



Herní manuál

Obsah

VÍTEJTE VE WIZARDRY 8	1
INSTALACE	2
NASTAVENÍ.....	2
ODINSTALOVÁNÍ.....	2
HLAVNÍ MENU	3
ÚVOD	3
ZAPOČETÍ NOVÉ HRY	3
NAHRÁNÍ POZICE	4
KREDITY	4
MOŽNOSTI	4
NA ZAČÁTEK	5
PŘIDÁNÍ POSTAV DO VAŠÍ SKUPINY	5
PŘEVEDENÍ POSTAV	6
TVORBA NOVÉ POSTAVY	7
ULOŽENÍ VAŠÍ POSTAVY.....	14
ZÍSKÁNÍ ZKUŠENOSTNÍ ÚROVNĚ	14
VOLBA ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI	16
ZJEDNODUŠENÁ INTERAKCE NHP	17
HRA ŽELEZNÝ MUŽ	17
OBJEVOVÁNÍ SVĚTA	19
ZÁKLADNÍ POSTUPY	19
ÚPRAVA OBRAZU	21
INFORMACE O POSTAVĚ	21
INFORMAČNÍ PANELE	23
RADAROVÁ MAPA	23
AUTOMAPA	24
OKÉNKO SE ZPRÁVAMI.....	26
ZOBRAZENÍ SESKUPENÍ.....	26
IKONY S PŘÍKAZY	27
PŘEHLED POSTAV	30
OBRAZOVKA S PŘEHLEDEM INVENTÁŘE	30
PŘEPÍNÁNÍ OBRAZOVEK PŘEHLEDU POSTAV	43
OBRAZOVKA PŘEHLEDU MAGIE	43
OBRAZOVKA PŘEHLEDU DOVEDNOSTÍ	44
OBRAZOVKA PŘEHLEDU STATISTIKY POSTAV	45

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Wizardry 8 Copyright ©2001 Sir-tech Canada Ltd. Všechna práva vyhrazena.

Žádná část tohoto software nebo tištěného materiálu nesmí být reprodukována nebo vysílána žádným dostupným způsobem - elektronicky, mechanicky nebo fotokopií nebo i jakkoliv jinak bez písemného svolení vydavatele s výjimkou recenzentů, kteří smějí použít krátkou pasáž k otištění v časopise, novinách, rádiu nebo v televizi.

Wizardry je chráněnou obchodní značkou 1259190 Ontario Inc. Ostatní ochranné značky jsou majetkem jiných individuálních majitelů. Použití podobného iména není narušením jejich vlastnických práv v žádném smyslu.

Obsah

TRUHLY, ZÁMKY A PASTI	50
TRUHLA S POKLADEM	50
PASTI.....	50
ZÁMKY	52
SETKÁNÍ S NEHERNÍ POSTAVOU	55
PRVNÍ DOJEM	55
HOVOR S PŘÁTELSKOU NHP	56
TLAČÍTKA MOŽNOSTÍ NHP	58
NEUTRÁLNÍ NHP.....	61
RASY NA DOMINU	62
SOUBOJ.....	65
JAK BOJOVAT.....	65
PLYNULÝ SOBOJ.....	73
MAGIE.....	76
ŘÍŠE MAGIE	76
MAGICKÉ KNIHY	76
MAGICKÉ DOVEDNOSTI	77
UČENÍ SE KOUZLŮM.....	77
SESÍLÁNÍ KOUZEL.....	77
PODIVNÉ CESTY MAGIE	80
DODATEK 1: MAGICKÁ KOUZLA	81
DODATEK 1A: KOUZLA PODLE ÚROVNĚ	81
DODATEK 1B: KOUZLA PODLE MAGICKÉ KNIHY	102
DODATEK 2: POVOLÁNÍ	110
DODATEK 3: RASY	118
DODATEK 4: DOVEDNOSTI.....	123
DODATEK 5: HERNÍ MOŽNOSTI	127
HLAVNÍ MOŽNOSTI.....	127
NASTAVENÍ ZVUKU	129
NASTAVENÍ OBRAZU	129
NASTAVENÍ KLÁVESNICE	130
NAHRÁNÍ POZICE	133
ÚLOŽENÍ POZICE	133

Vítejte ve *Wizardry*

Vesmír se nachází na pokraji změny. Mohutné síly se připravují na závěrečnou konfrontaci. Malá skupinka hrdinů zdaleka se musí ponořit do této bouře a odhalit dlouho skryté tajemství Nanebevzetí. Počátek nové éry je na spadnutí.

Vítejte ve světě *Wizardry 8*. Právě se chystáte vyrazit na velké dobrodružství plné magie, intrik a vzrušení. Hra, kterou se právě chystáte odehrát, je poslední kapitolou dlouhé tradice, která započala před dvaceti lety. Když se v roce 1981 objevila první hra *Wizardry*, byl to jeden z prvních pokusů o převod fantasy světa na osobní počítače. Tak, jak se hraní na počítačích rozrostlo z ojedinelého koníčka v rozsáhlý průmysl, změnila se k lepšímu i hra *Wizardry*. To, co kdysi bylo jednoduchým „dungeonem“ s čtverečkovými příšerami, se vyvinulo v sofistikovanou 3D hru epických rozměrů.

Popularita *Wizardry™* je taková, jaká je, jen díky fanouškům. Bez podpory tisíců hráčů *Wizardry* po celém světě by tato hra nemohla vydržet osm pokračování po dobu dvaceti let. Těmto skalním veteránům ze srdce děkujeme. *Wizardry* se nyní přesunula do rukou další generace hráčů, z nichž někteří se vydávají na cestu dobrodružství s *Wizardry* vůbec poprvé. Těm novým přejeme HODNĚ ŠTĚSTÍ!

A teď se již připravme na cestu na potížemi zmítaný Dominus. Čas Nanebevzetí právě začíná!

Instalace

Instalace

Pro nainstalování *Wizardry 8* vložte CD-ROM označený jako „Disk 1“ do své jednotky CD-ROM. Až se objeví instalační obrazovka *Wizardry 8*, klikněte na tlačítko instalace. (Pokud není na vašem počítači nastaveno automatické spuštění, klikněte na ikonu CD-ROM jednotky ve složce Tento počítač na ploše. Objeví se seznam souborů na Disku 1. Klikněte dvakrát na AUTORUN.EXE, čímž se spustí instalace.)

Pro dokončení instalace sledujte pokyny na obrazovce. Pro spuštění hry klikněte na ikonu *Wizardry 8* na ploše. Po úvodní sekvenci se objeví Hlavní menu.

Nastavení

Při prvním startu hry se hra sama nastaví podle konfigurace vašeho systému. Zvolte si rozlišení obrazovky dle libosti. Program si vybere vhodné grafické nastavení (DirectX, Open GL atd.) a nastavení 3D zvuku (později je možné toto automatické nastavení změnit.)

Pokud si později budete přát změnit rozlišení, grafiku nebo 3D zvuk, zvolte v menu Start a ve skupině programu *Wizardry 8* Nastavení programu.

Odinstalování

Až skončíte svá dobrodružství ve *Wizardry 8*, můžete hru odinstalovat tak, že v menu Start a ve skupině programu *Wizardry 8* vyberete Odinstalovat.

Hlavní menu

Hlavní menu

Hlavní menu je brána do světa *Wizardry 8*. Zde je možné začít novou hru, pokračovat ve hře původní nebo upravit herní nastavení.



Úvod

Pokud chcete znovu vidět úvodní videosekvenci, klikněte na Úvod.

Započetí nové hry

Pro započetí zcela nového dobrodružství klikněte na Nová hra. Zde pak můžete tvořit nové postavy, přidávat je do skupiny nebo převádět skupinu z her *Crusaders of the Dark Savant* nebo *Wizardry Gold*. Pro více informací o tvorbě nebo převádění postav se obraťte do části Na začátek.

Pokud jste nedočkaví a chcete rovnou skočit do hry, připravili jsme pro vás uloženou pozici s předvytvořenými postavami. Viz část Nahrát pozici níže.

Nahrát pozici

Ke své uložené pozici a tedy i k místu, kde jste dříve opustili dobrodružství, se můžete vrátit pomocí možnosti Nahrát pozici. Když zvolíte tuto možnost, *Wizardry 8* vám ukáže přehled uložených pozic. Vyberete si jednu z nich a vrátíte se zpět na Dominus.

Hlavní menu

Autoři

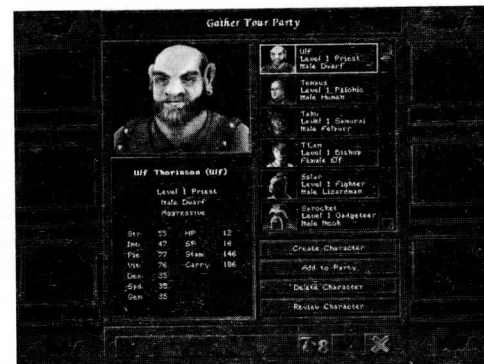
Zobrazí seznam tvořivých, těžce pracujících a málo zaplacených lidí, kteří vám tuto hru zprostředkovali.

Možnosti

Kliknutím na Možnosti se přenesete do části, kde je možné upravit *Wizardry 8* podle vašeho gusta. Můžete zde ovlivňovat herní vzhled, ukládat a nahrávat pozice a další. Viz Dodatek 5: Možnosti a plný popis všech dostupných herních možností.

Na začátek

Klikněte na Začít novou hru a objeví se obrazovka Vytvoření skupiny. Zde shromáždíte skupinu nebojácných dobrodruhů, kteří jsou schopni čelit budoucím nebezpečím. Zde také vytvoříte nové postavy nebo převedete postavy staré.



Přidání postav do vaší skupiny

Skupina dobrodruhů ve *Wizardry 8* většinou začíná s šesti postavami. Hru můžete začít i s méně postavami, ale pak bude hra pro vás mnohem těžší. Když vstoupíte na obrazovku Vytvoření skupiny, uvidíte seznam dostupných postav, které můžete ve své skupině využít. (Můžete si také vytvořit své postavy. Viz níže.)

Wizardry přichází s výběrem hotových postav pro vaše dobrodružství. Pro přidání již existující postavy klikněte na malý obrázek postavy, kterou chcete přidat, a pak klikněte na Přidat do skupiny. Postava se objeví ve vaší skupině a její obrázek se zjeví po straně obrazovky. (Můžete také pouze dvakrát kliknout na obrázek postavy.)

Rada: První tři postavy, které přidáte do skupiny, se ocitnou ve vaší bojové linii vpředu, zatímco poslední tři postavy, které přidáte, se ocitnou ve středu bojové linie. Svou bojovou linii si také můžete uspořádat během hry. Viz článek níže - Uspořádání skupiny při Souboji.

Pro odstranění postavy ze skupiny klikněte na obrázek postavy a pak na Odstranit ze skupiny. Pro trvalé odstranění postavy klikněte na obrázek postavy a pak na Vymazat postavu. Vymazané postavy jsou navždy pryč, takže nebuďte příliš zbrklí.

Na začátek

Pokud si chcete prohlédnout postavy, abyste zjistili, jaké mají předměty nebo jaká je jejich statistika, klikněte na obrázek postavy a pak zvolte Přehled postavy. (Také můžete jednoduše kliknout na obrázek postavy.)

Jakmile jste přidali do skupiny šest postav, klikněte na potvrdit. Než vstoupíte do samotné hry, budete dotázáni na úroveň obtížnosti.

Rady k volbě skupiny: I když existuje prakticky nekonečné množství variant skupin, které můžete ve *Wizardry 8* vytvořit, dobře vyvážená skupina typicky obsahuje nějakého léčitele, někoho schopného otevírat zámky a nakládat s pastmi. Léčitel je nutný, aby vaše skupina byla zdravá a naživu. Odborník na pasti a zámky vás dostane přes nepříjemné překážky a tuhý kořínek vám pomůže z tvrdých bojů, když už je zbytek skupiny mrtev nebo neschopen akce. Sesílači kouzel se hodí stejně tak dobře. I tak vám zbývá velký prostor k volbě.

Kupříkladu váš expert na zámky a pasti by mohl být zloděj, bard, vynálezce nebo nindža. Takže si vyberte kombinaci různých tříd, která vám bude nejlépe vyhovovat.

Převádění postav

Pokud máte zájem o tuto volbu, pak jste přečkali dlouhý úvod. Děkujeme.

Pro převod vaší pozice z *Crusaders of the Dark Savant* nebo *Wizardry Gold*:

- Zkopírujte svou pozici do adresáře *Wizardry 8* Pozice\Import.
- Zvolte započítí nové hry z menu Hlavních možností.
- Klikněte na tlačítko Převést (7/8). *Wizardry 8* vám ukáže seznam dříve uložených pozic. Jednu si vyberte a je to. Nezapomeňte, že *Wizardry 8* má mnoho začátků a místo, kde začnete, závisí na tom, co jste vykonali v předešlé hře.

Převedené postavy začínají na první úrovni. Mají ale možnost ihned, jakmile hra začne, postoupit na pátou úroveň. Pro zvýšení úrovně u převedené postavy spusťte hru a klikněte na bílé znaménko plus vedle obrázku postavy. Viz část Získání zkušenostní úrovně níže.

Vaše skupina byla v době, kdy řádila ve světě Ztracené Gardie, nepochybně velmi silná. Jenomže dlouhé období nečinnosti, které nastalo během nedávné cesty vesmírem, ji trochu změkčilo. Takže když začnete novou hru, nebuďte příliš překvapeni, že vaše postavy nebudou úplně stejné, jak jste je zanechali.

Na začátek

Situace na Dominu se od starých časů na Guardii velmi změnila. Pro více informací o změnách ve *Wizardry 8* se obraťte na webovou stránku (<http://www.wizardry8.com>).

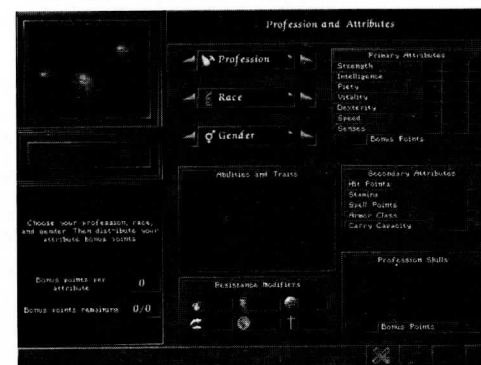
Vytvoření nových postav

Pro vytvoření vlastních postav klikněte na obrazovce Vytvořit skupinu na Vytvořit postavu. Vytvoření postavy sestává ze sedmi kroků:

1. Volba povolání pro postavu
2. Volba rasy pro postavu
3. Volba pohlaví pro postavu
4. Rozdělení bonusů postavy podle dovednosti
5. Rozdělení bonusových bodů postavy celkových
6. Volba kouzel postavy (pouze pro specialisty, využívající magii)
7. Úprava postavy volbou obrázku, jména, osobnosti a hlasu.

Krok 1: Volba povolání pro postavu

Prvním krokem pro vytvoření postavy je volba jeho nebo jejího povolání. Po zvolení Tvorba nové postavy se objeví následující obrazovka. Pro výběr kariéry vaší postavy klikněte na „Povolání“.



Vaše postava má k dispozici 15 různých profesí - od silného bojovníka až po mocného mága. Každé povolání má své jedinečné vlastnosti, které se u jiného povolání nevyskytují. Například alchymista může během táboření vyrábět lektvary, zatímco valkýra může ošidit smrt. Každé povolání má také skupinu dovedností, ve kterých vyniká, od božství až po techniku. Pro detailnější popis všech povolání viz Dodatek: Povolání postavy. Poté, co jste vytvořili postavu, můžete měnit jejich povolání pouze během zvyšování jejich úrovně.

Na začátek

Krok 2: Výběr rasy pro postavu

Dalším krokem při tvorbě postavy je výběr jeho nebo její rasy. Rasa postavy má vliv na povolání, pro které je daná postava v zásadě vhodná. Ve *Wizardry 8* je 11 rozdílných ras. Od maličkých magických víl po tuhé ještěry (ti jsou tuzí i v chápání). Každá rasa má své vlastní zvláštní schopnosti a odolnost. Viz Dodatek 2: Rasy postav.

Volba rasy/kombinace s povoláním

Některé rasy jsou přirozeně předurčeny k určitým profesím. Draraci jsou skvělí bojovníci, víly jsou vynikající mágové atd. Stejně tak se některé rasy nehodí na jiné další profese. Statní ještěři nemají dostatečnou inteligenci, aby z nich byli dobří biskupové, a maličké víly jsou příliš slabé pro práci bojovníka.

Jedním z hrubších ukazatelů, jak spolu jdou dobře dohromady rasa a povolání, je počet základních bonusových bodů, které postava za kombinaci rasy a povolání obdrží. Čím je toto číslo vyšší, tím je tato kombinace úspěšnější. Je zřejmé, že ještěři jsou lepší bojovníci než biskupové, protože jako bojovníci získávají 50 bonusových bodů, zatímco biskupové dokonce -40!

Základní bonusy pro kombinaci povolání podle rasy

Základní bonusy pro kombinaci povolání podle rasy

	Člověk	Elf	Trpaslík	Skřítek	Hobit	Víla	Ještěr	Drarak	Felpur	Vvrk	Mook
Bojovník	40	25	45	40	40	10	50	60	30	35	40
Lord	20	10	25	5	10	-15	20	25	0	20	-10
Valkýra	25	15	25	10	15	-10	20	25	5	25	-5
Hraničář	25	10	0	30	30	0	-5	15	15	10	40
Samuraj	20	10	-5	15	25	10	10	20	15	-5	15
Nindža	20	5	-15	15	30	5	-5	5	20	0	20
Mnich	25	35	-15	20	20	35	-30	-15	25	10	0
Zloděj	40	40	10	35	60	50	25	25	55	35	25
Vynálezce	25	20	-10	25	30	20	-15	5	25	5	30
Bard	35	30	0	35	40	25	-5	15	35	15	40
Kněz	35	30	50	35	20	10	25	30	10	50	20
Alchymista	35	45	10	45	40	50	10	30	35	15	30
Biskup	20	30	-10	25	15	25	-40	-15	10	15	5
Psionik	35	35	10	40	35	45	0	10	35	25	50
Mág	35	45	10	45	40	50	10	30	35	15	30

Bonusy ovšem nejsou nejspolehlivějšími rádci, jak vytvořit povedenou postavu. Víla mnich sice obdrží slušných 35 bodů bonus, jenže stejně v boji holýma rukama neudělí příliš zranění, pokud větší procento těchto bodů nevěnujete na sílu. Na druhou stranu trpaslík mnich získá bonus - 15. To by vás mohlo vést k myšlence o bezcennosti takové kombinace, jenže jejich skvělá rezistence proti zranění společně se silou z nich dělá překvapivě účinnou postavu, pokud je s ní naloženo uvážlivě.

Na začátek

Záporné bonusové body a začátečníci

Pokud postava vstupuje do hry se záporným bonusem, pak spadá do kategorie začátečník. Začátečníci jsou na počátku jakoby v „dluhu“, který přetrvává, dokud si neodpracují svůj záporný bonus. Nemohou nakládat se základními body při přechodu na vyšší úroveň do té doby, než se vyrovná „dluh“ s počtem těchto základních bodů, získaných při přechodu na vyšší úroveň. Začátečníci mají jako postavy úroveň 0 pro jakoukoliv jejich zvláštní schopnost, jako je třeba Bleskový úder u samurajů.

Krok 3: Volba pohlaví postavy

Je možné zvolit si pohlaví mužské nebo ženské. Pohlaví nemá vliv na vlastnosti nebo dovednosti, ale má vliv na dostupné hlasy, jak je uvedeno v kroku 7.

Krok 4: Rozdělování základních bonusových bodů

Po volbě rasy postavy, povolání a pohlaví přiřadíte zbývající body vlastnostem, neboli číslům, které určují silné a slabé stránky postavy. S pomocí ikon + a - rozdělujeme bonusové body. (Není ale možné odečítat body postavě pod počáteční dolní hranici.) Kliknutím a podržením + nebo - přičítáme/odečítáme body po jednotkách nebo pravým kliknutím přičítáme/odečítáme po pěti bodech najednou.

Hodnoty

Hodnoty se pohybují v rozmezí 0 a 100 a mají vliv na jednání a reakce postavy ve *Wizardry 8*. Postava s inteligencí 98 snadno zvládne složitá kouzla, zatímco postava s inteligencí 15 si nezvládne ani zavázat tkaničku u bot. Postavy si své hodnoty zvyšují během přechodu na vyšší úroveň. Mezi sedm vlastností patří:

- **Síla:** V souhrnu ovlivňuje vše, co souvisí s fyzickou silou. Má vliv na zasažení nestvůry, způsobení zranění a množství nákladu, které postava unese. Síla má také vliv na některé dovednosti se zbraněmi a na odolnost.
- **Intelligence:** Ovlivňuje vše, co souvisí s vědomým rozhodováním. Má vliv na věci jako je hudba, předměty, mytologie, všechny formy školy magie a dovednost postavy se zámky a pastmi. Také činnosti, které vyžadují, aby se postava naučila složitější postupy, jako je boj na dálku, boj zblízka a techniku, jsou ovlivněny inteligencí.

Na začátek

- **Zbožnost:** Spíše než víra nebo oddanost je zbožnost vyjádřením schopnosti postavy soustředit pozornost na právě se odehrávající činnost. Proto také souvisí se schopností postavy rozvinout dovednosti a naučit se kouzla ze všech oblastí. Zbožnost také ovlivňuje množství magenergie, kterou kouzelník a příbuzné postavy mají.
- **Životaschopnost:** Životaschopnost postavy je její životní silou a má vliv na počet zásahových bodů a na odolnost. Životaschopnost také ovlivňuje schopnost vyléčit se a být oživen a pravděpodobnost výskytu dalších potíží ze současně probíhající, neléčené nemoci. U některých ras životaschopnost také určuje schopnost postavy odolat zranění nebo určitým druhům kouzel.
- **Obratnost:** Celkově vzato, obratnost ovlivňuje schopnost postavy pohybovat tělem, rukama a nohama. Jelikož má obratnost takový vliv na pohyb, ovlivňuje řadu fyzických věcí během souboje, schopnost použití dvou zbraní najednou a množství dalších dovedností ze zbraněmi. Dovednosti, jako otevírání zámků a odpastění, krádež, ukrytí se a jiná bojová umění jsou také závislá na obratnosti.
- **Rychlost:** Určuje dobu, nutnou k tomu, aby postava vykonala danou akci. Rychlost tedy ovlivňuje iniciativu v boji, počet ran za útok, počet útoků za kolo a některé bojové dovednosti. Na velmi vysokých či nízkých úrovních rychlost také ovlivňuje kvalitu zbroje postavy.
- **Smysly:** Všeobecně vzato, smysly postavy určují, jak si je tato vědoma prostředí okolo. Např. postava s vyvinutými smysly si snáze všimne nestvůry vyskytující se v dále, než postava se smysly vyvinutými málo. Přirozeně dovednosti jako průzkum, mytologie, psionika a artefakty jsou ovlivněny smysly postavy, stejně jako bojové dovednosti, jako např. boj na blízko, kritický úder, boj dvěma zbraněmi a další. Smysly také mají velký vliv na iniciativu postavy v souboji. Pro zjištění, co daná vlastnost znamená, na ni můžete kliknout pravou myší. Mějte na mysli, jakou chcete mít postavu, když rozdělujete body za vlastnosti. Když např. budete chtít, aby váš mnich byl schopný sesílat kouzla již v momentě, kdy bude na požadované úrovni zkušenosti, měli byste věnovat nějaké body na inteligenci a zbožnost. Když budete ale chtít, aby váš mnich způsobit při zásahu větší zranění, přidáte nějaké body na sílu. Když si nejste jisti, na co volné body věnovat, zaměřte se na vlastnosti, ve kterých je postava již dobrá – věnujte bojovníkovi body na sílu, mágovi na inteligenci a tak dále.

Na začátek

Krok 5: Volba počátečních kouzel (pouze u specialistů na kouzla)

Specialisté na kouzla (mág, alchymista, psionik, kněz a biskup) si mohou do začátku vybrat dvě kouzla. Pro výběr kouzla na něj klikněte levou myší. (Pokud si volbu rozmyslíte, opětovným kliknutím levou myší výběr vrátíte.) Kliknutím pravou myší na kouzlo se objeví jeho popis.

Krok 6: Rozdělování bonusů za dovednost

Na počátku nemá postava své schopnosti rozvinuté. Postava běžně začíná s několika málo body ve své profesi. Každá postava tedy získává bonus za dovednost, aby se jí tato zlepšila. Bonus za dovednost můžete rozdělit do libovolných oblastí dovedností postavy: zbraně, fyzické, akademické a magické.

Pro více informací ohledně jednotlivých dovedností klikněte pravou myší na název dovednosti nebo se obraťte na Dodatek 3: Dovednosti. Zjednodušeně se dovednosti dělí následujícím způsobem:

Dovednosti se zbraněmi: Zahrnují vše od malé dýky po mohutné halapartny a určují schopnost postavy nakládat s danou zbraní. Postava, která má 100 bodů za meč, může nepřítele rozčtvrtit i během spánku, zatímco postava, která má za meč 0, si ublíží jenom pohledem na meč.

Akademické dovednosti: Zahrnují vše od kritického úderu přes studium nejzranitelnějších částí organismu až po mytologii – studium druhu nestvůr.

Magické dovednosti: Pokrývá dovednost kouzelníků naučit se nová kouzla v té které oblasti specializace.

Fyzické dovednosti: Zahrnuje schopnosti postavy chovat se určitým způsobem. Např. 100 bodů nezpozorovatelnosti znamená, že postavu není možné spatřit na prázdné ulici v poledne, za plného slunečního světla. Postava s nulovou nezpozorovatelností ale bude vyčnívat víc než dítě s buldozerem v kapse.

Na začátek

Krok 7: Volba obrázku postavy, jména, osobnosti a hlasu

Nadešel čas dovést vaši postavu do skutečnosti výběrem obrázku, jména, osobnosti a hlasu.

Obrázek

Wizardry vám automaticky nabídne vzorové obrázky, korespondující s rasou, kterou jste si pro postavu zvolili. Pro zobrazení dalších obrázků téže rasy.

The screenshot shows the 'Portrait, Personality and Name' screen. It features a central portrait of a female human character. To the left, there are buttons for 'Previous Race' and 'Next Race', and 'Previous Portrait' and 'Next Portrait'. Below the portrait, there are fields for 'Full Name' (Natalia von Eisenburg) and 'Nickname' (Natalia). Underneath, there are personality options: Aggressive, Chaotic, Kindly, Intellectual, Cunning, Laidback, Burly, Eccentric, and Loner. At the bottom, there are voice options: Voice 1 and Voice 2, with a preview of Voice 1 saying 'You lookin' at me?'. Callouts point to various elements: 'Tlačítka rasy jsou pro posun dalších možných ras. Zde vidíme Člověka. Kliknutím na **Další** nebo **Předcházející** měníme zobrazenou rasu.' (Race buttons are for moving to other possible races. Here we see Human. Clicking on **Next** or **Previous** changes the displayed race.), 'Tlačítko obrázků vám ukazuje různé obrázky v rámci jedné rasy. Kliknutím na **Další** nebo **Předcházející** se dostanete na jiný obrázek v rámci zvolené rasy.' (The picture button shows you different pictures within one race. Clicking on **Next** or **Previous** takes you to another picture within the selected race.), 'Sem přijde plné jméno a zkratka pro postavu.' (The full name and character abbreviation go here.), 'Zvolte si jednu z devíti možných osobností.' (Choose one of the nine possible personalities.), and 'Zkuste si všechny hlasy osobností a uvidíte, který z nich vám bude nejvíce vyhovovat.' (Try all the personality voices and you will see which one suits you best.)

Na začátek

klikněte na další obrázek. Pro zobrazení obrázků dalších ras klikněte na další rasa. Není nutné dávat postavě obrázek, který odpovídá její rase. (V tomto případě ani nemusíte použít příslušné pohlaví. Když budete chtít použít obrázek ženské víly s velkým chlupatým mookem, není to problém. Je to přece fantasy hra, ne?)

Jméno

Stejně jako každý jiný, i vaše postava má své plné jméno a zkratku, pod kterými je známa. Celé jméno pro vaši postavu může být například „Taarian, velký a mocný bojovník“. Ale jeho blízcí přátelé jej mohou nazývat „Idiot“. Zkratka jména pro postavu by neměla přesáhnout devět písmen.

Osobnost

Ve *Wizardry 8* je k dispozici devět různých typů osobností. Osobnost postavy má ve hře vliv na její hlas. Vyberte si takový hlas, který bude co nejvíce odpovídat osobnosti vaší postavy.

- **Agresivní:** Agresivní typy jsou vždy pro bitvu a dobrodružství a zřídka kdy se odvracejí od nebezpečí.
- **Chaotický:** Chaotické postavy si zvykly na život na hraně a často ignorují omezení konvenční morálky. Když už nic jiného, chaotické postavy je dobré mít s sebou alespoň pro zábavu.
- **Laskavý:** Vždy mají místo v batohu a volné rameno pro spočinutí. Laskavé postavy jsou velkým přínosem pro kteroukoliv skupinu. Je zaručeno, že nepůjdou nikomu na nervy (snad s výjimkou chaotiků :-)).
- **Intelektuál:** Intelektuálové jsou typy, které si všechno dobře promyslí, a často přináležejí k magickým profesím. S velikou chutí rádi sdělují své vnitřní poznatky ostatním členům skupiny, kteří mají zřídka kdy trpělivost je vyslechnout.
- **Mazaný:** Mazané postavy vám klidně ukradnou vaši vlastní zbraň a pak vám ji zase prodají nazpět. Jedná se o přirozenou povahu zlodějů. Mazané postavy se dokážou vyhat takřka z každé situace.
- **Pohodář:** Pohodáře hned tak něco nerozhodí. Nedá se hovořit o lenosti, ale spíše o klidné povaze s ustálenými názory na věc.
- **Vazba:** Když nejsou na cestách, pracují většinou jako vyhazovači v barech, dřevorubci nebo profesionální zápasníci. Jsou často neurazitelní, mají dobrý kořínek a nenechají si nic líbit.
- **Výstřední:** Myslíte si, že zatočit se třikrát dokolečka pro štěstí je divné? Pokud jste výstřední osobnost, tak je to ta nejpřirozenější věc, co můžete udělat. Vhodné pro skutečně výjimečné postavy.

Na začátek

- **Samotář:** Samotáři se moc nesdružují s ostatními a mají to tak rádi. Neočekávejte, že samotáři ve skupině budou ve volném čase hodiny popisovat upřímně své vnitřní pocity.

Hlas

Každá osobnost má k dispozici dva rozdílné hlasy. *Wizardry 8* má pro vás připravenou ukázkou každého typu. Pro poslech tohoto hlasu vyberte hlas a pak klikněte na šipku, nacházející se pod reproduktorem.

Pokud budete chtít v průběhu hry změnit osobnost nebo hlas, klikněte na jméno postavy na obrazovce Přehled inventáře. Pro další informace viz část Přehled postav.

Uložení vaší postavy

Když je vaše postava hotová, *Wizardry 8* vás vyzve k uložení postavy. Potom můžete postavu přidat do skupiny na obrazovce Vytvoření skupiny.

Získávání zkušenostních úrovní

Po několika úspěšných střetnutích s nestvůrami získají vaše postavy nějaké zkušenostní body. Když navýší dostatečný počet zkušenostních bodů, postoupí na vyšší zkušenostní úroveň.

Získání úrovně je skvělou událostí. Když je vaše postava připravena na postup, objeví se vedle obrázku postavy bílý křížek a postava sama od sebe celou věc také řádně okomentuje.

Co postava vlastně získá:

- Postava získá další bonusové body k rozdělení mezi vlastnosti (pokud ovšem postava není začátečník).
- Postava získá další bonusové body k rozdělení na dovednosti.
- Kouzelník se může naučit nová kouzla a získat více magenergie.
- Pokud je to možné, může postava změnit profesi.

V některých případech postava přežije tak vypjatou situaci, že získá najednou více než jednu novou úroveň.

Na začátek

Pro uskutečnění výhod nové úrovně u postavy klikněte na bílý křížek. Tím se přenesete na obrazovky, kde je možné rozdělovat bonusové body a volit nová kouzla. Tyto obrazovky pracují na stejném principu jako při výběru postav na začátku hry - s dvěma podstatnými rozdíly.

Odložení volby kouzla

Když si volíte nová kouzla pro své kouzelníky, můžete si je nechat na později. Jednoduše klikněte na tlačítko Další obrazovka bez učinění výběru. Tuto odloženou volbu kouzla můžete zrealizovat při dalším postupu na vyšší úroveň.

K čemu je tohle celé dobré? Možná nejsou kouzla současně dostupná dost kvalitní a vy víte, že příště bude možnost zvolit si lépe. Pak je dobré nechat volbu na příště.

Poznámka: Hra zobrazuje počet kouzel k výběru, která během zvýšení úrovně můžete volit, ne celkový počet kouzel i s těmi, která jste si odložili na později. Například kdybyste měli z nějakého zvláštního důvodu uloženo 12 kouzel na výběr a vaše postava se může naučit pouze 6 kouzel najednou, hra vám sdělí pouze těchto 6 volných kouzel, ne 12.

Změna povolání

Když vaše postava získá zkušenostní úroveň, může změnit povolání. Pokud váš bojovník chtěl vždycky prozkoumat své zenové schopnosti a stát se mnichem, nebo mág měl tajné přání zapojit se do show byznysu a stát se bardem, mají v takovéto situaci šanci!

Pro změnu povolání klikněte na bílý křížek vedle obrázku postavy. Tím se dostanete na první obrazovku, kde klikněte jednoduše na Povolání a zvolte si nové povolání ze seznamu možností.

Nezapomeňte, že vaše postava ale musí mít alespoň minimální množství bodů za vlastnosti pro příslušné povolání. Když se bude váš bojovník chtít stát mágem, ale má inteligenci pouze 30, není to možné. Viz Dodatek 2: Povolání.

Nahrazení postavy

Někdy se věci prostě nepodaří. Postava, kterou jste si tak zamilovali na první pohled, se může ukázat jako nevyhovující. Možná přijdete na to, že váš ultrarychlý mnich je pomalejší než hlemýžď. Nebo váš mocný mág poškozujíc své přátele více než nestvůry. Nebo jste prostě jen změnili názor.

Na začátek

(Mně se to stalo také. Když jsem začínal, myslel jsem, že nejlepší bude drarak alchymista. Ale pak jsem zjistil, že mi mnohem více vyhovuje trpaslík kněz.) Je dokonce možné úplně nahradit původní postavu naprosto novou postavou, ale platí se vysoká cena.

Nová postava začíná na 1. úrovni a přichází o všechny zkušenostní body, vlastnosti a dovednosti, které měla postava minulá...

Nahrazení minulé postavy je dramatickou událostí a mělo by se vždy dobře uvážit. Takto je možné nahradit postavu:

- Pravým kliknutím na obrázek postavy se dostaneme na obrazovku Přehled inventáře.
- Kliknutím na jméno postavy se dostaneme na obrazovku, kde je možné změnit obrázek postavy, osobnost a hlas.
- V levém spodním okraji uvidíte tlačítko s navazujícími šipkami. Klikněte na něj.



- Teď můžete vytvořit zcela novou postavu, stejně jako jste to provedli na začátku hry.
- Když jste skončili s tvorbou nové postavy, budete dotázáni, zda chcete pořídit počáteční vybavení. I když to bývá většinou nákladné, vyplatí se to. Nákup počátečního vybavení je často nejjednodušší cesta, jak získat jinak těžko dostupné předměty, jako např. nindžův oděv nebo oděv víl.

Volba úrovně obtížnosti

Vytvořili jste tedy skvělou skupinu a jste připraveni zahájit hru.

Když hru spustíte poprvé, budete dotázáni na úroveň obtížnosti. Nezapomeňte, že úroveň obtížnosti hry je možné změnit kdykoliv na obrazovce Hlavní možnosti. Když se vám nepodaří dostat se přes nějakého protivníka, můžete kdykoliv nastavení úrovně obtížnosti snížit (slibujeme, že to nikomu neřekneme.)

Na začátek

Tři úrovně obtížnosti jsou:

- **Začátečník:** Zvolte si tuto úroveň, pokud je toto první hra *Wizardry*, kterou hrajete, nebo když se chcete zbavit nestvůr co nejrychleji.
- **Normální:** Pokud už máte nějakou zkušenost s *Wizardry* nebo jste veterán her v hlavní roli, je tohle asi nejlepší volba pro vás i vaši skupinu.
- **Expert:** Úroveň expert je pro ty, kteří chtějí mít spoustu tvrdých chvil a nevadí jim, že občas (skoro vždycky) dostanou výprask.

Hlavní věc, která je ovlivněná volbou obtížnosti, je složitost zranění nestvůr. V normální obtížnosti jste na tom s nestvůrami přibližně stejně.

Na úrovni začátečník je pro vás jednodušší zranit nestvůry kouzly a zbraněmi, ale složitější pro nestvůry dostat se na tělo vám. Přesně naopak je tomu u obtížnosti expert: nestvůry nemají problém zasáhnout vás, ale vy musíte využít všech možností, abyste je porazili.

Úroveň obtížnosti také ovlivňuje množství pomoci a rad, které dostanete (více u začátečníka, méně u experta) a složitost zámků a pastí. Dále má také jistý vliv na počet nestvůr, se kterými se setkáte.

Zjednodušení interakce s NHP

Před započítím hry se také můžete rozhodnout, jestli chcete zjednodušit komunikaci s NHP. Když je nastavení Zapnuto, tak při komunikaci s NHP dochází k automatickému přidávání slov do seznamu klíčových slov, podle toho, jak se s nimi postava setkává ve hře. Pokud je nastavení na Vypnuto, přidává se automaticky minimum klíčových slov. Samozřejmě je možné přidat manuálně libovolné množství klíčových slov.

Hra Železný muž

Železný muž je pro ty, kteří chtějí maximální obtížnost. V módu Železný muž nemůžete spoléhat na ukládání pozice, která vás vytáhne z problému. Je to vhodné pro hráče, kteří milují pocit reality (neboli když postava zemře, zemře skutečně. Pokud se ale nepoužije oživení, samozřejmě. Pamatujte stále, že se jedná o fantasy hru!).

Během hry Železný muž:

- Nemůžete ukládat pozice. Vaše hra bude uložena automaticky v náhodných intervalech během hraní a při ukončení hry.

Na začátek

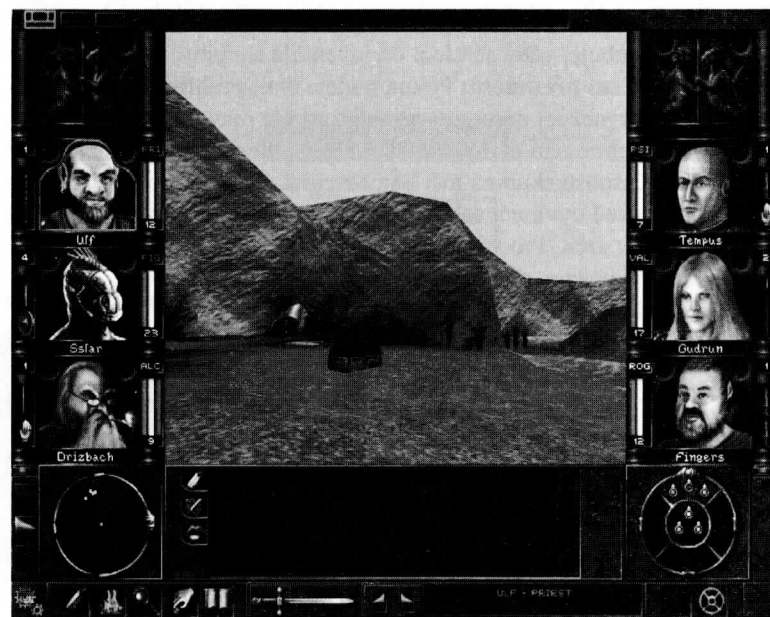
- Nemůžete nahrát uloženou pozici. Vaše hra bude obnovena pouze v momentě vstupu do hry.
- Pokud během hry Železný muž zemřou všechny vaše postavy, potom je celá skupina mrtvá. Nadobro. Pokud je zabita celá skupina během hry Železný muž, všechna uložená data budou navždy odstraněna.
- S výběrem hry Železný muž je to jako s manželstvím. Trvá po celou dobu hry, pokud se však nerozhodnete začít znovu s jinou skupinou.

Není třeba dodávat, že Železný muž je pouze pro skutečně oddané hráče. Doporučujeme jej pouze těm, kteří hru hrají podruhé nebo kteří jsou schopni přihlížet zničení své skupiny s úsměvem na tváři. (Drobná úleva pro ty, kteří se rozhodnou hrát Železného muže – vždy je možné změnit obtížnost na začátečník, aby bylo možné dostat se přes složitá místa.)

Upozornění: Výrobce hry nemůže a nechce z žádného důvodu obnovovat ztracené hry Železný muž, včetně: selhání dodávky elektrického proudu, selhání hardwaru, selhání softwaru, selhání mozku, obtěžující domácí mazlíček/spolubydlící/děti/authority, pokažené zbraně, nepovedená kouzla, útočící Hogaři, krvežízniví Rapaxové nebo konání Vládců vesmíru. Takže neříkejte, že jsme vás nevarovali.

Objevování světa

Když vstoupíte do hry, otevře se před vámi na hlavní herní obrazovce svět *Wizardry 8*. Uvidíte zde také spoustu užitečných informací, které vám pomohou během dobrodružství.



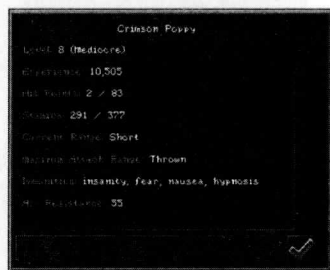
Základní postupy

Předtím než se vydáte na cestu, budete se muset seznámit se základy pohybu a kontaktu se svým prostředím.

- **Pohled okolo:** Podržte pravé tlačítko myši a pohybujte myší na všechny strany. Jiná možnost je stisknout „8“ na numerické klávesnici pro pohled nahoru, „2“ pro pohled dolů a „5“ pro vystředění pohledu.
- **Chůze:** Podržte pravé tlačítko myši a pak pro pohyb kupředu stiskněte levé tlačítko myši. Pohybovat se také můžete pomocí šipek na klávesnici.
- **Běh:** Během pohybu podržte klávesu SHIFT. Během běhu vaše postavy ztrácejí odolnost, takže je zbytečně nepřetěžujte. Také si povšimněte, že skupina nemůže zároveň prohledávat a běžet.
- **Úkrok:** Stiskněte „0“ na numerické klávesnici pro úkrok doleva. Pro úkrok doprava stiskněte na numerické klávesnici „.“.
- **Otevírání dveří, spouštění mechanismů atd.:** Přesuňte kurzor na dveře nebo na zařízení a klikněte myší.

Objevování světa

- **Braní předmětů:** Umístíte kurzor nad předmět. Pokud je v dosahu, kurzor se změní v ruku. Pro zvednutí předmětu na něj klikněte a pak klikněte na postavu, která jej má nést. Pravým kliknutím na předmět ho umístíte do společného inventáře. (Viz část Přehled postavy, předměty skupiny.) Nápověda: když vezmete předmět během souboje, vždy se uloží do inventáře skupiny.
- **Prohlížení předmětů:** Pokud budete chtít prohlédnout předmět předtím, než jej zvednete, klikněte na něj pravým tlačítkem. Objeví se informační okno a v něm všechny dostupné informace, které v současnosti skupina má. Samozřejmě, pokud vaše skupina nemá dostatečně vyvinuté schopnosti na předměty, nemusí se jí podařit předmět určit. Pro více informací o prohlížení předmětů viz část Přehled postav, předměty a jejich možnosti.
- **Prozkoumání nestvůr:** Vidíte, jak se něco v dále pohybuje. Je to nebezpečné? Má to nějaké slabosti? Pro zjištění klikněte pravou myší na tuto nestvůru. Tím se objeví okénko s informací o nestvůře, ve kterém jsou zaznamenány všechny informace, které skupina o nestvůře ví. Druh informací závisí především na mytologických schopnostech skupiny. Postavy s nízkou mytologickou schopností vám ani nebudou schopné říci, kolik zásahových bodů nestvůra má. Naproti tomu postavy s vysokou mytologickou schopností budou schopny sdělit spoustu věcí, včetně některých nebo všech magických odolností, které daná nestvůra má.
- **Přerušení hry:** Pro pozastavení času stiskněte na klávesnici mezerník. Stisknutím další libovolné klávesy budete pokračovat v dobrodružství.



Několik rad před tím, než vyrazíte. Určitě si dávejte pozor na náhlé pády. Krátký pád skupina přežije bez vážnějších problémů, ale když bude pád příliš velký, zranění bude stát také za to.

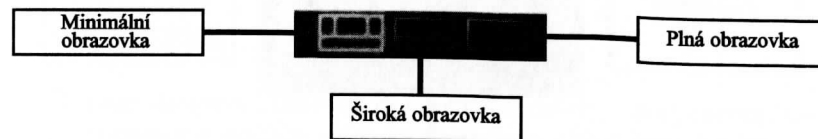
Dále si dávejte pozor na vodu. Vaše skupina se může bez problémů brodit mělčinou, ale neočekávejte, že plně naložená skupina válečníků bude kraulovat nad hloubkou v oceánu. Pokud se dostanete do situace, že hladina vody bude nad vaší hlavou, postavy se utopí. (Pokud samozřejmě neobjevíte něco, co by vám umožnilo dýchat pod hladinou...)

Pokud něco vypadá, že by vám to mohlo ublížit, asi vám to skutečně ublíží.

Objevování světa

Úprava obrazovky

Tvar a velikost hlavní herní obrazovky si můžete upravit tak, aby vyhovovala vašim požadavkům. Pro nastavení základních tří módů zobrazení stiskněte vždy tlačítko Zpět nebo klikněte na tlačítka v levém horním rohu obrazovky.



Minimální rozsah pohledu: Zobrazí maximální množství informací. Jsou viditelné všechny obrázky postav společně s informativními sloupkami podél stran obrazovky.

Široký rozsah pohledu: Umožňuje větší 3D zobrazení plochy skrytím obrázků postav. Informační sloupky jsou stále ještě přítomné.

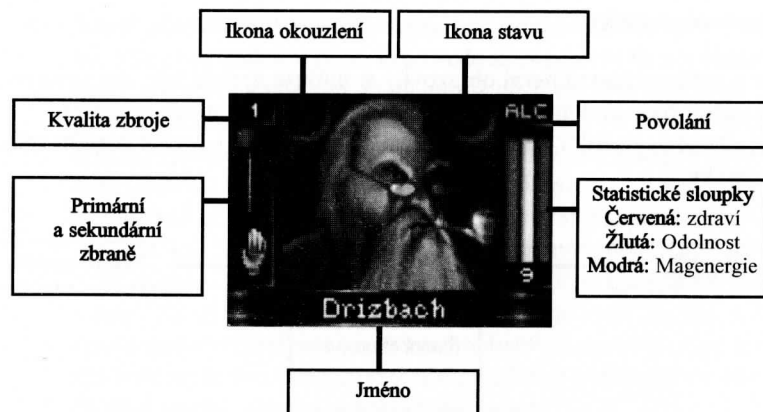
Plný rozsah pohledu: Umožňuje maximální možné zobrazení světa skrytím informačních sloupků. V tomto zobrazení je herní text promítán do dolní plochy před pohled hráče.

Informace o postavě

Obrázky postav se nacházejí po obou stranách obrazovky v zobrazení minimálního rozsah pohledu (obrázky nejsou viditelné v širokém nebo plném módu, ale je možné individuálně nastavit viditelnost jednotlivých postav kliknutím na sloupek se statistikou). Dvě horní místa pro obrázek jsou vyhrazena pro naverbované postavy nebo hosty, kteří mohou čas od času s vaší skupinou cestovat. Obrázek postavy vám umožňuje snadný přístup k nejdůležitějším informacím o postavě.

- **Výběr postavy:** Kliknutím na obrázek postavy dochází k jejímu vybrání. Pokud je postava vybrána, její obrázek bude po svém obvodu obklopen modrou čarou.
- **Prohlídka postavy:** Kliknutím pravou myší na obrázek postavy se zobrazí obrazovka inventáře příslušné postavy. Více viz část Přehled postavy.
- **Prohození zbraní:** Kliknutím na jednu ze zbraní dojde k výměně této zbraně za zbraň alternující. (Rada: pokud chcete, aby si všechny postavy prohodily zbraně, stiskněte Shift-W.) Pro více informací o prohazování zbraní viz část Přehled postavy.

Objevování světa



- **Okouzlení:** Kruh nad a vně obrázku postavy zobrazuje všechna okouzlení, která byla na postavu seslána. Okouzlení jsou kouzla, která posilují schopnosti postavy, jako třeba Anděl strážný nebo Superman. Pro zobrazení celého seznamu okouzlení, majících vliv na postavu, klikněte a podržte ikonu Okouzlení.
- **Stav:** Malý kruh uvnitř a nahoře v obrázku postavy zobrazuje všechny stavy, ve kterých se postava nachází. Stav je postižení, které má na postavu negativní účinek. Mezi příklady je možné uvést třeba ospalost, slepotu nebo paralýzu. Pokud má postava více než jeden stav, nebo pokud si nepamätujete, co daná ikona znamená, klikněte na ikonu stavu a podržte ji. Objeví se okno, ve kterém se nacházejí všechny stavy postihující postavu.

Poznámka: V módech široký nebo plný je pro zobrazení jak okouzlení, tak stavu pouze jedna ikona. V tomto případě je na ikoně pouze ta nejhorší věc. Pro kompletní zobrazení stavů a okouzlení klikněte na tuto ikonu a podržte ji.

- **Statistické sloupky:** Tři barevné sloupky zobrazují, jak je na tom postava v hlavních parametrech.
 - **Červený sloupek zdraví:** Červený sloupek ukazuje, kolik zásahových bodů postava má. Když klesne červený sloupek na nulu, postava je mrtvá. (Smrt je našťastí ve *Wizardry 8* léčitelnou skutečností.) Počet zásahových bodů je také uveden jako číselná hodnota pod sloupkem se zdravím.
 - **Žlutý sloupek odolnosti:** Žlutý sloupek ukazuje, jak je postava unavena. Pokud je sloupek plný, je postava odpočatá a plná síly. Pokud se sloupek dostane na nulu, postava upadá do bezvědomí. Běh, boj a používání předmětů postavu vyčerpává, zatímco táboření nebo pouhý stoj odolnost zvyšuje.

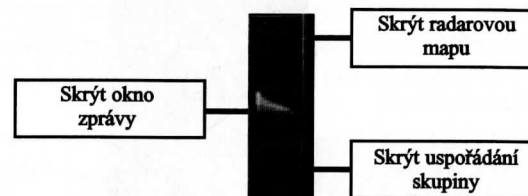
Objevování světa

- **Modrý sloupek magenergie:** Kouzelník má modrý sloupek, který představuje, kolik bodů magenergie mu zbývá. Kliknutím pravou myší na sloupek statistiky vyvolá přesné číselné rozdělení magenergie podle elementů.

Pro více informací o statistice postavy, stavu, nositelných předmětech, kvalitě zbroje, povolání a dalších viz část Přehled postavy.

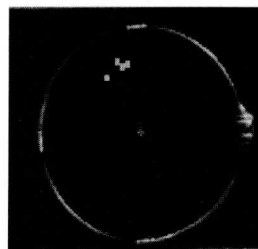
Informační panely

Spodní část obrazovky obsahuje tři informační panely, které poskytují zásadní informace o okolním světě: radarová mapa, oblast herních zpráv a uspořádání skupiny. Vypnout nebo zapnout tyto panely je možné také pomocí šipek v levé části obrazovky po straně. (Automapu a uspořádání skupiny není možné při minimálním zobrazení vypnout.)



Radarová mapa

Radarová mapa v levé dolní části obrazovky je skvělou pomůckou pro vaši skupinu. Nestvůry a předměty, které skupina spatřila, se objevují na radarové mapě jako malé tečky. I když se vaše postavy čas od času automaticky podívají přes rameno, nestačí si všimnout všeho. Proto je velmi jednoduché, aby se za vámi některé nestvůry jednoduše plížily.



Bílé tečky na radarové mapě jsou spatřené předměty. *Červené* tečky značí nepřátelské nestvůry. *Žluté* tečky představují neutrální stvoření. (Ale opatrně! Neutrální stvoření se mohou stát nepřátelskými, když se dostanete příliš blízko.) *Zelené* tečky znamenají stvoření pro vaši partu přátelská. *Šedé* tečky jsou stvoření, která jste nedávno spatřili, ale dostala se mimo dosah.

Radarová mapa také funguje jako kompas. Zlaté písmeno N na okraji mapy vždy ukazuje na sever.

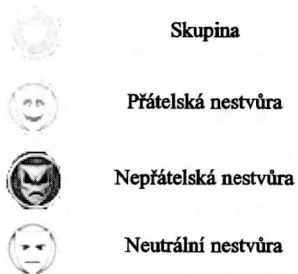
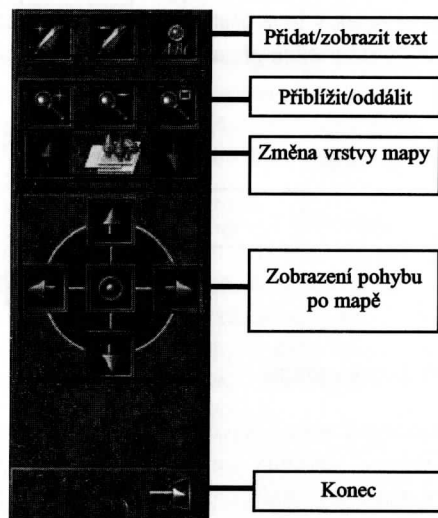
Objevování světa

Šedou barvou zvýrazněný výsek kužele na vrcholku radarové mapy reprezentuje viditelnou výseč, ve které skupina může pozorovat bez otáčení se. Pokud probíhá prozkoumávání, tento kužel vždy směřuje tam, kam hledí skupina. Během souboje věci pracují trochu jinak, protože je možné otáčet kamerou, aniž by se měnil směr, kterým skupina hledí. Během souboje tedy viditelná výseč směřuje tam, kam je natočena kamera.

Normální radarová mapa zobrazuje všechno v dosahu dalekých zbraní. (Pro více informací o rozsahu zbraní viz část Souboj.) Pravým kliknutím na radarovou mapu se zobrazí uspořádání skupiny a nestvůry v rozsahu vrhání.

Automapa

Když se ztratíte na cestě za dobrodružstvím, pomoc je vždy vzdálena na jedno kliknutí. Pro zobrazení automapy *Wizardry 8* buďte klikněte na radarovou mapu, nebo stiskněte klávesu TAB. Automapa zobrazí okolí vaší skupiny, kde neprozkoumaný terén bude černou barvou. Vaše skupina je vidět jako malá ikona uspořádání a ostatní stvoření jsou zachycena malými tvářemi. Usmívající se tváře představují přátelské postavy, zatímco zamračené postavy představují stvoření nepřátelská.

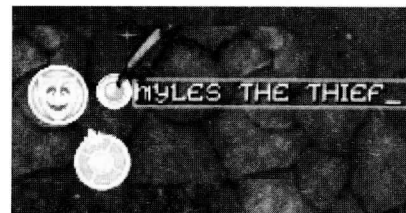


Na mapě také uvidíte malé ikony, představující zpozorované předměty. Všechny předměty, které jste předtím spatřili, se zobrazí na mapě, i když jste je třeba pouze zahlédli z okna. Ukryté předměty a předměty nacházející se v truhle se na automapě nezobrazí.

Připisování poznámek do automapy

Do automapy si můžete rovnou připisovat poznámky o svých objevech. V automapě

Objevování světa

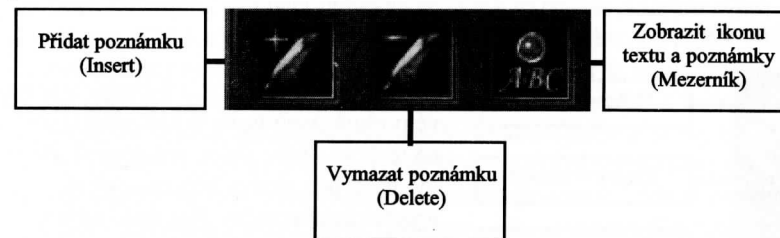


klikněte na tlačítko Přidat zprávu, které vypadá jako pero se znaménkem plus. Dále klikněte kurzorem na místo, na které chcete připsat zprávu. Objeví se malá kruhová ikona společně s místem na vepsání vaší zprávy. Napište tam svůj text a potom stiskněte ENTER.

Váš záznam se objeví na mapě.

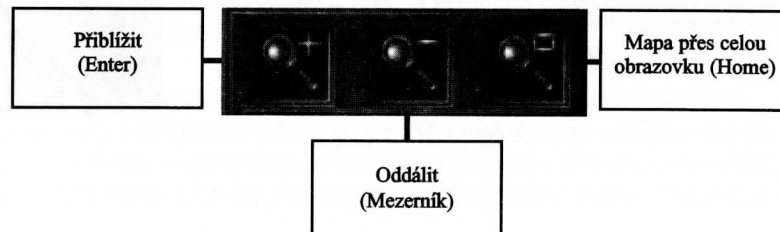
Předpokládejme, že před časem jste na mapu napsali „TADY JSOU DRACI“, ale celou dračí populaci jste již dávno vyhubili. Pro odstranění zprávy nejprve klikněte na tlačítko Vymazat zprávu, které je zobrazeno perem se znaménkem mínus. Dále klikněte pravým kurzorem na kruhovou ikonu, která představuje text zprávy.

Pokud chcete skrýt textové zprávy, klikněte na tlačítko vpravo od tlačítka Vymazat zprávu. Toto tlačítko má tři rozdílné módy: zobrazit text a ikony, zobrazit pouze ikony nebo nezobrazit ani text ani ikony.



Zvětšení a zmenšení

Někdy je potřeba vidět celou plochu a jindy je zase nutné vidět věci zblízka. Tlačítka přiblížení vám umožní nastavit pohled tak, jak potřebujete. Pro detailní pohled klikněte na tlačítko přiblížit nebo pro celkový přehled klikněte na tlačítko oddálit.



Objevování světa

Hledáte snadný způsob, jak prohlédnout celou oblast, kterou jste prozkoumali, bez zbytečného volného místa? Klikněte na tlačítko Mapa přes celou obrazovku. Tato volba zobrací celou plochu mapy, kterou jste již prozkoumali.

Změna vrstvy mapy

Některé oblasti hry mají několik podlaží – místnosti na místnostech. Automapa má také více vrstev, aby mohla dobře zobrazit 3D povahu okolního světa. Pro posunutí mapy o jednu úroveň výš nebo níž klikněte na tlačítko Horní vrstva mapy nebo Dolní vrstva mapy. Pro zobrazení různých úrovní mapy také můžete využít číselnou klávesnici 1-4. (Některé úrovně mají pouze jednu vrstvu, v tom případě nebudou tato tlačítka použitelná.)

Posun mapy

Pro posun mapy směrem nahoru, dolů, vlevo a vpravo klikněte na tlačítko Posun mapy. (Také je možné použít tlačítka se šipkami na klávesnici.) Prostřední tlačítko vycentruje mapu na pozici skupiny, což je ale bezcenné, pokud jste své postavy ztratili!

Textové okno



Důležitý text ve hře se zobrazuje v textovém okně. Jsou tu ve skutečnosti tři různá textová okna: jedno pro obecné zprávy, další pro zprávy během souboje a jedno konverzační. Hra bude automaticky přepínat mezi třemi okny v závislosti na tom, co právě děláte. Pokud se ale budete chtít podívat do jiného okna

se zprávami, třeba jak si vedl váš samuraj během posledního souboje, použijte pro zobrazení tlačítka po levé straně obrazovky.

Zobrazení uspořádání skupiny

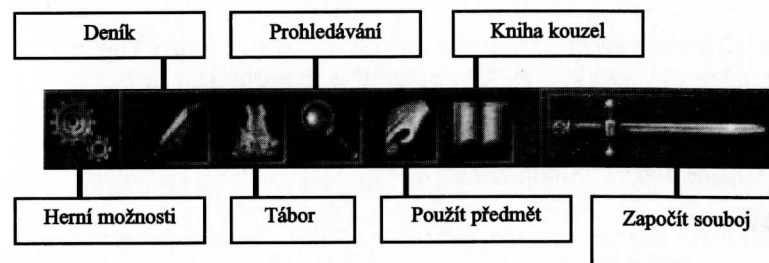
Zobrazení uspořádání skupiny se nachází v pravém dolním rohu a ukazuje, kde se každá z postav nachází. Uspořádání skupiny může být životně důležité během souboje. Pro více informací viz část Souboj.



Objevování světa

Ikony s příkazy

Zatímco obrázky postav a informační panely ukazují, co se děje, ikony s příkazy na samém spodním okraji obrazovky umožňují vykonávat činnosti. Ikony s příkazy ovládají činnosti, jako je souboj, magie, prohledávání, nahrávání a ukládání pozic během hry.



Herní možnosti: Pro zobrazení menu Možností klikněte na ikonu soukolí. Zde můžete např. ovlivnit herní nastavení, nahrávat a ukládat pozice. Viz Dodatek 5: Herní možnosti.

Táboření: Dobrodružství není jednoduché, a tak se budete potřebovat čas od času prospat. Kliknutím na ikonu táborového ohně vaše skupina odloží zbraně a rozbije tábor na dobu osmi hodin. Během odpočinku se skupině doplní ztracená odolnost, magenergie a zahojí se většina zranění. Pokud budete chtít skupinu probudit před uplynutím osmi hodin, klikněte jednoduše myší nebo stiskněte libovolné tlačítko. Varování před tábořením #1: Nespěchejte s odpočinkem, pokud jsou vaše postavy otrávené nebo trpí nemocí. Pokud nedojde k vyléčení otravy nebo nemoci před spánkem, postava může takto zemřít. Varování před tábořením #2: Pro táboření si zvolte bezpečné místo, protože potulující nestvůry by si vás mohly splést s potravou!

Prohledávání: Kliknutím na ikonu lupy se skupina dostane do módu prohledávání. Prohledávání může odhalit skryté předměty nebo dodat důležité informace o okolním prostředí. Protože však postavy prohledávají, mohou být zaskočeny různými nestvůrami, takže je třeba dávat zvýšený pozor! Když postavy běží, nemohou zároveň prohledávat. Není možné sprintovat na plný výkon a zároveň prohledávat místnost na předměty. (Výjimka: Ostrozrací hraničáři mohou prohledávat i za běhu, ale i přesto jim to nejde tak dobře, jako kdyby pouze šli.)

Smyslové schopnosti vašich postav určují, jak jednoduše se jim podaří spatřit ukrytý předmět. Postavy s vysokými smyslovými schopnostmi skrytý předmět objeví jednoduše a na velkou vzdálenost. Hraničáři mají schopnost prohledávat neustále, bez zapnutí prohledávacího módu. Hraničářova

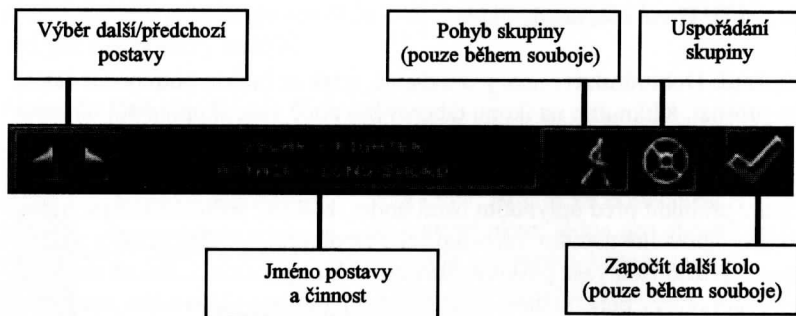
Objevování světa

schopnost zahlédnout předmět je založena na smyslových a průzkumných vlastnostech.

Použit: Ikona s beroucí rukou umožňuje rychlý přístup k použitelným předmětům postavy, jako jsou třeba lektvary. Do inventáře skupiny se také můžete dostat přes menu Použit. Během souboje umožňuje ikona Použit postavě také přístup k ikoně Vybavit. Pro více informací viz část Souboj.

Magie: Kliknutím na knihu kouzel se objeví u zvolené postavy komunikační okénko pro sesílání kouzel. Kniha kouzel je samozřejmě k dispozici pouze v případě, že postava ví, jak magii použít. Takže např. bojovník není schopen rozeznat kouzelnou knihu od telefonního seznamu. Pro více informací ohledně magie viz část Magie.

Souboj: Když nadejde čas boje, klikněte na ikonu s velkým mečem. Tím se hra přepne do módu Souboje a objeví se další bojové ikony. Pro více informací viz část Souboj níže.



Tlačítka volby postav: Pro výběr další nebo předchozí postavy klikněte na tlačítka jejich výběru. Právě vybraná postava bude mít svůj obrázek ohraničený modře a jméno, povolání a současná činnost se zobrazí vedle tlačítek výběru postav. Postavy je také možné vybrat přímým kliknutím na jejich obrázek.

Jméno postavy a její činnost: Zde se nachází jméno právě vybrané postavy, společně s její současnou činností (pokud nějaká je.)

Tlačítko pro pohyb skupiny: Tato ikona je aktivní pouze během souboje. Pro více informací viz část Souboj.

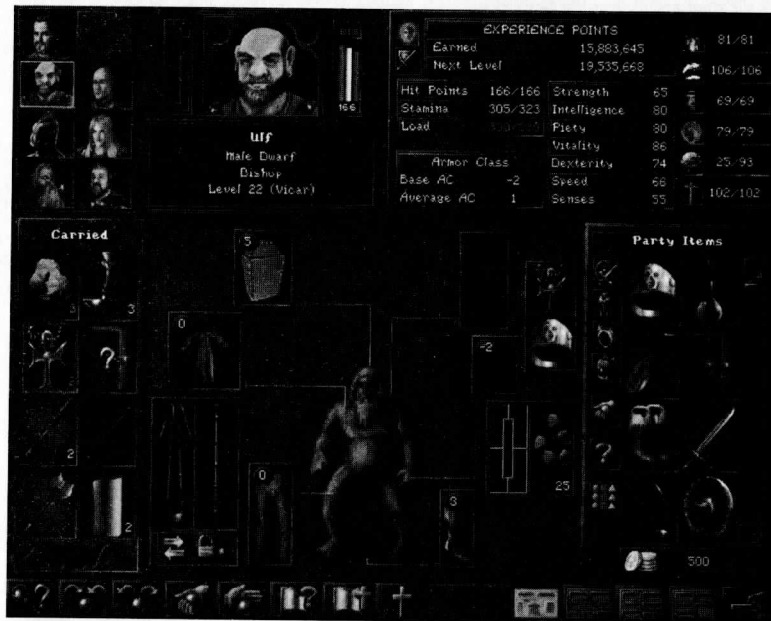
Tlačítko uspořádání skupiny: Kliknutím na tlačítko uspořádání skupiny se zobrazí editor uspořádání skupiny. Editor uspořádání umožňuje změnit pozici postav během souboje. Pro více informací viz část Souboj.



Přehled postav

Obrazovka přehledu inventáře

Pravým kliknutím na svou postavu během hry nebo volbou Přehled postavy z menu Začít novou hru se přenesete na obrazovku Přehled inventáře postavy. Zde je možné vybavit postavu nebo manipulovat předměty, a také se podívat na některé z nejdůležitějších statistik postavy.



Oblast obrázku

Malé obrázky postav v levém horním rohu vám umožňují vybrat jinou postavu a nahlédnout do jejich obrazovky Přehledu inventáře. Napravo od malého obrázku se nachází větší obrázek postavy, kterou máte vybranou. Oblast obrázku vám umožňuje mnohem více, než jen obdivovat hezké tváře postav:

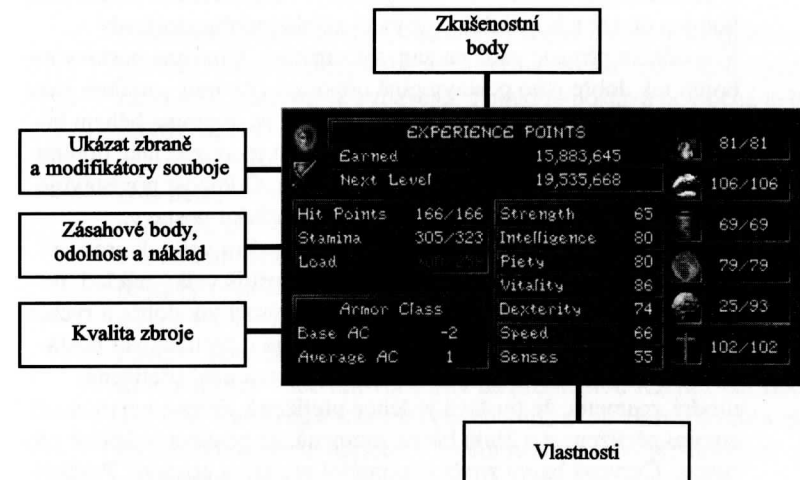
- **Vystoupit na Hlavní herní obrazovku:** Pro návrat do hry klikněte na obrázek nebo stiskněte klávesu ESC.
- **Propuštění VHP:** Pro propuštění VHP klikněte na ikonu dveří těsně vedle obrázku postavy. Když postavu propustíte, má možnost jít si, kam chce, takže nebuďte překvapeni, když VHP odejdou a nemusíte je už nikdy vidět.

Přehled postav

- **Změna obrázku postavy, jména, osobnosti nebo hlasu:** Kliknutím na jméno postavy se dostanete na obrazovku, ze které můžete měnit obrázek postavy, osobnost a dokonce i její jméno. Pro více informací viz Krok 7 v části Vytvoření vaší postavy.
- **Zobrazení úrovně postav podle povolání:** Klikněte a podržte povolání postavy pro zobrazení seznamu jejich úrovní podle povolání. Předpokládejme, že Hurón Brzobohatý započne svou kariéru jako bojovník, ale pak se změní na ušlechtilého lorda na úrovni 10 (tedy pouze pokud se umyje.) Hurón bude dále pracovat jako lord do té doby, než získá svou současnou úroveň 20. Zobrazení úrovně ukáže jeho 10 úrovní bojovníka a 10 úrovní lorda.
- **Zvýšení úrovně:** Pokud je postava schopná přestoupit na vyšší úroveň, objeví se na obrázku postavy bílý křížek. Kliknutím na tento křížek se postava dostane na vyšší úroveň. Viz zvýšení úrovně v části Tvorba vaší postavy.

Panel s informacemi o postavě

Napravo od oblasti s obrázkem se nachází panel s různými důležitými statistikami vaší postavy. Tento panel obsahuje sedm hlavních vlastností (sílu, inteligenci, zbožnost, životaschopnost, obratnost, rychlost a smysly), mage-nergií pro všech šest říší magie plus množství dalších informací.



Přehled postav

Zkušební body

Když vaše postavy zabíjejí nestvůry a plní úkoly, stávají se čím dál pokročilejšími. *Wizardry 8* uděluje postavě zkušenostní body jako výraz splnění nějaké činnosti. Jak dochází k akumulaci těchto bodů, získává postava zkušenostní úroveň. Panel zkušenostních bodů ukazuje, jak daleko má postava k postupu na další úroveň.

- **Získáno:** Ukazuje množství bodů, které postava dosud získala.
- **Další úroveň:** Ukazuje celkový počet bodů, který je nezbytný pro pokročení na další úroveň. Jakmile postava tohoto množství bodů dosáhne, získá další úroveň. Modrý sloupec za čísly se plní, jak se vaše postava blíží k přestupu na další úroveň.

Zásahové body, odolnost a náklad

- **Zásahové body:** Představují počet zranění, které může postava získat než zemře. Např. vaše postava při plném zdraví bude mít 10 zásahových bodů. Během souboje nestvůra postavu zasáhne a způsobí jí zranění za 8 zásahových bodů. Počet zásahových bodů vaší postavy klesne na 2/10, kde 2 značí zbývající počet zranění, které postava může utřít před smrtí. 10 připomíná celkový počet zásahových bodů postavy, když tato je při plném zdraví. Zásahové body jsou reprezentovány červeným sloupkem a nacházejí se těsně vedle obrázku.
- **Odolnost:** Odolnost měří výdrž postavy. Postava může chodit nebo bojovat pouze tehdy, když jí zbývají nějaké odolnostní body. V opačném případě padá na zem vyčerpáním. Unavené postavy nebojují tak dobře jako postavy plně odpočaté (Zívnutí – málem jsem spadl na vlastní meč, zív – Zzzz.) Odolnost se doplňuje během táboření nebo během stoje na místě. Odolnost je možné také doplnit během souboje kouzly nebo volbou Obrana. Odolnost představuje žlutý sloupek, nacházející se těsně vedle obrázku postavy.
- **Náklad:** Náklad postavy představuje maximální váhu, kterou je postava schopna unést. Pokud má postava příliš velký náklad, nestvůry i pak snadněji zasáhnou, postava neútočí tak dobře a rychle se unaví. Barva čísel Nákladu vás informuje o přetížení postavy. Bílá barva čísla Nákladu značí, že postava není přetížená, modrá znamená, že postava je lehce přetížená. Zelená barva značí střední přetíženost a žlutá barva znamená, že postava je hodně přetížená. Červená barva značí maximální přetížení postavy. Postavy nebojují tak dobře, když jsou přetížené. Dokonce je i možné, že postavy přijdou o úder nebo o celý útok, když jsou přetížené. Pokud máte ve skupině problém s přetížeností, prodejte část svých věcí nebo je jednoduše zahodte.

Přehled postav

- **Náklad a inventář skupiny:** Náklad postavy je ovlivněn třemi skutečnostmi: předměty, které má postava na sobě (zbraně nebo brnění), předměty, které má postava ve svém inventáři, a podíl z inventáře skupiny. Všechny postavy mají ve svém batohu část z výbavy celé skupiny. Podíl nákladu, který má postava ve svém inventáři, závisí převážně na její síle. Náklad, který nese velký ještěr, by jistě srazil k zemi malou vílu. Rada: Nebuďte překvapení, když dáte postavě předmět o váze deset gramů a náklad postavy se zvýší o méně než deset gramů. Stalo se to, že skupina si rozdělila náklad celé skupiny, aby byla váha rovnoměrně rozdělena. Pro zjištění, jak je vlastně váha rozdělena, podržte kurzor myši nad hodnotou nákladu. Objeví se informace, jakým způsobem je váha rozdělena mezi osobní inventáře postav a inventář skupiny.

Kvalita zbroje

Přirozená kvalita zbroje (nebo KZ) určuje, jak dobře je postava chráněna před fyzickým útokem. Patří sem brnění postavy, a také schopnost odrážet úder. Čím je vyšší kvalita zbroje, tím je vaše postava lépe chráněna. Průměrná, zdravá, ale naprosto nahá postava může mít kvalitu zbroje 0, zatímco těžce ozbrojený bojovník může mít kvalitu zbroje +17. Všimněte si, že kvalita zbroje postavy může dosahovat do mínusu v případě, že postava je nemocná, nebo když je přetížená. Postava s nevolností, která je přetížená, může mít kvalitu zbroje -2, kupříkladu.

- **Základní kvalita zbroje:** Základní kvalita zbroje je kvalita zbroje postavy, která je kompletně nahá, s modifikací jakéhokoliv pláště nebo štítu, kterými je vybavena. Pokud je postava nemocná nebo přetížená, může nastat negativní KZ, což znamená, že tato postava je zranitelnější než kompletně nahá postava. Je ale pravda, že rychlé nebo neviditelné postavy mohou mít pozitivní základní kvalitu zbroje, což odráží jejich manévrovací a úhybné schopnosti.
- **Průměrná kvalita zbroje:** Zobrazuje průměrnou kvalitu zbroje postavy včetně efektu brnění, které má postava na sobě. Do průměrné KZ je započítáno, jak často jsou různé části těla zasaženy. Postavy jsou častěji zasaženy do hrudníku než do rukou, takže prsní brnění +10 bude mít větší vliv na průměrnou KZ než pár rukavic +10. Každá část těla vaší postavy má svou vlastní kvalitu zbroje, jejíž hodnota se nachází v levém horním rohu příslušného oddělení inventáře.

Modifikátory souboje a zbraní

Pro zobrazení panelu Modifikátorů souboje a zbraní klikněte na ikonu s mečem a štítem. Když vzměňte zbraně, uvidíte, že došlo i ke změně

Přehled postav

těchto čísel. Levý sloupek ukazuje iniciativu, počet zabitých nestvůr a vlastní smrt.

Sem kliknout pro návrat k infu o postavách

COMBAT AND WEAPON MODIFIERS			
		Primary	Secondary
Initiative	23	+0	To Initiative
		1-7	Damage Range
		15	Attack Rating
		1	# of Attacks
		1	Max. Swings
		-6	To Hit
Kills	0	+0	To Penetrate
Deaths	0	+30%	To Damage

Sem kliknout pro zobrazení modifikátorů KZ

- **Iniciativa:** Iniciativa určuje, v jakém pořadí vaše postava útočí během jednoho kola. Postavy s vysokou iniciativou zaútočí pravděpodobně dříve než postavy s iniciativou malou. Postavy s vysokou iniciativou také mohou získat extra úder nebo kolo, což jim zvýší možnost udělit větší počet zranění.
- **Zabití:** Počet nestvůr, které tato postava poslala na hromadu mrtvol.
- **Smrti:** Kolikrát byla tato postava poslána na hromadu mrtvol.

Pravý sloupek ukazuje různé modifikátory souboje pro primární a druhotné zbraně vaší postavy.

- **Na iniciativu:** Vliv zbraně na iniciativu. Velké a hromotlucké zbraně obvykle snižují iniciativu postavy, zatímco malé a rychlé zbraně mohou postavě přidat na iniciativu bonus.
- **Rozsah zranění:** Rozsah zranění, které tato zbraň udělí, včetně takových věcí jako je modifikátor síly.
- **Pravděpodobnost zásahu:** Pravděpodobnost, s jakou se vám touto zbraní podaří nestvůru trefit. Čím je toto číslo vyšší, tím lépe.
- **Počet útoků:** Počet útoků, které daná postava může s příslušnou zbraní provést.
- **Max. počet úderů:** Maximální možný počet úderů, které tato postava může zasadit příslušnou zbraní.
- **Na zásah:** Jako součást pravděpodobnosti zásahu vychází bonus na zásah ze speciálních zbraní a jejich zvláštních schopností.
- **Na proniknutí:** Ovlivňuje, jak často je postava schopna proniknout zbraní skrz kůži nebo brnění nestvůry.

Přehled postav

- **Na zásah:** Ukazuje jakékoliv bonusy ke zranění, které postava získává díky vlastnostem, jako je třeba síla. Pokud má vaše postava výjimečnou sílu, může příslušnou zbraní způsobit dvojnásobné zranění, které se bude zapisovat jako „+100%“.

Po seznámení se s modifikátory na útok bude asi užitečné zmínit se také o obranných schopnostech. Pro zobrazení modifikátorů kvality zbroje klikněte na šipku v levém dolním rohu.

Modifikátory kvality zbroje

Tento panel zobrazuje různé faktory, které mají vliv na základní kvalitu zbroje postavy. Kladné jsou dobré, záporné jsou negativní.

Sem kliknout pro návrat k infu o postavách

ARMOR CLASS MODIFIERS			
Race		Vs. Penetration	
Speed		Encumbrance	-4
Stealth Skill		Conditions	
Shield		Fatigue	
Magi. Items	+2	Defensive Action	
Magi. Spells			
Kills	0	Damage Absorption	8%
Deaths	0		

Sem kliknout pro návrat k modifikátorům souboje

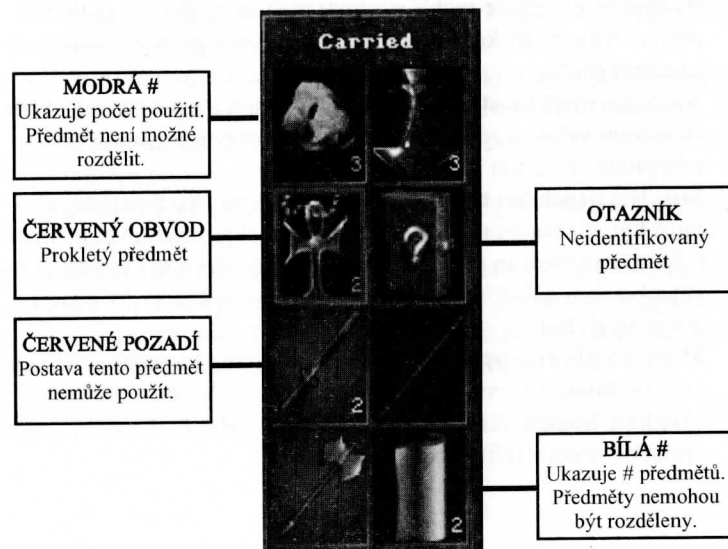
- **Rasa:** Určité rasy (např. víly) jsou schopny odvrátit příslovečnou kulku lépe než ostatní. Jsou zde zobrazeny všechny bonusy za rasu.
- **Rychlost:** Extrémně rychlé postavy mohou využít své rychlosti, aby se vyhnuly útoku, lenoši budou s největší pravděpodobností zasaženi snáze.
- **Nezpozorovatelnost:** Postavy se schopností nezpozorovatelnosti se mohou vyhnout ráně přetvářkou nebo ukrytím. Čím je tato schopnost větší, tím mají vyšší bonus.
- **Štít:** Nic neochrání tělo tak dobře jako věrný štít. Samozřejmě musí být štít použit před započítáním boje, aby poskytoval ochranu („Moment! Předtím než sekneš tím mečem, nech mě vyndat si můj štít z batooo- áááá!“) Čím postava nakládá se štítem dovedněji, tím je vyšší bonus.
- **Magické předměty:** Určité prsteny, amulety atd. mohou magicky ovlivnit bonus na kvalitu zbroje. (Ale pozor! V obou směrech!)
- **Magická kouzla:** Kouzla jako Požehnání nebo Hex mohou zvýšit, případně snížit kvalitu zbroje postavy.

Přehled postav

- **Průnik:** Tato kategorie ukazuje efekt kouzel Tělo z kamene, Plát brnění a Rozpuštěné brnění. Tělo z kamene a Plát brnění způsobují, že pro protivníka je těžší způsobit postavě zranění, zatímco Rozpuštěné brnění dělá opak.
- **Přetížení:** Když vaše postavy nesou na zádech dvě tuny nákladu, je mnohem snadnější je zasáhnout. Přetížení ukazuje na postih postavy na kvalitě zbroje.
- **Stavy:** Postavy, které zvracejí po celé ploše okolo, jistě nebudou atraktivními cíli, ale bude je snadné zasáhnout. Do této kategorie patří společný postih za stavy, jako jsou podráždění, nevolnost, strach a otrava postavy.
- **Únava:** Čím je postava unavenější, tím snazší je zasáhnout ji. („Úskok? Áááh – to je moc namáhavé.“) Únava se projevuje jako postih postavy na kvalitě zbroje kvůli zemdlenosti.
- **Obranná akce:** Pokud si vaše postava zvolila možnosti Obrana nebo Ochrana, dostane bonus +2 ke KZ.
- **Vstřebání zranění:** Jedná se o procento fyzického poranění, které je absorbováno kouzlem nebo zvláštní schopností postavy. Vaše postava bude například zasažena za 40 bodů, ale má 25% vstřebání zranění, takže utrhá pouze 30 zásahových bodů zranění.

Předměty

Vaše postavy jsou velmi materialisticky zaměřené, a tak velmi rychle nahromadí různé předměty. Postavy mohou nést předměty třemi různými způsoby: oblečené na postavě, v batohu nebo ve společném prostoru skupiny.



Přehled postav

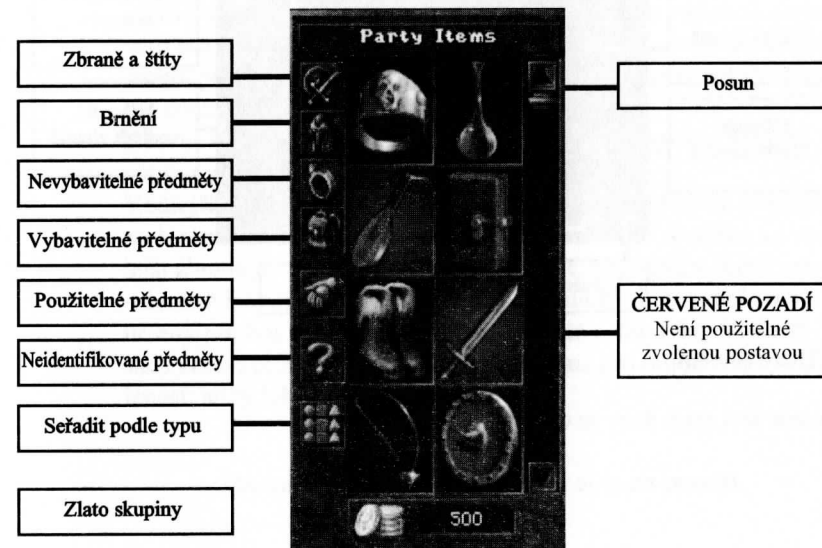
- **Nesené předměty:** Jsou to jednoduše dostupné předměty, které nese postava v batohu.
- **Vybavitelné předměty:** Předměty, které má postava oblečené, nebo které drží v ruce.
- **Předměty skupiny:** Předměty, které patří do společného prostoru skupiny a které pomáhají nést všichni. Jsou to předměty, které si členové dali jakoby v batozích na stranu.

Nesené předměty

Nesené předměty jsou lehce dosažitelné a vaše postavy je dávají na místa, jako jsou kapsy, batoh nebo za opasek. Nejsou vybavitelné. Vaše postava může najednou nést maximálně 8 předmětů nebo skupin předmětů. Všechny ostatní je nutné vybavit, umístí do společného prostoru skupiny nebo upustit. Zvláštní vlastnosti nesených předmětů je možné vybavit během souboje pomocí příkazu Použít.

Předměty skupiny

Předměty skupiny patří do společného prostoru celé skupiny. Každý člen skupiny nese svůj vlastní podíl tohoto společného prostoru. Předměty skupiny není možné použít během souboje, pokud pro jejich uvolnění ze společného prostoru nepoužijete příkaz Vybavit.



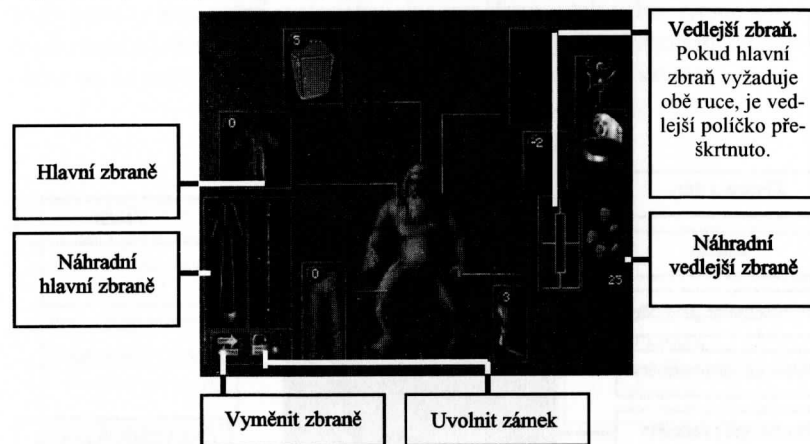
Přehled postav

Wizardry 8 umožňuje seřadit věci ve společném prostoru všemi možnými způsoby. Kliknutím na tlačítka po levé straně prostoru skupiny je možné změnit způsob, jakým jsou předměty seřazeny.

- **Zbraně & Štíty:** ve společném prostoru se zobrazí pouze zbraně a štíty.
- **Brnění:** zobrazí se pouze brnění ve společném prostoru.
- **Nevybavitelné předměty:** zobrazí se pouze předměty, které není možné vybavit, jako jsou lektvary, svítky, přístroje atd.
- **Vybavitelné předměty:** zobrazí se všechny předměty, které nemají povahu brnění a je možné je vybavit, jako prsteny, náhrdelníky atd.
- **Použitelné předměty:** zobrazí se pouze ty předměty, které může postava aktuálně použít.
- **Podle typu:** zobrazí se předměty uspořádané podle skupin – všechny zbraně pohromadě, všechno oblečení pohromadě atd.

Vybavitelné předměty

Jak bude vaše skupina prozkoumávat Dominus, určitě nashromáždí velké množství různých exotických předmětů. Jistě je budete chtít vyzkoušet, a tak si je budou postavy muset nasadit. Koneckonců, ten dokonale vyhlížející meč, který jste vyhráli, by ve skladišti moc parády nenadělal.



Tělové brnění

Je zde šest míst, kam se dá umístit brnění:

- **Hlava:** na ni je možné umístit přilby, čepice atd.

Přehled postav

- **Trup:** předměty, které je možné umístit na trup, jsou prsní brnění, duchovní šat a plátěná košile.
- **Stehna:** od pancíře až po obnošené kamaše – vše jsou to předměty, které chrání stehna postavy.
- **Nohy:** zde je možné umístit velké množství obuvi (naštěstí za mnohem menší cenu než současné tenisky).
- **Ruce:** postavy mohou mít na rukách rukavice. (Prsteny přijdou do Různé #1 nebo #2.)
- **Plášť:** sem přijdou pláště, chránící celé tělo.

Zbraně

Postava může používat velké množství smrtonosných zbraní, od malých šípek až po mocný meč. Aby byly zbraně použitelné, musí být vybavitelné. Veliká a nepříjemná sekera nebude nikoho ohrožovat, pokud se bude nacházet v batohu pod párem starých ponožek. Postava má dvě ruce. Hlavní ruku (primární) a vedlejší (sekundární). Postavy ve *Wizardry 8* mají dvě skupiny zbraní, hlavní skupinu a vedlejší skupinu.

- **Primární zbraň:** primární zbraň je ta, která se nachází v hlavní ruce postavy, v ruce, která je u postavy nejlepší.
- **Vedlejší zbraň:** sekundární zbraň je ta, která se nachází ve vedlejší ruce postavy, v ruce, která není tak dokonalá. *Pokud postavě dáte do ruky vedlejší zbraň, postava by měla být vycvičena v boji dvěma zbraněmi, aby je mohla účinně používat.* Pokud postava používá obouruční zbraň, jako třeba dlouhou hůl, políčko na vedlejší zbraň nebude k dispozici. Políčko vedlejší zbraně se také využívá pro munici jako jsou šípy, kamenné kulky a podobně, stejně jako pro štíty. (Postava nemusí být vycvičena pro dvě zbraně, aby mohla používat munici. Dovednost štítu pomůže postavě využívat štít dostatečně.)
- **Hlavní sada zbraní:** hlavní zbraně jsou ty, které postava v tuto chvíli využívá.
- **Vedlejší sada zbraní:** vedlejší zbraně jsou ty, které jsou připraveny k okamžitému použití, kdyby vyvstala potřeba. Políčko na vedlejší zbraň je většinou využito pro zbraň, pracující v jiném rozsahu než hlavní sada. Například vaše primární zbraně mohou být určeny pro boj nablízko: dobrý meč a malá ostrá dýka. Vedlejší sada zbraní může být naproti tomu užitečná pro boj na větší vzdálenost: silný luk a toulec se šípy.

Přehled postav

Prohození hlavní a vedlejší sady zbraní

Prohození zbraní je rychlé a jednoduché. Umožňuje v první řadě vyměnit jednoduše zbraně nablízko a na dálku. Je to možné vykonat třemi způsoby:

- Na obrazovce přehledu inventáře klikněte na šipky prohození.
- Na hlavní herní obrazovce klikněte na zbraň postavy.
- Nebo vyberte postavu a pak stiskněte klávesu W. Rada: pro prohození zbraní u celé skupiny stiskněte SHIFT+W.

Co však když nechcete, aby si určitá postava prohodila své zbraně? Kliknutím na Zablokovat výměnu na obrazovce Přehled inventáře zamezíme postavě provedení automatické výměny zbraní, to samé když je stisknuto SHIFT+W.

Doplňky

Nic nezkrášlí špinavé, krví ulepené brnění tak jako doplňky. Patří sem třeba elegantní léčivý amulet nebo jemně vyvedený ochranný prsten. Ve *Wizardry 8* jsou dvě místa, různý předmět #1 a různý předmět #2, kam můžete takovéto předměty umístit.

Co znamená to malé číslo na mém brnění?

Na všech částech těla uvidíte v levém horním rohu malé bílé číslo. Toto číslo znamená kvalitu zbroje (KZ) té které příslušné části těla. Čím je toto číslo vyšší, tím lépe.

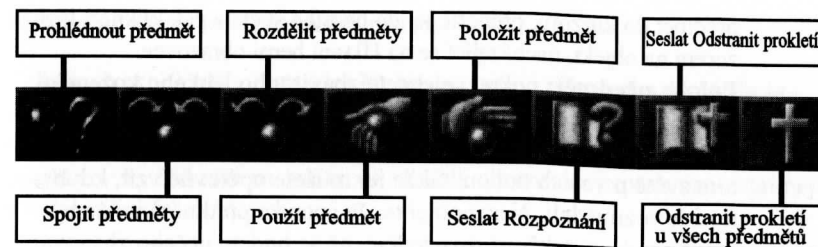
Prokletí

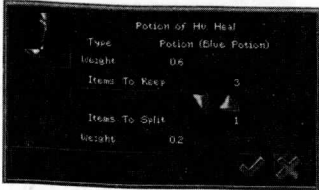
Některé předměty byly magicky poznamenány prokletím. Když si nasadíte prokletý předmět, doslova se k vám přilepí. Takový předmět je možné sejmout pouze s pomocí kouzla Odstranit prokletí nebo talentovaným biskupem. Prokleté předměty jsou většinou extrémně užitečné, ale ubližují vaší postavě, takže je na místě opatrnost.

Možnosti předmětů

Sběr, prohlídka, rozdělování, pokládání a další aktivity, týkající se předmětů, jsou ve *Wizardry 8* běžnými činnostmi. Ve spodní části obrazovky Přehled postavy se nachází panel možností předmětů.

Přehled postav



- **Prohlédnout předmět:** s pomocí této možnosti můžete odhalit pravou povahu předmětu, který skupina našla. Když kliknete na ikonu Prohlédnout předmět, kurzor se změní na otazník. Jednoduše pak klikněte otazníkem na předmět, který se pokoušíte identifikovat. Rada: Předměty je také možné prohlédnout pouhým pravicím kliknutím na ně.
- **Spojit předměty:** předměty je možné spojit dohromady, aby vytvořily nový předmět. (Neustálé pokusy o spojení naprosto neslučitelných věcí jsou koníčkem vynálezce.) Pro spojení předmětů klikněte na ikonu Spojit předměty, a pak zvolte první ze dvou předmětů. Uchopte tak kurzorem první předmět. Dále klikněte na druhý předmět. Předměty se spojí tehdy, jestliže je to z hlediska jejich povahy možné. (Nejde například spojit meč s lektvarem.) Je ale také možné, že vaše postava nemá dostatek zkušeností, aby mohla předměty dohromady spojit. Rada: tlačítko Spojit předměty můžete využít pro spojení balíčků podobných věcí (např. spojit dva svazky šípů do jednoho). Jde to ale udělat mnohem jednodušeji. Prostě kliknete na jeden balíček šípů a pak na druhý, a dojde k jejich spojení do jednoho balíku!
- **Rozdělit předměty:** předměty ve skupinách, jako jsou lektvary, šipy apod., je možné rozdělit pomocí Rozdělit předměty. Klikněte na rozdělit předměty a pak klikněte na skupinu předmětů, kterou chcete rozdělit. Když tak učiníte, uvidíte na obrazovce tuto situaci:

viz níže. Rozdělte předměty jakýmkoliv způsobem pomocí šipek. Až budete hotovi, klikněte na potvrdit. Rada: jednoduchý způsob, jak rozdělit předměty, je podržet SHIFT a zároveň kliknout na předmět. Taktó oddělíte pouze jeden předmět.
- **Použít předmět:** pro použití předmětu, jako je lektvar nebo kouzlo, nebo pro vyvolání zvláštního efektu magického předmětu klikněte na Použít předmět a pak na předmět. Pokud je možné předmět rovnou použít na obrazovce Přehledu, stane se tak. Pokud chcete použít předmět na Hlavní herní obrazovce (jako třeba dveře), jednoduše vezměte

Přehled postav

předmět do kurzoru, přeneste jej do herního světa a pak klikněte kurzorem na objekt, nacházející se na Hlavní herní obrazovce.

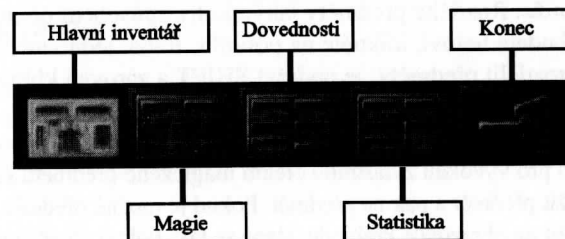
- **Položit předmět:** pokud se chcete zbavit toho lehkého koženého brnění, ke kterému vás přemluvila valkýra, klikněte na Položit předmět a pak na brnění. Když položíte předmět, objeví se v herním světě u vašich nohou, takže jej můžete opětovně vzít, kdybyste si to rozmysleli. Nezapomeňte, že spousta předmětů může být draze prodána, takže si rozmyslete, až se budete něčeho zbavovat.
- **Seslat identifikaci:** vybrané postavy znají kouzlo Identifikovat předmět. Pro jeho seslání klikněte na jeho ikonu. Kurzor se změní na otazník. Klikněte otazníkem na předmět, který chcete magicky rozpoznat.
- **Seslat zrušit prokletí:** když vaše postava umí kouzlo Zrušit prokletí, můžete kliknout na jeho ikonu pro seslání. Kurzor se změní na otazník. Klikněte tímto otazníkem na prokletý předmět, což okamžitě odstraní prokletí.
- **Zrušit prokletí u všech předmětů:** představitelé biskupského povolání mohou odstranit prokletí bez použití magie. Pokud jsou prokleté předměty u člena skupiny, klikněte na tlačítko Zrušit prokletí u všech předmětů na obrazovce Přehled inventáře u biskupa, a pak klikněte na malý obrázek postavy, kterou chcete zbavit prokletých předmětů, v levém horním rohu. Odkletí jednoduše umožňuje postavě zbavit se všech prokletých předmětů. Rozhodně nejde o odstranění prokletí ze samotných předmětů.

Prozkoumávání předmětů

Klikněte pravou myší na předmět a zobrazí se všechno, co daná postava právě o tomto předmětu ví.

Pro zjištění, co ví o předmětu jiné postavy a rasy, podržte myš nad jejím obrázkem.

Pokud vaše postavy předmět nerozpoznaly, neuvídíte všechny možnosti, které předmět má nebo dělá. Zkuste ho nechat znovu rozpoznat, když se zvýší postavě její artefaktové schopnosti.



Přehled postav

Přepínání obrazovek přehledu postav

Celkem existují čtyři obrazovky Přehledu postav: obrazovka přehledu inventáře (kterou jsme právě probrali), obrazovka přehledu magie, obrazovka přehledu dovedností a obrazovka přehledu statistiky. Pro zobrazení příslušné obrazovky klikněte na její ikonu. Každá obrazovka je probrána detailněji v následujících odstavcích.

Obrazovka přehledu magie

Kliknutím na tlačítko přehledu magie se vám objeví obrazovka - viz níže.



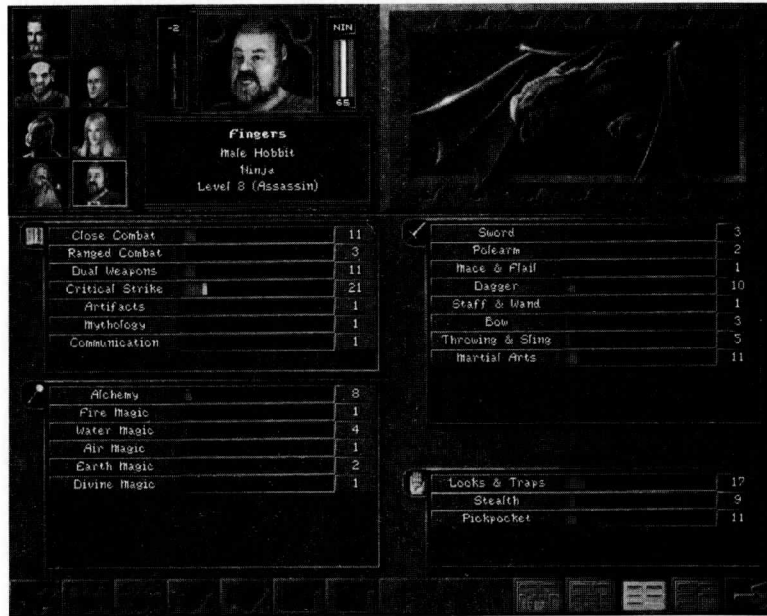
Zde uvidíte magickou rezistenci postavy, její magenergii a všechna kouzla, která postava zná. Základní magické rezistence jsou v modré barvě. Bonusy jsou světle modré a postihy jsou v barvě červené.

Pro více informací o konkrétním kouzlu klikněte pravou myší na jeho jméno.

Přehled postav

Obrazovka přehledu dovedností

Kliknutím na tlačítko přehledu dovedností se vám objeví obrazovka - viz níže.



Dovednosti se dělí do čtyř oddílů: akademické, se zbraní, fyzické a magické. Pro více informací o dovednostech postav klikněte pravou myší na název dovednosti nebo viz Dodatek 4: Dovednosti.

Bonusy a postihy za dovednosti

Postava může mít na určitou dovednost bonus nebo postih. Bonusy mají barvu světle modrou a vážou se většinou ke kouzlům nebo k předmětům. Každé povolání také získá bonus ke specifické dovednosti. Zloději mají například bonus na zámky a pasti.

Všechny postihy za dovednost mají barvu červenou. Postihy mohou být způsobeny kouzly, nemocí nebo i jen smůlou.

Další barvy

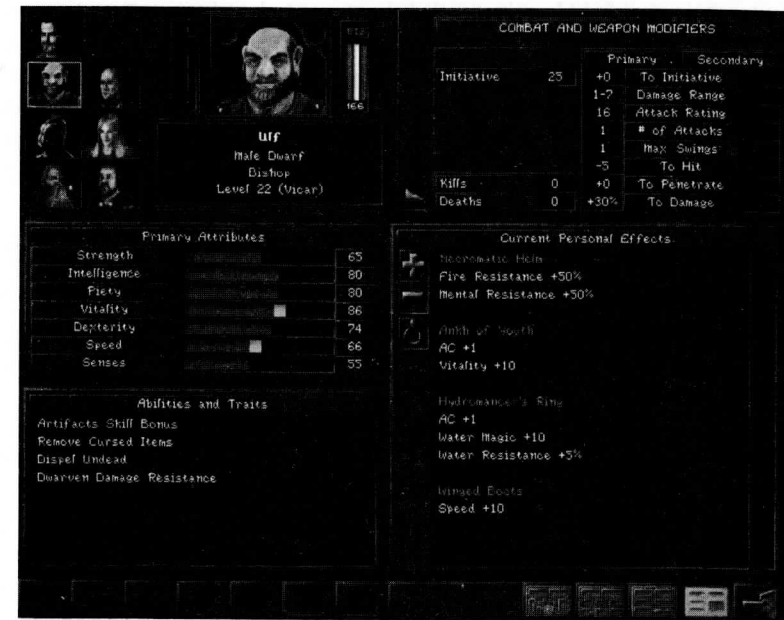
Pokud je určitá postava v nějaké z dovedností nejlepší z celé skupiny, tato dovednost bude mít zlatou barvu.

Přehled postav

Pokud postava již nemůže danou dovednost vylepšit (protože změnila např. povolání), potom bude jméno této dovednosti temné. Pokud ale byla dovednost nedávno vylepšena, bude její barva zelená.

Obrazovka přehledu statistiky postavy

Obrazovka přehledu statistiky vám ukazuje úplný přehled vlastností postavy včetně informací o všech předmětech, nemocech a schopnostech.



Bonusy a postihy za primární vlastnosti

Tato obrazovka ukazuje nejenom vlastnosti postavy, ale také všechny bonusy a postihy, které se k nim vážou. Bonusy jsou zobrazeny světle modře, zatímco postihy mají barvu červenou.

Schopnosti & zvláštnosti

Část Schopnosti & zvláštnosti vám ukazuje všechny zvláštní schopnosti, které postava má díky své rase a povolání. Jako příklad poslouží trpasličí odolnost vůči zranění, schopnost kněží odvracet nemrtvé a bojovníkova dovednost regenerovat odolnost.

Přehled postav

Současné osobní efekty


Oblast současných osobních efektů ukazuje, kolik předmětů, okouzlení a stavů má vliv na vlastnosti postavy. Tři tlačítka nalevo od oblasti Současných osobních efektů vám umožňují nahlédnout tyto efekty třemi různými způsoby:


- **Pozitivní:** kliknutím na tlačítko „+“ se zobrazí pouze pozitivní efekty, mající vliv na postavu.
- **Negativní:** kliknutím na tlačítko „-“, se zobrazí pouze negativní efekty, mající vliv na postavu.
- **Přepnout na přirozený/efekt předmětu:** kliknutím na toto tlačítko dojde k přepnutí pohledu z předmětů, majících vliv na postavu, na stavy a okouzlení samotné, mající vliv na postavu.

Stavy postav


Za normálních okolností vaše postavy nebudou pod vlivem stavů nebo okouzlení. V tom případě bude seznam „přirozených“ efektů prázdný. Různá okouzlení, jako Požehnutí, Spěch, Superman a další, mohou způsobit pozitivní efekt a budou zařazeny do tohoto seznamu.


Mnohem častější jsou ale negativní *stavy* (jako třeba nemoc), které způsobují postavě spoustu potíží. Celkově vzato mají tyto stavy tři efekty: postava nebude mít ten samý výkon jako běžně, bude snazší postavu zasáhnout, a pokud dojde k proniknutí brnění postavy, bude uděleno více zranění. Některé nemoci také mají své vlastní zvláštní efekty. Starý dobrý odpočinek a relaxace by tyto stavy možná mohly zvládnout. Nemoc, vyčerpání a smrt (dábelská trojice) však spánkem vyřešeny být nemohou a vyžadují proto magický zásah.


 **Strach:** postavy postižené strachem se při pohledu na nepřítele vyděsí, a dojde tím ke snížení schopností a sebedůvěry. Protože u těchto postav dochází k přehnaným reakcím, většinou se již nezmůžou na útok. Dokonce také nemusí mít vůbec kuráž útočit. Protože je ale vyděsí všechno od polní myši až po hlasitý zvuk, je jednodušší je zasáhnout.


 **Spánek:** spící postavy nestvůry důvěrně nazývají „snídaně do postele.“ Pro nestvůry jsou spící postavy snadným cílem. Při zásahu se většinou zranění zdvojnásobí. Spící postavy se mohou probrat, např. silným úderem - bývá to ale velmi hrubé probuzení!


Přehled postav


 **Oslepený:** oslepené postavy jsou v podstatě bezbranné. Typicky mají 50% postih na smysly a utrhá většinou dvojnásobné zranění v souboji. Nemusí být schopny útoku a pokud zaútočí, často si vyberou špatný cíl. (To platí také na jejich také!) Mniši, vzhledem ke svému výcviku, mohou být schopni vyhnout se některému z efektů oslepení.


 **Nemocný:** nemoc je, snad kromě smrti, nejhorším stavem ve *Wizards 8*. Nemocné postavy nejprve nevykazují žádné nebezpečné symptomy. Jak ale běží čas, nemoc začne ochromovat schopnosti postavy. Může nastat paralýza. Postava může být podrážděná, zpomalená, oslepená nebo otrávená. Dále se může rozvinout šílenství nebo paralýza. V nejhorším případě může postava natrvalo přijít o své vlastnosti, zásahové body nebo o odolnost. Vlastnosti, které nemoc ochromí, není možné žádným způsobem nahradit, takže byste se měli snažit zbavit se nemoci lékem nebo magií, jak nejrychleji to je možné.

 **Vyčerpaný:** vyčerpaná postava přišla o zásahové body a odolnost následkem útoku nějaké zákeřné, vyčerpávající nestvůry, jako je třeba Vampýří netopýr. Zásahové body nebo odolnost, které byly vyčerpáním ztraceny, nemohou být nahrazeny běžnými prostředky. Jediným známým lékem je vzácný (a drahý) lektvar Obnovy.

 **Začarovaný:** postava, která byla začarována, nemusí zevně vykazovat žádné známky postižení, ale vnitřně byla oslabena prakticky na všech úrovních. Bez ohledu na činnost se zdá, že postava byla prokleta. Její myšlení, síla a rychlost – prakticky všechny vlastnosti – jsou sniženy. Postava se také nemůže při souboji trefit do nepřítele. Ačkoliv trénovala celé roky, už to není co bývalo.

 **Šílený:** šílená postava je po dobu trvání naprosto zblázněná. Podobně jako vývojář počítačové hry během beta testování se postava chová bláznivě a její akce jsou iracionální a náhodné. Šílená postava může klidně zaútočit na vlastní postavy v domnění, že se jedná o nepřítele!

 **Podrážděný:** podrážděná postava je postižená svěděním a pocitem pálení po celém těle. Postavy budou trávit čas pokusy o zahánění těchto nepříjemných pocitů. Následkem toho nebudou bojovat tak dobře a mohou se stát snazším terčem pro nepřátele. I když je podráždění drobná záležitost, může i tak snížit schopnosti skupiny o překvapivou hodnotu.

 **Chybí:** jednu minutu jsou tady, a druhou – pryč! Postava může chybět z mnoha důvodů, ale nejčastěji jde o velkou nestvůru s obrovskou tlamou, která měla hlad. Postavy, které zmizí právě tako-

Přehled postav

vým způsobem, mohou být do skupiny navraceny, ale nejprve je nutné zabít příslušnou nestvůru. Postava během chybění také může utrpět zranění. V tomto případě následkem natrávení.



Nevolnost: postavám na zvracení se zvedá žaludek a jsou jako opilé (zvláště po jídle). Postavy na zvracení neútočí ani nebrání dost dobře. Díky svému podrážděnému žaludku také mohou přijít o celý svůj útok. Jenom se modlete, aby při tom také nepřišly o svůj oběd!



Paralýza: paralyzovaná postava se nemůže pohybovat. Tato postava nemůže útočit a je také snadným terčem zásahu, a to dokonce i dvojitým zraněním. Je zde však také malá šance, že zásah způsobí, že nervový systém postavy se navrátí do normálu.



Otrávený: nejenom že otrávené postavy špatně bojují a je snadné je zasáhnout, ale také získávají každé kolo zranění z otravy jedem. Jak jed postupuje krevním řečištěm postavy, otravuje postižené postavy tělesné systémy. Nechat otrávenou postavu odpočívat v táboře může být velmi nebezpečné, protože když je jed dostatečně silný, postava může ve spánku zemřít! Je vhodné před spaním postavu vyléčit pomocí lektvarů nebo kouzel!



Umlčený: mlčenlivost může znamenat zlato, ale také smrt. Postavy, které jsou umlčené, nemohou sesílat kouzla, a tak stav umlčení může proměnit mocného kouzelníka ve snadný terč útoku. Jedinou výjimkou jsou ti, kteří sesílají kouzla z alchymistovy knihy kouzel. Alchymisté pro svou magii využívají namísto slov prášky, lektvary a gesta, takže umlčení na ně nemá vliv.



Zpomalený: zpomalené postavy fungují s časovým zpožděním. I když mohou přemýšlet normální rychlostí, jejich tělo to jednoduše nestihne. Zpomalené postavy jsou asi o 50 % pomalejší, než by byly normálně, a tak přicházejí o útoky a o údery.



Přeběhlík: stav přeběhlictví promění přítele v nepřítele. Z ničeho nic vám postava, která vám dřív pomáhala ve všech situacích, chce najednou useknout hlavu. I když je tento stav dočasný, přesto může člen skupiny pod vlivem přeběhnutí způsobit svým druhům spoustu zranění.

Přehled postav



Bezvědomí: postavy v bezvědomí jsou mimo situaci a nejsou si naprosto vědomy, co se okolo nich děje. Stejně jako postavy paralyzované jsou postavy v bezvědomí naprosto bezbranné a při zásahu obvykle oddrží dvojnásobné zranění. Špetka čpící soli obvykle člena skupiny z bezvědomí probere.

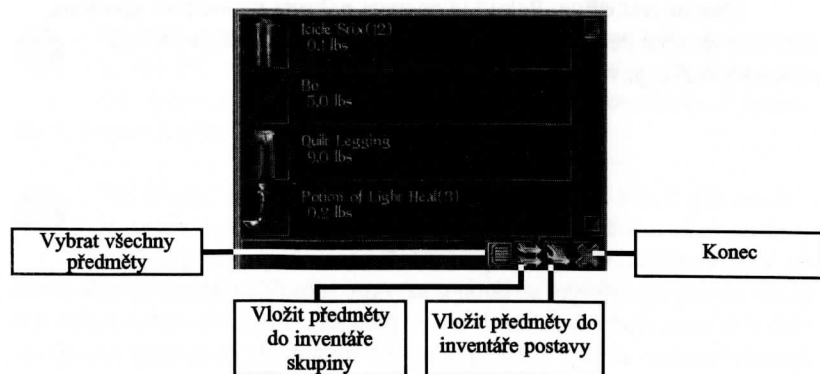


Sít: postavy byly chyceny do husté a lepkavé sítě. Pokrytí pavučinou jim způsobuje, že jsou naprosto bezbranné a mnohem méně obratné než dříve. Pokud je postava pokrytá pavučinou zasažena, utrhá více zranění než normálně. Silné postavy jsou většinou rychle schopny pokrytí pavučinou zpřetrhat.

Truhly, zámky a pasti

Truhla s pokladem

Během svého putování občas narazíte na truhlu plnou pokladů. Když truhlu otevřete (není to vždy jednoduché, jak uvidíme), zjistíte, z čeho se poklad sestává. Jakékoliv zlato bude automaticky přidáno do společné peněženky skupiny. Pokud naleznete předměty, zobrazí se na obrazovce následujícím způsobem:



Klikněte na předměty, které si chcete vzít. (Pravou myší klikněte na předmět, abyste zjistili, co o něm ví skupina.) Když jste vybrali předměty, o které máte zájem, můžete je buď dát určité postavě, a nebo je všechny přidat do inventáře skupiny.

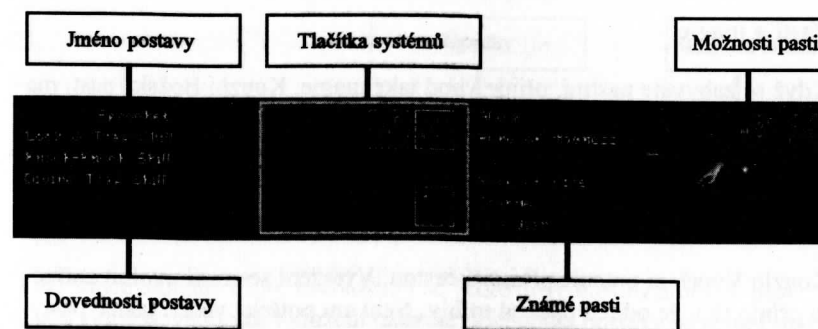
S truhlami plnými pokladu bývá jeden problém. Obvykle jsou chráněny pastí.

Pastí

Pastí byly vyvinuty, protože lidé nechtěli, aby jejich cennosti podlehly první ozbrojené bandě, která se nachomýtně poblíž. Pastí se obvykle skládají z několika mechanismů, sestavených tak, aby nevíтанý host, snažící se otevřít truhlu, za to zaplatil životem. Ti, kteří se zabývali studiem zámků a pastí, mohou však tato zařízení rozpoznat a eventuálně je i odstranit.

Když kliknete na truhlu s pokladem jištěnou pastí, objeví se obrazovka s pastí. Všechny pastí se skládají z jednoho až osmi různých zařízení. Rozdílná kombinace těchto zařízení vytváří různé pastí. Pro více informací o sestavě různých typů pastí - viz seznam Známé pastí. Zařízení, která se nacházejí v příslušné pastí, se objeví vlevo jako tlačítka.

Truhly, zámky a pasti



Prohlížení a odstranění pastí

Hlavní otázkou je, jaký typ pastí je napojen na tuto konkrétní truhlu. Postavy s dovedností Zámky a pastí na to mohou velmi dobře přijít.

Pro prohlídku pastí nejprve vyberte postavu s dobrými schopnostmi na Zámky a pastí. (Vybraná postava a její dovednosti ohledně Zámků a pastí se objeví nalevo od okna s pastí.) Potom klikněte na ikonu zvětšovacího skla napravo. Vybraná postava se pokusí určit povahu pastí. Prohlídka pastí se může stát nebezpečnou a někdy dojde při jejím provádění k aktivaci pastí. Když postava dokončí prohlídku pastí, objeví se okolo některého ze známých systémů barevný okraj. To představuje informaci, kterou se postava dozvěděla při prohlídce pastí.

- **Zelená:** zelený okraj okolo systému znamená, že si postava myslí, že zařízení je jistě součástí pastí.
- **Žlutá:** přerušovaná žlutá čára okolo systému znamená, že si postava není jistá, jestli zařízení je součástí pastí nebo ne.
- **Červená:** červená barva okolo systému znamená, že zařízení určitě není součástí pastí.

Jakmile jste prohlédli past, projděte si seznamem pastí, abyste našli, čemu nejlépe odpovídá nález vaší postavy. Když najdete velmi dobrou shodu, můžete se pokusit past odstranit.

Pro odstranění pastí klikněte na tlačítka systémů, o kterých se domníváte, že jsou součástí pastí. Když kliknete na systém, který skutečně není součástí pastí, past vám vybuchne před obličejem. Dovednost tady také hraje jistou roli, takže vyberte určitě postavu, která je nejzkušenější. Postava bez dovedností může přivodit výbuch pastí i v případě, že správně odhadla povahu systému. (Když past vybuchne, vaše potíže tím nemusí skončit. Past se může znovu nabít, aniž by se truhla otevřela.)

Truhly, zámky a pasti

Pasti a magie

Když se zabýváte pastmi, přijde vhod také magie. Kouzlo Božská past, magická mentální zkouška směřující k odhalení mechanismu, velmi zvyšuje schopnosti postavy prohlédnout past a zjistit, co je uvnitř za mechanismus. Po seslání kouzla Božská past odhalíte více o mechanismu pasti než bez jeho seslání.

Kouzlo Vyražení pracuje přímější cestou. Vyražení se snaží uvolnit zařízení přímo tím, že oddělí past od truhly. Není ani potřeba vědět, jak se past jmenuje! Jestliže ale kouzlo Vyražení selže, může past vybuchnout.

Pro seslání jednoho z obou kouzel vyberte postavu, která jej zná, a pak klikněte na knihu kouzel na obrazovce pasti.

Některé magické předměty také mohou seslat kouzla Vyražení nebo Božská past. Pokud jste našli jeden z těchto předmětů a chcete jej použít na past, klikněte na ikonu ruky na obrazovce pasti.

Vylomení pasti

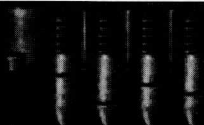

Pokud všechno selže, můžete se pokusit otevřít truhlu hrubým násilím. Pro pokus o vylomení truhly vyberte postavu s největší silou a pak klikněte na ikonu beranidla na obrazovce pasti. Jistě, když se pokusíte otevřít truhlu násilím, past vždy vybuchne, takže si tuto variantu nechávejte jako poslední možnost.

Zámky

Pasti nejsou jedinými překážkami, se kterými se během své cesty setkáte. Spousta dveří, které uvidíte, bude zamčená. Když kliknete na zamčené dveře nebo truhlu, objeví se obrazovka zámku a ukáže vám zámek, který se snažíte otevřít. Jednoduché zámky mají pouze dvě západky a není problém je otevřít. Složitější zámky mají až osm západek a jejich otevření vyžaduje vyšší schopnosti.

Zámek můžete také zkusit vypáčit, otevřít šperhákem, magií nebo použít hrubou sílu. Různé postavy mají rozdílné schopnosti. Chcete-li zjistit, jestli se postava hodí na otevření zámku, klikněte na ni. Jméno vybrané postavy se objeví na obrazovce zámku společně s šancemi na otevření tohoto zámku.

Truhly, zámky a pasti

Jméno postavy	Západky	Možnosti zámku
Sprocket Lock & Trap Skill 40% Knock-Knock Skill Force Chance 9%		

Tyto šance ukazuje číslo, nacházející se vedle dovednosti Zámek & past. Číslo vedle dovednosti Vyražení ukazuje dovednost postavy se zemní magií, ovšem pouze v případě, že postava kouzlo Vyražení zná. „Použití síly“ vám sdělí, jaká je pravděpodobnost, že postava otevře zámek hrubou silou.

Vypáčit zámek

Pro vypáčení zámku je nutné zdvihnout všechny jeho západky. Nejprve vyberte postavu s dobrou dovedností Zámek & past. Dále klikněte na jednu západku, abyste ji zdvihli.

Je to jednoduché. Složitě je zdvihnout ostatní západky bez spadnutí té předcházející. Čím má vaše postava vyšší dovednost Zámek & pastí, tím pro ni bude jednodušší zdvihnout západky, aniž by ostatní spadly. Zámek se otevře, když budou všechny západky v horní pozici.

Kouzlo Vyražení

Jestliže vaše postava zná kouzlo Vyražení, pak jeho seslání klikněte na jeho ikonu v knize kouzel. Vyražení magicky zvedne několik západek a podrží je. Počet zdvižených západek v tomto případě závisí na úrovni síly postavy.

Nemá valný význam, když jedna a ta samá postava sesílá opakovaně na stejný zámek kouzlo Vyražení. Když postava sešle Vyražení na zámek, na který již dříve seslala Vyražení, situace se vynuluje a výhoda předešlého seslání je ztracena. Západky jsou drženy otevřené kouzelníkovou koncentrací a každé seslání nového kouzla jenom narušuje kouzelníkovu schopnost soustředění myšlenek. Pokud však máte ve skupině více kouzelníků, kteří sešlou Vyražení na stejný zámek, jejich kombinovaná kouzla budou mít větší šanci na otevření, než by mělo jednotlivé kouzlo Vyražení. Také je možné kombinovat kouzlo Vyražení s vypáčením zámku. Řekněte svému kouzelníkovi, aby seslal na zámek Vyražení, a připravte si postavu s dobrou dovedností na Zámky & pasti pro zdvižení zbývajících západek, které unikly kouzlu.

Truhly, zámky a pasti

Pokud naleznete magický předmět, který umí seslat kouzlo Vyrazení, můžete se jej pokusit použít na otevření zámku. Pro jeho použití klikněte na ikonu ruky na obrazovce zámku.

Zničení zámku

Pokud dovednosti ani kouzla nepomohou, můžete se pokusit použít hrubou sílu svalů. Pro násilné otevření dveří vyberte nejsilnější postavu, a pak klikněte na ikonu beranidla na obrazovce zámku. Postava se pokusí dveře vyrazit. Tohle přirozeně stojí spoustu energie, takže postava přijde o spoustu odolnosti. Pokud postava nemá k dispozici dostatečné množství odolnosti, ikona beranidla bude mít šedou barvu.

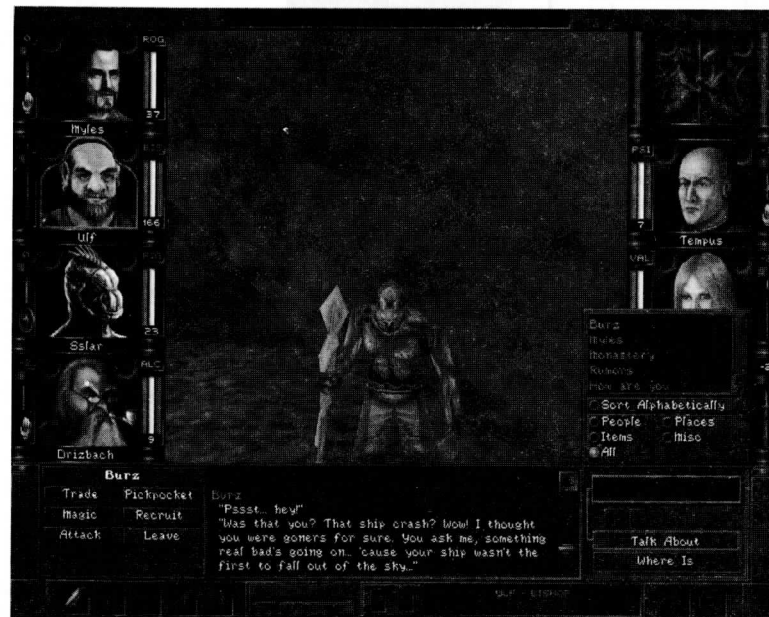
Setkání s NHP

Při prozkoumávání Dominu se někdy také setkáte s místními obyvateli. (Občas také potkáte stvoření odjinud.) Tyto neherní postavy (nebo také ve zkratce NHP) se mohou stát užitečným zdrojem informací, předmětů a úkolů. Některé z nich se k vám na vaší cestě i přidají. NHP mají svou vlastní osobnost, myšlenky, sílu a slabosti, stejně jako vy, takže se budete muset naučit, jak s nimi jednat. Chovejte se k nim dobře a NHP se stanou vašimi přáteli. Nakládejte s nimi špatně, a vytvoříte si zaryté nepřátele.

První dojem

O hovor se můžete pokusit s každou postavou, kterou potkáte. Přistupte k postavě blíže a přesuňte na ni kurzor. Pokud se kurzor změní ve rty, klikněte myší pro započetí hovoru. (Pokud se rty neobjeví, přisuňte se blíž.)

Je jasné, že jisté asociální nebo zbedněné postavy neodpoví. Další postavy toho nebudou mít moc co říci. A existuje také spousta nestvůr, které vám na pozdrav odpoví snahou vyrvat vám srdce z těla. Když ale potkáte někoho, kdo je schopen rozsáhlé komunikace, objeví se obrazovka s NHP a konverzace započne.



Setkání s NHP

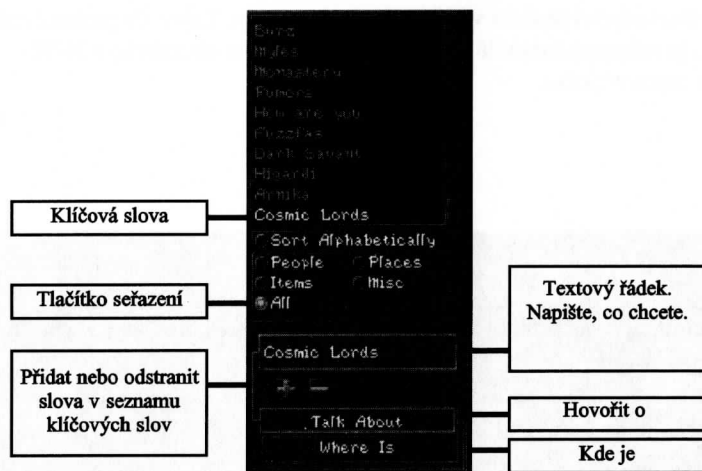
Hovor s přátelskou NHP

Některé NHP, se kterými se setkáte, k vám budou přátelské a ochotné o čemkoliv hovořit. Jiné budete muset určitou dobu přesvědčovat. (Viz Neutrální NHP níže a jak donutit tyto zatvrzelé postavy ke komunikaci.)

Přátelské NHP jsou velmi výřečné. Mají také obvykle rozsáhlé znalosti o okolí, jeho pověstech a stvořeních. Když položíte tu pravou otázku, můžete se dozvědět spoustu věcí, které vám pomohou na vaší cestě.

Wizardry 8 umožňuje hovořit s NHP dvěma způsoby. Můžete si zvolit slovo ze seznamu klíčových slov, nebo můžete vypsát jakoukoliv otázku, na kterou se chcete zeptat.

Seznam klíčových slov



Jak hovoříte s NHP, určitá slova, která postava zmíní, se automaticky přidávají do seznamu klíčových slov po pravé straně. Když kliknete na některé z těchto slov, zkopíruje se do textového řádku. Jakmile je slovo v textovém řádku, můžete buď kliknout na tlačítko Hovořit o, pro obecný dotaz na předmět hovoru, nebo kliknout na tlačítko Kde je, pokud se zajímáte o lokalizaci místa.

Také je možné pouze dvakrát kliknout na slovo v textovém řádku, čímž se automaticky zvolí mód Hovořit o. A co víc, nejste přímo vázáni na klíčová slova nacházející se v seznamu klíčových slov. Můžete totiž kliknout na li-

Setkání s NHP

bovolné slovo z konverzace s NHP v okně rozhovoru. Předpokládejme, že NHP právě řekla „Opravdu nesnáším Temného Učence“ a vy se chcete zeptat na Učence. Jednoduše tedy dvakrát klikněte na slovo „Učenec“ v okně rozhovoru a NHP odpoví.

Rada: když se budete chtít dotázat NHP na určitou slovní kombinaci, jako třeba „Temný Učenec“ (na rozdíl třeba od Učence Červeného, modrého atd.), klikněte nejprve na „Temný“, pro přidání slova do textového pole. Pak podržte klávesu SHIFT a klikněte na „Učenec“. Tím budete mít v textovém poli celou kombinaci „Temný Učenec“.

Přidání, odstranění a seřazení klíčových slov

Do seznamu klíčových slov můžete přidávat slova tak, že je označíte v okně konverzace a dále kliknete na znaménko „+“. K seznamu také můžete přidat slova tak, že je napíšete do textového pole, a pak kliknete na znaménko „+“.

Pokud se váš seznam klíčových slov stane příliš velkým a nevládnutelným, můžete klíčová slova vymazat. Jednoduše klikněte na slovo v seznamu klíčových slov a pak klikněte na znaménko „-“, pro odstranění slova. Můžete si také udělat pořádek s pomocí tlačítek seřazení, která vám umožní uspořádat slova do různých kategorií, např. podle postav nebo místa.

Po několika rozhovorech si všimnete, že seznam klíčových slov ve *Wizardry 8* je barevně rozlišen. Hnědá klíčová slova jsou ta, na která jste se již dříve někoho zeptali. Zelená klíčová slova jsou nedávné přírůstky, na které jste se ještě nikoho nezeptali. Aktivní zvolené klíčové slovo bude mít barvu žlutou.

Textový řádek

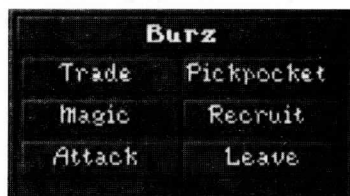
Klíčová slova jsou jednoduchým způsobem, jak se domluvit s NHP. Někdy se ale budete chtít více ponořit do nějakého problému, který se neobjeví přímo na seznamu klíčových slov. Dělá se to jednoduchým způsobem. Klikněte na textové pole, napište cokoli máte na srdci a pak stiskněte ENTER. (Můžete také použít tlačítko Mluvit o nebo Kde je, jak je uvedeno výše.) NHP většinou ví o spoustě věcí. Dobré náměty na rozhovor jsou:

- Město nebo oblast, kde se nacházíte.
- Klepy, které se mohly doslechnout.
- Jiné rasy, se kterými jste se setkali (Rapaxové, Higardi atd.)
- Předměty, které hledáte.
- Výprava, kterou vedete.

Setkání s NHP

Tlačítka možností NHP

Vlevo od obrazovky NHP si všimněte tlačítek možností NHP. Ta vám umožní interakci s NHP jiným způsobem než hovorem. Je zde šest možností interakce s NHP: obchod, magie, útok, krádež, naverbovat a opustit.



Obchod

Každý si chce trochu přivydělat a NHP nejsou výjimkou. Obchodníci s vámi budou pravděpodobně nejochotnější obchodovat, a dokonce můžete narazit na NHP, která má bokem drobný obchod s různými potřebami. Když zvolíte obchod, objeví se možnosti Obchodu.



Jsou zde čtyři možnosti Obchodu.

- **Koupit:** zvolením koupit se objeví seznam předmětů, které má NHP na prodej. Posunujte seznamem, abyste viděli, co může NHP nabídnout. Když jste našli to, o co máte zájem, klikněte na to. Předmět se označí světle modře a objeví se v aktivním okně po levé straně. Pro dokončení nákupu klikněte na „Koupit“ v aktivním okně předmětu. NHP vám ochotně podá zvolený předmět a jeho cena se odečte od celkového zlata skupiny. Bohužel všechny předměty označené červenou barvou jsou mimo vaši cenovou kategorii. (Pro ty z vás, kteří nemají vysokou morálku, ale mají smysl pro dobrodružství, existuje možnost krádeže.)
- **Prodat:** zvolením prodat se objeví seznam předmětů v okně inventáře. Můžete si zvolit jednak předměty, patřící jedné postavě ze skupiny, tedy té, která je zrovna vybraná, anebo předměty skupiny, které se nacházejí ve společném prostoru skupiny. Po straně každého předmětu se nachází cena, kterou je NHP ochotná zaplatit. Pro výběr předmětu na něj jednoduše klikněte a objeví se v aktivním okně. Pro dokončení prodeje klikněte na „Prodat“ v aktivním okně předmětu.

Setkání s NHP

- **Dát:** tato volba umožňuje obdarovat NHP předmětem vaší volby z dobroty srdce. Proč byste měli obdarovávat NHP předmětem? Třeba abyste si postavu ihned na začátku naklonili. NHP vás často požádají, abyste pro ně jistý předmět získali. Nebo můžete zkusit NHP jednoduše lichotit. Nic nepotěší u srdce tak jako dárek (nebo Ohnivá koule do prsou, ale o tom tady teď nehovoříme, nebo ano?!). Tím, že NHP obdarujete, může si o vás vytvořit lepší mínění. To může být užitečné, když chcete NHP později okrást až na kost.
- **Krádež:** tato volba je podobná jako Koupit, až na to, že nedojde k nepříjemné výměně peněz. Krádež umožňuje zbavit NHP předmětu, o kterém se domníváte, že bez něj bude NHP lépe. Zvolte si předmět, o který máte zájem, a pak klikněte na „Krádež“ v aktivním okně předmětu. Krádež bohužel není bez rizika. Je zde šance, že vás při tom chytí, a když k tomu dojde, obchodník jistě nebude nadšený. Větší a dražší předměty je složitější ukrást. V tomto druhu aktivity jsou přirozeně nejdovednější zloději.

Tlačítka seřazení předmětů

Předměty si můžete utřídit s pomocí sloupku seřazení pod panelem s možnostmi Obchodu. Funguje to stejně jako sloupek seřazení v inventáři postavy.

Nákup určitého množství

Pokud se rozhodnete nakoupit více než jeden předmět nebo když budete chtít pořídit menší objem, než je nabízen, klikněte na tlačítko Množství v aktivním okně předmětu. Zde můžete zvýšit nebo snížit počet předmětů, které budete nakupovat.

Magie

Když se setkáte s NHP, existují dvě rozdílná kouzla, která vám mohou pomoci: Okouzlit a Čtení mysli. Tlačítko Magie vám umožní tato kouzla seslat, ovšem pouze v případě, že jste na to připraveni. Nejprve vyberte jednu ze svých postav, o které víte, že kouzlo zná, nebo která má předmět, který kouzlo zesílá. Potom klikněte na Okouzlit, Čtení mysli nebo na tlačítko Použít předmět.

- **Okouzlit:** způsobí, že NHP vás bude považovat za lepší. Možná dokonce i zapomene, že jste se ji snažili zabít. Okouzlit se také hodí na neutrální NHP, které by se jinak se skupinou vůbec nebavily.
- **Čtení mysli:** v mysli NHP jsou nevyslovené myšlenky. Kdo ví, na co právě myslí? Pro zjištění použijte kouzlo Čtení mysli.

Setkání s NHP

- **Použit:** dovoluje použít předmět, který je schopen seslat kouzla Čtení mysli nebo Okouzlit.

Útok

Pokud se z nějakého důvodu rozhodnete NHP raději zabít, než s ní hovořit, zvolte Útok. Vstoupíte do módu souboje a budete mít možnost zaútočit na nebohou NHP. Pamatujte:

- *Když zabijete NHP, zmizí spolu se všemi nápovědami, dobrodružstvími nebo předměty, které vám mohla poskytnout.* Stále ještě budete moci vyhrát hru, ale přijdete o určité postupy.
- Vaše homicidní chování nebude přáteli NHP oceněno. Budou vás pravděpodobně pronásledovat tak dlouho, dokud vás nezabijí.
- Většina NHP jsou silní jedinci a ti, kteří nejsou, stejně mohou přivolat na pomoc strážce. Poslat bojovníka 3. úrovně na řečneme Antona Rapaxe se dá označit jedním slovem: sebevražda.

Krádež

Dobře, není to jistě cesta na vrchol morálky, ale potřebujete přece nějakou hotovost. Takže se rozhodnete, že okradete další postavu, se kterou se setkáte. Zvolte tedy Krádež a ujistěte se, že jste pro tuto činnost zvolili postavu s nejvyšší dovedností v oboru. Postava se pokusí NHP okrást o nějaké zlato, nebo dokonce i o větší předmět. Není nikde psáno, že se vám to musí zdařit. Pokud vás NHP chytí, nebude si o vás myslet nic dobrého a může i zaútočit.

Naverbovat

Některé z NHP se k vám mohou také na nějakou dobu i přidat. Zvolte „Naverbovat“, abyste zjistili, jestli o to mají zájem. Pokud má NHP chuť přidat se k vaší skupině, udělá to okamžitě. Pokud ne, zdvořile vám poděkuje za nabídku (nebo se vám rovnou vysměje do obličeje.) Další NHP se k vám mohou připojit za jiných, zvláštních okolností, jako např. když už jste nashromáždili jisté množství zkušeností nebo pokud jste schopni vyřešit problém, který je přivede blíže k domovu.

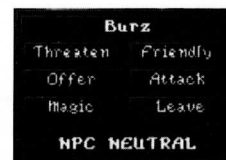
Když se NHP přidá k vaší skupině, stane se VHP (verbovatelnou herní postavou). VHP jsou plnohodnotnými členy vaší skupiny, ale je třeba mít na paměti několik věcí:

Setkání s NHP

- VHP nejsou vašimi otroky. Mohou vaši skupinu opustit, kdykoliv si to budou přát. (Před odchodem vám vrátí vaše předměty.) VHP se opravdu naštvou, když zaútočíte na jejich přátele.
- VHP většinou ochotně poskytnou skupině svůj prostor i předměty. Nicméně můžou mít nějaký osobní předmět, o který se se skupinou nechtějí dělit.
- VHP toho většinou vědí hodně o oblastech, do kterých se s nimi hodláte vydat. Je dobré mít je okolo sebe jako průvodce.
- Najednou můžete mít ve skupině maximálně dvě NHP. Pokud již dvě NHP ve skupině máte a chcete naverbovat další, jednu z předcházejících VHP musíte propustit. Pro propuštění VHP otevřete její okno inventáře a klikněte na ikonu dveří na jejím obrázku.
- Pokud VHP zemře a vy se zbavíte jejího těla, je pryč navždy.

Neutrální NHP

Neutrální NHP jsou ty, které z nějakého důvodu nechtějí v současné době se skupinou hovořit. Nemusí s vámi být spokojeni, nebo vás pouze dostatečně neznají. Když se setkáte s neutrální NHP, objeví se následující možnosti: Kromě Útoku a Opuštění má vaše skupina čtyři základní možnosti:



- **Vyhrožovat:** skupina se snaží vypadat co nejhrůzostrašněji a poručí NHP mluvit – nebo...! Některé NHP se vzdají výhrůžkám. Jiné budou odolnější. NHP vás dokonce může za vaši drzost i napadnout.
- **Přátelský:** „poslouchej, vím, že nás neznáš, ale zkus se s námi bavit...“ Toto je přátelský postup, který NHP napovídá, že chcete být jenom přáteli. Postavy, které mají rozvinuté Komunikační dovednosti, mají větší šanci na úspěch.
- **Nabídka:** „na výraz mé upřímnosti přijmi, prosím, tento dar...“ Obdarováním NHP zlatem nebo nějakým předmětem si ji můžete trochu naklonit. Koneckonců, nebudete otevřenější pohovořit si s někým, kdo vám jen tak věnoval 20 euro?
- **Magie:** tato volba umožňuje seslat na NHP Čtení mysli nebo Okouzlení. Pro více informací viz možnosti Magie v předcházející části.

Setkání s NHP

Rasy na Dominu

Na Dominu se nachází velké množství inteligentních stvoření. Některé z nich nazývají Dominus svým domovem, zatímco jiná, jako vy, jsou návštěvníci z dalekých světů. Každá rasa má svůj vlastní cíl a ambice. Některé vám ochotně pomohou, jiné se vás pokusí zabít. Následuje krátký přehled ras, se kterými se na cestách můžete potkat.

Původní obyvatelé

Higardi

Higardi, původní obyvatelé Dominu, jsou inteligentní, laskavou a tolerantní rasou. Jsou na výši jak technologicky, tak duchovně. Uznávají Vládcu vesmíru a plánují Nanebevzetí. Bohužel, věci se nevyvíjejí tak, jak bylo původně naplánováno. Příchod Temného Učence na Dominus uvrhl Arniku, hlavní město Higardi, do chaosu. Ti, kteří neuprchli, zoufale bojují proti jednotkám Temného Učence v ulicích města. Co je ale horší, posvátný předmět, Destinae Dominus, který Higardi potřebují pro Nanebevzetí, byl před mnoha lety ukraden. Higardi nebyli dosud schopni získat posvátný předmět zpátky.

Trynnie

Malí, povídají Trynnie žijí v lese, jihovýchodně od Arniky. Nejsou to rozhodně nejchytřejší stvoření, ale přesto mají určité lovecké vlohy. Protože se Trynnie sžili s přírodou, jsou to výteční alchymisté a jejich lektvary jsou vyhledávané po celém Dominu. Jsou to celkem mírumilovná a přátelská stvoření, ale jejich tendence přivlastnit si každý předmět, který upoutá jejich pozornost, je činí ve většině měst nevídanými. Trynnie jsou zapřísáhlými nepřáteli Rapaxů, obávané rasy, která je loví ze sportu a jako potravu.

Rapaxové

Rapaxové jsou rasou, která je obyvateli Dominu nenáviděna a které se všichni obávají. Jsou to excelentní šermíři a kováři. Protože se Rapaxové starají pouze o vlastní potěšení a moc, považují ostatní rasy pouze za překážky nebo za potenciální zdroje, které je ještě třeba využít. Rapaxové se bojí pouze jediné věci: své bohyně-démonky Al-Sedexus. Říká se, že vzhledem k blízcímu se Nanebevzetí se Rapaxové připravují na válku proti svým sousedům.

Setkání s NHP

Návštěvníci

Umpani

Umpani vybudovali pangalaktické impérium, založené na důsledné vojenské disciplíně a rychlé expanzi. Jsou považováni za nejspravedlivější a nejspolehlivější obchodníky v celé galaxii. Také se má za to, že vládou snad největší vojenské síle, která byla kdy nashromážděna. Umpani jsou zahrožklými nepřáteli pavoukům podobným TRangům a Temnému Učence. Jelikož přišli v krvavé bitvě s TRangy před několika lety o svého velitele, generála Yama, snaží se o tvrdou odplatu. Umpani vyslali na Dominus expediční výpravu v ten moment, kdy se doslechli, že se chystá Nanebevzetí. Jejich mise spočívá v zajištění vítězství Umpani v nadcházejícím Nanebevzetí prostřednictvím Kosmického kruhu. Umpani si založili základní tábor v systému jeskyní poblíž lokality známé jako hora Gigas.

TRangové

Vládcí rozsáhlého meziplanetárního impéria, které předčí početností dokonce i Umpani.

TRangové si založili základnu na Dominu u Martenova útesu. Nedávné události způsobily v impériu TRangů velké změny. Před lety Temný Učence požádal TRangy, aby našli předmět známý jako Astral Dominae slíbil jim možnost jeho společného využití. Když mu jej předali, porušil svou část dohody a spolu se zařízením zmizel.

V měsících, které po této zradě následovaly, se TRangové vzbouřili. Staří a zkorumpovaní byli donuceni k odchodu a otevřenější generace mladších



Setkání s NHP

TRangů se dostala k moci. Ačkoliv nikdo přesně neví, co TRangy přivedlo na Dominus nebo jaké mají záměry, většina se shoduje na tom, že se jedná o boj proti Umpani a Temnému Učenci. Je také možné, že se doslechli o Nanebevzetí, ale nebylo to potvrzeno.

Rattkinové

Tato krysám podobná stvoření se na Dominu objevila pouze několik dní před vaším příjezdem a místní o nich nic nevědí. Naproti tomu Umpani a TRangové je znají velmi dobře. Rattkinové hráli klíčovou roli v trojstranné válce o Astral Dominae, válce, v níž Umpani a TRangové prohráli s Temným Učencem. Rattkinové jsou primárně rasou zlodějů a zabijáků a zabývají se napodobováním předmětů, které pak prodávají za absurdní ceny. Proč přišli Rattkinové na Dominus je záhadou, stejně jako způsob, jak se tato rasa na nízké technologické úrovni dostala na Dominus.

Mookové

Mírumilovní a zvědaví Mookové jsou více než do mezigalaktické politiky zabrání do vědy. Přicestovali na Dominus, aby zkoumali místní legendu o Nanebevzetí, podle níž se mají z lidí stát bohové. K jejich velkému překvapení se nechali vtáhnout do rozsáhlého boje mezi mocnými skupinami, které pátrají po stejné vědomosti. I když se Mookové většinou vyhýbají boji, stejně tak mohou být nebezpečnými soupeři, kombinujícími velkou fyzickou silou s mimořádnou inteligencí. S povolením Higardi si Mookové zařídili svou základnu v opuštěné budově v Arnice.

Temný Učenec

O Temném Učenci toho není příliš známo. Je to obávaný soupeř, který je v galaxii známý jako nelítostný dobyvatel, pustošící světy po nespočet stiletí. Jakmile Temný Učenec získal po vyčerpávajícím boji s Umpani a TRangy magický předmět, známý jako Astral Dominae, zamířil ihned na Dominus. Tady použil svou mocnou biomechanickou armádu (má se za to, že byla vytvořena s pomocí Astral Dominae), aby terorizoval místní obyvatel. Přesné cíle Temného Učence nejsou jasné, ale vyjádřil se, že zničí každého, kdo se pokusí provést Nanebevzetí.

Vaše opakované pokusy o vyjednávání nebyly vyslyšeny, nestvůra zavrčí a vydá se do útoku. Vaši bojovníci si připraví široké meče. Hraničář pečlivě založí šíp. Vzadu začne mág mumlat mystická slova síly. Když selže vyjednávání, nastoupí souboj.

Souboj



Jak bojovat

Svět Dominu je domovem mnoha nepřátelských stvoření, takže souboje jsou běžné. Pokud budete chtít své mise dotáhnout do konce, budete se muset naučit bojovat. Zde jsou čtyři základní kroky, jak bojovat:

- 1) Řeknete své postavě, co má příští kolo dělat. Žádný z vašich rozkazů se ale neprovede, dokud . . .
- 2) Pro započetí dalšího kola souboje (pokud přímo nejste v módu Plynulého souboje, viz níže) klikněte na značku potvrdit v pravém dolním rohu.
- 3) Skupina pak začne vykonávat vaše příkazy. Vaše postavy jednají na základě své iniciativy. Jinými slovy, rychlejší postavy většinou jednají první. Nestvůry současně vykonávají své akce, což znamená, že vaši skupině způsobují bolest a zranění mnoha způsoby. Takto probíhá kolo, dokud nedojde řada na všechny postavy a pak...
- 4) Kolo končí. Členové vaší skupiny si většinou pamatují svou minulou akci, takže můžete jednoduše zopakovat minulé kolo kliknutím na značku potvrzení. Je ale možné vydat každému zcela nové příkazy. **Výjimka:** Kouzla je nutné v každém kole znovu zaměřit. **Výjimka:** Kouzla s jediným cílem (jako Výbuch energie) se automaticky zopakují, *pokud* máte zapnutou možnost Automatické nasměrování u automaticky nasměrovatelných kouzel.

Souboj

Tento proces opakujte dokud a) nedosáhnete slavného vítězství, které si zasloužíte, nebo b) nestvůry vás zformují do tvaru mrtvých kuliček, vhodných k zakopání.

Jedna důležitá poznámka, než se vrhnete do víru boje: během souboje není možné nic vrátit či zopakovat neboli během bitvy není možné uložit pozici.

Vydávání rozkazů během souboje

Postavě můžete sdělit dvěma rozdílnými způsoby, co má dělat během příštího kola. Můžete buď 1) vybrat postavu a kliknout na jednu z ikon souboje ve spodní části obrazovky, nebo 2) kliknout na ikonu akce postavy pro zobrazení tohoto panelu postavy.

Ikony souboje nahradí normální ikony s rozkazy ve spodní části obrazovky. Zleva doprava jsou to:

Použit/vybavit



Někdy chcete, aby vaše postava použila zvláštní předmět nebo změnila svou výstroj. Kliknutím na ikonu se objeví další dvě možnosti: Použít a Vybavit.



Použít: příkaz Použít umožňuje postavě využít lektvar, magický předmět a další vybavení z osobního inventáře během souboje. Bardové a vynálezci velmi spoléhají na rozkaz použít, aby mohli využít sílu svých nástrojů a vynálezů. Postava ale může použít pouze předměty ve svém osobním inventáři a musí počkat s jejich použitím na další kolo.



Vybavit: někdy není postava vhodně oblečená. Postava může mít na sobě velmi stylovou helmu Vodní odolnosti, když je však venku pařák. Vybavit umožní sejmout helmu a nahradit ji třeba obyčejnou čepicí z inventáře.

Všimněte si, že postava si nevybaví předmět, který jste vybrali rozkazem vybavit ihned. Musí totiž počkat do konce dalšího kola.

Souboj

Magie



Pokud může vybraná postava sesílat kouzla, klikněte pro jejich seslání během souboje na knihu kouzel. Pro více detailů viz část Magie.

Konec souboje



Ikona s holubicí ukončuje souboj a vrací skupinu do dobrodružství v reálném čase. K použití je pouze tehdy, když skupina je v módu souboje, ale poblíž nejsou žádné nestvůry.

Obrana



Pokud chcete, aby vybraná postava vykonala obrannou akci, klikněte na ikonu štítu. Objeví se dvě možnosti obranných akcí, Bránit se a Ochrana.



Bránit se: pokud si zvolíte Bránit se, postava věnuje celé kolo snaze vyhnout se zranění, namísto aby útočila. Pokud se postavě podaří vyhnout se během kola zranění, získá trochu odolnosti. Všimněte si, že postavy se budou během kola automaticky bránit, pokud nebudou mít určenu jinou činnost.



Ochrana: ochrana umožňuje postavě bránit během kola jiného člena skupiny. Zvolte Ochranu a klikněte na jiného člena skupiny, kterého chcete, aby daná postava chránila. Ochránce se bude snažit bránit libovolný útok na ochraňovaného (a získá zranění při zásahu). Je potřeba, aby se ochránce nacházel v kvadrantu sousedícím s ochraňovaným.

Útok



Pokud chcete, aby postava zaútočila na konkrétní nestvůru, klikněte na ikonu meče a postava zaútočí zbraněmi, kterými je vybavena. Klikněte na ikonu meče a pak na typ útoku a dále na nestvůru, na kterou chcete útočit. Rada: Pokud chcete, aby celá skupina zaútočila na tu samou nestvůru, podržte klávesu SHIFT a klikněte na nestvůru. Každý, kdo je schopen, bude útočit na tuto nestvůru.

U běžných útoků se tímto ovšem nemusíte zabývat. Pokud je cíl v dosahu, *Wizardry 8* automaticky vybere pro postavy cíle útoku. Nad cílovou nestvůrou se objeví barevná trojhranná krokev. Barva krokev bude odpovídat

Souboj

barvě postavy, která se zúčastní útoku. (Pokud nestvůra, na kterou se postava chystá zaútočit, během kola zemře, postava si obvykle sama vybere další možný cíl svého útoku.) Pokud jsou v dosahu nějaké další cíle útoku, *Wizardry 8* je sama pro postavu vybere, i když předchozí cíl již pominul.

Automatickému zacílení se můžete vyhnout tím, že určíte cíle pro postavy ručně. Pokud chcete zaútočit na něco jiného, než vybralo automatické zacílení, klikněte jednoduše na požadovanou nestvůru. Pokud se tato nestvůra nachází v dosahu, bude zeleně orámována a nad její hlavou se objeví útočná krokev. Pokud je nestvůra mimo dosah, bude orámována červeně.

Některé postavy mají zvláštní schopnosti, které mohou využít při útoku na nepřítele. Např. kněz může využít Odvrácení nemrtvých nebo drarak může použít dračí kyselý dech. Ikony těchto zvláštních útoků se objeví, když kliknete na ikonu meče Útok.

Rozsahy útoku: pokud je ikona útoku červená, znamená to, že postava nemůže zaútočit na nestvůry zbraní, kterou je vybavena. Pokud postava používá zbraně jako jsou luk nebo prak, může jí chybět munice. Další možnosti je, že nestvůry se nacházejí mimo dosah konkrétní zbraně. Dýka nebo krátký meč mají malý dosah, zatímco šíp může zasáhnout nepřítele na velkou vzdálenost. Ve *Wizardry 8* jsou čtyři rozsahy zbraní: krátká, prodloužená, vrhací a na dálku. Následují příklady zbraní a jejich rozsahů:

<u>Dosah</u>	<u>Příklady zbraní</u>
Krátká	Dýky, palice, většina mečů
Prodloužená	Oštěpy, kopí, biče, většina holí
Vrhací	Vrhací kameny, vrhací nože, bomby, některá kouzla
Dlouhá	Šípy, zbraně, některá kouzla

Pro zjištění, jestli se určitá nestvůra nachází v dosahu, klikněte pravou myší a zobrazí se informační panel nestvůry.

Pohyb skupiny



Pohyb na poli je zásadní strategickou událostí bez ohledu na to, jestli jde o útok nebo stažení se. Pro započetí plánu pohybu skupiny klikněte na tlačítko Pohyb skupiny. K dispozici jsou dva typy pohybu skupiny, chůze a běh. Je možné pohybovat se kupředu během, ale postavy budou ztrácet svou odolnost a nestvůry budou mít větší šanci zásahu, když budete běžet.

Souboj

Každopádně se nemůžete jen tak zdejchnout pryč. Pohyb skupiny se řídí v zásadě několika jednoduchými pravidly:

- 1) **Skupina se pohybuje jako celek.** Váš zbabělý bard by rád opustil skupinu a vydal se vlastní cestou, jenže vaše disciplinovaná skupina se vždy pohybuje jako jeden celek.
- 2) **Je třeba počkat na možnost pohybu.** Nemůžete se začít pohybovat ve stejný okamžik, kdy kliknete na ikonu Pohyb skupiny. Skupina musí počkat, až nastane její čas v dalším kole. (Pro detailisty – iniciativa na pohyb skupiny se řídí podle nejpomalejšího člena této skupiny.)
- 3) **Pohyb skupiny může zrušit individuální akce.** Postavy mohou během jednoho kola vykonat pohyb a zároveň zaútočit. Pokud se ale přemísťujete příliš daleko, jedna z postav (nebo také všechny) může přijít o útok v tomto kole. Pohyb je tedy činnost, kterou je potřeba dopředu dobře promyslet.

Když jste zvolili pohyb skupiny, objeví se ve středu obrazovky vodorovný sloupek s nápisem Očekávaná chůze (nebo běh). Pro započetí kola klikněte na značku potvrzení. Jakmile nastane pro skupinu čas k přesunu, sloupek změní barvu na modrou.

Pro pohyb používejte stejné šipky, jaké používáte běžně pro pohyb skupiny. Sloupek s pohybem se bude měnit, jak se budete pohybovat. Když během pohybu nevyčerpáte všechnu možnou vzdálenost, klikněte na ikonu „X“ na pohybovém sloupku pro dřívější zastavení. Nestvůry vás během pohybu mohou zasáhnout za extra zranění, takže je nutné dávat dobrý pozor!

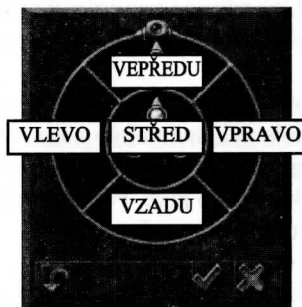
Rada: někdy se skupina ocitne během souboje tváří opačným směrem. Např. nestvůry vás překvapí zezadu. Nestvůry tedy budou chňapat po vašem mágovi v zadních řadách, ale bojovníci nebudou schopni nijak zasáhnout, protože jsou příliš vepředu. Řešením tohoto problému je navolení pohybu skupiny. Když nadejde čas na pohyb, jednoduše otočte skupinu tak, aby bojovníci stáli čelem k nestvůrám a vaši mágové se tím ocitnou mimo nebezpečí.

Souboj

Uspořádání skupiny



Pro vyvolání editoru Uspořádání skupiny klikněte na Uspořádání skupiny, kde je uloženo, jak budou vaše postavy stát během souboje. Uspořádání skupiny se dělí do pěti sektorů: přední, střední, zadní, levý a pravý. V každém jednotlivém sektoru mohou stát až tři postavy.



Hru začínáme s postavami uspořádanými do klasické *Wizardry* sestavy se třemi postavami vpředu a se třemi uprostřed.

Svou skupinu můžete přestavět kliknutím na barevné vyobrazení postav. Když pohnete kurzorem nad vyobrazení postavy, tuto postavu zvolíte. Klikněte a podržte tuto postavu myši. Pro přemístění postavy do jiného sektoru držte postavu myši a přesuňte ji zároveň na odpovídající místo.

Uvolněte tlačítko myši v momentě, kdy se bude postava nacházet nad odpovídajícím sektorem. Ke změně uspořádání skupiny většinou dojde okamžitě, jakmile kliknete na značku potvrzení v editoru Uspořádání. Jiná je ovšem situace, pokud dojde ke změně uspořádání skupiny uprostřed souboje. Během souboje dochází ke změnám uspořádání skupiny na konci kola souboje. Postava může během jednoho kola jak zaútočit, tak změnit svou pozici ve skupině. Také platí, že změny během boje jsou dočasné: po souboji se postava vrací na místo, na kterém se nacházela před započítím souboje.

Rady k uspořádání: editor Uspořádání otevírá celý svět možností taktiky. Zde je několik rad, jak co nejvíce vytěžit z kvalitního uspořádání skupiny.

Souboj

- 1) **Umístění postavy mezi jinou postavu a nestvůru pomáhá chránit tuto postavu.** Předpokládejme, že mág Helios je ve středu a jeho kolega barbar Conan vpředu. Náhle se před skupinou objeví skupina banditů s noži.

Jelikož se Conan nachází mezi bandity a Heliem, je Helios v bezpečí před noži na krátkou vzdálenost. Může se jednoduše schovat za velké bicepsy Conana. Ovšem opak je také pravdou. Helios nemůže použít svůj nůž, aby zaútočil na bandity, protože v cestě mu stojí Conan. Helios by musel použít zbraň s prodlouženým rozsahem, jako je třeba hůl.

- 2) **Nebezpečí může číhat po obou stranách:** to, že máte vpředu tři bojovníky a uprostřed dva mágy, může vypadat jako bezpečné uspořádání... dokud na vás někdo nezaútočí z boku.

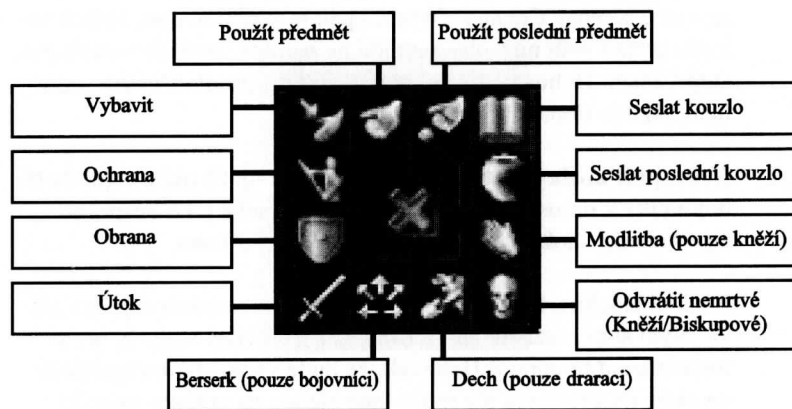
Předpokládejme, že banditi přepadli skupinu namísto zepředu zleva. Nyní stojí mezi Heliem a bandity pouze čistý vzduch, proto mohou bandité upravit Helia tak, že bude vypadat jako špekáček na ohni. (Naštěstí teď ale může také Helios na oplátku zaútočit svou dýkou, pokud první nápor přežije.) Celkově vzato se vyplatí mít po stranách postavy vybavené zbraní s prodlouženým rozsahem. Tímto způsobem je možné ochránit kouzelníka uprostřed skupiny, a přesto zasáhnout nestvůry, nacházející se v čele.

- 3) **Diagram uspořádání ukazuje, jakým směrem postavy ve skupině hledí.** Během souboje se vaše postavy automaticky natočí směrem k nepříteli. Letmý pohled na diagram uspořádání vám ukáže, jakým směrem kdo hledí. Za běžných okolností se nemusíte zabývat tím, kam kdo hledí, ale pokud přesto budete chtít změnit směr postavy, třeba proto, že byla opakovaně zasažena zezadu, můžete nastavit směr pohledu postavy manuálně.

Souboj

Panel s ikonami rozkazů

Panel s ikonami rozkazů je rychlou a jednoduchou cestou, jak dávat příkazy postavě. Vedle obrázku postavy je ikona akce postavy, na které je zobrazeno, co bude postava během dalšího kola souboje dělat. Kliknutím na ikonu akce se objeví panel s ikonami rozkazů.



Panel s ikonami rozkazů umožňuje vydávat individuálně rozkazy pro souboj, jako jsou útok, obrana, ochrana, použití předmětu a seslání kouzla. Také umožňuje použít zvláštní, podle rasy závislé schopnosti, jako Modlitba, Odvrácení nemrtvých, Dech a Berserk.

Navíc se v panelu s ikonami rozkazů nachází dva povely, které jsou pouze zde a nikde jinde: Použit poslední předmět a Seslat poslední kouzlo.

Použit poslední předmět

Použití poslední předmět se může velmi hodit, když budete chtít, aby Bard znovu zahrál na svůj nástroj nebo vypil dva léčivé lektvary najednou. Po použití předmětu jednoduše vyberte tuto ikonu pro jeho znovupoužití. (Tento povel není k dispozici, pokud jste dosud nepoužili předmět, nebo když již žádný nemáte - mohli jste již vypít všechny léčivé lektvary.)

Seslat poslední kouzlo

Pokud mágova Ohnivá koule nepobila všechny nepřátele, zkuste Seslat poslední kouzlo. Váš kouzelník se pokusí kouzlo seslat znovu na ty samé protivníky a se stejnou silou, pokud to bude možné. Pokud nemáte dostatečný počet magenergie, postava kouzlo přesto sešle, ale s nižší silou (úrovni zkušenosti).

Souboj

Plynulý souboj

Ve *Wizardry 8* existují dva módy souboje. Prvním z nich je souboj na kola, kdy zadáte rozkazy a pak kliknete na značku potvrdit a započne se další kolo souboje. Druhý mód je plynulý souboj. V plynulém souboji zahájí hra začátek dalšího kola souboje sama, aniž by čekala na vaše potvrzení.

Jakmile probíhá plynulý souboj, hra bude pokračovat, dokud souboj neskončí a nestvůry (nebo postavy) nebudou všechny mrtvé. Jelikož vaše postavy budou cílit na protivníky automaticky, vy můžete věnovat drahocenný čas plánování celé strategie, namísto mikroovládání. Přesto však některé věci v plynulém souboji fungují jinak a je dobré na ně zaměřit pozornost.

Rada: hlavním rozdílem mezi plynulým soubojem a soubojem na kola je, že v souboji plynulém můžete udělovat svým postavám příkazy uprostřed kola. Řekněme, že váš Lord právě útočí svým mečem. Pokud mu v té chvíli zadáte, aby seslal kouzlo, učiní tak ihned v příštím kole. Když bude moci Lord zaútočit třikrát během jednoho kola a vy mu po jednom úspěšném útoku zadáte, aby seslal kouzlo, bude to vypadat následovně:

- Lordova ikona akce se změní na temnější ikonu seslání kouzel.
- Lord máchne dvakrát mečem, aby dokončil současný útok.
- Lord sešle své kouzlo v příštím kole.

Započetí plynulého souboje

Jakmile souboj započne, můžete vstoupit do plynulého souboje kliknutím na značku potvrzení v pravém dolním rohu. Vstoupili jste do plynulého módu souboje a ikona značky potvrzení se změní na červenou značku stop. (Pokud kliknete pravou myší na tuto značku uprostřed souboje, ikona se změní na dvě sevřené šipky.)

To znamená, že ke konci tohoto kola dojde ke změně módu souboje. Pro změnu zpět z plynulého souboje na souboj na kola klikněte pravou myší na ikonu značky stop. Navrátíte se k souboji na kola na konci současného kola.

Souboj

Přerušení plynulého souboje

Některé činnosti dočasně přeruší plynulý souboj. Každá akce, která otevírá jiné okno – obrazovka přehledu inventáře, otevření menu Možností atd. - způsobí přerušení plynulého souboje. Nemusíte se tedy obávat, že vás zasy-pou nestvůry, když upravujete hlasitost zvuku.

Vyvolání panelu sesílání kouzel také přeruší souboj. Když si budete chtít třeba 15 minut rozmyslet, jestli bude lepší seslat Ohnivou kouli nebo spíše Ledovou kouli, máte možnost. Po dobu vašeho rozhodování budete ušetřeni útoku nepřátel.

Plynulý souboj také můžete přerušit (jednou z možností) stisknutím klávesy PAUSE na klávesnici. Stisknutím libovolné jiné klávesy se vrátíte zpátky do akce.

Úprava rychlosti plynulého souboje

Plynulý souboj je velmi vhodné urychlit v situacích, kdy víte jistě, že na každý pád zvítězíte, nebo pro přidání trochu té obtížnosti, která činí hru zajímavější. Nikdo si ale na druhou stranu nepřeje příliš spěchu. Pro změnu rychlosti plynulého souboje:

- Klikněte na ikonu soukolí v levém dolním rohu a vstupte do menu Možností.
- Klikněte na Obecné možnosti
- Upravte nastavení jezdce Rychlost souboje podle svého vkusu.

Pohyb skupiny v plynulém souboji

Ještě jedna velmi důležitá věc, týkající se pohybu skupiny v plynulém souboji. Když nadejde čas na pohyb, *sloupek pohybu se začne měnit v reálném čase*, ať už se pohybujete nebo ne. Tím se dostáváte do situace buď anebo. Když se budete celý den zabývat otázkou, kam se vydat, sloupek se dostane na svůj konec a vy se nebudete moci pohybovat vůbec.

Rada: Někdy je potřeba pohybovat se po dobu dvou následujících kol. Nejlepší způsobem, jak toto zajistit, je počkat si na moment, kdy se bude skupina skutečně pohybovat. Když ubývá sloupek pohybu skupiny, vydejte nový příkaz pro pohyb skupiny. Tímto způsobem budete mít zaručeno, že se budete příští kolo moci pohybovat. (Proč takto? Pokud vydáte příkaz k pohybu až po vykonání pohybu prvního, druhý příkaz se nemusí nutně uskutečnit dříve než po zahájení dalšího kola. Budete tedy jedno kolo stát.)



Magie

Ve světě *Wizardry* je magie skutečností, a to silnou a zásadní. Aby vaše skupina měla šanci na přežití, musí zvládnout mystické síly a kouzla ke své výhodě. Výcvik skupiny se začíná v šesti říších magie a se čtyřmi základními knihami kouzel.

Říše magie

Ve *Wizardry 8* můžete sesílat více než sto kouzel. Kouzla se dělí do šesti základních říší. Každá říše představuje jednu ze základních substancí magického vesmíru: Oheň, voda, vzduch, země, mentální a božská. Každá z říší magie bere svou sílu z „elementu“, který ji zastupuje.

Magické knihy

Jak se studium magie vyvíjelo, byly vytvořeny různé magické školy. Každá magická škola používala své vlastní techniky a vytvořila své vlastní knihy kouzel a zaklínadel.



- **Kněžská kniha kouzel:** Kněz je obdařený božskou silou, která mu umožňuje sesílat kouzla, která léčí nebo chrání jeho bližní. Lordi, valkýry a biskupové se také učí z knihy kouzel kněze.
- **Magická kniha kouzel:** Mág se naučil usměrňovat samotné síly elementů, a tak vyvolává ničivá kouzla nesrovnatelné síly. Samuraj a biskup se také učí mágova kouzla.
- **Psionická kniha kouzel:** Psionici mají pozornost obrácenu dovnitř, a tak využívají své mentální síly pro sesílání kouzel jak ničivých, tak léčivých. Oddaní mniši a biskupové tuto aktivitu pěstují také.
- **Alchymistova kniha kouzel:** Alchymista využívá sil přirozeného světa. Používá prášky, lektvary a různé předměty. Alchymista vytváří kouzla ze čtyř elementů. Hraničáři, nindžové a biskupové také využívají tohoto principu.

Magie

Magické schopnosti

Každý kouzelník má také schopnosti, které jsou nadřazené jeho možnostem sesílání kouzel. Zdokonalování těchto dovedností je základní podmínkou pro úspěšnost v oboru.

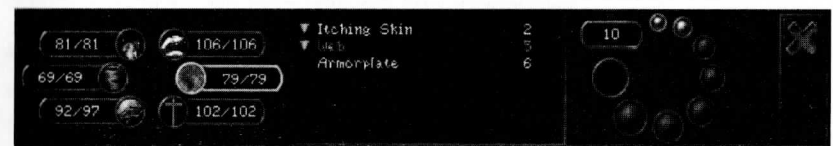
- **Dovednosti v oboru:** Čtyři magické dovednosti v oborech čarodějnictví, alchymie, psionika a božství určují primárně kouzelníkovy schopnosti naučit se kouzla z jeho/její knihy kouzel. Kupříkladu mág s vysokou dovedností čarodějnictví se bude schopen naučit kouzla mnohem rychleji než mág, který se rozhodl věnovat své dovednostní body na hůl & tyč.
- **Dovednosti v říši:** Šest dovedností v říši tvoří: Magie ohně, magie vzduchu, mentální magie, zemní magie a božská magie. Tyto dovednosti primárně určují kouzelníkovy schopnosti zvládnout kouzla té které říše úspěšně. Např. postava s pěti dovednostními body v magii ohně s větší pravděpodobností ugruluje samotnou skupinu než nepřátelskou nestvůru. (Není to – zpětný chod?) Dovednosti v říši také ovlivňují, kolik magenergie postava dostává v každé z říší.

Učení se kouzlům

Kouzelníci se učí více kouzel, jak získávají zkušenost a zvyšují si úroveň a dovednosti. Kouzla se dělí podle úrovně. Kouzla první úrovně jsou k zvládnutí okamžitě, ale nejsou tak výkonná (přirovnáme je k ostří trávy.) Mnohem účinnější jsou kouzla na sedmé úrovni, ale vašim postavám bude trvat mnohem déle, než se naučí zvládat tato kouzla bez rizika sebepoškození (nebo celé skupiny).

Sesílání kouzel

Pro uvedení kouzelníka do odpovídajícího stavu myslí klikněte na ikonu knihy kouzel. Objeví se okno pro sesílání kouzel.



Magie

Pro seslání kouzla:

- 1) Vyberte kouzlo
- 2) Vyberte cíl
- 3) Zvolte kouzlu sílu

Jakmile si uvědomíte tento postup, je sesílání kouzel hračka.

1. Volba kouzla

Šest říší kouzel se nachází na levé straně okna sesílání kouzel. Kliknutím na říši ji vyberte a potom kliknete na jméno konkrétního kouzla, které chcete seslat.

Pokud je jméno kouzla červenou barvou, pak je pro tento moment nedostupné (když se budete pokoušet seslat Nukleární výbuch mimo souboj), nebo nemáte dostatek magenergie na jeho seslání. (Pokud postava nemůže kouzlo seslat kvůli stavu Umlčení, jméno kouzla bude mít oranžovou barvu.) Čím více má kouzelník v dané říši magenergie, tím více kouzel z této říše může sesílat. Magenergie se spotřebovává během sesílání kouzel a je možné ji doplnit odpočinkem.

2. Výběr cíle

Různá kouzla mají různé typy cílů. Když zvládnete základní postupy cílení kouzel ve *Wizardry 8*, budete schopni vyvolat cokoliv – od léčení malých zranění po velké zemětřesení.

- **Cílení skupinových kouzel:** Určitá kouzla, jako třeba Požehnání nebo Očarování ostří působí na každého ze skupiny rovnou. Tato kouzla tedy nevyžadují žádné speciální cílení. Jenom vyberte jméno kouzla a sílu, a pak klikněte na značku potvrzení pro seslání.
- **Cílení okouzlení:** Pro cílení kouzel, které okouzlí jednotlivé členy skupiny – např. Superman nebo Léčit zranění, zvolte kouzlo a klikněte kurzorem ve tvaru otazníku na obrázek postavy, kterou chcete okouzlit.
- **Cílení jednotlivých nestvůr:** Pro zacílení útočného kouzla, které volí jediný cíl, jako je Energetický výbuch, přesuňte kurzor ve tvaru otazníku na nestvůru, kterou chcete osmažit. Pokud je tato v dosahu, objeví se okolo nestvůry zelené orámování. Krokem se nad nestvůrou objeví ihned v momentě, kdy je zacílena.

Magie

- **Cílení skupin nestvůr:** Kouzla jako Teror mají účinek na celou skupinu nestvůr. Řekněme, že budete bojovat se třemi slizy a dvěma netopýry najednou. Pro seslání Teroru pouze na netopýry *klikněte na jméno skupiny* v horní části 3D pohledu. Rada: Když sesíláte skupinové kouzlo, je možné kliknout pouze na jednoho člena skupiny – všichni ostatní členové skupiny se stanou cílem také.
- **Cílení plošných kouzel:** Kouzla jako Ohnivá koule míří na určitou část území a ne přímo na nestvůru. Pro cílení těchto kouzel nejprve zvolte kouzlo. Objeví se cílicí 3D kurzor ve tvaru rotující magické hole na obrazovce 3D. Pohybem myši dopředu a dozadu se bude pohybovat také tento kurzor. Umístěte tento kurzor do pozice, do které chcete plošné kouzlo seslat. (Všimněte si, že abyste pohybovali 3D kurzorem vertikálně nahoru a dolů, můžete podržet pravé tlačítko myši.) Všechny nestvůry, které budou ovlivněny kouzlem, budou mít okolo sebe zelený lem. Nestvůry, které nebudou ovlivněny kouzlem, budou mít okolo sebe lem červený (a budou se pravděpodobně chechtat, až kouzlo vyprší). Kliknutím potvrďte cíl nebo stiskněte ESC pro zrušení cílení. Nezapomeňte, že nestvůry se mohou posunout mimo oblast účinnosti kouzla, než jej sešlete, a podle toho si tedy plánujte svou strategii.
- **Cílení kuželových kouzel:** Některá kouzla, jako třeba Magické střely, se od sesílajícího šíří ve formě kužele, rozšiřujícího se s rostoucí vzdáleností od sesílajícího. Pro zacílení kuželovitého kouzla klikněte nejprve na kouzlo. Objeví se modrý kužel, představující oblast, postiženou kouzlem. Pro volbu oblasti, do které chcete kouzlo seslat, pohybujte kurzorem. Všechny nestvůry, které budou ovlivněny kouzlem, budou zvýrazněny zeleně. Kliknutím potvrďte cíl nebo klávesou ESC zrušíte cílení.
- **Cílení kouzel na všechny nepřátele:** Některá zvláště mocná kouzla, jako třeba Zemětřesení, postihují všechny nestvůry, nacházející se v dosahu. Tato kouzla nepotřebují cílení.

3. Volba síly kouzla

Každé kouzlo je možné seslat *jinou silou*. Čím je tato síla vyšší, tím bude kouzlo účinnější – ale bude také stát více magenergie.

Pro volbu síly kouzla (úrovně) klikněte na jeden ze sedmi kruhů na pravé straně okna sesílání kouzel. Počet magenergie nutné na vyvolání kouzla je zobrazen ihned vedle kruhů.

Magie

Kouzla sesílaná větší silou jsou mnohem účinnější a trvají déle. Jejich seslání je spojeno s určitým rizikem. Postavám s nižšími magickými zkušenostmi se může stát, že se kouzlo nepovede nebo že se obrátí proti skupině.

Barevné kruhy okolo úrovně kouzla ukazují, jak nebezpečné je pro postavu seslat určité kouzlo. Pokud je kruh kolem síly kouzla zelený, pak je seslání kouzla velmi bezpečné. Pokud je kruh okolo síly kouzla žlutý, je zde určité riziko selhání nebo obrácení se proti skupině. Pokud je kruh červený, sesláním si podepisujete ortel smrti.

Některá kouzla mají dokonce sílu seslání osm. Osmá úroveň síly (dovednosti) znamená, že kouzlo bude sesláno až do konce. Např. seslání Léčit zranění na osmé úrovni umožní automaticky opakovat seslání kouzla, dokud není postava úplně vyléčena, nebo dokud kouzelník nepřijde o všechnu svou magenergii.

Ne všechna kouzla vyžadují určitou úroveň síly. Kouzla jako Identifikovat Předmět nebo Odstranit prokletí mají tzv. autokalibraci. Znamená to, že kouzlo si automaticky zvolí svou sílu. Jiná kouzla (jako Zmrtvýchvstání nebo Návrat k portálu) mají pevně stanovenou sílu.

Když jste si vybrali kouzlo, cíl a sílu, je to vše, co je třeba k seslání kouzla. Když se budete vyskytovat v reálném čase dobrodružství, kouzlo bude sesláno okamžitě. Během souboje sešle postava kouzlo, až nadejde její čas v kole. Pro více detailů viz část Souboj.

Podivné stezky magie

Magie přirozeně pracuje jinak než věci v obyčejném fyzickém světě. Jednou z pozoruhodných záležitostí okolo magie je, že vždy zasáhne svůj cíl. Pokud je cíl naživu, v dosahu a viditelný pro sesílatele, kouzlo si svůj cíl vždy najde. Dokonce bylo pozorováno, že kouzla prošla přímo skrz jiné nestvůry, aby se mohla dostat ke svému cíli.

I když magie svůj cíl vždy zasáhne, ovlivňuje různé věci různým způsobem. Někdy cíl odolá efektu, takže mu kouzlo nezpůsobí vůbec nic. Některé typy nestvůr jsou vzhledem k magii odolnější než jiné. Seslání Ohnivé koule na Ohnivé skřítky nezpůsobí víc než jejich pobavení. Kouzlo Teror nemusí fungovat na extrémně inteligentní nestvůry nebo naopak na extrémně hloupé. (Je velmi složité psychicky zdeptat nestvůru, která téměř ani nemá vědomí.)

Dodatek 1: Magická kouzla

Dodatek 1A: Kouzla podle síly (úrovně dovednosti)

Kouzla 1. úrovně

Kyselý šplíchanec

Říše: vodní
Cena: 2
Knihy kouzel: alchymista
Cíl: 1 nepřítel
Zranění: 4/L
Trvání: okamžité
Popis: Malá sprška hořící kyseliny zraní jednu nestvůru.

Požehnání

Říše: Božská
Cena: 4
Knihy kouzel: kněz
Cíl: spojenci v dosahu
Zranění: --
Trvání: 2/L
Popis: Magicky zvyšuje skupině kvalitu zbroje a zvyšuje jejich šanci na zasažení cíle. Síla kouzla zvyšuje jeho trvání, ale nemá vliv na jeho účinnost.

Okouzlení

Říše: mentální
Cena: 5
Kniha kouzel: kněz, psionik
Cíl: 1 NHP
Zranění: --
Trvání: doba setkání s NHP
Popis: Pokus o magické ovlivnění NHP, aby byla přátelštěji nakloněna skupině.

Energetický výbuch

Říše: oheň
Cena: 2
Knihy kouzel: mág
Cíl: 1 nepřítel
Zranění: 4/L
Trvání: okamžité
Popis: Výboj elektrické energie zasáhne jednu nestvůru.

Zmrazení

Říše: vodní
Cena: 2
Knihy kouzel: mág
Cíl: 1 nepřítel
Zranění: 4/L
Trvání: okamžité
Popis: Mrazivý závan chladu zraní jednu nestvůru.

Dodatek 1: Magická kouzla

Léčit zranění

Říše: božská
Cena: 3
Knihy kouzel: alchymista, kněz, psionik
Cíl: 1 spojenec
Uzdravení: 10/L
Trvání: okamžité
Popis: Magicky zacelí rány jedné postavě.

Svrbějící kůže

Říše: země
Cena: 2
Knihy kouzel: alchymista
Cíl: nepřítel v kuželu
Zranění: --
Trvání: 1/L
Popis: Obtěžující a dráždivé afekce, postihující nepřátele v kuželu rozšiřujícím se směrem od sesílatele. Snižuje schopnost nepřátel útočit a bránit se.

Světlo

Říše: oheň
Cena: 1
Knihy kouzel: alchymista, mág, kněz
Cíl: --
Zranění: --
Trvání: 24 hodin
Popis: Malá hořící koule, trvající celý den. Osvětluje okolí skupiny. Množství světla je závislé na síle kouzla.

Způsobit zranění

Říše: božská
Cena: 2
Knihy kouzel: kněz
Cíl: 1 nepřítel
Zranění: 4/L
Trvání: okamžité
Popis: Způsobuje jednomu protivníkovi magické zranění.

Bodnutí do mysli

Říše: mentální
Cena: 3
Knihy kouzel: psionik
Cíl: 1 nepřítel
Zranění: 5/L
Trvání: 1/L
Popis: Malý proud mentální energie zraní jednoho protivníka. Může způsobit šílenství.

Dodatek 1: Magická kouzla

Paralýza

Říše: vodní
Cena: 3
Knihy kouzel: kněz, psionik
Cíl: 1 nepřítel
Zranění: --
Trvání: 1/L
Popis: Vyradí jednoho protivníka zatuhnutím životních tekutin. Trvání paralýzy je závislé na síle seslání.

Spánek

Říše: vzduch
Cena: 3
Knihy kouzel: alchymista, mág, psionik
Cíl: 1 skupina
Zranění: --
Trvání: 1/L
Popis: Ukolébá skupinu protivníků do sladkého spánku. Nepřítelé nejsou schopni útočit ani se bránit. Dřímající postava pravděpodobně procitne, když během spánku získá zranění.

Odolnost

Říše: vodní
Cena: 2
Knihy kouzel: alchymista, kněz
Cíl: 1 spojenec
Uzdravení: 21/L
Trvání: okamžité
Popis: Oživující výron energie obnovuje část odolnosti proti jednomu cíli.

Teror

Říše: mentální
Cena: 3
Knihy kouzel: mág, psionik
Cíl: nepřítel ve skupině
Zranění: --
Trvání: 1/L
Popis: Operuje na mentální úrovni u skupiny nestvůr. Způsobuje strach, čímž snižuje jejich schopnost boje, nebo v extrémních případech může přivodit ztrátu vědomí. Vyděšení nepřátel se mohou strachy krčit nebo prchnout.

Kouzla 2. úrovně

Oslepující záblesk

Říše: oheň
Cena: 5
Knihy kouzel: alchymista
Cíl: nepřítel v dosahu
Zranění: --
Trvání: 1/L
Popis: Oslepující výbuch světla v cílovém místě zanechává protivníky nevidomé a bez pomoci.

Dodatek 1: Magická kouzla

Léčit nižší stavy

Říše:	vodní
Cena:	4
Knihy kouzel:	alchymista, kněz, psionik
Cíl:	1 spojenec
Zranění:	--
Trvání:	okamžité
Popis:	Pokus o vyléčení jedné postavy z nižších stavů, jako je strach, spánek, slepota, nevolnost a podráždění.

Odhalit skryté

Říše:	mentální
Cena:	5
Knihy kouzel:	mág, psionik
Cíl:	--
Zranění:	--
Trvání:	10 sekund + 20 sekund/L
Popis:	Zvyšuje vnímavost všech členů skupiny a umožňuje jim tak snadno spatřit ukryté předměty. Síla kouzla zvyšuje dobu jeho trvání, ale nemá vliv na jeho účinek.

Božská past

Říše:	mentální
Cena:	4
Knihy kouzel:	kněz, psionik
Cíl:	zámek
Zranění:	--
Trvání:	okamžité
Popis:	Poskytuje vylepšení k dovednosti zámky a pastí a zvyšuje šance na identifikaci součástí pastí. Také zlepšuje výsledek odstranění pastí.

Drarakův dech

Říše:	vodní
Cena:	4
Knihy kouzel:	alchymista
Cíl:	1 spojenec
Zranění:	--
Trvání:	1/L
Popis:	Dává cíli možnost vydechnout na okolní protivníky kužel žhavé a kyselé páry. Síla kouzla zvyšuje dobu trvání kouzla, ale nemá vliv na jeho účinnost.

Očarované ostří

Říše:	božská
Cena:	4
Knihy kouzel:	mág
Cíl:	spojenci v dosahu
Zranění:	--
Trvání:	5 minut/L
Popis:	Magicky zvyšuje schopnost všech členů skupiny zasáhnout cíl a proniknout brněním protivníků.

Dodatek 1: Magická kouzla

Anděl strážný

Říše:	božská
Cena:	4
Knihy kouzel:	kněz
Cíl:	1 spojenec
Zranění:	--
Trvání:	3+2/L
Popis:	Přivábí strážného anděla, který vstřebá zranění z jakéhokoliv útoku u chráněné postavy. Velikost zranění, které je vstřebáno strážným andělem, je závislé na síle kouzla.

Posvátná voda

Říše:	vodní
Cena:	5
Knihy kouzel:	kněz
Cíl:	nepřátelé v dosahu
Zranění:	6/L
Trvání:	okamžité
Popis:	Božská tekutina zbavuje nesvaté nestvůry nemrtvých a démonických vlastností.

Identifikovat předmět

Říše:	mentální
Cena:	6
Knihy kouzel:	kněz, psionik
Cíl:	předmět
Zranění:	--
Trvání:	okamžité
Popis:	Pokus o odhalení skutečné povahy neidentifikovaného předmětu. Síla kouzla je automaticky nastavena podle složitosti předmětu.

Šílenství

Říše:	mentální
Cena:	5
Knihy kouzel:	psionik
Cíl:	nepřátelé ve skupině
Zranění:	--
Trvání:	1/L
Popis:	Rušivý výron mentální energie se pokouší uvést skupinu nestvůr do stavu šílenství.

Magické střely

Říše:	božská
Cena:	4
Knihy kouzel:	mág
Cíl:	nepřátelé v kuželu
Zranění:	4/L
Trvání:	okamžité
Popis:	Malé, ale mocné svazky magické energie udělí čisté zranění soupeři, nacházejícímu se před sesílatelem.

Dodatek 1: Magická kouzla

Štít proti střelám

Říše:	vzduch
Cena:	5
Knihy kouzel:	mág
Cíl:	spojenci v dosahu
Zranění:	--
Trvání:	5 minut/L
Popis:	Magický štít ze zahuštěného vzduchu vytvořený okolo skupiny může odrazit nemagické střely.

Plášť z břitev

Říše:	země
Cena:	6
Knihy kouzel:	alchymista
Cíl:	1 spojenec
Zranění:	5
Trvání:	1/L
Popis:	Plášť z lesknoucích se ostří okolo chráněného jedince. Poraní jakéhokoli útočníka, který proti němu udeří.

Ostrý zvuk

Říše:	vzduch
Cena:	3
Knihy kouzel:	mág, psionik
Cíl:	nepřátelé v kuželu
Zranění:	3/L
Trvání:	okamžitě
Popis:	Vše trhající kužel vysokofrekvenčního zvuku poraní nepřátele nacházející se naproti sesílateli.

Zpomalení

Říše:	vodní
Cena:	4
Knihy kouzel:	psionik
Cíl:	nepřátelé ve skupině
Zranění:	--
Trvání:	1/L
Popis:	Má za cíl skupinu nepřátel a snaží se snížit rychlost jejich pohybu. Tím dosahuje možnosti snížení jejich obraných funkcí a zvyšuje pravděpodobnost zásahu.

Zvuková vlna

Říše:	vzduch
Cena:	6
Knihy kouzel:	alchymista, mág
Cíl:	3D místo
Zranění:	neschopnost
Trvání:	okamžitě
Popis:	Bolestně hlasitý zvuk o vysokých decibelech, který může protivníky zanechat v bezvědomí nebo přivodit teror. Pozor: zvuk, který toto kouzlo vyvolá, může přivolat pozornost okolních nestvůr.

Dodatek 1: Magická kouzla

Síť

Říše:	země
Cena:	5
Knihy kouzel:	mág, kněz
Cíl:	nepřátelé v kuželu
Zranění:	--
Trvání:	1/L
Popis:	Lepkává síť, vystřelená v kuželu. Zneškodňuje nepřátele ve směru, ve kterém byla seslána.

Kouzla 3. úrovně

Plát brnění

Říše:	země
Cena:	6
Knihy kouzel:	kněz
Cíl:	spojenci v dosahu
Zranění:	--
Trvání:	5 minut/L
Popis:	Vytváří magické brnění okolo celé skupiny a zvyšuje tak kvalitu její zbroje.

Chameleón

Říše:	země
Cena:	6
Knihy kouzel:	alchymista, psionik
Cíl:	skupina
Zranění:	--
Trvání:	1 minuta/L
Popis:	Jenná kamufláž způsobí, že postavy jsou hůře viditelné. Zdá se, jako by se postavy zjevily odnikud, když si jich konečně protivník všimne.

Vyléčit paralýzu

Říše:	vodní
Cena:	6
Knihy kouzel:	alchymista, kněz
Cíl:	1 spojenec
Zranění:	--
Trvání:	okamžitě
Popis:	Pokus o vyléčení jedné postavy ze znehybnujících efektů paralýzy a síťe.

Vyléčit otravu

Říše:	vzduch
Cena:	6
Knihy kouzel:	alchymista, kněz
Cíl:	1 spojenec
Zranění:	--
Trvání:	okamžitě
Popis:	Pokus o vyléčení jedné postavy z otravy jedem.

Dodatek 1: Magická kouzla

Ohnivá koule

Říše: oheň
Cena: 6
Knihy kouzel: mág
Cíl: nepřátelé v dosahu
Zranění: 5/L
Trvání: okamžité
Popis: Planoucí ohnivá koule zraní nepřátele v místě a okolí svého působení.

Zmrazit tělo

Říše: vodní
Cena: 6
Knihy kouzel: mág
Cíl: nepřátelé ve skupině
Zranění: --
Trvání: 1/L
Popis: Pokus o totální zmrazení skupiny nestvůr, způsobující paralýzu.

Hypnotická vábnička

Říše: mentální
Cena: 5
Knihy kouzel: psionik
Cíl: 3D místo
Zranění: --
Trvání: 5
Popis: Blikající světlo vytváří přitažlivý efekt, který způsobuje neodolatelné vábení nestvůr v dosahu. Nemá vliv na neutrální nebo přátelské postavy.

Vyražení

Říše: země
Cena: 6
Knihy kouzel: alchymista, mág
Cíl: zámek
Zranění: --
Trvání: okamžité
Popis: Magický pokus o udržení západek zámku v otevřené pozici. Počet ovlivněných západek je v přímé závislosti na síle kouzla. Sesílatel může vydržet pouze jedno seslání kouzla. Když je kouzlo sesláno na truhlu jištěnou pastí, dojde k pokusu o otevření truhly společně s odpojením pasti.

Magická clona

Říše: božská
Cena: 6
Knihy kouzel: kněz
Cíl: nepřátelé v dosahu
Zranění: --
Trvání: 5 minut/L
Popis: Zvyšuje rezistenci skupiny na kouzla ze všech šesti říší.

Dodatek 1: Magická kouzla

Čtení mysli

Říše: mentální
Cena: 8
Knihy kouzel: psionik
Cíl: 1 NHP
Zranění: --
Trvání: okamžité
Popis: Pokus o magické přečtení myšlenek z hlavy NHP.

Zhoubné výpary

Říše: vzduch
Cena: 5
Knihy kouzel: alchymista, mág
Cíl: nepřátelé v dosahu
Zranění: 3.5/L
Trvání: 1/L
Popis: Smradlavé výpary ohrožují protivníky v dosahu a bolestivě poškozují jejich plíce. Může dojít k nevolnosti, nebo dokonce i ke ztrátě vědomí.

Psionický oheň

Říše: oheň
Cena: 6
Knihy kouzel: psionik
Cíl: nepřátelé v kuželu
Zranění: 6/L
Trvání: okamžité
Popis: Mocný proud mentální síly vyzářuje v kuželu od sesílatele a sežehuje mozky nestvůr v dosahu.

Odpočinek všem

Říše: vodní
Cena: 6
Knihy kouzel: kněz
Cíl: spojenci v dosahu
Uzdravení: 21/L
Trvání: okamžité
Popis: Proud občerstvující energie obnovuje část odolnosti u všech členů skupiny.

Stínový pes

Říše: vzduch
Cena: 5
Knihy kouzel: mág
Cíl: --
Zranění: --
Trvání: 4 hodiny/L
Popis: Přizrační hlídač psi, varující skupinu před přicházejícími nestvůrami, budící spící členy skupiny a snižující pravděpodobnost překvapení. Síla kouzla zvyšuje jeho dobu trvání, ale nemá vliv na jeho účinek.

Dodatek 1: Magická kouzla

Ticho

Říše:	vzduch
Cena:	4
Knihy kouzel:	kněz, psionik
Cíl:	nepřátelé ve skupině
Zranění:	neschopnost
Trvání:	okamžité
Popis:	Zmrtvuje vzduch obklopující postiženou nestvůru a eliminuje přenosovou vlastnost zvukových vln, a tak znemožňuje hlasovou magii.

Bičující kamení

Říše:	země
Cena:	6
Knihy kouzel:	alchymista, mág
Cíl:	nepřátelé v kuželu
Zranění:	6/L
Trvání:	okamžité
Popis:	Ze sesílatele se proudí kamení ve tvaru kužele, a způsobuje zranění velkého počtu nepřátel, nacházejících se před sesílajícím.

Kouzla 4. úrovně

Kyselinová bomba

Říše:	vodní
Cena:	8
Knihy kouzel:	alchymista
Cíl:	nepřátelé v dosahu
Zranění:	3.5/L
Trvání:	1/L
Popis:	Kyselinový oblak se přežene přes nepřátele v cílové oblasti a po dobu trvání způsobuje zranění.

Rožpuštěné brnění

Říše:	země
Cena:	8
Knihy kouzel:	mág, psionik
Cíl:	nepřátelé v kuželu
Zranění:	--
Trvání:	1/L
Popis:	Ztenčuje brnění a změkčuje kůži nestvůr. Čini je tak méně odolnými proti proniknutí zbraní brněním.

Rozdrtit

Říše:	země
Cena:	8
Knihy kouzel:	alchymista, mág
Cíl:	1 nepřítel
Zranění:	16/L
Trvání:	okamžité
Popis:	Z oblohy spadne obří kámen, který rozmačká jednoho nepřítele.

Dodatek 1: Magická kouzla

Vyléčit nemoc

Říše:	vodní
Cena:	8
Knihy kouzel:	alchymista, kněz
Cíl:	1 spojenec
Zranění:	--
Trvání:	okamžité
Popis:	Pokus o vyléčení jedné postavy nakažené nemocí.

Zbičování ega

Říše:	mentální
Cena:	8
Knihy kouzel:	psionik
Cíl:	nepřátelé v kuželu
Zranění:	8/L
Trvání:	okamžité
Popis:	Proudy mentální energie udeří nepřátele přímo před sesílatelem a způsobí čisté zranění.

Elementální štít

Říše:	země
Cena:	8
Knihy kouzel:	alchymista, mág
Cíl:	spojenci v dosahu
Zranění:	--
Trvání:	3+1/L
Popis:	Zvyšuje rezistenci skupiny k elementální magii pocházející ze země, vzduchu, ohně & vodní říše.

Oko za oko

Říše:	božská
Cena:	7
Knihy kouzel:	psionik
Cíl:	1 spojenec
Zranění:	různá
Trvání:	1+1/L
Popis:	jakýkoliv magický útok na očarovanou postavu je zkopírován a seslán zpět na původního sesílatele. S každou kopií se síla očarování snižuje.

Ohnivá bomba

Říše:	oheň
Cena:	8
Knihy kouzel:	alchymista
Cíl:	nepřátelé v dosahu
Zranění:	6/L
Trvání:	okamžité
Popis:	Nestabilní směs exploduje a zraní protivníky v dosahu místa exploze.

Dodatek 1: Magická kouzla

Spěch

Říše: oheň
Cena: 8
Knihy kouzel: psionik
Cíl: spojenci v dosahu
Zranění: --
Trvání: 1/L
Popis: Dává všem členům skupiny extra energii na urychlení pohybu a neutralizuje účinek kouzla Zpomalení.

Ledová koule

Říše: vodní
Cena: 8
Knihy kouzel: mág
Cíl: nepřátelé v dosahu
Zranění: 6/L
Trvání: okamžité
Popis: Pevná ledová koule exploduje do tisíce drobnějších ledových jehel, které způsobují protivníkovi zranění v dosahu místa výbuchu.

Odstranit prokletí

Říše: božská
Cena: 8
Knihy kouzel: mág, kněz
Cíl: 1 spojenec
Zranění: --
Trvání: okamžité
Popis: Pokud je kouzlo úspěšné, božská intervence umožní jedné postavě zbavit se všech prokletých vybavitelných předmětů.

Kruh ohně

Říše: oheň
Cena: 10
Knihy kouzel: alchymista
Cíl: --
Zranění: 3.5/L
Trvání: 3+1/L
Popis: Obklopí skupinu ochranným kruhem z ohně, který spálí každého protivníka, jenž se bude chtít dostat skrz.

Štít z duší

Říše: božská
Cena: 6
Knihy kouzel: kněz, psionik
Cíl: spojenci v dosahu
Zranění: --
Trvání: 3+1/L
Popis: Zvyšuje rezistenci skupiny k magii z božské a mentální říše.

Dodatek 1: Magická kouzla

Superman

Říše: vodní
Cena: 7
Knihy kouzel: kněz
Cíl: 1 spojenec
Zranění: --
Trvání: 1/L
Popis: Obdaří jeden cíl heroickou dávkou energie a zvýší tak její šance na zasažení protivníka. Zároveň také zvyšuje rychlost a kvalitu zbroje.

Vichřice

Říše: vzduch
Cena: 7
Knihy kouzel: kněz
Cíl: nepřátelé v kuželu
Zranění: 5/L
Trvání: okamžité
Popis: Vířící tornádo si prosekává cestu skrz nestvůry před sesílatelem.

RTG paprsky

Říše: mentální
Cena: 9
Knihy kouzel: mág
Cíl: --
Zranění: --
Trvání: 2 minuty +2 minuty za sílu kouzla
Popis: Magicky odhalí pozici nestvůr nebo jiných stvoření a předmětů skupině. Síla kouzla zvyšuje dobu trvání kouzla, ale nemá vliv na jeho účinnost.

Kouzla 5. úrovně

Tělo z kamene

Říše: země
Cena: 8
Knihy kouzel: alchymista
Cíl: 1 spojenec
Zranění: --
Trvání: 1/L
Popis: Jako kámen tvrdá slupka výrazně zvyšuje kvalitu zbroje chráněného cíle a vstřebává část zranění z útoků, které projdou skrz.

Dehydratace

Říše: vodní
Cena: 10
Knihy kouzel: mág
Cíl: 1 nepřítel
Zranění: 20/L
Trvání: okamžité
Popis: Vypařuje tekutiny, které obsahují život, a způsobuje tak vážné zranění jednomu protivníkovi.

Dodatek 1: Magická kouzla

Zmrazit všechno

Říše:	vodní
Cena:	12
Knihy kouzel:	mág
Cíl:	všichni nepřátelé
Zranění:	--
Trvání:	1/L
Popis:	Pokus o zmrazení všech okolních nepřátel do stavu paralýzy.

Uzdravit všechny

Říše:	božská
Cena:	10
Knihy kouzel:	kněz
Cíl:	spojenci v dosahu
Uzdravení:	10/L
Trvání:	okamžité
Popis:	Magicky uzdravuje rány všech členů skupiny.

Hex

Říše:	mentální
Cena:	10
Knihy kouzel:	mág, psionik
Cíl:	nepřátelé v dosahu
Zranění:	--
Trvání:	1/L
Popis:	Temný oblak smůly se snese na protivníky v oblasti seslání kouzla a prokleje každý aspekt jejich činnosti.

Okamžitá smrt

Říše:	božská
Cena:	10
Knihy kouzel:	kněz, psionik
Cíl:	1 nepřítel
Zranění:	smrt
Trvání:	okamžité
Popis:	Pokus o okamžité zabití jednoho soupeře.

Psionický výbuch

Říše:	mentální
Cena:	10
Knihy kouzel:	psionik
Cíl:	nepřátelé ve skupině
Zranění:	8/L
Trvání:	1/L
Popis:	Výbuch mentální energie postihuje mozky ve skupině nepřátel, způsobuje jim zranění a ponechává je ve stavu šílenství.

Vyčistit vzduch

Říše:	vzduch
Cena:	10
Knihy kouzel:	alchymista, kněz
Cíl:	spojenci v dosahu
Zranění:	--
Trvání:	okamžité
Popis:	Pokus o vyčištění vzduchu ode všech nebezpečných látek. Zanechává trvalý efekt způsobený prodlévajícím oblakem

Dodatek 1: Magická kouzla

Návrat k portálu

Říše:	vzduch
Cena:	50
Knihy kouzel:	alchymista, mág, kněz, psionik
Cíl:	--
Zranění:	--
Trvání:	okamžité
Popis:	Navrací skupinu k portálu, tak jak ji vytvořila sesílající postava. Všimněte si, že když si při přestupu na vyšší úroveň zvolíte k naučení kouzlo Návrat k portálu, naučíte se zároveň kouzlo Vytvořit portál.

Zdravá mysl

Říše:	mentální
Cena:	12
Knihy kouzel:	kněz, psionik
Cíl:	1 spojenec
Zranění:	--
Trvání:	okamžité
Popis:	Pokus o navrácení duševního zdraví šílené postavě nebo přeběhlíkovi.

Vytvořit portál

Říše:	vzduch
Cena:	50
Knihy kouzel:	alchymista, mág, kněz, psionik
Cíl:	--
Zranění:	--
Trvání:	okamžité
Popis:	Vytvoří osobní portál pro sesílající postavu, která se skrz něj může kdykoliv vrátit použitím Návratu k portálu. Všimněte si, že když si při přestupu na vyšší úroveň zvolíte k naučení kouzlo Vytvořit portál, postava se zároveň naučí také kouzlo Návrat k portálu. Portály není možné umisťovat na pohyblivé objekty, jako jsou třeba výtahy.

Přivolat elementála

Říše:	božská
Cena:	10
Knihy kouzel:	alchymista, mág
Cíl:	3D místo
Zranění:	--
Trvání:	souboj
Popis:	Vyvolá z říše země, vzduchu, ohně nebo vody elementála, aby bojoval za skupinu. Každý sesílatel může přivolat najednou během boje pouze jednoho elementála.

Toxický oblak

Říše:	vzduch
Cena:	8
Knihy kouzel:	alchymista
Cíl:	nepřátelé v dosahu
Zranění:	2.5/L
Trvání:	1/L
Popis:	Nad cílovou oblastí se zhmotní toxický oblak a způsobí nepříteli otevřené rány. Může také přivodit nevolnost, otravu nebo bezvědomí.

Dodatek 1: Magická kouzla

Kouzla 6. úrovně

Zapudit

Říše: božská
Cena: 10
Knihy kouzel: mág, kněz
Cíl: všichni nepřátelé
Zranění: 15/L
Trvání: okamžité
Popis: Božská energie způsobí zranění všem okolním nemrtvým, démonům nebo přivolaným nestvůrám.

Blizzard

Říše: vodní
Cena: 12
Knihy kouzel: mág
Cíl: nepřátelé v kuželu
Zranění: 10/L
Trvání: 1/L
Popis: Vířící poryv sněhu obklopí nepřátele před sesílajícím a způsobuje zranění, případně slepotu.

Vařící krev

Říše: oheň
Cena: 12
Knihy kouzel: alchymista
Cíl: 1 nepřítel
Zranění: 20/L
Trvání: okamžité
Popis: Bolestivě zvýší vnitřní teplotu jednoho nepřítele. Jakmile je zabit, mohutně vybuchne a způsobí ještě zranění všem okolostojícím nepřítelům.

Odčerpávající oblak

Říše: božská
Cena: 10
Knihy kouzel: alchymista
Cíl: nepřátelé v dosahu
Zranění: různá
Trvání: 1/L
Popis: Na cílové nepřátele sestoupí oblak, který jim bude nepřetržitě ubírat život, odolnost, magenergii, a to po celou dobu trvání kouzla.

Ohnivá bouře

Říše: oheň
Cena: 12
Knihy kouzel: mág
Cíl: nepřátelé v dosahu
Zranění: 5/L
Trvání: 1/L
Popis: Rozsáhlý oblak žhavého popela sestoupí na cílové nepřátele a způsobí jim dlouhotrvající popáleninové zranění.

Dodatek 1: Magická kouzla

Krádež života

Říše: božská
Cena: 12
Knihy kouzel: kněz
Cíl: 1 nepřítel
Zranění: 10(7)/L
Trvání: okamžité
Popis: Pokus o vysátí životní síly z jednoho nepřítele a převedení této energie na nejvíce zraněného člena skupiny.

Blesk

Říše: oheň
Cena: 12
Knihy kouzel: kněz
Cíl: nepřátelé v kuželu
Zranění: 9/L
Trvání: okamžité
Popis: Tyče elektrických energií sežehnou nepřátele, nacházející se před sesílajícím.

Síla magie

Říše: božská
Cena: 12
Knihy kouzel: psionik
Cíl: 1 nepřítel
Zranění: 15/L
Trvání: okamžité
Popis: Pokus o vysátí životní energie z jednoho nepřítele a převedení této energie do magické síly. Tato je dána postavě, která ji zrovna nejvíce potřebuje.

Peklo

Říše: vzduch
Cena: 12
Knihy kouzel: psionik
Cíl: všichni nepřátelé
Zranění: neschopnost
Trvání: 1/L
Popis: Vzduch sám se promění ve ztělesnění pekla a způsobí protivníkům minimálně strach a maximálně šilenství. Postihuje všechny nepřátele.

Spektrální záblesk

Říše: oheň
Cena: 10
Knihy kouzel: psionik
Cíl: nepřátelé v kuželu
Zranění: různá
Trvání: 1/L
Popis: Spektrální lasery vystřelí na protivníky před sesílajícím a způsobí různý počet stavů nebo bolestivých zranění.

Dodatek 1: Magická kouzla

Tekoucí písek

Říše:	země
Cena:	15
Knihy kouzel:	alchymista
Cíl:	nepřátelé v dosahu
Zranění:	--
Trvání:	okamžité
Popis:	Změní složení samotné hmoty a vytvoří tekoucí písek, který se snaží pohltit cíl, nacházející se v dosahu působnosti kouzla.

Zmrtvýchvstání

Říše:	božská
Cena:	30
Knihy kouzel:	alchymista, kněz
Cíl:	1 spojenec
Zranění:	--
Trvání:	okamžité
Popis:	Pokus o navrácení života mrtvé postavě.

Přeběhlík

Říše:	mentální
Cena:	12
Knihy kouzel:	mág, psionik
Cíl:	1 nepřítel
Zranění:	--
Trvání:	2+1/L
Popis:	Pokus o odvrácení oddanosti jednoho nepřítele. Když kouzlo začne působit, jeden nepřítel začne bojovat po boku skupiny.

Kouzla 7. úrovně

Zadušení

Říše:	vzduch
Cena:	20
Knihy kouzel:	mág
Cíl:	všichni nepřátelé
Zranění:	udušení
Trvání:	okamžité
Popis:	Pokus o spotřebování vzduchu u okolních nestvůr. Pokud je úspěšné, dojde u okolních nestvůr k okamžitému udušení.

Mozkové krvácení

Říše:	mentální
Cena:	12
Knihy kouzel:	psionik
Cíl:	1 nepřítel
Zranění:	25/L
Trvání:	1/L
Popis:	Mocný výbuch mentální energie zkapalní mozek jednoho protivníka, který, pokud přežije, stane se naprosto šilným.

Dodatek 1: Magická kouzla

Otřes

Říše:	mentální
Cena:	12
Knihy kouzel:	mág
Cíl:	1 nepřítel
Zranění:	25/L
Trvání:	1/L
Popis:	Proud mentální energie praští jednoho nepřítele jako kladivo a způsobí vážné zranění, popřípadě bezvědomí.

Smrtící oblak

Říše:	vzduch
Cena:	20
Knihy kouzel:	alchymista
Cíl:	nepřátelé v dosahu
Zranění:	okamžitá smrt
Trvání:	1/L
Popis:	Černý oblak smrti se usadí nad protivníky, kteří jsou po celou dobu trvání kouzla vystaveni nebezpečí náhlého úmrtí..

Smrtná prosba

Říše:	božská
Cena:	20
Knihy kouzel:	kněz
Cíl:	všichni nepřátelé
Zranění:	smrt
Trvání:	okamžité
Popis:	Pokus o usmrcení všech protivníků nacházejících se v dosahu.

Zemětřesení

Říše:	země
Cena:	18
Knihy kouzel:	alchymista
Cíl:	všichni nepřátelé
Zranění:	12/L
Trvání:	okamžité
Popis:	Násilné otřesy země způsobují vážná poranění všem nepřátelům v okolí.

Padající hvězdy

Říše:	země
Cena:	16
Knihy kouzel:	kněz
Cíl:	všichni nepřátelé
Zranění:	9/L
Trvání:	okamžité
Popis:	Sprška meteorů přilétá z vesmíru a způsobuje bolestivá zranění všem protivníkům v oblasti.

Dodatek 1: Magická kouzla

Rozdrcení mysli

Říše: mentální
Cena: 18
Knihy kouzel: psionik
Cíl: všichni nepřátelé
Zranění: 12/L
Trvání: okamžité
Popis: Strašlivá dávka energie rozpustí mozek všem nestvůrám v okolí a způsobí jim rozsáhlá zranění.

Nukleární výbuch

Říše: oheň
Cena: 18
Knihy kouzel: mág
Cíl: všichni nepřátelé
Zranění: 12/L
Trvání: okamžité
Popis: Intenzivní zápalná síla, vyzářující ze sesilajících, vážně poraní všechny nepřátele v okolní oblasti..

Spektrální chaos

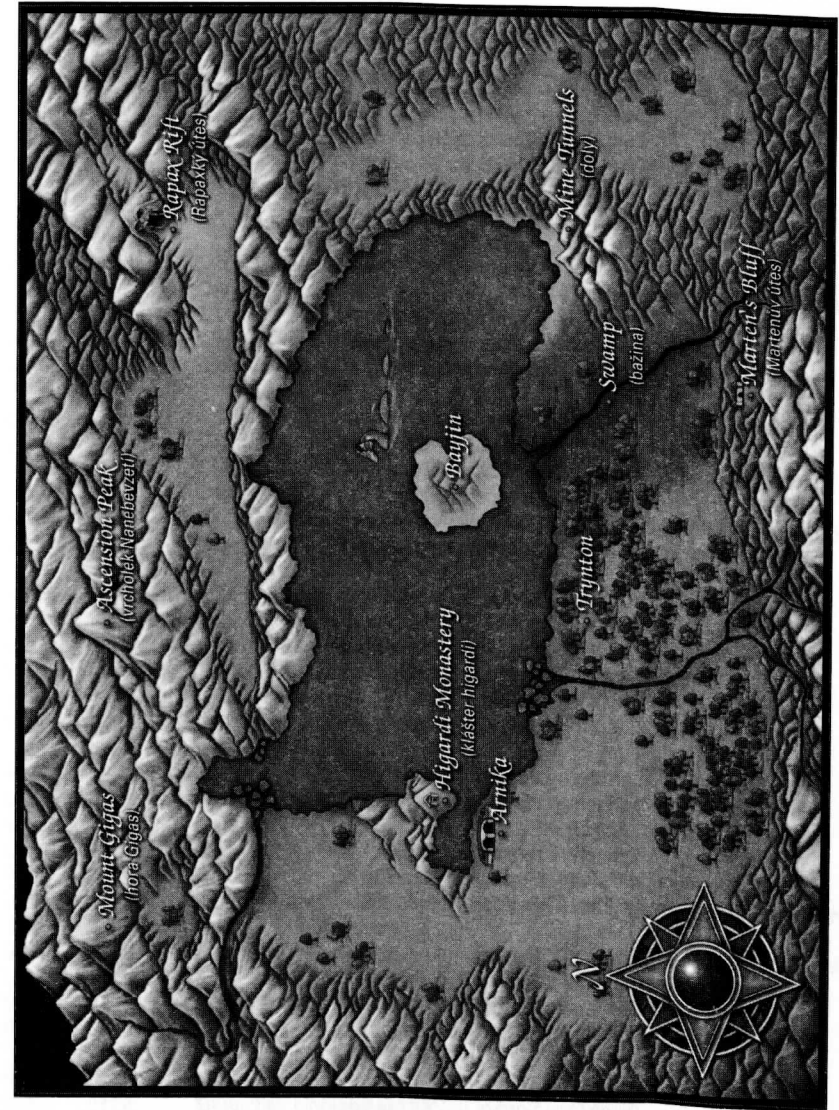
Říše: oheň
Cena: 15
Knihy kouzel: psionik
Cíl: všichni nepřátelé
Zranění: různá
Trvání: 1/L
Popis: kruh spektrálního ohně vyzářuje ze sesilajících a způsobuje množství stavů nebo bolestivých zranění všem protivníkům v okolní oblasti.

Vyléčení

Říše: božská
Cena: 16
Knihy kouzel: kněz
Cíl: 1 spojenec
Uzdravení: 36/L
Trvání: okamžité
Popis: Mocný a léčivý balzám vyléčí rány a odstraní všechny stavy jedné postavě, s výjimkou smrti.

Tsunami

Říše: vodní
Cena: 15
Knihy kouzel: alchymista
Cíl: nepřátelé v kuželu
Zranění: 15/L
Trvání: okamžité
Popis: Extrémně silná přílivová vlna postihne všechny protivníky před sesilajícím a způsobí extrémní zranění.



Dodatek 1: Magická kouzla

Dodatek 1B: Kouzla podle magických knih

Alchymistova kniha kouzel

Jméno kouzla	Říše	Kdy	Cíl	Sil	Me
Kyselá sprška	Vodní	Souboj	1 Nepřítel	1	2
Léčit zranění	Božská	Kdykoliv	1 Spojenec	1	3
Svrbějící kůže	Země	Souboj	Nepřátelé v kuželu	1	2
Světlo	Oheň	Kdykoliv	—	1	1
Spánek	Vzduch	Souboj	Nepřátelé ve skupině	1	3
Odolnost	Vodní	Kdykoliv	1 Spojenec	1	2
Oslepující záblesk	Oheň	Souboj	Nepřátelé v dosahu	2	5
Léčit nižší stavy	Vodní	Kdykoliv	1 Spojenec	2	4
Draračí dech	Vodní	Souboj	1 Spojenec	2	4
Břítavý plášť	Země	Souboj	1 Spojenec	2	6
Zvuková vlna	Vzduch	Kdykoliv	3D místo	2	6
Chameleón	Země	—	—	3	6
Vyléčit paralýzu	Vodní	Kdykoliv	1 Spojenec	3	6
Vyléčit otravu	Vzduch	Kdykoliv	1 Spojenec	3	6
Vyražení	Země	—	Zámek	3	6
Zhoubné výpary	Vzduch	Souboj	Nepřátelé v dosahu	3	5
Bičující kamení	Země	Souboj	Nepřátelé v kuželu	3	6
Kyselinová bomba	Vodní	Souboj	Nepřátelé v dosahu	4	8
Rozdrtit	Země	Souboj	1 Nepřítel	4	8
Vyléčit nemoc	Vodní	Kdykoliv	1 Spojenec	4	8
Elementární štít	Země	Souboj	Spojenci v dosahu	4	8
Ohnivá bomba	Oheň	Souboj	Nepřátelé v dosahu	4	8
Kruh z ohně	Oheň	Souboj	Nepřátelé v dosahu	4	10
Tělo z kamene	Země	Souboj	1 Spojenec	5	8
Vyčistit vzduch	Vzduch	Souboj	Spojenci v dosahu	5	10
Návrat k portálu	Vzduch	—	—	5	50
Vytvořit portál	Vzduch	—	—	5	30
Přivolat elementála	Božská	Souboj	3D místo	5	12
Toxický oblak	Vzduch	Souboj	Nepřátelé v dosahu	5	8
Vařící krev	Oheň	Souboj	1 Nepřítel	6	12
Odčerpávající oblak	Božská	Souboj	Nepřátelé v dosahu	6	10
Tekoucí písek	Země	Souboj	Nepřátelé v dosahu	6	15
Zmrtvýchvstání	Božská	Kdykoliv	1 Spojenec	6	30
Smrtící oblak	Vzduch	Souboj	Nepřátelé v dosahu	7	20
Zemětřesení	Země	Souboj	Všichni spojenci	7	18
Tsunami	Vodní	Souboj	Nepřátelé v kuželu	7	15

Dodatek 1: Magická kouzla

Zkratky: Sil: Síla Me: Magenergie Zr: Zranění

Trvání je uvedeno v počtu kol, pokud není dáno jinak

Rozsah	Zr	Trvání	Popis
Vrhací	4/L	Okamžité	Čisté zranění
Vrhací	10/L	Okamžité	Obnova ZB
Vrhací	-	1/L	Způsobuje podráždění
Malý	-	24 hodin	Osvětluje oblast, zvyšuje se se silou kouzla
Vrhací	-	1/L	Uspí nepřítel
Rozš.	21	Okamžité	Obnova odolnosti
Velký	-	1/L	Způsobuje slepotu
Vrhací	-	Okamžité	Léčí strach, spánek, slepotu, nevolnost a podráždění
Rozš.	-	1/L	Dovoluje cíli použít dech jako útok
Rozš.	5	1/L	Fyzický útok stejně tak poraní útočníka
Velký	-	Okamžité	Způsobuje strach/bezvědomí
Malý	-	1 Min. /L	Mnohem těžší spatřit skupinu
Vrhací	-	Okamžité	Léčí paralýzu nebo síť
Vrhací	-	Okamžité	Léčí otravu
Malý	-	Okamžité	Otevře zámek/dveře
Velký	3.5/L	1/L	Zranění, může také způsobit nevolnost nebo bezvědomí
Vrhací	6/L	Okamžité	Čisté zranění
Velký	3.5/L	1/L	Útok kyselinou
Velký	16/L	Okamžité	Čisté zranění
Vrhací	-	Okamžité	Léčí nemoc
Malý	-	3+1/L	Zvyšuje rezistenci vůči elementárním kouzlům
Velký	6/L	Okamžité	Čisté zranění
Malý	-	3 + 1/L	Zranění nepřátel stojících poblíž skupiny
Rozš.	-	1/L	Ochrana proti proniknutí, vstřebání zranění
Malý	-	Okamžité	Odstraní všechny oblaky mající vliv na cíl
Malý	-	Okamžité	Teleportace skupiny do portálové pozice
Malý	-	Okamžité	Vytvořit místo pro portál
Rozš.	-	Souboj	Vytvoří elementála, který bojuje za skupinu
Velký	2.5/L	1/L	Vzdušný útok, může způsobit nevolnost nebo bezvědomí
Velký	20/L	Okamžité	Zranění, plus zranění z výbuchu, když nestvůra zemře
Velký	různé	1/L	Odsává ZB, odolnost a závisí na síle kouzla
Velký	-	Okamžité	Cíl se musí spasit útekem, nebo bude pohlcen
Rozš.	-	Okamžité	Léčí smrt
Velký	-	1/L	Způsobuje smrt
Velký	12/L	Okamžité	Velké zranění všem nepřátelům
Vrhací	15/L	Okamžité	Velké zranění

Dodatek 1: Magická kouzla

Mágova kniha kouzel

(Seznam podle síly kouzla)

Jméno kouzla	Říše	Kdy	Cíl	Sil	Me
Energetický výbuch	Oheň	Souboj	1 Nepřítel	1	2
Zmražení	Vodní	Souboj	1 Nepřítel	1	2
Světlo	Oheň	Kdykoliv	—	1	1
Spánek	Vzduch	Souboj	Nepřátelé ve skupině	1	3
Teror	Mentální	Souboj	Nepřátelé ve skupině	1	3
Odhalit skryté	Mentální	—	—	2	5
Očarované ostří	Božská	Kdykoliv	Spojenci v dosahu	2	4
Magické střely	Božská	Souboj	Nepřátelé v kuželu	2	4
Štít proti střelám	Vzduch	Kdykoliv	Spojenci v dosahu	2	5
Ostrý zvuk	Vzduch	Souboj	Nepřátelé v kuželu	2	3
Zvuková vlna	Vzduch	Kdykoliv	3D místo	2	6
Sít	Země	Souboj	Nepřátelé v kuželu	2	5
Ohnivá koule	Oheň	Souboj	Nepřátelé v dosahu	3	6
Zmrazit tělo	Vodní	Souboj	Nepřátelé ve skupině	3	6
Vyražení	Země	—	Zámek	3	6
Zhoubné výpary	Vzduch	Souboj	Nepřátelé v dosahu	3	5
Stínový pes	Vzduch	Tábor	—	3	5
Bičující kamení	Země	Souboj	Nepřátelé v kuželu	3	6
Rozpuštěné brnění	Země	Souboj	Nepřátelé v kuželu	4	8
Rozdrtit	Země	Souboj	1 Nepřítel	4	8
Elementální štít	Země	Souboj	Spojenci v dosahu	4	8
Ledová koule	Vodní	Souboj	Nepřátelé v dosahu	4	8
Odstranit prokletí	Božská	Kdykoliv	1 Spojenec	4	8
RTG paprsky	Mentální	—	—	4	9
Dehydratace	Vodní	Souboj	1 Nepřítel	5	10
Zmrazit všechno	Vodní	Souboj	Všichni spojenci	5	12
Hex	Mentální	Souboj	Nepřátelé v dosahu	5	10
Návrat k portálu	Vzduch	—	—	5	50
Vytvořit portál	Vzduch	—	—	5	30
Přivolat elementála	Božská	Souboj	3D místo	5	12
Zapudit	Božská	Souboj	Všichni spojenci	6	10
Blizzard	Vodní	Souboj	Nepřátelé v kuželu	6	12
Ohnivá bouře	oheň	Souboj	Nepřátelé v dosahu	6	12
Přeběhlík	Mentální	Souboj	1 Nepřítel	6	12
Zadušení	Vzduch	Souboj	Všichni spojenci	7	20
Otřes	Mentální	Souboj	1 Nepřítel	7	12
Nukleární výbuch	Oheň	Souboj	Všichni spojenci	7	18

Dodatek 1: Magická kouzla

Rozsah	Zr	Trvání	Popis
Vrhací	4/L	Okamžité	Velké zranění
Vrhací	4/L	Okamžité	Velké zranění
Malý	-	24 hodin	Osvětluje oblast, zvyšuje se se silou kouzla
Vrhací	-	1/L	Uspí nepřítel
Velký	-	1/L	Způsobuje strach, někdy i bezvědomí
Malý	-	10 vt+10 vt/L	Odhaluje skryté předměty
Malý	-	5 min./L	Vylepšuje bojové vlastnosti skupiny
Vrhací	4/L	Okamžité	Velké zranění
Malý	-	5 min./L	Ochrana proti střelám
Vrhací	3/L	Okamžité	Velké zranění
Velký	-	Okamžité	Způsobuje strach/bezvědomí
Vrhací	-	1/L	Paralyzuje nepřítel
Velký	5/L	Okamžité	Velké zranění
Velký	-	1/L	Způsobuje paralýzu
Malý	-	Okamžité	Otevře zámek na dveřích/truhle
Velký	3.5/L	1/L	Vzdušné zranění, může způsobit nevolnost nebo bezvědomí
Malý	-	4 herní hodiny/L	Probudí spící skupinu, když zaútočí nestvůry
Vrhací	6/L	Okamžité	Velké zranění
Vrhací	-	1/L	Zhoršuje nepřítelovu kvalitu zbroje
Velký	16/L	Okamžité	Velké zranění
Malý	-	3+1/L	Zvyšuje rezistenci k elementálním kouzlům
Velký	6/L	Okamžité	Velké zranění
Rozš.	-	Okamžité	Umožňuje se zbavit prokletých předmětů
Malý	-	2 min+2 min za Sil	Zjišťuje neviděné nestvůry, předměty atd.
Velký	20/L	Okamžité	Velké zranění
Velký	-	1/L	Způsobuje paralýzu
Velký	-	1/L	Zmenšuje nepřítelovy schopnosti
Malý	-	Okamžité	Teleportace skupiny do portálové pozice
Malý	-	Okamžité	Vytvořit místo pro portál
Rozš.	-	Souboj	Vytvoří elementála, který bojuje za skupinu
Velký	-	Okamžité	Zabíjí nemrtvé, démony a přivolané nestvůry
Vrhací	10/L	1/L	Vodní zranění, šance na slepotu
Velký	5/L	1/L	Ohnivý útok
Vrhací	-	2 + 1/L	Učiní z nepřítel postavu, bojující za skupinu
Velký	-	Okamžité	Způsobuje smrt
Velký	25/L	1/L	Mentální zranění, šance upadnutí do bezvědomí
Velký	12/L	Okamžité	Velké zranění

Dodatek 1: Magická kouzla

Kniha kouzel kněze

(Seznam podle síly kouzla)

Jméno kouzla	Říše	Kdy	Cíl	Sil	Me
Požehnání	Božská	Souboj	Spojenci v dosahu	1	4
Okouzlení	Mentální	NHP	1 NHP	1	5
Léčit zranění	Božská	Kdykoliv	1 Spojenec	1	3
Světlo	Oheň	Kdykoliv	—	1	1
Způsobit zranění	Božská	Souboj	1 Nepřítel	1	2
Paralýza	Vodní	Souboj	1 Nepřítel	1	3
Odolnost	Vodní	Kdykoliv	1 Spojenec	1	2
Léčit nižší stavy	Vodní	Kdykoliv	1 Spojenec	2	4
Božská past	Mentální	—	Zámek	2	4
Anděl strážný	Božská	Souboj	1 Spojenec	2	4
Posvátná voda	Vodní	Souboj	Nepřátelé v dosahu	2	5
Identifikovat předmět	Mentální	—	Předmět	2	6
Sít	Země	Souboj	Nepřátelé v kuželu	2	5
Plát brnění	Země	Kdykoliv	Spojenci v dosahu	3	6
Vyléčit paralýzu	Vodní	Kdykoliv	1 Spojenec	3	6
Vyléčit otravu	Vzduch	Kdykoliv	1 Spojenec	3	6
Magická clona	Božská	Kdykoliv	Spojenci v dosahu	3	6
Odpočinek všem	Vodní	Kdykoliv	Spojenci v dosahu	3	6
Ticho	Vzduch	Souboj	Nepřátelé ve skupině	3	4
Vyléčit nemoc	Vodní	Kdykoliv	1 Spojenec	4	8
Odstranit prokletí	Božská	Kdykoliv	1 Spojenec	4	8
Štít z duší	Božská	Souboj	Spojenci v dosahu	4	6
Superman	Vodní	Souboj	1 Spojenec	4	7
Vichřice	Vzduch	Souboj	Nepřátelé v kuželu	4	7
Uzdravit všechny	Božská	Kdykoliv	Spojenci v dosahu	5	10
Okamžitá smrt	Božská	Souboj	1 Nepřítel	5	10
Vyčistit vzduch	Vzduch	Souboj	Spojenci v dosahu	5	10
Návrat k portálu	Vzduch	—	—	5	50
Zdravá mysl	Mentální	Kdykoliv	1 Spojenec	5	12
Vytvořit portál	Vzduch	—	—	5	30
Zapudit	Božská	Souboj	Všichni spojenci	6	10
Krádež života	Božská	Souboj	1 Nepřítel	6	12
Blesk	Oheň	Souboj	Nepřátelé v kuželu	6	12
Zmrtvýchvstání	Božská	Kdykoliv	1 Spojenec	6	30
Smrtná prosba	Božská	Souboj	Všichni spojenci	7	20
Padající hvězdy	Země	Souboj	Všichni spojenci	7	16
Vyléčení	Božská	—	1 Spojenec	7	16

Dodatek 1: Magická kouzla

Rozsah	Zr	Trvání	Popis
Malý	-	2//L	Vylepšuje brnění, dává bonus na zásah
Vrhací	-	NHP Inter.	NHP se stane mnohem přátelštější
Vrhací	10/L	Okamžité	Obnova ZB
Malý	-	24 hodin	Osvětluje oblast, zvyšuje se se silou kouzla
Vrhací	4/L	Okamžité	Velké zranění
Vrhací	-	1/L	Způsobuje paralýzu
Rozš.	21	Okamžité	Obnovuje odolnost
Vrhací	-	Okamžité	Léčí strach, spánek, slepotu, nevolnost a podráždění
Malý	-	Okamžité	Pomáhá identifikovat a odstraňovat pasti
Rozš.	-	3+2/L	Vstřebá zranění
Vrhací	6/L	Okamžité	Zranění pouze nemrtvých
Malý	-	Okamžité	Odhálí informace o předmětu
Vrhací	-	1/L	Paralyzuje nepřítel
Malý	- 5	Minuty /L	Zvyšuje kvalitu zbroje postavy
Vrhací	-	Okamžité	Léčí paralýzu nebo síť
Vrhací	-	Okamžité	Léčí otravu
Malý	-	5 Minut/L	Vylepšuje rezistenci skupiny k veškeré magii
Malý	21/L	Okamžité	Obnovení odolnosti
Velký	-	1/L	Zabraňuje nepříteli sesílat kouzla
Vrhací	-	Okamžité	Léčí nemoc
Rozš.	-	Okamžité	Umožňuje se zbavit prokletých předmětů
Malý	-	3+1/L	Zvyšuje rezistenci k božské/mentální magii
Rozš.	-	1/L	Zvyšuje u cíle udělené zranění, prav. na zásah, KZ a rychlost
Vrhací	5/L	Okamžité	Velké zranění
Malý	10/L	Okamžité	Obnovení ZB
Velký	-	Okamžité	Způsobuje smrt
Malý	-	Okamžité	Odstraní všechny oblaky mající vliv na cíl
Malý	-	Okamžité	Teleportace skupiny do portálové pozice
Vrhací	-	Okamžité	Léčba šílenství, přeběhlictví
Malý	-	Okamžité	Vytvořit místo pro portál
Velký	15/L	Okamžité	Zabijí nemrtvé, demony a přivolané nestvůry
Vrhací	10(7)/L	Okamžité	Přesaje ZB do HP s nejnižším zdravím
Vrhací	9/L	Okamžité	Velké zranění
Rozš.	-	Okamžité	Léčí smrt
Velký	-	Okamžité	Způsobuje smrt
Velký	9/L	Okamžité	Velké zranění
Rozš.	36/L	Okamžité	Vyléčení zranění & všech stavů, s výjimkou smrti

Dodatek 1: Magická kouzla

Kniha kouzel psionika

(Seznam podle síly kouzla)

Jméno kouzla	Říše	Kdy	Cíl	Sil	Me
Okouzlení	Mentální	NHP	1 NHP	1	5
Léčit zranění	Božská	—	1 Spojenec	1	3
Bodnutí do mysli	Mentální	Souboj	1 Nepřítel	1	3
Paralýza	Vodní	Souboj	1 Nepřítel	1	3
Spánek	Vzduch	Souboj	Nepřátelé ve skupině	1	3
Teror	Mentální	Souboj	Nepřátelé ve skupině	1	3
Léčit nižší stavy	Vodní	Kdykoliv	1 Spojenec	2	4
Odhaliť skryté	Mentální	—	—	2	5
Božská past	Mentální	—	Zámek	2	4
Identifikovat předmět	Mentální	—	Předmět	2	6
Šílenství	Mentální	Souboj	Nepřátelé ve skupině	2	5
Ostrý zvuk	Vzduch	Souboj	Nepřátelé v kuželu	2	3
Zpomalení	Vodní	Souboj	Nepřátelé ve skupině	2	4
Chameleon	Země	—	—	3	6
Hypnotická vábnička	Oheň	Kdykoliv	3D místo	3	5
Čtení mysli	Mentální	NHP	1 NHP	3	8
Psionický oheň	Oheň	Souboj	Nepřátelé v kuželu	3	6
Ticho	Vzduch	Souboj	Nepřátelé ve skupině	3	4
Rozpuštěné brnění	Země	Souboj	Nepřátelé v kuželu	4	8
Zbičování ega	Mentální	Souboj	Nepřátelé v kuželu	4	8
Oko za oko	Božská	Souboj	1 Spojenec	4	7
Spěch	Oheň	Souboj	Spojenci v dosahu	4	8
Štít z duší	Božská	Souboj	Spojenci v dosahu	4	6
Hex	Mentální	Souboj	Nepřátelé v dosahu	5	10
Okamžitá smrt	Božská	Souboj	1 Nepřítel	5	10
Psionický výbuch	Mentální	Souboj	Nepřátelé ve skupině	5	10
Návrat k portálu	Vzduch	—	—	5	50
Zdravá mysl	Mentální	Kdykoliv	1 Spojenec	5	12
Vytvořit portál	Vzduch	—	—	5	30
Síla magie	Božská	Souboj	1 Nepřítel	6	12
Peklo	Vzduch	Souboj	Všichni spojenci	6	12
Spektrální záblesk	Oheň	Souboj	Nepřátelé v kuželu	6	10
Přeběhlík	Mentální	Souboj	1 Nepřítel	6	12
Mozkové krvácení	Mentální	Souboj	1 Nepřítel	7	12
Rozdrcení mysli	Mentální	Souboj	Všichni spojenci	7	18
Spektrální chaos	Oheň	Souboj	Všichni spojenci	7	15

Dodatek 1: Magická kouzla

Rozsah	Zr	Trvání	Popis
Vrhací	-	NHP Inter.	NHP se stane mnohem přátelštější
Vrhací	10/L	Okamžité	Obnovení ZB
Vrhací	5/L	1/L	Mentální útok, může způsobit šílenství
Vrhací	-	1/L	Způsobuje paralýzu
Vrhací	-	1/L	Uspí nepřitele
Velký	-	1/L	Způsobuje strach nebo dokonce bezvědomí
Vrhací	-	Okamžité	Léčí strach, spánek, slepotu, nevolnost a podráždění
Malý	-	10 vt+10 vt/L	Mrkne, když je něco poblíž ukrytého
Malý	-	Okamžité	Pomáhá identifikovat a odstranit pasti
Malý	-	Okamžité	Odhali informace o předmětu
Velký	-	1/L	Způsobuje šílenství
Vrhací	3/L	Okamžité	Velké zranění
Velký	-	1/L	Zpomalí nepřitele
Malý	-	1 Min./L	Skupinu je obtížnější spatřit
Velký	-	5	Jasně světlo přiláká nepřátele
Vrhací	-	Okamžité	Čte mysl NHP
Vrhací	6/L	Okamžité	Velké zranění
Velký	-	1/L	Zabrání nepřítelům seslat kouzlo
Vrhací	-	1/L	Zhoršuje kvalitu zbroje nepřitele
Vrhací	8/L	Okamžité	Velké zranění
Rozš.	-	1 + 1/L	Příští kouzlo je zkopírováno a sesláno zpět na sesílatele
Malý	-	1/L	Zvyšuje rychlost, léčí Zpomalení
Malý	-	3+1/L	Zvyšuje odolnost k božské/mentální magii
Velký	-	1/L	Snižuje nepřítelovy schopnosti
Velký	-	Okamžité	Způsobuje smrt
Velký	8/L	1/L	Mentální útok, může způsobit šílenství
Malý	-	Okamžité	Teleportace skupiny do portálové pozice
Vrhací	-	Okamžité	Léčí šílenství, Přeběhlíctví
Malý	-	Okamžité	Vytvořit místo pro portál
Vrhací	15/L	Okamžité	Zraní cíl, převede magenergií postavě s nejnižší hodnotou
Velký	-	1/L	Všichni nepřátelé mají strach nebo zešílí
Vrhací	různé	1/L	Náhodné podmínky nebo zranění
Vrhací	-	2 + 1/L	Nepřítel bojuje za skupinu
Velký	25/L	1/L	Mentální útok plus možné šílenství
Velký	12/L	Okamžité	Velké zranění
Velký	různé	1/L	Náhodné stavy nebo zranění u všech nepřátel

Dodatek 2: Povolání

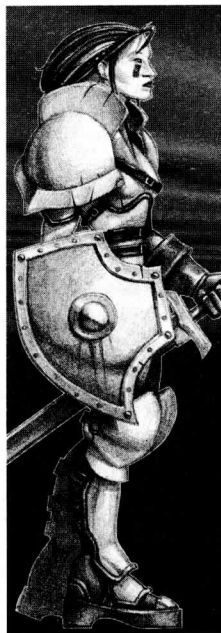
BOJOVNÍK: Bojovníci jsou nejlepšími válečníky v celém *Wizardry 8*. I když nemají žádnou magii, jejich zásahové body a síla z nich dělají skvělou údernou jednotku. Jejich intenzivní trénink umožňuje, aby vyřadili soupeře i jedinou ranou. Jejich zlovestná schopnost boje jim dovoluje útok berserk během souboje - zuřivý stav, ve kterém mohou způsobit dvojnásobné zranění, ale jsou zároveň více náchylní k vlastnímu zranění. Bojovníci mohou nosit téměř jakékoliv brnění a používat skoro všechny zbraně.

Zvláštní schopnosti: obnova odolnosti, vyřazení protivníka, útok berserk, bonus za dovednost pro souboj nablízko

Dovednosti povolání: blízký souboj, souboj na dálku, meč, sekera, štít

Požadované schopnosti: SIL 55, ZSC 50, OBR 50

Knihy kouzel: žádné



LORD: vynikající bojovník, stejně jako oddaný kouzelník. Lord je pravým křižákem světa *Wizardry 8*. I když dovednost souboje je jejich hlavním zájmem, začnou se okolo páté úrovně zkušenosti učit kouzla kněze, což jim umožní léčit postavy, stejně jako způsobovat zranění nepřátelům. Díky svému náboženskému výcviku jsou Lordi schopni léčit svá zranění spíše mysticky než pomocí magie.

Zvláštní schopnosti: obnova zdraví, bonus za dovednost dvojí zbraně

Dovednosti povolání: dvojí zbraň, souboj nablízko, meč, dýka.

Požadované schopnosti: SIL 55, ZBO 55, ZSC 55, OBR 50, RYC 50

Knihy kouzel: kněz

Dodatek 2: Povolání



VALKÝRA: povolání dostupné pouze ženské postavě. Valkýra je špičková bojovnice s kopím. Její znalosti zbraní jsou rozsáhlé a její duch přímo volá po bitvě. Okolo páté úrovně zkušenosti se Valkýra začne učit kněžská kouzla. Ačkoliv nikdo neví, jak je to možné, Valkýra má unikátní schopnost podvést smrt.

Zvláštní schopnosti: oklamání smrti, bonus za dovednost s píkou.

Dovednosti povolání: píka, souboj nablízko, mytologie, sekera

Požadované schopnosti: SIL 50, ZBO 55, ZSC 55, OBR 50, RYC 50

Knihy kouzel: kněz

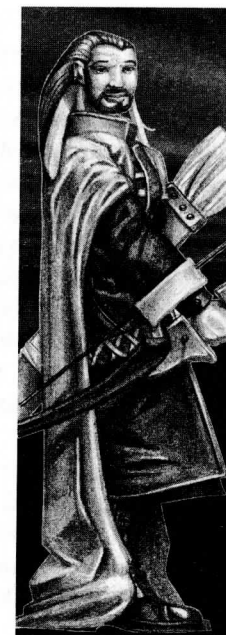
HRANIČÁŘ: hraničář je ve *Wizardry 8* milovníkem přírody. Má vrozený talent pro pozorování a vyhledávání, jako je třeba tajná chodba nebo skryté předměty. Jejich pronikavé smysly jim umožňují prohledávat neustále a bez zjevného úsilí. Stejně jako klasik této profese - Robin Hood, i hraničáři zacházejí skvěle s lukem a šípem. Jejich smrtelně přesná muška jim umožňuje příležitostně zabít protivníka jediným šípem. Okolo páté úrovně zkušenosti se hraničáři pomalu začínají učit alchymistova kouzla.

Zvláštní schopnosti: kritická zranění na dálku, prohledávání po celou dobu, bonus za dovednost pro souboj na dálku, může sesílat alchymistova kouzla, i když je umlčený

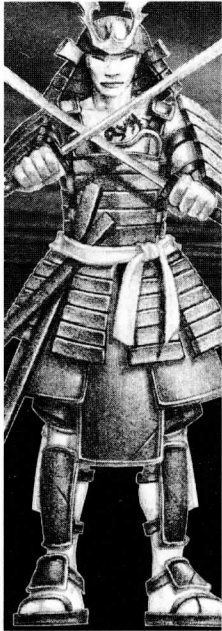
Dovednosti povolání: souboj na dálku, průzkum, mytologie, luk

Požadované schopnosti: SIL 50, INT 50, ZSC 50, OBR 55, SMY 55

Knihy kouzel: alchymista



Dodatek 2: Povolání



SAMURAJ: Tito praví šermíři ve *Wizardry* – samurajové, zasvětili své životy studiu meče. Jejich rychlost a přesnost jim pomáhá probíjet se téměř z jakékoliv situace. Někdy jsou schopni udeřit mnohočetně během jediného kola. Ti, kteří někdy čelili samurajům, hovoří o „Bleskovém úderu“. Samurajové nikdy necítí strach a mohou nastudovat smrtící dovednost – kritický úder. Jejich mystická stránka umožňuje vyvinout asi pátou úroveň mágoва kouzla.

Zvláštní schopnosti: nebojácnost, bleskový úder, bonus za dovednost pro meč

Dovednosti povolání: meč, souboj nablízko, dvojí zbraň, kritický úder, bonus za meč

Požadované schopnosti: SIL 50, INT 55, ZSC 50, OBR 55, RYC 55

Knihy kouzel: mág

NINDŽA: Nindžové jsou definitivní zabijáci. Jsou tiší a oddaní. Jsou schopni zasadit kritický úder smrtící zbraní, stejně jako holou rukou. Nindža je také schopen zabít z dálky. Hází totiž předměty s takovou přesností, že vždy proniknou protivníkovým brněním, a někdy zabijí jedinou ranou. Jak nindžové získávají zkušenost, počínají se postupně učit alchymistova kouzla.

Zvláštní schopnosti: kritický vrhací úder, autoproniknutí u vrhacího úderu, bonus za dovednost pro kritický úder, může sesílat alchymistova kouzla i umlčený

Dovednosti povolání: kritický úder, souboj nablízko, válečná umění, vrhání & prak, nezpozorovatelnost

Požadované schopnosti: SIL 50, INT 50, ZSC 50, OBR 55, RYC 55, SMY 50

Knihy kouzel: alchymista



Dodatek 2: Povolání

MNICH: Jako putující duše, hledající vnitřní vývoj, je Mnich talentovaný duchovní bojovník. Mnich má hluboký vhled do otázek duše a těla - dar, který mu umožňuje odolávat zranění a bojovat i při oslepení. Mnich také rozvinul umění boje holou rukou - může zasadit protivníkovi kritický úder. Okolo páté úrovně zkušenosti se mnich počíná učit psionická kouzla.

Zvláštní schopnosti: přirozená rezistence proti zranění, pracuje, i když je oslepený, bonus za dovednost válečného umění

Dovednosti povolání: válečná umění, souboj nablízko kritický úder, tyč & hůl, nezpozorovatelnost

Požadované schopnosti: INT 50, ZBO 50, OBR 50, RYC 55, SMY 55

Knihy kouzel: psionik



ZLODĚJ: Nikdo nemůže prokázat skupině takovou finanční pomoc jako zloděj. Je vycvičen v provádění věcí ostatním, které byste rozhodně nechtěli, aby se staly vám. Je totiž mistr ve vloupání, vstupování do objektů, vybírání kapes, otevírání zámků apod. Ať už jde o otevření truhly jištěné pastí nebo odejmutí překrásné přilby rovnou někomu z hlavy, je to právě zloděj, kterému se v tomto ohledu nikdo nevyrovná. I když nemohou používat těžké zbraně nebo brnění, jsou přesto smrtícími bojovníky, schopnými ze zadu napadnout protivníka za extra zranění.

Zvláštní schopnosti: útok ze zadu, bonus za dovednost na zámky a pasti

Dovednosti povolání: zámky & pasti, dýka, dvojí zbraň, krádež, nezpozorovatelnost

Požadované schopnosti: OBR 55, RYC 50, SMY 50

Knihy kouzel: žádná

Dodatek 2: Povolání

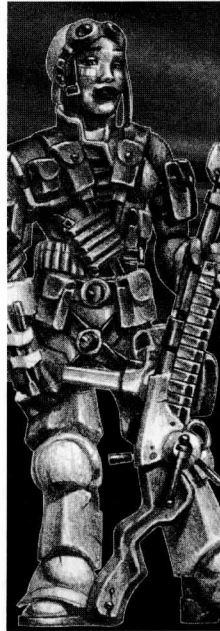
VYNÁLEZCE: Vynálezce je expert na techniku a je schopen vyvíjet z běžně po cestě nalezených předmětů smrtící zbraně. Jejich schopnost improvizace je tak legendární, že jsou jejich předměty vyhledávány po celém světě. Bohužel jsou často tak složité, že nikdo kromě nich samých je nemůže použít! Vynálezcův přirozený výcvik jej také dostatečně poučil ohledně moderních zbraní a zámek & pastí. Všichni vynálezci přicházejí se svou podomácku vyrobenou zbraní - omnipuškou.

Zvláštní schopnosti: spojuje předměty do vynálezů, bonus za dovednost moderní zbraně

Dovednosti povolání: moderní zbraně, souboj na dálku, technika, zámky & pastí

Požadované schopnosti: SIL 45, INT55, OBR 60, SMY 55

Knihy kouzel: žádná



BARD: Pouze několik jedinců skutečně rozumí ohromující síle barda a darům, které tato postava do skupiny přináší. Jejich schopnost hrát na různé kouzelné nástroje může ušetřit skupině čas. (A říká se, že na Dominu se takovýchto nástrojů nachází spousta!) Jejich magické písně mohou posílit přátele nebo způsobit zranění nepřítelům. Udržují tak vysokou morálku a během táboření zlepšují postavám zdraví. Jejich schopnost přesvědčit i ty nejtvrdohlavější je téměř legendární.

Zvláštní schopnosti: během táboření zvyšuje zotavení, bonus za dovednost komunikace

Dovednosti povolání: komunikace, hudba, mytologie, artefakty

Požadované schopnosti: SIL 45, INT50, OBR 55, SMY 55

Knihy kouzel: žádná

Dodatek 2: Povolání



KNĚŽ: Kněží jsou už dlouho známí pro své léčivé síly. Jsou užiteční každé skupině, která chce na Dominu přežít déle než jeden den. Kněží jsou zbožní a oddaní jedinci, věnující veškerý čas studiu božských kněžských kouzel. Jejich zanícení jim umožňuje získat tato kouzla rychleji než příslušníkům kterékoliv jiné profese. Jejich neustálý kontakt s vyšší mocí jim dovoluje modlit se za zázrak - někdy tak obdrží výsledek, který fakticky znamená rozdíl mezi životem a smrtí! Kněží jsou také schopni odčarovat nemrtvé.

Zvláštní schopnosti: modlitba za zázrak, odčarování nemrtvých, bonus za dovednost božství

Dovednosti povolání: božství, palice & cep, hůl & tyč, komunikace

Požadované schopnosti: ZBO 60, ZSC 55

Knihy kouzel: kněz

ALCHYMISTA: Alchymista využívá své znalosti k tomu, aby přizpůsobil hmotu své vůli. Alchymisté využívají své vysoké inteligence, aby se soustředili na své umění. Tím se jim daří naučit se alchymistická kouzla dříve než ostatním profesím ve *Wizardry*. Jelikož alchymisté spoléhají na prášky, lektvary a pohyby spíše než na magické formule, mohou sesílat kouzla, i když jsou umlčeni. Když skupina táboří, alchymista často tráví čas přípravou lektvarů pro nadcházející bitvu.

Zvláštní schopnosti: během táboření vyrábí lektvary, může sesílat alchymistická kouzla, i když je umlčený, bonus za dovednost alchymie

Dovednosti povolání: alchymie, mytologie, vrhání & prak

Požadované schopnosti: INT 55, OBR 60

Knihy kouzel: alchymista



Dodatek 2: Povolání



PSIONIK: Psionici vyvinuli své mentální schopnosti do takové míry, že se s nimi nemůže srovnávat žádná jiná profese. Jsou natolik ukázněni, že nemohou dostat strach, zbláznit se nebo jít proti vlastním ze skupiny. Jejich kouzla mají schopnost ovlivňovat mysl, číst v ní a manipulovat s ní obecně. Mají takovou mentální sílu, že mohou najednou ovlivnit celou skupinu nestvůr. Jejich intenzivní koncentrační úsilí dovoluje naučit se mentální kouzla rychleji než kterákoliv jiná profese.

Zvláštní schopnosti: nebojácnost, rezistence vůči mentálním stavům, bonus za dovednost psionika

Dovednosti povolání: psionika, komunikace, mytologie, mentální magie

Požadované schopnosti: INT 55, SMY 55

Knihy kouzel: psionik

BISKUP: Biskupové jsou extrémně inteligentní a zbožní jedinci, kteří zasvětili svůj život dávné moudrosti. Jelikož čerpají své znalosti ze všech škol magie, jsou sečtělí a mohou se naučit prakticky jakékoliv kouzlo. Protože však tráví čas studiem všech čtyř knih kouzel, učí se pomaleji než příslušní specialisté na daný obor. Stejně jako kněží jsou biskupové v kontaktu s božským, což jim umožňuje odčarovat nemrtvé. Biskupové mají ojedinělou schopnost odejmout prokletý předmět od člena skupiny, aniž by bylo nutné seslat kouzlo.

Zvláštní schopnosti: odstranit prokleté předměty, odčarovat nemrtvé, bonus za dovednost artefakty

Dovednosti povolání: artefakty, alchymie, čarodějnictví, božství, psionika

Požadované schopnosti: INT 55, ZBO 55, OBR 55, SMY 55

Knihy kouzel: kněz, mág, alchymista, psionik



Dodatek 2: Povolání

MÁG: Mágové jsou legendární profesí, využívající intenzivní a smrtící magii. Mágové zasvětili svůj život manipulaci elementy zla a dobra (ale většinou zla). Protože se soustředí pouze na jedinou magickou knihu, naučí se magická kouzla dříve než jakákoliv jiná profese ve *Wizardry*. Mají málo zásahových bodů a jsou silně omezeni v používání brnění a zbraní. Přesto je však jejich schopnost sesílat mocná kouzla činí atraktivními pro každou skupinu. Denní zacházení s magií je učinilo poněkud odolné samotné magii.

Zvláštní schopnosti: 5% bonus ke všem rezistencím, bonus za dovednost čarodějnictví

Dovednosti povolání: čarodějnictví, magie, vodní magie, vzdušná magie, mentální magie

Požadované schopnosti: INT 60, OBR 55

Knihy kouzel: mág



Dodatek 3: Rasy

ČLOVĚK: Lidská rasa je tou, se kterou jsou všechny ostatní ve *Wizardry* srovnávány. Jelikož mají lidé skvěle vyvážené hodnoty bez zvláštních schopností i slabostí, daří se jim bez ohledu na zvolenou profesi.

Zvláštní schopnosti: žádné

Základní vlastnosti: SIL 45
INT 45
ZBO 45
ZSC 45
OBR 45
RYC 45
SMY 45



Magické rezistence: bez bonusu

ELF: Elfové jsou drobná, elegantní stvoření se špičatými ušima. Vynikají v intelektuálních záležitostech. Milují jak předmět své výuky, tak i vše doprovodné. Pokud si je vyberete, stanou se z nich vynikající magové, alchymisté, psionici nebo biskupové.

Zvláštní schopnosti: žádné

Základní vlastnosti: SIL 35
INT 50
ZBO 50
ZSC 35
OBR 45
RYC 45
SMY 40



Magické rezistence: +20 mentální, +10 vzduch

TRPASILÍK: Trpaslíci jsou malá a podsaditá stvoření, milující bitvu. Jsou zanícení pro svůj úkol. I když jsou malého vzrůstu, mají překvapující sílu a životaschopnost. Tím se z nich stávají skvělí bojovníci. Ti zbožní se uplatní jako výteční kněží. Jejich vrozená odolnost jim dovoluje vysmívat se zraněním, která by jiné srazila na kolena.

Zvláštní schopnosti: přirozená rezistence proti zranění

Dodatek 3: Rasy

Základní vlastnosti: SIL 55
INT 30
ZBO 50
ZSC 60
OBR 35
RYC 35
SMY 35



Magické rezistence: oheň (množství závisí na ZSC)

SKŘÍTEK: Osamělá rasa, vyskytující se většinou v podzemních jeskyních. Jsou inteligentní, podsadití a hbití. Jejich malý vzrůst snadno splete nejednoho protivníka v boji. Jelikož stráví většinu života studiem, bývají vynikajícími magy a alchymisty.

Zvláštní schopnosti: žádné

Základní vlastnosti: SIL 35
INT 50
ZBO 40
ZSC 50
OBR 50
RYC 30
SMY 45



Magické rezistence: mentální (množství závisí na ZSC)

HOBIT: Přátelská, malá, bystrá rasa. Hobit nevypadá na první pohled nijak nebezpečně. Zjev ale často klame. Jelikož mají hobiti vysokou obratnost, bývají z nich skvělí zloději nebo dobří nindžové či samurajové. Rychlé hobití prsty také předurčují pro povolání barda nebo vynálezce.

Zvláštní schopnosti: žádné

Základní vlastnosti: SIL 40
INT 45
ZBO 30
ZSC 45
OBR 55
RYC 50
SMY 50



Magické rezistence: země (množství závisí na ZSC)

Dodatek 3: Rasy

VÍLA: Víly jsou jemná, malá a překrásná stvoření. Jejich malá velikost a pohyb rychlostí blesku je činí velmi těžce zasažitelnými. Protože víly nemohou vzhledem ke svým proporcím používat většinu zbraní nebo brnění, nehodí se na bojovníky. Na druhou stranu z nich však jejich vysoká inteligence činí výborné mágy, psioniky nebo alchymisty a jejich rychlost zase vede k jejich využití jako nindžů nebo mnichů.

Zvláštní schopnosti: +2 k základní KZ neobvyklé počáteční vybavení snížená kapacita pro náklad váhový limit pro vybavení předměty rychlá regenerace magenergie

Základní vlastnosti: SIL 25
INT 55
ZBO 35
ZSC 30
OBR 50
RYC 60
SMY 45

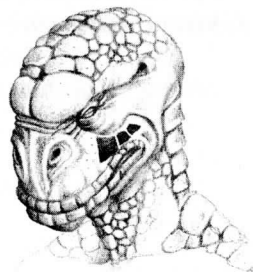
Magické rezistence: +15 vzduch
+15 země
+15 mentální
+15 božská



JEŠTĚR: Ještěr je obří plaz neznámého původu. Ačkoliv vypadá jako člověk, při své schopnosti mluvit a chodit vzpřímeně není příliš inteligentní ani přátelský (ostatní se mu snaží vyhnout). Jeho síla spočívá v jeho přirozené schopnosti boje a výhry. Ještěr je silný a zdravý a myslí pouze na zabíjení. Proto se hodí hlavně za bojovníka.

Zvláštní schopnosti: pomalá regenerace, magenergie

Základní vlastnosti: SIL 60
INT 25
ZBO 25
ZSC 70
OBR 40
RYC 50
SMY 30



Dodatek 3: Rasy

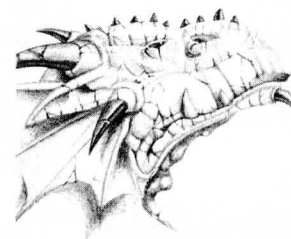
Magické rezistence: +15 oheň
+10 vodní
+10 země
-10 mentální
-10 božská

DRARAK: Křížení krve mezi člověkem a drakem dává vzniknout této ušlechtilé rase s unikátními schopnostmi. Je silný, obratný a houževnatý a je z něj skvělý hraničář, zloděj nebo bojovník. Drarak má také omezenou schopnost vydechnout na protivníky kyselinu.

Zvláštní schopnosti: kyselý dech

Základní vlastnosti: SIL 55
INT 35
ZBO 30
ZSC 60
OBR 50
RYC 40
SMY 30

Magické rezistence: +15 vodní
+5 vzduch
-5 mentální
-5 božská



FELPUR: Stejně jako jejich vzdálené příbuzné kočky jsou Felpurové rychlí a bystří. Během své evoluce se soustřeďovali spíš než na skutečnou fyzickou sílu na zušlechťování svého mrštného těla. Díky tomu jsou schopni pohybovat se s lehkostí jiným rasám prakticky neznámou. Hodí se velmi dobře na libovolnou profesi, která vyžaduje rychlost, tedy na nindžu nebo samuraje.

Zvláštní schopnosti: žádné

Základní vlastnosti: SIL 40
INT 40
ZBO 30
ZSC 35
OBR 50
RYC 60
SMY 50



Dodatek 3: Rasy

Magické rezistence: -15 vodní
+10 vzduch
+10 země
+10 mentální

VRRK: Vrrci jsou oddaná a zdravá stvoření. Jako potomci dvounohých inteligentních psů zdědili starostlivou osobnost, hustý kožich, stejně jako silnou životaschopnost a pronikavé smysly. Nadprůměrná zbožnost je předurčuje státi se kněžimi, lordy nebo valkýrami.

Zvláštní schopnosti: žádné

Základní vlastnosti: SIL 40
INT 30
ZBO 55
ZSC 50
OBR 40
RYC 40
SMY 50



Magické rezistence: +10 vodní
+5 země
+5 božská

MOOK: Mookové jsou od podstaty velmi magická stvoření. Jsou to stvoření pocházející z jiné, velmi vzdálené planety. Jelikož měří přes 2 metry, vzbuzují strach v každém nepříteli. Jsou ale také vysoce inteligentní a logickou rasou. Jejich smyslové schopnosti jsou nadprůměrně vyvinuté a máloco jim uteče. Hodí se velmi dobře na psioniky a hraničáře.

Zvláštní schopnosti: žádné

Základní vlastnosti: SIL 50
INT 50
ZBO 25
ZSC 50
OBR 35
RYC 35
SMY 55

Magické rezistence: +15 vodní
+15 mentální
+10 božská



Dodatek 4: Dovednosti

ZBRANĚ:

MEČ: určuje schopnost postavy během boje zasáhnout a proniknout obranou jakýmkoliv mečem.

SEKYRA: určuje schopnost postavy během boje zasáhnout a proniknout obranou jakoukoliv sekerou.

PÍKA: určuje schopnost postavy během boje zasáhnout a proniknout obranou jakoukoliv píkou, třeba halapartnou nebo kopím.

PALICE & CEP: určuje schopnost postavy během boje zasáhnout a proniknout obranou jakoukoliv palicí, třeba cepem nebo kladivem.

DÝKA: určuje schopnost postavy během boje zasáhnout a proniknout obranou jakoukoliv dýkou.

HŮL & TYČ: určuje schopnost postavy během boje zasáhnout a proniknout obranou jakoukoliv holí nebo hůlkou.

ŠTÍT: zvyšuje bonus za kvalitu zbroje postavy kvůli štítům, a také zvyšuje schopnost zasáhnout a proniknout obranou současně používanou zbraní.

MODERNÍ ZBRANĚ: ovlivňuje schopnost postavy přesně zamířit a použít moderní zbraň, jako je mušketa nebo Omnipuška.

LUK: určuje talent postavy pro zacházení s lukem nebo kuší a míru smrtící přesnosti zásahu šípy nebo střelami.

VRHÁNÍ & PRAK: schopnost správně namířit a vrhnout cokoliv od magické bomby přes šuriken, kameny až po prak. Tato dovednost také určuje pravděpodobnost, že vržený magický předmět neseleže nebo se nevrátí zpátky.

BOJOVÁ UMĚNÍ: určuje schopnost postavy během boje zasáhnout a proniknout obranou rukou nebo nohou. Všimněte si, že když máte vybavenou zbraň v okénku Hlavní zbraň, postava používá tuto zbraň a ne bojová umění.

FYZICKÉ DOVEDNOSTI:

ZÁMKY & PASTI: jemná schopnost úspěšně prohlédnout a odstranit pasti a otevřít zámky na dveřích.

NEZPOZOROVATELNOST: schopnost postavy skrýt se před svými protivníky a vyhnout se jejich fyzickému útoku. Současně s tím se zvyšuje bonus postavy za kvalitu zbroje a činí ji prakticky neviditelnou pro souboj

Dodatek 4: Dovednosti

HUDBA: schopnost hry na kouzelné hudební nástroje a možnost jejich použití z nich magická kouzla různé síly.

KRÁDEŽ: schopnost kapesárství nebo krádeže v obchodě u NHP, která nemá žádné podezření.

PROZKOUMÁVÁNÍ: určuje dosah, v rámci kterého je ještě hraničář schopen hledat ukryté předměty nebo tajné dveře. Průzkum také ovlivňuje dosah, v rámci kterého je skupina schopna odhalit maskovanou nestvůru nebo nestvůru, přicházející zezadu.

AKADEMICKÉ DOVEDNOSTI:

SOUBOJ NABLÍZKO: ovlivňuje úspěch útoku, když postava bojuje jakoukoliv zbraní nablízko nebo prodlouženou zbraní, jako je meč, dýka nebo kopí.

SOUBOJ NA DÁLKU: ovlivňuje úspěch útoku, když postava bojuje jakoukoliv zbraní na dálku, jako je luk, prak, vrhací zbraně nebo moderní zbraně. Tato dovednost se také vztahuje na vzdálené kritické zásahy lukem nebo moderními zbraněmi, pokud má postava tuto zvláštní schopnost.

DVOJÍ ZBRAŇ: složitá schopnost úspěšně bojovat dvěma zbraněmi najednou. Dvojí zbraň ovlivňuje, jak postava nakládá s oběma zbraněmi, ne pouze se zbraní v okénku Vedlejší zbraň.

KRITICKÝ ÚDER: smrtící schopnost nebo znalost těla, která umožňuje postavě zasadit kritický úder beze zbraně nebo s pomocí zbraně nablízko nebo prodloužené zbraně, což také vede k okamžité smrti protivníka. Tato smrtící schopnost se také váže na kritické zásahy vrhací zbraní, pokud má postava tuto zvláštní schopnost.

ARTEFAKTY: Určuje schopnost postavy účinně identifikovat předměty a používat větší množství magických předmětů. Nástroje, vynálezy a vrhací předměty se řídí vlastními dovednostmi. Všimněte si, že když budete identifikovat předmět, hra automaticky využívá artefaktových dovedností postavy s nejvyšší hodnotou.

MYTOLOGIE: schopnost rozeznat skutečnou identitu nestvůr a určit jejich vlastnosti. Když se vám zobrazí panel s informacemi o nestvůrách (pravým kliknutím na nestvůru), hra automaticky využije postavu s nejvyšší hodnotou mytologie.

Dodatek 4: Dovednosti

KOMUNIKACE: ovlivňuje názor NHP na postavu, a tím také ovlivňuje její ochotu k řeči.

TECHNIKA: výsledek přemíry vzdělání a přirozeného talentu, který určuje vynálezcovu schopnost tvořit nové předměty, spojovat dohromady již existující předměty a ovládat různá zařízení.

ČARODĚJNICTVÍ: Studium čarodějnictví. Čarodějnictví má velký vliv na učení se novým mágovým kouzlům a na nižší úrovni než v jednotlivých specializacích také přispívá ke zvyšování počtu sesílacích bodů pro každou oblast. Také má vliv na šanci na úspěch při seslání kouzla.

BOŽSTVÍ: Studium božství. Božství má velký vliv na učení se novým kněžským kouzlům a na nižší úrovni také přispívá ke zvyšování počtu sesílacích bodů pro každou oblast. Také má vliv na šanci na úspěch při seslání božských kouzel.

ALCHYMIE: Studium alchymie. Alchymie má velký vliv na studium nových alchymistických kouzel a na nižší úrovni než v jednotlivých specializacích také přispívá ke zvyšování počtu sesílacích bodů pro každou oblast. Také má vliv na šanci na úspěch při seslání alchymistických kouzel.

PSIONIKA: Studium psioniky. Psionika má velký vliv na studium nových psionických kouzel a na nižší úrovni než v jednotlivých specializacích také přispívá ke zvyšování počtu sesílacích bodů pro každou oblast. Také má vliv na šanci na úspěch při seslání psionických kouzel.

MAGIE OHŇ: Schopnost vládnout úspěšně ohněm z hlediska magického vyvolávání. Ohnivá magie má vliv na úspěšnost seslání kouzla, stejně jako na počet sesílacích bodů, patřících do oblasti ohnivého elementu. Na nižší úrovni také ovlivňuje odolnost postavy vůči ohnivému elementu.

VODNÍ MAGIE: Schopnost vládnout úspěšně vodou z hlediska magického vyvolávání. Vodní magie má vliv na úspěšnost seslání kouzla, stejně jako na počet sesílacích bodů, patřících do oblasti vodního elementu. Na nižší úrovni také ovlivňuje odolnost postavy vůči vodnímu elementu.

VZDUŠNÁ MAGIE: Schopnost vládnout úspěšně vzduchem z hlediska magického vyvolávání. Vzdušná magie má vliv na úspěšnost seslání kouzla, stejně jako na počet sesílacích bodů, patřících do oblasti vzdušného elementu. Na nižší úrovni také ovlivňuje odolnost postavy vůči vzdušnému elementu.

Dodatek 4: Dovednosti

MAGIE ZEMĚ: Schopnost vládnout úspěšně zemi z hlediska magického vyvolávání. Zemní magie má vliv na úspěšnost seslání kouzla, stejně jako na počet sesílacích bodů, patřících do oblasti zemního elementu. Na nižší úrovni také ovlivňuje odolnost postavy vůči zemnímu elementu.

MENTÁLNÍ MAGIE: Schopnost vládnout úspěšně silou mysli z hlediska magického vyvolávání. Mentální magie má vliv na úspěšnost seslání kouzla, stejně jako na počet sesílacích bodů, patřících do oblasti mentální říše. Na nižší úrovni také ovlivňuje odolnost postavy vůči mentální říši.

BOŽSKÁ MAGIE: Schopnost opírat se a využívat božské síly z hlediska magického vyvolávání. Božská magie má vliv na úspěšnost seslání kouzla, stejně jako na počet sesílacích bodů, patřících do oblasti božské říše. Na nižší úrovni také ovlivňuje odolnost postavy vůči božské říši.

SPECIÁLNÍ DOVEDNOSTI:

MOCNÝ ÚDER: Schopnost udeřit zbraní nablízko s takovou silou, že se významně zvyšuje šance na zásah a proniknutí obranou.

MOCNÉ SESLÁNÍ: Schopnost seslat kouzlo s takovou silou, že to zvyšuje efektivitu a dobu trvání kouzla a současně znemožňuje cíli odolat.

ŽELEZNÁ VŮLE: Posílená mentální a fyzická vůle, která zvyšuje odolnost postavy vůči věcem jako jsou magická kouzla a vedlejší efekty fyzických útoků (paralýza nebo strach).

ŽELEZNÁ KŮŽE: Posílená mentální a fyzická vůle, která umožňuje postavě vstřebet zranění, čímž dochází k menšímu odečtení počtu zásahových bodů. Tato dovednost se ale nedotýká magického zranění.

ZRCADLENÍ: Zvyšuje kvalitu zbroje postavy tak, že postavě umožní pohyb s takovou rychlostí, že dojde ke vzniku dvojího obrazu postavy.

HADÍ RYCHLOST: Umožňuje postavám pohybovat se bleskovými reflexy a zvyšuje tak jejich osobní iniciativu.

ORLÍ OKO: Schopnost úspěšně zasáhnout a proniknout obranou nestvůru se zbraní na dálku.

Dodatek 5: Herní možnosti

Pro otevření menu Možností klikněte na hlavní herní obrazovce na ikonu soukolí. Odtud můžete upravovat *Wizardry* přesně podle svých požadavků.

Hlavní možnosti

V hlavních rysech se hlavní možnosti zabývají vzhledem, tempem a výkonem celé hry. Pokud máte pomalejší procesor, budete asi chtít využít následujících možností pro úpravu hry:

- **Rychlost souboje:** Určuje rychlost souboje nastavením délky mezi jednotlivými útoky.
- **Rychlost zobrazovaného textu:** Určuje rychlost toku textu během rozhovorů, zpráv apod.
- **Rychlost pohybu nestvůr (1x, 3x, 5x):** Automatické nastavení je na 1.5x normální. Tato možnost upravuje rychlost pohybu nestvůr v okolí. Čím je nastavení vyšší, tím se budou nestvůry pohybovat rychleji.
- **Úroveň obtížnosti:** Úprava obtížnosti podle úrovně. Hladiny jsou nováček, průměrná a expert. *Wizardry 8* vás požádá o nastavení při prvním vstupu do hry. (Poznámka: když hra začala, není možné vypnout nebo zapnout hru Železný muž.)
- **Mód souboje:** Vyberte si mezi plynulým a na kola. Souboj na kola umožňuje ovládat každý pohyb během kola souboje. Plynulý mód imituje souboj v reálném čase se zachováním nezbytných fází. Pro více informací viz část Souboj v tomto manuálu.
- **Automatická rotace kamery (během souboje):** Zvolte si mezi vyfotit, sledovat kamerou a vypnuto. Sledovat kamerou provádí plynulý pohyb mezi cíli. Vyfotit umožňuje pouhé přeskoky od jednoho cíle k druhému. Vypnuto ponechává kameru ve vašem manuálním ovládní.
- **Umožnění pohledu myši:** Umožňuje aktivovat nebo vypnout pohled myši s pomocí pravého tlačítka namísto jeho držení.
- **Zjemnění pohledu myši:** Zjemňuje sledování kamerou při pohledu myši. Pokud chcete hrubší odpověď myši, tuto možnost vypněte.
- **Prohodit u myši osu-Y:** Když používáme pohled myši, je prohozená osa Y (pohybem k sobě se díváme nahoru.)
- **Zastavit pohyb při herních událostech:** Pohyb se zastaví, když skupina najde nějaký předmět, něco uvidí nebo dostane důležitou zprávu.
- **Automaticky zaměřit jednocílová kouzla:** Když je možnost zapnuta, postavy sesílají jednocílová kouzla, jako např. Energetický výbuch, automaticky kouzlem zaměří dalšího nepřítele, pokud starý cíl mezitím zemře.
- **Automatický posun k další postavě:** Když je vybrána akce pro po-

Dodatek 5: Herní možnosti

stavu během souboje, *Wizardry* automaticky vybere další postavu.

- **Automatická výměna zbraní:** Když je možnost zapnutá, postava si automaticky prohodí hlavní a vedlejší zbraň, tak, aby zůstal cíl v dosahu. Např. váš bojovník má meč jako hlavní zbraň a luk a šípy jako zbraň vedlejší. Pokud nestvůra, se kterou bojuje, opustí vzdálenost pro boj mečem, bojovník si automaticky prohodí luk a šípy. Pokud chcete, aby si postavy vyměňovaly zbraně pouze na váš příkaz, nastavte tuto možnost na vypnuto.
- **Automatické uložení hry:** Jako druh životní pojistky ve *Wizardry* 8 ukládá automatické uložení hry pozici každých pět minut. Pokud právě hovoříte s NHP nebo bojujete, automatické uložení uloží pozici ihned po skončení. Rychlé uložení pozice také můžete provést kdykoliv stisknutím „Q“. Jsou zde tři různé rychle uložené pozice s názvy „Rychlá 1“, „Rychlá 2“ a „Rychlá 3“.
- **Zpomalení nápovědy:** Posunutím jezdce upravujeme zpoždění, se kterým se objevuje nápověda.
- **Zjednodušená interakce s NHP:** Pokud je tato možnost zapnuta, automaticky se vám během hovoru s NHP přidávají různá slova do seznamu klíčových slov. Pokud je možnost vypnuta, přidá se automaticky minimální množství. Samozřejmě je možné ručně přidat libovolné množství klíčových slov.
- **Detailní bojové zprávy:** Zapněte tuto možnost, pokud chcete co nej přesnější informace o průběhu souboje, včetně údajů o zasažených částech těla (paže, stehna apod.)
- **Pro info kliknout na pravý CTRL:** Pokud je možnost zapnutá, je pro zobrazení panelu informací o nestvůře nutné zároveň s pravou myší stisknout CTRL. Užitečné při pohybu myši. (Viz také pohled myši výše.)
- **Zobrazovat zprávy o zvýšení úrovně:** Pokud je možnost zapnutá, objeví se v samostatném okénku informace o zvýšení úrovně. Když je možnost vypnuta, objeví se tyto informace v normálním okně.
- **Zobrazit zásahové body numericky:** Pokud je možnost zapnutá, zobrazí se ZB postavy nejenom jako graf, ale také jako číselná hodnota na hlavní herní obrazovce.
- **Automatický posun bojových zpráv:** Když je možnost vypnuta, zprávy se objevují jedna za druhou. Když je možnost zapnutá, zprávy pro každou novou nestvůru nebo pro útok postavy se zobrazují v horním okraji obrazovky. Takto může být jednodušší souboj sledovat.

Dodatek 5: Herní možnosti

Nastavení zvuku

Nastavení zvuku se překvapivě zabývá vším, co vám vychází z reproduktorů. Tyto možnosti jsou zvláště užitečné, pokud hrajete ve 4:00 ráno a sou sedí zuřivě buší na zeď.

- **Hlasitost hudby:** Upravuje hlasitost hudby v pozadí.
- **Hlasitost zvukových efektů:** Upravuje hlasitost úderů, řinčení mečů, kouzel atd.
- **Hlasitost chůze:** Upravuje klapání podrážek u monděny v lázních až po dunění dřevorubce v těžkých kovových botách.
- **Hlasitost řeči:** Upravuje hlasitost řeči postav od hlasitých nadávek nevytěčeného bojovníka až po noční šepot víly na pokraji jezera.
- **Potvrzení postavy hráče:** Určuje, jestli bude vaše postava reagovat zvukově na zadané příkazy.
- **Titulky postavy hráče:** Když je možnost zapnutá, zobrazí se textově řeč postav.

Nastavení obrazu

Nastavení obrazu upravuje herní výkon *Wizardry*, tak aby se tento přizpůsobil výhodám a slabostem vašeho stroje. Pokud zjistíte, že hra běží příliš pomalu, je třeba začít s těmito možnostmi.

- **Gamma/jas:** Upravuje celkový jas obrazovky. Vyšší hodnoty mají tendenci zrušit barvy. V některých renderovacích módech není tato možnost k dispozici (např. OpenGL).
- **Synchronizace obrazu:** Synchronizuje řádkování s obnovovací frekvencí monitoru a snižuje „trhání obrazu“ při pohledu myši nebo při rychlém pohybu. Pokud je možnost vypnuta, zvýší se obnovovací frekvence.
- **Jemná animace nestvůr:** Zjemní animaci nestvůr. Když je možnost vypnuta, zvýší se obnovovací frekvence.
- **Jemná animace světa:** Zjemní animaci pohybujících se předmětů. Při vypnutí možnosti dojde ke zvýšení obnovovací frekvence.
- **Vysoký detail textur:** Zvyšuje detaily při pohledu na předměty zblízka. Tato možnost vyžaduje větší množství systémové paměti a videopaměti, aby bylo možné udržet obnovovací frekvenci.
- **Stínování nestvůr:** Vytváří u paty nestvůr stín na úkor vyšší obnovovací frekvence. Pro zvýšení obnovovací frekvence je třeba tuto možnost vypnout.
- **Přidané animace:** Zvyšuje variabilitu animací, které nestvůry a NHP využívají. Vyžaduje velké množství systémové paměti.

Dodatek 5: Herní možnosti

- **Korekce rozmazání textu:** Některé videoovladače vytvářejí rozostřený text. Pokud máte tento problém (a nejste opilý nebo nadrovaní), zkuste tuto možnost pro opravu problému. Jinak jděte raději spát.
- **Obloha:** Vytváří oblohu pokrytou oblaky, se sluncem a měsícem. Jinak má obloha pouze jednu barvu. Pro zvýšení obnovovací frekvence tuto možnost vypněte.
- **Dithering:** Zjemňuje celé mapy textur tak, že vymizí ostré rohy a přechody. Pro zvýšení obnovovací frekvence tuto možnost vypněte.
- **MipMapping:** Zlepšuje paměť pro textury vytvářením menších verzí textur pro předměty, nacházející se ve velké vzdálenosti, ve které by detail velké textury nebyl vidět. Tato možnost by měla být vždy zapnutá, neboť zlepšuje výkon. Na druhou stranu, pokud jsou s texturami problémy, je lepší tuto možnost vypnout. Některé videoovladače neimplementují mip-mapování správně.
- **Velká cache pro textury:** Minimalizuje „zadržávání“ při pohybu po světě tím, že v systémové paměti ukládá více textur než na disku. Tato možnost vyžaduje větší množství systémové paměti.
- **Světla střel:** Umožňuje sdružit se střelami průvodní světelné jevy. Na pomalejších strojích tato možnost může snížit obnovovací frekvenci.

Nastavení klávesnice

Mnoho běžných aktivit ve *Wizardry 8* má klávesové zkratky. Např. můžete kdykoliv stisknout „Q“ pro rychlé uložení pozice. Pokud chcete, můžete si sami určit klávesové zkratky dle vlastního výběru. Dělá se to takto:

- Klikněte na klávesnici na obrazovce hlavních možností.
- Klikněte na jméno požadované klávesy pro její zvýraznění. Bude mít zelenou barvu.
- Stiskněte novou klávesu. Příkaz bude od teď přiřazen nové klávese.

Pokud nejste s novým nastavením kláves spokojeni a chcete se vrátit k původnímu rozložení, jednoduše klikněte na Obnovit standardní nastavení.

Dodatek 5: Herní možnosti

Nastavitelné klávesové zkratky

Klávesy pro pohyb

Pohyb dopředu	Šipka nahoru (Shift + šipka nahoru: Běh dopředu)
Pohyb dozadu	Šipka dolů (Shift + šipka dolů: Běh dozadu)
Otočka vlevo	Šipka vlevo (Shift + šipka vlevo: Běh a otočka vlevo)
Otočka vpravo	Šipka vpravo (Shift+šipka vpravo: Běh a otočka vpravo)
Úkrok vlevo	0 na numerické klávesnici (Shift + 0: úkrok běh vlevo)
Úkrok vpravo	. na numerické klávesnici (Shift + .: úkrok běh vpravo)
Pohled nahoru	8 na numerické klávesnici
Pohled dolů	2 na numerické klávesnici
Pohled přímo	5 na numerické klávesnici

Klávesy pro rozhraní

Přerušit hru	Pausa
Další rozvržení obrazovky	Backspace
Předchozí rozvržení obrazovky	Shift + Backspace
Automapa	Tab
Možnosti	O
Použít předmět	U
Použít poslední předmět	Shift + U
Seslat kouzlo	M
Seslat poslední kouzlo	Shift + M
Inventář	I
Tábor	C
Přepínání módu prohledávání	S
Přepínání módu boje	, (desetinná tečka)
Přepínání přiblížení radarem	Z
Zopakovat poslední citaci	'(apostrof)
Vyměnit zbraně	W
Vyměnit všechny zbraně	Shift + W

Dodatek 5: Herní možnosti

Rychlé uložení	Q
Nahrát	Shift + Q

Volba kláves pro HP

Volba HP 1	1
Volba HP 2	2
Volba HP 3	3
Volba HP 4	4
Volba HP 5	5
Volba HP 6	6
Volba naverbované postavy 1	7
Volba naverbované postavy 2	8

Klávesy pro textová okna

Stránka nahoru v textu	Page Up
Stránka dolů v textu	Page Down
Horní hranice textu	Home
Spodek textu	End
Vymazat textové okno	Delete

Klávesy pro souboj

ENTER	Započít kolo souboje
\	Přepnout plynulý souboj
METZERNÍK	Přepnutí pohybu kamery
N	Vybrat příští/předcházející cíl
A	Útok
K	Berserk
B	Dech
T	Odvrátit nemrtvé
Y	Modlitba
D	Bránit
P	Chránit
E	Vybavit
R	Pohyb skupiny
SHIFT + R	Běh skupiny
L	Opakovat poslední soubojovou akci

Dodatek 5: Herní možnosti

Na rozdíl od výše uvedených kláves, jejichž zkratky může hráč změnit, jsou zde i takové, které není možné měnit.

Nenastavitelné klávesové zkratky

Vstup do inventáře s předmětem v kurzoru	Kliknout s předmětem v myši na obrázek
Pozastavení animace nestvůry/předmětu	Podržet klávesu CTRL
Procházení seznamem skupin nestvůr	CTRL + levé kliknutí na skupinu nestvůr
Změna cíle	Vybrat útočníka a pak kliknout levou myší na nový cíl
Nový cíl kouzla nebo použití předmětu	Pravé kliknutí na ikonu akce nebo obrázku
Všichni mají za cíl nestvůru	Podržet SHIFT a potom kliknout levou myší na cíl

Nahrát pozici

Obrazovka nahrání pozice zobrazuje seznam uložených her. Pro nahrání pozice klikněte nejprve na zvolenou pozici a pak klikněte na tlačítko Nahrát pozici v dolní části obrazovky.

Uložit pozici

Pro uložení pozice otevřete menu Možnosti a klikněte na Uložit pozici. Objeví se nové pole pro uložení hry a malý obrázek současné situace ve hře. Napište jméno této pozice do řádku a stiskněte ENTER. Pokud chcete, můžete při ukládání pozice přepsat pozici starší. Nezapomeňte, že během dobrodružství také můžete uložit rychlou pozici stisknutím klávesy „Q“. Hra bude automaticky postupovat v ukládání pozice do tří různých polí pro rychlé ukládání.

Autoři

Sir-Tech Canada, Ltd.

Výroba

Linda Currie

Herní návrh

Brenda (Garno) Brathwaite

Linda Currie

Alex Meduna

Charles Miles

Další herní návrhy

Chris Camfield

Alex Parlour

Ian Currie

Steve Taylor

Přispívající návrháři

Všichni v projektu!

Hlavní technik

Derek Beland

Hlavní herní systémový

programátor

Alex Meduna

Programátoři

Alex Parlour

Steve Taylor

Chris Camfield

Andrew Emmons

Další programátoři

Mark Fournier

Henning Hoffman

Dave French

Gilles Beauparlant

Hlavní umělci úrovní

James Ferris

Kris Eggleston

Umělci úrovní

Richard Dancause

Jade Jones

Norm Olsen

Yu-Hsiang (Tim) Tseng

Další textury úrovní

Andrew Stacey

Joey Whelan

Eric Belisle

Vedoucí postav/modelování

předmětů

Richard Dancause

Další modely postav

Lee Haneman

Textury postav

Andrew Stacey

Další textury postav

Eric Belisle

Joey Whelan

Animace postav

Lee Haneman

Jade Jones

Další animace postav

Scot Loving

Animace efektů kouzel

Jade Jones

2D umění & rozhraní

Andrew Stacey

Joey Whelan

Další umění

Eric Belisle

Vývojový umělecký záměr

Dimitri Joannides

Autoři

Ruční kresby

Eric Belisle

Kresba mapy světa

Andrew Stacey

Příběh

Brenda (Garno) Brathwaite

Další příběh

Charles Miles

Skripty NHP & dialogy

Brenda (Garno) Brathwaite

Dialogy HP & písmo

Charles Miles

Brenda (Garno) Brathwaite

Další dialogy HP & písmo

Linda Currie

Herní manuál

Charles Miles

Brenda (Garno) Brathwaite

Nestvůry & rozložení předmětů

Charles Miles

Další výroba

Ian Currie

Původní hudební nahrávka

Kevin Manthei

Další hudba (Úvod)

George Brook

Hudební námět

George Brook

Další hudební aranžmá

Robin Dumas

Colin Schlachta

Umístění hudby

Richard Dancause

Vedoucí hlasové sekce

Shaun Lyng

Hlasy herců

Lynne Adams

Sonja Ball

Tyrone Benskin

Maria Bircher

Thor Bishopric

Mark Camacho

Emma Campbell

Tedd Dillion

Bruce Dinsmore

Richard Dumont

Kathleen Fee

Ian Finley

Susan Glover

Alain Goulem

A.J. Henderson

Matt Holland

Rick Jones

Don Jordon

John Koensgen

Pauline Little

Pierre Lenoir

Gordon Masten

Brady Moffat

John Moore

Jennifer Morehouse

Eleanor Noble

Simon Peacock

Michael Rudder

Terrence Scammell

Jennifer Seguin

Neil Shee

Harry Standjoski

John Tarzwell

Laura Teasdale

Danny Wells

Ross Wilson

Jane Woods

Autoři

Studiový technik

Marc Bourbonnais

Úprava dialogů

John Branton

Hlavní alfa testování

Felix Leung

Hlavní beta testování

Terry Brose

Vnitřní testování

Jason Parlour

Jason Hickman

Chris Camfield

Ian Currie

Linda Currie

Richard Dancause

Lee Haneman

Jade Jones

Roddie Kieley

Shaun Lyng

Alex Parlour

Andrew Stacey

Jeff Stone

Kontrola dialogů

Cheryl Cunningham

Externí testování

David DeMille

Rick Rice

Mary Jo DiBella

Walter Phillips

Tom Linkenback

Robert Cummings

Steve Goldstein

Michel Gingras

Jeff Campbell

Troy Brown

Aaron McCaffrey

Guy Rochette

Penney May

Bryan Birkrem

Jim McDonnell

Benjamin Bess

Jeremy Janishevski

Mike Gazlay

Barry Gelfand

Carlos Rocchetti

Robert Josey

Jon Krupp

Matt Del Vecchio

Technické zázemí

Darin Mead

Webový návrh

Jeff Stone

Administrativa

Cheryl Cunningham

Software třetích firem

Miles Sound System. Copyright ©
1991-2000 by RAD Game Tools, Inc.

Bink Video. Copyright © 1997-
2000 by RAD Game Tools, Inc.

SurRender 3D Rasterizer. Hybrid
Holding, Ltd.

Česká lokalizace:

CENEGA CZECH

Petr Zach

Stanislava Kučová

Jan Hloušek

Petr Šeba

Mírek Papež

Pavel Mázl

Technická podpora (v českém jazyce)

Než sáhnete po telefonu, PŘEČTĚTE SI TOTO!

Máte-li potíže s instalací nebo hraním našich her, chceme vám pomoci. Za prvé si pořádně pročtěte instalační pokyny. Jestliže jste se řídil(a) pokyny dokumentace, a přesto máte potíže s instalací nebo provozováním tohoto softwaru, obraťte se prosím na naši HELP linku:

02 – 57 18 95 45 (v pracovní dny a od 10 do 18 hodin)

Nezapomeňte si prosím připravit podrobný popis závady a technické údaje o svém PC.

Možnosti spojení pomocí on-line služeb: E-mail:

help@cenega.cz

WWW: Podívejte se na naši WWW stránku na adrese

www.cenega.cz

Všem, co manual dočetli a i uctouec

přeji mnoho krásných zážitků ve hře

Strider CZ

sstridera@seznam.cz

www.old-games.estrauky.cz

"AMIGA, where are you?"