Bhaal (ToB) na svoj počítač si môžete vybrať, ako chcete hru hrať. Throne of Bhaal je možné hrať štyrmi spôsobmi. Dobré si prečítajte nasledujúce možnosti.

1. Chcete začať úplne novú hru Baldur's Gate II: Shadows of Amn s nainštalovaným datadiskom Throne of Bhaal.
2. Chcete pokračovať v uloženej hre Baldur's Gate II: Shadows of Amn.
3. Chcete začať novú hru Throne of Bhaal.
4. Chcete použiť uloženú hru Baldur's Gate II: Shadows of Amn, ale skočiť rovno na začiatok Throne of Bhaal. Môžete využiť záverečnú uloženú pozíciu.

Nová hra BG2

Ak začnete novú hru Baldur's Gate II: Shadows of Amn, prístupná sa vám nová oblasť - Strážcova tvrz. Do nej je možné vojsť kedykoľvek behom kapitol 2, 3 a 6. Až dokončíte BG2, prehrá sa záverečná animácia a hra sa presunie rovno na začiatok Throne of Bhaal. Ak chcete takto začať

novú hru, kliknite na úvodnej obrazovke na tlačítko Shadows of Amn a potom začinite novú hru ako obvykle.

Uložená hra BG2

Pokiaľ nahráte uloženú hru, budete mať prístup k novo pridanej Strážcově tvrzi. Do tejto oblasti sa dostanete kedykoľvek behom kapitol 2, 3 a 6. Až dokončíte BG2, prehrá sa záverečná animácia a hra sa presunie rovno na začiatok Throne of Bhaal. Ak chcete takto nahráť hru, kliknite na úvodnej obrazovke na tlačítko Shadows of Amn a potom nahrajte uloženú hru ako obvykle.

Nová hra Throne of Bhaal

Po spustení novej hry ToB sa objaví obrazovka vytvárania postavy, kde si môžete vytvoriť postavu, s ktorou sa pustíte do Throne of Bhaal od začiatku, krátko po udalostiach popísaných v Shadows of Amn. Môžete si vytvoriť úplne novú postavu, ktorá získa dva a pol milióna skúseností a niekoľko mocných zbraní a predmetov. Máte tiež možnosť importovať vašich hrdinov z uloženej hry alebo z adresára s postavami. Aj tieto postavy obdržia predmety a skúsenosti sa im nastavia na dva a pol milióna (pokiaľ tento počet ešte nedosiahli). Ak chcete takto začať hru, kliknite na úvodnej obrazovke na tlačítko Throne of Bhaal a potom spustíte novú hru jedného alebo viacerých hráčov.

Poznámka: V ToB sme pre vás nachystali 4 dopredu vytvorené postavy. Pokiaľ chcete niektorú z nich použiť, kliknite na tlačítko Import na obrazovke vytvárania postáv. Vyberte si hrdinu, s ktorým chcete hrať a zvolte mu meno, hlas a farbu oblečenia podľa vlastnej vôle. Jedná sa o tieto postavy TOBFIGHT - bojovník, TOBMAGE - mág, TOBCLER - klerik a TOBTHIEF - zlodej.

Nová hra Throne of Bhaal s použitím uloženej hry BG2

Týmto spôsobom môžete preniesť celú družinu z uloženej hry BG2 na začiatok Throne of Bhaal. Všetkým postavám v družine sa nastaví skúsenosti na dva a pol milióna, pokiaľ túto hranicu ešte nedosiahli. Pokiaľ ste už dokončili BG2, môžete využiť záverečnú uloženú hru. Ak chcete takto začať hru, kliknite na úvodnej obrazovke na tlačítko Throne of Bhaal a potom kliknite na tlačítko Import hry v hre jedného či viacerých hráčov.

Varovanie pred epilepsiou

V záujme svojho zdravia po každej hodine hrania aspoň 15 minút odpočívajte. Vyvarujte sa hraní, ak ste unavení alebo pokiaľ trpíte nedostatkom spánku. Hrajte vždy v dobre osvetlenej miestnosti a snažte sa sedieť čo najďalej od obrazovky. Niektorí ľudia, pokiaľvidia v okolí blikajúce svetlá alebo vzory, trpia epileptickými záchvatmi. Takéto osoby môže postihnúť záchvat, pokiaľ sa pozerajú na televíziu alebo hrajú video či počítačové hry. Každý, kto niekedy utrpel takýto záchvat, môže mať predpoklady pre epilepsiu. V prípade, že ste epileptikom, alebo ak na sebe pri hraní spozorujete nasledujúce symptómy: mdloby, rozostrené videnie, šklbanie vo svaloch, iné mykavé pohyby, stratu vedomia, zmätenie, či krčce, potom sa pred hraním takýchto hier poraďte so svojim lekárom.

Zákaznická podpora

Pokud máte nějaké technické problémy, přečtěte si prosím nejdříve soubor readme.txt (příp. readme.htm), který se nachází v adresáři s hrou. V něm jsou popsány známé problémy a postup, jak je řešit. Pokud zde nenaleznete řešení vašeho problému, kontaktujte prosím naši zákaznickou podporu mailem na adrese: **podpora@cdprojekt.cz**. Do mailu napište konfiguraci svého počítače (procesor, paměť, grafická karta, velikost místa na harddisku) a používaný operační systém. Dále popište svůj problém - kdy a kde ve hře se vyskytuje.

Varování před epilepsií

V zájmu svého zdraví po každé hodině hraní alespoň 15 minut odpočívejte. Vyvarujte se hraní, jste-li unaveni nebo pokud trpíte nedostatkem spánku. Hrajte vždy v dobře osvětlené místnosti a snažte se sedět co nejdál od obrazovky. Někteří lidé trpí epileptickými záchvaty, pokud v okolí vidí blikající světla nebo vzory. Takové osoby může postihnout záchvat, pokud se dívají na televizi nebo hrají-li video či počítačové hry. Každý, kdo někdy utrpěl takový záchvat, může mít předpoklady pro epilepsii. V případě, že jste epileptikem nebo jestliže na sobě při hraní zpozorujete následující symptomy: mdloby, rozostřené vidění, škubání ve svalech, jiné mimoděčné pohyby, ztrátu vědomí, zmatení či křeče, pak se před hraním takových her poraďte se svým lékařem.

Aktualizace

Nejnovější informace o této hře, nejnovější opravné patche a aktualizace (update) naleznete na naší internetové stránce na adrese: **<http://www.cdprojekt.cz>**

Upozornění: anglické patche do hry stažené ze stránky výrobce nebudou fungovat na české verzi hry. Pokud bude k této hře vydán opravný patch, vyčkejte prosím na jeho českou verzi, která bude připravena a následně poskytnuta ke stažení na stránce CD Projektu.

Autorská práva

Nabízíme Vám počítačovou hru nejvyšší kvality. Každá z námi vydávaných her je výsledkem mnohaměsíční náročné práce. Jejím cílem je neustálé zvyšování standardu našich her, které si zakoupíte. Prosíme o ocenění této snahy a prosím pamatujte, že neoprávněné kopírování her je nelegální.

Zakoupením tohoto produktu získáváte právo užívání tohoto programu, které je omezené na instalaci a spouštění programu ze zakoupeného CD do paměti počítače v operačním systému, pro který tento program byl vytvořen. Každé jiné použití, to znamená kopírování, množení, prodej, pronájem, půjčování a jiné formy distribuce nebo rozmnožování produktu jsou porušením autorských práv vydavatele, pokud na tuto činnost od něj nezískáte písemný souhlas.

**Výhradní distributor na území České republiky a Slovenska
CD Projekt Czech s. r. o., Komunardů 36, 170 00 Praha 7, ČR**

Autoři Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

BLACK ISLE STUDIOS

Ředitel divize: Feargus Urquhart
Hlavní producent: Chris Parker
Producent: Doug Avery

Audio & Localization

Producent: Fred Hatch Division
Manažer činnosti: Benson
Webmaster: Jessica Urquhart

Black Isle Studios - Dohled nad kvalitou

Henry Lee
John Kirkland

Zvláštní díky Darrenu Monahanovi za všechnu pomoc při Baldur's Gate II: Shadows of Amn a Throne of Bhaal.

BIOWARE

Výroba

Alan Miranda - Pomocný producent
Nathan Plewes - Sériový producent
Ray Muzyka - Výkonný producent
Greg Zeschuk - Výkonný producent

Návrh

Kevin Martens - Vedoucí návrhář
David Gaider - Hlavní návrhář
John Winski - Návrhář
Andrew 'Colonel Bob' Nobbs - Návrhář
Michael Geist - Návrhář
Drew Karpyshyn - Návrhář

Další návrháři

James Ohlen - Ředitel scénáře a návrhu
Lukas Kristjanson - Návrhář

Programování

Mark Darrah - Vedoucí programátor
Rob Boyd - Programátor
Don Moar - Vedoucí programátor, nástroje
Chris Christou - Programátor, nástroje
Aaryn Flynn - Programátor, nástroje

Audio

David Chan - Producent audia/návrhář zvuku

Dohled nad kvalitou

Scott Langevin - Vedoucí dohledu nad kvalitou
Jonathan Epp - Dohled nad kvalitou
Nathan Frederick - Dohled nad kvalitou
Raymond Prach - Dohled nad kvalitou
Chris Priestly - Dohled nad kvalitou

Kevin Booth - Dohled nad kvalitou
Scott Horner - Dohled nad kvalitou
Derrick Collins - Dohled nad kvalitou
Stanley Woo - Dohled nad kvalitou

Výtvarníci

Matthew Goldman - Ředitel výtvarníků
Dean Andersen - Hlavní výtvarník
Jono Lee - Výtvarník
Jason Spykerman - Výtvarník

Další výtvarníci

John Gallagher - Ředitel konceptů
Mike Sass - Ředitel výtvarníků
Todd Grenier - Produkce/výtvarník GUI
Marc Holmes - Výtvarník
Rob Sugama - Výtvarník
Cassidy Scott - Výtvarník
Kalvin Lyle - Výtvarník
Elben Schafers - Výtvarník
Chris Mann - Výtvarník

Zvláštní efekty

Russell Rice - Technický výtvarník
Ryan Blanchard - Technický animátor
Alex Scott - Technický výtvarník

Animace

Tony de Waal - Hlavní animátor
David Hibbeln - Ředitel výtvarníků
Sherridon Routley - Výtvarník
Steve Gilmour - Hlavní animátor
Larry Stevens - Hlavní animátor
Mark How - Animátor
Henrik Vasquez - Hlavní animátor

Administrace

Brad Grier - Komunikační manažer
Teresa Stevenson - Koordinátor komunikace
Theresa Baxter - Koordinátor lidských zdrojů
Agnes Kokot Goldman - Recepční
Mark Kluchky - Manažer lidských zdrojů
Richard Iwaniuk - Finanční kontrola
Juliette Irish - Účetní
Jo-Marie Langkow - Účetní

Systémová administrace

Dave Hamel - Hlavní systémový administrátor
Chris Zeschuk
Craig Miller

Zvláštní poděkování:

Rob Bartel
Mark Brockington
Preston Watamaniuk
Brent Knowles
Derek French
Aidan Scanlan
Barbara North
Mark Meer
Tom Edwards
Dave Clarke
Neil Grahn
Týmům Balduur's Gate I a II

INTERPLAY

Interplay - Dohled nad kvalitou

Michael Motoda	Ředitel dohledu nad kvalitou
Monica Vallejo	Manažer činnosti divize
Mgr. Greg Baumeister	Manažer dohledu nad kvalitou
Josh Grant	Vedoucí projektu
Eric Fong	Vedoucí projektu
Shanna Takayama	Vedoucí projektu
Doug Finch	Vedoucí projektu
Harold Kim	Vedoucí projektu
Erick Lujan	Vedoucí projektu
Jeff Husges	Hlavní tester
Chuck Salzman	Hlavní tester
Amy Presnell	Hlavní tester
GJ Ramirez	Hlavní tester
Gary Tesdall	Hlavní tester
Bradford Dutton	Hlavní tester
Danny Martinez	Hlavní tester
Albert Perez	Tester
Brendan Johnson	Tester
Chad Edwards	Tester
Chris Buskirk	Tester
Chris Fisher	Tester
Chris Heidari	Tester
Christopher Cruz	Tester
Damien Foletto	Tester
Dave Peters	Tester
Devin Vink	Tester
Ed Kim	Tester
Eric Pribish	Tester
Greg Baldwin	Tester
Ismael Quijano	Tester
James Pyle	Tester
Jason Perez	Tester
Jeff Mitchell	Tester
Joe Cook	Tester
Joe Isip	Tester

John Boomershine	Tester
John Hoover	Tester
Josh Henk	Tester
Justin Hamilton	Tester
Matt Phillips	Tester
Michelle Elbert	Tester
Mike Berry	Tester
Reuben Park	Tester
Robert Evinger	Tester
Robert Hanson	Tester
Seth Baker	Tester
Steve Gazda	Tester
Tex Yang	Tester
Tom Phillips	Tester
David Farias	Služby zákazníkům
Homer Parker	Služby zákazníkům

Dodatečný dohled nad kvalitou

Doug Finch	Vedoucí projektu
Harold Kim	Vedoucí projektu
GJ Ramirez	Hlavní tester
Gary Tesdall	Hlavní tester
Jeff Mitchell	Tester
Christopher Cruz	Tester
Matt Phillips	Tester
Tex Yang	Tester
Seth Baker	Tester
Robert Evenger	Tester
Brendan Johnson	Tester
James Pyle	Tester
John Boomershine	Tester

Testeři cizojazyčných verzí

Luca Pignataro	Italský tester
KevinYee	Hlavní tester lokalizace

IS dohledu nad kvalitou

Bill Delk	Technik IS
Tom Quast	Technik IS
Derek Gibbs	Vedoucí kompatibility
Jack Parker	Technik
Josh Walters	Technik
Tony Piccoli	Technik
Dave Parkyn	Technik
Tom Decker	Manažer lokalizace
Rafael Lopez	Asistent lokalizace
Olaf Becker	Vedoucí německé lokalizace
Carole Huguet	Vedoucí francouzské lokalizace
Rafael Lopez	Vedoucí španělské lokalizace
Luca Pignataro	Vedoucí italské lokalizace

Interplay Audio

Vedoucí zvuku a nahrávání: Charles Deenen
Pomocník vedoucího: Rebecca Hanck
Návrh zvuku: Charles Deenen
Paul Menichini
Rebecca Hanck
Roland Thai (filmy)
Mark Allen (filmy)
Hudba: Inon Zur
Howard Drossin
(YoEleven Productions)
Úprava a dialogy: Frank Szick
Craig Duman
Asistent nahrávání: JP Walton
Výběr hlasů/řízení: Chris Borders
Namluvili: Bell, Michael
Bennett, Jeff
Cummings, Jim
Delisle, Grey
Disney, Melissa
Hale, Jennifer
Hidi, Shannon
Jackson, Rodger L.
Meskimen, Jim
Martin, Bill
Osterhage, Jeff
Paulsens, Rob
Richardson, Keven M.
Roth, Jack
Soucie, Kath
Mayer, John H.
Marsdn, Jason
James, Charity
Marshall, Vanessa
Hlasy nahrány v: Screenmusic Studios
Technik zpracování hlasů: Ernie Sheesley
(Screenmusic)
Asistent zpracování: Eric Lewis
(Screenmusic)
Vedoucí nahrávání: Stephen Miller
Úprava hlasů: JP Walton
Jeremy Simpson
Scott Purvis
Manažer činnosti: Gloria Soto
Zvuková knihovna a ruchy: Scott Purvis
Děkujeme Shannon Woods za pomoc při Renaissance
Pleasure Faire.
Nahráno v Interplay Entertainment v



Dolby Surround

Interplay Video

Video manažer: Dan Williams
Hlavní producent multimédií: Dave Cravens
Producent multimédií: Chris Folino

Interplay tvůrčí služby

Manažer tvůrčích služeb: Kathy Helgason
Manažer dopravy: Kathryne Wahl
Návrh balení: Holly Lambert
Návrh a sazba manuálu (USA): Schlieker Design

Interplay marketing a styk s veřejností

Marketing: Craig Relyea
Ředitel marketingu: Robert Picunco
Manažer marketingu: Margo Engel
Pomocný manažer marketingu: Michael Greene
Manažer komunikace: Lisa Bucek
Styk s veřejností: Maclean Marshall

Interplay webový tým

Sean Patton
Suzanne Swinson
Sandi McCleary
Jeff Jumper

INTERPLAY EUROPE

Generální manažer,
Evropa: Matt Findley
Producent: Scott Burfitt
Manažer marketingu,
Evropa: Harvey Lee
Hlavní manažer produktu,
Evropa: Chris East
Asistent marketingu
a PR, Evropa: Adrian Arnese
Manažer marketingu
(Francie): Philippe Cota
Manažer produktu
(Francie): Sebastien Pensivy
Manažer marketingu
(Španělsko): Javier Rodriguez
Manažer produktu
(Španělsko): Eduardo Lopez
Manažer marketingu
(Německo): Christina Ettelbruek
Manažer produktu
(Německo): Lukas Kuegler
Manažer produktu
(Itálie): Lorenzo Ferrari Ardicini
Reklama: Doug Johns/1-UP Media
Návrh a sazba: A Creative Experience

Česká verze

firma CD Projekt

Vedení projektu:

Martin Balhar

Vedení lokalizace:

Milan Czarnowski

Překlad:

Baldur's Gate 2 CZ tým

Adam Rambousek

Korektura:

Bohdan Dlouhý

Jitka Kaufmanová

Jana Lahovská

Betatest:

Čestmír Ondrušák

Jana Lahovská

Jitka Kaufmanová

Marketing a PR:

Pavol Galko

DTP:

Filip van Neuman

Jiří Vondrák

Technická podpora:

René Spišák

Organizace výroby:

Michał Bakuliński

Podpora prodeje:

Andrzej Fierla

Baldur's Gate 2 CZ tým

Vedoucí překladu:

Adam Rambousek

Překlad Shadows of Amn:

Josef Drobný, Mirek Pospíšil, Eljarad, Jiří "Arahant" Holeček, Thalén, Lukáš Rubeš, Jiří Havlík, Zdeněk Králíček, Zuzka Trundová, David "IN" Hanáček, Jiří Šimša, Martin Mostek, Foolisher, Adam Wicher, Petr Matušina, Tomáš Hertl, Jaroslav Matoušek, Ondra Vencovský, Declon, Ady, Mikis, Martin Olšovský, Jan Klos, Matouš Jaluška, Pavel Stingl, Tomáš "Claar" Jiroušek, Somnambulus, Lucie Šmídová, Arthur, Jiří "Bur" Rubeš, Mirek, Shadow, Jiří Janák, Marcus de Tycho, Panamon, Pavel Kříkava, Martin Kočí, PeZ, Pavel Kelbl, Tomáš Jantač, Tomahawk, Mirek Krupa, Kuba Verbovský, Tomáš "Gyngy" Repák, QaQ, Vojtěch Šefler, Lukáš "BIT-mág" Dunajčík, Bypass, Honza Haubner, Lishak, Jan Kravčík, Martin Zmeškal, Radek "Spider" Průcha, S. Sejkora, Gawein, Runner, Pavel "paul" Dvořák, Peter Kremel, Redman, Dawe, Mirek Sadílek

Betatest:

CEON, Divoška Jája, Jan Kravčík, Jan Novotný, Jiří "Bur" Rubeš, Lojza, Pavel Kučera, POLIS, Snah, Tomáš Písek, Vladimír Vaněk, Zždendys

Překlad Throne of Bhaal:

Mirek Pospíšil, Josef Drobný, Kamila Clarová, David "IN" Hanáček, Jiří "Arahant" Holeček

Betatest:

Erina, Gef, Snah, Pavel Jelínek

Programovací práce:

Payoch, PeZ

