

Co byste měli vědět o Kandelábrii 2

By ATM

Obsah

1	Úvod.....	5
2	Jak se připojit.....	5
3	Pravidla.....	6
3.1	Obecná pravidla	6
3.2	Jména postav a spolků.....	6
3.3	Relog.....	6
3.4	Využívání technických nedostatků, děr v systému (BUGY)	6
3.5	Herní situace	7
3.6	Pravidla umírání	8
3.7	Doporučení.....	8
3.8	Technické problémy	8
3.9	Hráči a DM	8
3.10	Oligarchové.....	9
3.11	Fórum	9
3.12	Penalizace.....	9
4	Novinky a změny oproti klasickému NWN	10
4.1	Úpravy povolání	10
4.1.1	Boží bojovník (přejmenovaný Tormův bojovník)	10
4.1.2	Harfeník	10
4.1.3	Paladin	11
4.1.4	4.1.4 Pán smrti	11
4.1.5	Rytíř Purpurových draků.....	11
4.1.6	Stínový tanečník	12
4.1.7	Učedník červeného draka	12
4.1.8	Vrah	13
4.2	Úpravy hry.....	14
4.2.1	Získávání zkušeností	14
4.2.2	Upravená schopnost.....	14
4.2.3	Zrušené schopnosti	14
4.2.4	Nová odbornost	15
4.2.5	Upravené odbornosti	15
4.2.6	Zrušené odbornosti	16
4.2.7	Nová kouzla.....	16
4.2.8	Epická kouzla.....	16

4.2.9	Upravené kouzla.....	25
4.2.10	DC kouzel	27
4.2.11	Trvání kouzel	27
4.2.12	Svitky.....	27
4.2.13	Rychlost postavy	27
4.2.14	Proměny.....	27
4.2.15	Světlo a tma	28
4.2.16	Léčení.....	28
4.2.17	Pasti	29
4.2.18	Alkohol.....	29
4.2.19	Kradené věci.....	29
4.2.20	Poklady	29
4.2.21	Peníze	29
4.2.22	Arény	29
4.2.23	Jazyky.....	30
4.2.24	Bič	30
5	Systém řemesel a věcí s nimi spojených na K2	31
5.1	Řemesla.....	31
5.1.1	Těžící řemesla.....	31
5.1.2	Pomocná řemesla.....	32
5.1.3	Hlavní řemesla.....	32
5.2	Materiály světa Kandelábrie 2	34
5.2.1	Dřevo	34
5.2.2	Kameny	34
5.2.3	Kovy	34
5.2.4	Rostliny	34
6	Spolky a církve	35
6.1	Založení a rozšiřování	35
6.2	Víra, modlení a obřady	35
6.3	Zatýkání, soudy a pověst postavy	36
7	Systém území, jejich správa a boje o něj	37
7.1	Města a vesnice Kandelábrie 2	37
7.2	Správa měst a vesnic	37
7.3	Správa domu a umístování nábytku v domu i mimo něj.....	38
7.4	Boj o území.....	38

7.4.1	Nahlašovací povinnost.....	38
7.4.2	Pokud dva spolky bojují o území, mohou nastat tyto situace:.....	39
7.4.3	Pravidla boje	39
7.4.4	Úprava pravidel.....	39
7.5	Jiné druhy útoku.....	40
7.5.1	Nájezd na území	40
7.5.2	Násilné osvobození z vězení	40
8	Rady a typy nejen pro začínající hráče.....	41
8.1	Získávání zkušeností	41
8.2	Obstarávání zásob a získávání výbavy	41
8.3	Najímatelní pomocníci (Henchmeni).....	41
8.4	Koně a nákladní zvířata.....	42
8.4.1	Koně.....	42
8.4.2	Nákladní zvířata.....	42

1 Úvod

Kandelábrie 2 je persistentní modul NWN a navazuje na dnes již vypnuté pokračování Kandelábrie. Stránky tohoto serveru najdete na adrese <http://kandelabrie.pba.cz/>. Tento dokument má sloužit jak nováčkům, kteří chtějí na Kandelábrii 2 začít, tak již na serveru zavedeným hráčům, kteří si chtějí pár věcí ujasnit či si připomenout jak server funguje.

2 Jak se připojit

Můžete se připojit na adrese *kandelabrie.pba.cz:5121*, ovšem předtím než tak učiníte je třeba mít nainstalovanou správnou verzi hry a CEPu. Informace o aktuální verzi hry, která je nutná pro připojení, stejně tak o verzi cepu najdete na stránce s často kladenými otázkami serveru (FAQ) na adrese <http://kandelabrie.pba.cz/index.php?faq>.

Dále je třeba mít aktuální HAKy serveru, které seženete na stránkách serveru pod odkazem ke stažení či na adrese <http://kandelabrie.pba.cz/index.php?download>. HAK je soubor koncovkou .hak, který obsahuje data nutné pro hraní na serveru. Kopírují se do adresáře NWN\HAK.

Téměř posledním krokem před připojením na výše zmíněnou adresu je registrace na webových stránkách, přesněji na adrese <http://kandelabrie.pba.cz/registrace.php>. Pokyny k provedení registrace jsou též na této stránce.

Posledním, avšak neméně důležitým krokem je přečíst si platná pravidla serveru, aktuální najdete na fóru kandelábrie 2, které najdete na stránkách pod odkazem fórum či na adrese <http://kandelabrie.pba.cz/chat/index.php>. Aktuální znění pravidel v době vytvoření dokumentu viz 3 Pravidla.

3 Pravidla

3.1 Obecná pravidla

- Všichni hráči na serveru jsou povinni dodržovat tyto pravidla.
- Všichni hráči na serveru jsou povinni vyjadřovat se dle obecně zažitých pravidel slušného chování.
- Kandelábrie 2 je RP server
- Urážky jsou povoleny pouze v rámci RP a nesmí přesahovat únosnou hranici.

3.2 Jména postav a spolků

- Hráč nesmí zakládat postavy a spolky se jmény ostatních hráčů, DM postav a NPC postav.
- Hráč nesmí používat jména obsahující mechanické, technologické nebo jiné výrazy nevhodné do fantasy světa.
- Hráč nesmí používat jména obsahující nealfabetické znaky ("!@#\$\$%^&*atd.). Jména mohou obsahovat číslice, nejlépe římské jako symbol posloupnosti rodu.
- Hráč nesmí používat jména obsahující sprostá slova nebo taková, která mohou mít urážlivý charakter.
- Hráč nesmí používat již jednou použitá jména, jestliže se nejedná o IC pokračování předchozího nositele, nebo od jeho zrušení neuplynul delší časový úsek.

Poznámka: V případě nedodržení pravidel jmen postav bude postava přejmenována nebo smazána.

3.3 Relog

- Relog je povolen jen ve výjimečných případech, například pokud došlo k chybě, která vám znemožňuje hrát.
- Odlogování se v případě hrozby smrti nebo v souboji je podlé a trestné.
- Relog za účelem pomsty je zakázaný.

3.4 Využívání technických nedostatků, děr v systému (BUGY)

- Hráč je povinen upozornit DM nebo WB na veškeré BUGY.
- Hráč se nesmí jakýmkoliv způsobem zdokonalovat nebo obohacovat nebo jinak zneužívat BUGU.
- Hráč se nesmí šířit o těchto chybách mezi ostatními hráči. Pokud se jedná o velmi závažný a snadno zneužitelný BUG, měl by preferovat jinou cestu oznámení než na fóru (icq, mail ...).
- Veškeré externí programy nebo útoky na server jsou zakázány, včetně maker.
- Pokud si hráč není jistý, zda se jedná o BUG, je povinen se o této skutečnosti informovat.

Poznámka: V případě obohacení na následku BUGU, budou mu tyto věci odstraněny z inventáře a následně postava penalizována dle pravidel.

3.5 Herní situace

- K zabití nebo ničení majetku jiné postavy musí existovat dostatečný IC důvod.
- Je zakázáno opakované zabíjení jedné postavy. Zabití je možné pouze v případě, že mrtvá postava byla někým okamžitě oživena.
- Mstít se za své zabití může postava pouze v případě, že byla okamžitě po zabití oživena a byly jí vysvětleny okolnosti její smrti.
- Je zakázána jakákoliv OOC podpora vlastní nebo cizí postavy. Toto pravidlo nijak neomezuje DM při řešení problémů.
- Je zakázáno dožadovat se oživení mrtvé postavy jiným hráčem.
- Je zakázáno pokládání pastí na přechody a jiná místa, na kterých se postava objeví a nemá možnost se pasti vyhnout.
- Pokud hráč jedná nebo mluví OOC a kazí dojem ze hry ostatním, může být za takové chování penalizován.
- Zakazuje se používat kanálů Mluvení (Talk), Skupinového kanálu (Party) a Šeptání (Whisper) k OOC zprávám s výjimkou zcela nezbytných případů či po výzvě DM. K OOC potřebám je určen kanál pro soukromé zprávy (Tell).
- Hráč musí hrát svou postavu dle svého přesvědčení, pokud tak nebude činit, hrozí mu penalizace.
- Nedodržení IC zákonů, které si stanoví vládci jednotlivých území, bude trestáno podle těchto zákonů.
- Je zakázáno OOC vyhýbání se důsledkům svého jednání a případného potrestání podle IC zákonů.
- Při okrádání jiné postavy ze skrytu (neviditelnosti) si musí zloděj nastavit odpor.
- Odměna za quest není samozřejmá a hráč ji nemůže vyžadovat. Taktéž nemá nárok diktovat si, co by chtěl jako odměnu.

Poznámka: OOC podpora je podpora, při které darující postava nemá žádný nebo nepřiměřeně malý zisk. V horším případě takto "obdarovává" opakovaně. Podpora bude při nedodržení zabavena a postavy následně penalizovány dle pravidel.

3.6 Pravidla umírání

Smrt postavy nastává při dosažení stavu -11 života či nižším. V momentě kdy se postava dostane do stavu -11 životů ji lze během následujících 30 sekund oživit bez přesunu postavy do očiště. Po 30 sekundách se postava přesouvá do očiště a na místě její smrti se dále nachází její tělo, s kterým lze provádět následující operace:

- 1) Lze ho přenést na jiné místo – tělo se přesune do inventáře nositele
- 2) Lze postavu obrát o peníze (uříznout měšec a jít)
- 3) Lze postavě uříznout hlavu – po provedení této akce již nelze postavu oživit a hráč musí projít očištěm, zároveň ten, kdo toto provede, může zhoršit pověst ve světě oběti

Při smrti postavy platí:

Po dosažení hranice -11 bodů (smrti) si postava nic nepamatuje 1 hodinu(OOC) před smrtí.

3.7 Doporučení

- Pokud hodlají neutrální postavy zaútočit na jiného hráče, či se k němu chovají vyloženě nepřátelsky, měly by si zapnout na dotyčného odpor, aby případná oběť věděla, co může očekávat.
- Neexistuje žádná postava, která nemá strach ze smrti. Ani paladin nepoloží zbytečně život, jestliže z toho nebude nějaký "užitek".
 - Doporučuje se tvořit spolky z postav se společnými RP základy:
 - stejná nebo podobná rasa (vhodné příklady: buďto spolek jedné rasy či RP logický mix např.: trpaslík+gnóm, půlčík + gnóm, člověk + půl-elf, elf+ půl-elf, co není vhodné: elf + trpaslík, půl-ork + elf)
 - postavy spojené jedním povoláním (gildy čarodějů, mnišské řády....)
(Tyto spolky mohou očekávat bonusy za svou hru)

3.8 Technické problémy

- Pokud dojde k jakémoliv ztrátě v důsledku bugu v modulu nebo pádem serveru, PC nemusí být poskytnuta žádná náhrada! Hráč nemá právo náhradu vyžadovat.
- Postava musí mít stále v inventáři volné místo o výšce 5 čtverečků a šířce 2 čtverečky. Ztráty vzniklé nedodržením toho pravidla DM nebudou nahrazovat.
- Jakékoliv pozdější úpravy postav, jako i změna jména, nejsou možné.

Upozornění: Používání vylepšených vzhledů postav, které nejsou kompatibilní s CEP2.1, může způsobit problémy se zobrazením.

3.9 Hráči a DM

- Hráč se musí podřídit rozhodnutí DM ve hře.
- DM má vždy pravdu
- Hráč by měl DM chatu využívat minimálně, určitě ne k získání informací nebo ke stížnostem. Pro delší diskuzi s konkrétním DM je preferován TALK.

3.10 Oligarchové

- Oligarchové jsou elitní hráči, kteří spolupracují s DM na tvorbě příběhů a zápletek světa.
- Mají přístup k informacím, které jsou v pozadí dění světa. (nesmí je zneužívat)
- Ovládají území, nebo stojí v čele vládnoucích spolků a církví.
- Oligarchou se stane pouze hráč, který neporušuje pravidla serveru a je morálně vyspělý.
- Měl by prokázat svoje schopnosti ve hře, například vybudováním mocného a fungujícího spolku.
- Oligarchu jmenuje a sesazuje tým DM/WB.
- Úspěšný oligarcha se může stát DM.

3.11 Fórum

- Fórum je součástí hry. Platí zde stejná pravidla.
- Zakládejte témata s rozmyslem, a nejdřív se přesvědčte, zda už na fóru podobné téma není.
- Podle jména tématu musí být zřejmé, o co v diskuzi půjde.
- Příspěvky na téma pirátských kopií, cracku apod. nejsou povoleny a budou automaticky mazány.

3.12 Penalizace

- Při prvním porušení pravidel je postava (hráč) varována.
- Postava může být dále penalizována dle rozhodnutí DM
- Opakované porušení pravidel je řešeno udělením dočasného BANu.
- Nenapravitelné porušování pravidel je řešeno trvalým BANem.

4 Novinky a změny oproti klasickému NWN

4.1 Úpravy povolání

4.1.1 Boží bojovník (přejmenovaný Tormův bojovník)

POŽADAVKY:

Základní bonus k útoku: +7

Odbornosti: Zaměření na zbraň na blízko

SCHOPNOSTI:

Úroveň

- 1: Přiložení rukou - Dokáže vyléčit zranění rovné úrovni povolání vynásobené modifikátorem Charisma, nemrtvým bytostem stejné zranění způsobí.
- 2: Posvátná obrana - +1 ke všem záchranným hodům.
- 4: Posvátná obrana - +2 ke všem záchranným hodům.
- 5: Božský hněv - Jednou za den si může přidat +3 k útoku, zranění a záchranným hodům a získat snížení zranění +1/5 na tolik kol, kolik je jeho bonus Charisma.
- 6: Posvátná obrana - +3 ke všem záchranným hodům.
- 8: Posvátná obrana - +4 ke všem záchranným hodům.
- 10: Posvátná obrana - +5 ke všem záchranným hodům.

4.1.2 Harfeník

POŽADAVKY:

Přesvědčení: Jakékoliv, jen ne zlé.

Dovednosti: Výcvik 4, Hledání 4, Znalosti 6.

Odbornosti: Bdělost.

SCHOPNOSTI:

Úroveň

- 1: Bardské vědomosti - Bonus k určování předmětů.
První úhlavní nepřítel
- 2: Deneirovo oko - +2 bonus k záchranným hodům vůči pastem.
Spánek - jako kouzlo.
Druhý úhlavní nepřítel
- 3: Úsměv Tymory - Jednou denně +2 bonus ke všem záchranným hodům.
Kočí elegance - jako kouzlo.
- 4: Lliičino srdce - +2 bonus k záchranným hodům vůči kouzlům ovlivňujícím mysl.
Orlí nádhera - jako kouzlo.
Třetí úhlavní nepřítel
- 5: Únik - Žádné zranění v případě úspěšné záchrany na reflex.
Neviditelnost - jako kouzlo.

4.1.3 Paladin

Paladin zůstává beze změn. Byla mu pouze sebrána schopnost vyvolat si koně, kterou má od NWN 1.69.

4.1.4 Pán smrti

POŽADAVKY:

Přesvědčení: Jakékoliv zlé.

Povolání: Čaroděj.

Mystické kouzlení: Úroveň 3 nebo vyšší

Odbornosti: Zaměření na kouzlo (Nekromancie)

SCHOPNOSTI:

Úroveň

- 1: Kostěná kůže I - Přidá +2 k přirozenému obrannému číslu. Za každé čtyři úrovně se zvýší o další +2.
- 2: Oživ nemrtvé - Jednou denně, schopnost podobná kouzlu.
- 3: Vidění ve tmě - Dokáže vidět ve tmě.
- 4: Vyvolej nemrtvého - Dvakrát denně, schopnost podobná kouzlu.
- 5: Nesmrtelná svěžest - +3 životy navíc za úroveň.
- 6: Nemrtvá ruka I - Místo ruky se objeví nemrtvá ruka, která může dvakrát za den paralyzovat protivníky.
- 7: Tvrdost kosti - Imunita vůči paralýze a omráčení.
- 8: Nemrtvá ruka II - Místo ruky se objeví nemrtvá ruka, která může třikrát za den paralyzovat protivníky.
- 9: Vyvolej silnějšího nemrtvého - Jednou denně, schopnost podobná kouzlu.
- 10: Nečistá duše - Imunita vůči vysátí úrovně a vlastnosti, poloviční účinnost léčení.
Dotek nesmrtelného pána - Nemrtvá ruka může zabít pouhým dotekem (TO 17).

Pán smrti může dokončit svojí proměnu na nemrtvého získáním odborností:

Nečisté tělo - předpoklad Silnější zaměření na kouzlo (Nekromancie)

Nemrtvá duše - předpoklad Epické zaměření na kouzlo (Nekromancie)

Nemrtvé tělo - předpoklad Nečisté tělo, Nemrtvá duše.

Poznámka: Běžné léčení je na nemrtvé neúčinné nebo dokonce škodlivé.

4.1.5 Rytíř Purpurových draků

POŽADAVKY:

Přesvědčení: Jakékoliv, jen ne zlé ani zmatené.

Základní bonus k útoku: +4

Dovednosti: Všímavost 2, Zastrasování 1, Naslouchání 2, Přesvědčování 1, Jezdectví 8.

SCHOPNOSTI:

Úroveň

- 1: Výkřik odhodlání - +1 k útoku pro všechny spojence v okruhu 60 stop, může být použito 3x denně.
Hrdinský štít - schopnost ochránit blízkého spojence, který dostane bonus +4 k obrannému číslu na 1 kolo.
- 2: Inspirující odvaha - +2 k záchranným hodům proti mysl ovlivňujícím kouzlům, +1 k útoku a zranění, může použít jednou denně.
- 3: Strach - stejné jako kouzlo, jednou denně.
- 4: Inspirující odvaha - nyní lze použít dvakrát denně.
Přísaha hněvu - +2 k útoku, zranění, záchranným hodům a dovednostem proti jednomu nepříteli.
- 5: Výdrž Purpurových draků - +2k10 životů tolika spojencům, rovných úrovni rytíře + bonusu za charisma, jednou denně.

4.1.6 Stínový tanečník

POŽADAVKY:

Dovednosti: Skrývání 10, Tichý pohyb 8, Akrobacie 5.

Odbornosti: Uhýbání a Pohyblivost.

SCHOPNOSTI:

Úroveň

- 1: Vidění ve tmě - Schopnost vidět i šeru.
- 2: Únik - Žádné zranění v případě úspěšné záchranu na reflex.
Záhadné uskočení - Zachovává si bonus obratnosti k obrannému číslu, i když je překvapen.
- 3: Stínové omámení - Způsobí nepříteli iluzorní omámení.
Vyvolej Stín - Schopnost vyvolat Stín
- 4: Stínový únik - Bonusy k obrannému číslu, cloně a snížení zranění.
- 5: Záhadné uskočení 2 - +1 k záchrannému hodů na reflex.
Skrýt se pozorován - Dokáže se skrýt i když je někým pozorován.
- 6: Obranný kotoul - Únik smrti záchranou na reflex.
- 8: Přizpůsobivá mysl - Neúspěšný záchranný hod na Vůli je automaticky opakován.
- 10: Vylepšený únik - Neúspěšný záchranný hod na reflex vyústí jenom v poloviční zranění.
Záhadné uskočení 3 - +2 k záchrannému hodů na reflex.

4.1.7 Učedník červeného draka

POŽADAVKY:

Povolání: Zaklínač nebo bard

Odbornosti: Čistokrevnost

SCHOPNOSTI:

Úroveň

- 1: Dračí zbroj - +1 k přirozenému obrannému číslu.
- 2: Imunita vůči spánku.
Imunita vůči ohni 10%.
Zranitelnost chladem 5%.
- 3: Dechová zbraň I - Může neomezeně použít dechovou zbraň červeného draka, která působí 2k10 zranění.
- 4: Imunita vůči ohni 20%.
Zranitelnost chladem 10%.
- 5: Dračí zbroj - Kůže postavy je ještě tvrdší, přirozené OČ se zvýší na +2.
- 6: Imunita vůči ohni 30%.
Zranitelnost chladem 15%.
- 7: Dechová zbraň II - Dechová zbraň postavy zraňuje až za 4k10 životů.
- 8: Dračí zbroj - Přirozené OČ se zvýší na +3.
Imunita vůči ohni 40%.
Zranitelnost chladem 20%.
- 9: Imunita vůči paralýze.
- 10: Dračí zbroj - Přirozené OČ +4, snížení zranění 5/+6
Imunita vůči ohni 50%.
Zranitelnost chladem 25%.
Ultravidění - Postava získá dračí schopnost vidění ve tmě.
Dechová zbraň III - Postava zraňuje dechem za 6k10 životů.

Síla dechové zbraně se zvyšuje o 1k10 za každé tři úrovně nad 10.

Třída obtížnosti záchranného hodů proti dechové zbraně se zvyšuje o +1 za každé 4 úrovně nad 10.

Přirozené OČ se zvyšuje o +1 za každých pět úrovní nad 10.

Zvětší se tvrdost kůže o +5/+6 (10/+6 na 15. úrovni, 15/+6 na 20. úrovni, 20/+6 na 25. úrovni, 25/+6 na 30. úrovni) každých pět úrovní nad 10.

Odolnost vůči ohni se zvětšuje o 10% každé dvě úrovně nad 10 (60% na 12. úrovni, 70% na 14. úrovni, 80% na 16. úrovni, 90% na 18. úrovni, 100% na 20. úrovni).

Zranitelnost chladem se zvětšuje o 5% každé dvě úrovně nad 10 (30% na 12. úrovni, 35% na 14. úrovni, 40% na 16. úrovni, 45% na 18. úrovni, 50% na 20. úrovni).

4.1.8 Vrah

POŽADAVKY:

Přesvědčení: Jiné než dobré.

Dovednosti: Skrývání 8, Tichý pohyb 8.

SCHOPNOSTI:

Úroveň

- 1: Smrtící útok +1k6 - Zvláštní útok ze zálohy, který má šanci paralyzovat protivníka.
Použití jedu - Automatický úspěch při potírání zbraně jedem.
- 2: Záhadné uskočení 1 - Získává obratnostní bonus k obrannému číslu, i když je překvapen.

- Vzhled ducha - stejné jako kouzlo.
+1 k hodům na výdrž vůči jedům.
- 3: Smrtící útok +2k6 - vylepšení Smrtícího útoku.
4: +2 k hodům na výdrž vůči jedům.
5: Smrtící útok +3k6 - vylepšení Smrtícího útoku.
Záhadné uskočení 2 - +1 k záchranným hodům na reflex.
Temnota - stejné jako kouzlo.
- 6: +3 k hodům na výdrž vůči jedům.
7: Smrtící útok +4k6 - vylepšení Smrtícího útoku.
Neviditelnost - stejné jako kouzlo.
- 8: +4 k hodům na výdrž vůči jedům.
9: Smrtící útok +5k6 - vylepšení Smrtícího útoku.
Vylepšená neviditelnost - stejné jako kouzlo.
- 10: Záhadné uskočení 3 - +2 k záchranným hodům na reflex.

4.2 Úpravy hry

4.2.1 Získávání zkušeností

- aktivní postava dostává od hry každých 5 minut 75xp
- jestliže je postava v rozhovoru s jinou postavou, dostává každých 5 minut 100xp
- jestliže v rozhovoru používá cizí naučenou řeč a mluví s rodilým mluvčím, dostává každých 5 minut 115xp
- jestliže mluví ve svém rodném jazyce s jiným rodilým mluvčím, dostává každých 5 minut 125xp
- je stanovena maximální velikost poměru celkového xp postavy a xp získaného za zabití monstra. To se projevuje tak, že jestliže postava získá velké množství zkušeností zabíjením monster, bude množství xp získané za další zabití nižší.

4.2.2 Upravená schopnost

Jízda na koni

- S úrovní schopnosti roste rychlost jízdy na koni. Za každých 5 bodů v jezdeckví je při jízdě na koni bonus 1 bodu ve výcviku. Může být trénováno každým povoláním.

4.2.3 Zrušené schopnosti

Craft armor

- **POZOR!** Jestliže si při tvorbě postavy vyberete tuto schopnost, bude postava neplatná.

Craft trap

- **POZOR!** Jestliže si při tvorbě postavy vyberete tuto schopnost, bude postava neplatná.

Craft weapon

- **POZOR!** Jestliže si při tvorbě postavy vyberete tuto schopnost, bude postava neplatná.

4.2.4 Nová odbornost

Dýchání pod vodou

- automatické pro určité rasy; umožní dýchání pod vodou

4.2.5 Upravené odbornosti

Psaní svítek

- psát svítky může pouze čaroděj. **POZOR!** Jestliže si při tvorbě postavy vyberete tuto odbornost u jiného povolání, bude postava neplatná.

Ohromující kritický zásah

- neozbrojený boj a zbraně na blízko - 13 síla, 13 obratnost, drtivý útok+sekáček, kritický zásah zvolené zbraně
- střelné zbraně - 13 síla, 13 obratnost, míření, kritický zásah zvolené zbraně

Ničivý kritický zásah

$$DC = 10 + [\text{lvl válečnických povolání}] / 2 + [\text{bonus vlastnosti}]$$
$$\text{počet použití na den} = 1 + [\text{lvl válečnických povolání}] / 6$$

- zbraně na blízko - 25 síla (nebo 25 obratnost u zbraní používajících finty), silnější sekáček, ohromující kr. Zásah
- neozbrojený boj - 25 moudrost, silnější sekáček, ohromující kr. zásah, 15lvl mnicha zvýší počet použití rozkmitané dlaně
- luky - 25 obratnost (nebo 25 moudrost při zen střelbě), cílený útok, ohromující kr. zásah, 10lvl tajemného lučištníka zvýší počet použití smrtícího šípu

Ohromující rychlost

- 3 použití na den, trvání 20 kol

Útok v obraně

- při kouzlení je deaktivován

Vylepšený útok v obraně

- při kouzlení je deaktivován

4.2.6 Zrušené odbornosti

Boj na koni

- **POZOR!** Jestliže si při tvorbě postavy vyberete tuto odbornost, bude postava neplatná.

Střelba na koni

- **POZOR!** Jestliže si při tvorbě postavy vyberete tuto odbornost, bude postava neplatná.

4.2.7 Nová kouzla

Epická kouzla

- neučí se jako odbornost při přestupu, ale z nalezených knížek; existuje asi 25 různých epických kouzel

Dýchání pod vodou

- 3lvl čaroděj/zaklínač/druid/klerik; umožní dýchání pod vodou

Vůně hvozdu

- 3lvl druid; v blízkosti druida uklidňuje zvěř, takže sama nezaútočí

Hněv hvozdu

- 4lvl druid; před zasaženou postavou utíká zvěř, postava ztrácí v lese orientaci a bloudí

4.2.8 Epická kouzla

Epické kouzlo: Pekelná koule (Hell Ball)

Úroveň sesílatele: Klerik 10, Druid 10, Čaroděj/Zaklínač 10

Úroveň kouzla: 10

Škola: Vzývání

Zařazení:

Složky: Slovní, Gesta

Dosah: Střední

Oblast působení/cíl: Obrovská

Trvání: Ihned

Další protikouzla:

Záchrana: Reflexy 1/2

Magická odolnost: Ano

Kouzlo vytvoří mohutnou kouli energie, která způsobí zranění 10k6 kyselinou, 10k6 elektrinou, 10k6 ohněm a 10k6 zvukem všem v oblasti působení.

Epické kouzlo: Prach mumie (Mummy dust)

Úroveň sesílatele: Klerik 10, Druid 10, Čaroděj/Zaklínač 10

Úroveň kouzla: 10

Škola: Nekromancie

Zařazení:

Složky: Slovní, Gesta

Dosah: Krátký

Oblast působení/cíl: Bod

Trvání: 24 hodin

Další protikouzla:

Záchrana: Neškodné

Magická odolnost: Ne

Vyvolá velmi mocnou mumii, která poslouchá sesílatele.

Epické kouzlo: Dračí rytíř (Dragon Knight)

Úroveň sesílatele: Klerik 10, Druid 10, Čaroděj/Zaklínač 10

Úroveň kouzla: 10

Škola: Vyvolání

Zařazení:

Složky: Slovní, Gesta

Dosah: Krátký

Oblast působení/cíl: Bod

Trvání: 24 hodin

Další protikouzla:

Záchrana: Neškodné

Magická odolnost: Ne

Vyvolá červeného draka, který poslouchá rozkazy sesílatele.

Epické kouzlo: Epické magické brnění

Úroveň sesílatele: Čaroděj/Zaklínač 10

Úroveň kouzla: 10

Škola: Vyvolání

Zařazení:

Složky: Slovní, Gesta

Dosah: Osobní

Oblast působení/cíl: Sesílatel

Trvání: 1 hodna/úroveň

Další protikouzla:

Záchrana: Neškodné

Magická odolnost: Ne

Sesílatel získá bonus +20 k OČ.

Epické kouzlo: Velké ničení (Great ruin)

Úroveň sesílatele: Klerik 10, Druid 10, Čaroděj/Zaklínač 10

Úroveň kouzla: 10

Škola: Proměny

Zařazení:

Složky: Slovní, Gesta

Dosah: Střední

Oblast působení/cíl: Bytost

Trvání: Ihned

Další protikouzla:

Záchrana: Výdrž 1/2

Magická odolnost: Ano

Kouzlo způsobí cíli 35k6 magického zranění.

Epické kouzlo: Epická ochrana (Epic Warding)

Úroveň sesílatele: Čaroděj/Zaklínač 10

Úroveň kouzla: 10

Škola: Vymítání

Zařazení:

Složky: Slovní, Gesta

Dosah: Osobní

Oblast působení/cíl: Sesílatel

Trvání: 1 kolo/úroveň

Další protikouzla:

Záchrana: Neškodné

Magická odolnost: Ne

Toto kouzlo vytvoří kolem sesílatele mocné ochranné pole, které chrání před všemi tupými, bodnými a sečnými útoky. Zaručí snížení zranění 50/+20.

Epické kouzlo: Tupé ostří

Úroveň sesílatele: Klerik 10, Druid 10, Čaroděj/Zaklínač 10

Úroveň kouzla: 10

Škola: Vymítání

Zařazení:

Složky: Slovní, Gesta

Dosah: Dotek

Oblast působení/cíl: Bytost

Trvání: 1 kolo/úroveň

Další protikouzla:

Záchrana: Neškodné

Magická odolnost: Ne

Kouzlo dá cíli 50% imunitu na sečné zranění.

Epické kouzlo: Neproniknutelnost

Úroveň sesílatele: Klerik 10, Druid 10, Čaroděj/Zaklínač 10

Úroveň kouzla: 10

Škola: Vymítání

Zařazení:

Složky: Slovní, Gesta

Dosah: Dotek

Oblast působení/cíl: Bytost

Trvání: 1 kolo/úroveň

Další protikouzla:

Záchrana: Neškodné

Magická odolnost: Ne

Kouzlo dá cíli 50% imunitu na bodné zranění.

Epické kouzlo: Nerozdrtitelný

Úroveň sesílatele: Klerik 10, Druid 10, Čaroděj/Zaklínač 10

Úroveň kouzla: 10

Škola: Vymítání

Zařazení:

Složky: Slovní, Gesta

Dosah: Dotek

Oblast působení/cíl: Bytost

Trvání: 1 kolo/úroveň

Další protikouzla:

Záchrana: Neškodné

Magická odolnost: Ne

Kouzlo dá cíli 50% imunitu na tupé zranění.

Epické kouzlo: Neporazitelná armáda

Úroveň sesílatele: Klerik 10

Úroveň kouzla: 10

Škola: Vyvolání

Zařazení:

Složky: Slovní, Gesta

Dosah: Osobní

Oblast působení/cíl: Obrovská

Trvání: Ihned

Další protikouzla:

Záchrana: Neškodné
Magická odolnost: Ne

Tímto kouzlem lze požádat o životy bytostí v okolí klerika. Všechny se stanou nesmrtelnými. Jestliže jsou zabity, kouzlo se aktivuje a bez cizí pomoci obživnou.

Epické kouzlo: Nesmrtelnost

Úroveň sesílatele: Klerik 10
Úroveň kouzla: 10
Škola: Vyvolání
Zařazení:
Složky: Slovní, Gesta
Dosah: Dotek
Oblast působení/cíl: Bytost
Trvání: Zvláštní
Další protikouzla:
Záchrana: Neškodné
Magická odolnost: Ne

Cíl kouzla se stane nesmrtelným. Jestliže je zabit, kouzlo se aktivuje a bez cizí pomoci obživne.

Epické kouzlo: Najdi cesty

Úroveň sesílatele: Klerik 10, Druid 10, Čaroděj/Zaklínač 10
Úroveň kouzla: 10
Škola: Věštění
Zařazení:
Složky: Slovní, Gesta
Dosah: Osobní
Oblast působení/cíl: Sesílatel
Trvání: 1k2+1 kol
Další protikouzla:
Záchrana: Neškodné
Magická odolnost: Ne

Sesílatel získá bonus 50 k hledání a všímavosti. A odkryje se mu mapa oblasti.

Epické kouzlo: Ztráta nadějí

Úroveň sesílatele: Klerik 10, Druid 10, Čaroděj/Zaklínač 10
Úroveň kouzla: 10
Škola: Očarování
Zařazení: Strach, Mysl ovlivňující
Složky: Slovní, Gesta

Dosah: Osobní
Oblast působení/cíl: Obrovská
Trvání: 1 kolo / 2 úrovně
Další protikouzla:
Záchrana: Vůle
Magická odolnost: Ano

Všechny bytosti v okolí sesílatele, které nezvládnou záchraný hod, schovají zbraně a zachvátí je na dobu trvání kouzla strach.

Epické kouzlo: Šílenství

Úroveň sesílatele: Klerik 10, Druid 10, Čaroděj/Zaklínač 10
Úroveň kouzla: 10
Škola: Očarování
Zařazení:
Složky: Slovní, Gesta
Dosah: Střední
Oblast působení/cíl: Bytost
Trvání: Zvláštní
Další protikouzla:
Záchrana: Vůle
Magická odolnost: Ano

Kouzlo trvá dokud zasažená bytost neuspěje v záchraném hodu. Po dobu trvání kouzla je bytosti každé kolo o 1 snížena inteligence, moudrost a charisma.

Epické kouzlo: Upíří bouře

Úroveň sesílatele: Klerik 10, Druid 10, Čaroděj/Zaklínač 10
Úroveň kouzla: 10
Škola: Nekromancie
Zařazení:
Složky: Slovní, Gesta
Dosah: Dlouhý
Oblast působení/cíl: Obrovská
Trvání: Ihned
Další protikouzla:
Záchrana: Vůle 1/2
Magická odolnost: Ano

Bytosti v zasažené oblasti jsou zraněny 10k6 body negativní energie (nemrtvé kouzlo léčí). Zranění je dáno sesílateli jako dočasné životy.

Epické kouzlo: Mor

Úroveň sesílatele: Klerik 10, Druid 10, Čaroděj/Zaklínač 10

Úroveň kouzla: 10

Škola: Nekromancie

Zařazení:

Složky: Slovní, Gesta

Dosah: Osobní

Oblast působení/cíl: Obrovská

Trvání: Ihned

Další protikouzla:

Záchrana: Výdrž

Magická odolnost: Ano

Kouzlo se pokusí všechny bytosti v okolí sesílatele nakazit morem.

Epické kouzlo: Chřadnutí

Úroveň sesílatele: Klerik 10, Druid 10, Čaroděj/Zaklínač 10

Úroveň kouzla: 10

Škola: Nekromancie

Zařazení:

Složky: Slovní, Gesta

Dosah: Střední

Oblast působení/cíl: Bytost

Trvání: Zvláštní

Další protikouzla:

Záchrana: Výdrž

Magická odolnost: Ano

Kouzlo trvá dokud zasažená bytost neuspěje v záchraném hodu. Po dobu trvání kouzla je bytosti každé kolo o 1 snížena síla, obratnost a odolnost.

Epické kouzlo: Velké ničení

Úroveň sesílatele: Klerik 10, Druid 10, Čaroděj/Zaklínač 10

Úroveň kouzla: 10

Škola: Proměny

Zařazení:

Složky: Slovní, Gesta

Dosah: Střední

Oblast působení/cíl: Bytost

Trvání: Ihned

Další protikouzla:

Záchrana: Výdrž 1/2

Magická odolnost: Ano

Kouzlo způsobí cíli 25k6 magického zranění.

Epické kouzlo: Průchod sny

Úroveň sesílatele: Klerik 10, Druid 10, Čaroděj/Zaklínač 10

Úroveň kouzla: 10

Škola: Proměny

Zařazení:

Složky: Slovní, Gesta

Dosah: Osobní

Oblast působení/cíl: Malá

Trvání: Ihned

Další protikouzla:

Záchrana: Není

Magická odolnost: Ne

Kouzlo umožní přemístění sesílatele a jeho spojenců, kteří stojí v jeho blízkosti na předem označené místo.

Kouzlo má dva způsoby použití:

- sesláním na místo se označuje pozice, kam se sesílatel chce vrátit
- sesláním na sesílatele se spustí přesun

Epické kouzlo: Dračí síla

Úroveň sesílatele: Klerik 10, Druid 10, Čaroděj/Zaklínač 10

Úroveň kouzla: 10

Škola: Proměny

Zařazení:

Složky: Slovní, Gesta

Dosah: Dotek

Oblast působení/cíl: Bytost

Trvání: 20 hodin

Další protikouzla:

Záchrana: Není

Magická odolnost: Ne

Kouzlo zlepší cíli sílu, obratnost a odolnost o 1k4+5.

Epické kouzlo: Velký hněv hvozdu

Úroveň sesílatele: Druid 10
Úroveň kouzla: 10
Škola: Vzyvání
Zařazení:
Složky: Slovní, Gesta
Dosah: Dlouhý
Oblast působení/cíl: Obrovská
Trvání: zvláštní/úroveň
Další protikouzla:
Záchrana: Není
Magická odolnost: Ne

Všechny nepřátelské bytosti v zasažené oblasti mají v lese nepříjemné pocity, zvěř před nimi prchá a v lesích bloudí.

Epické kouzlo: Silná plazivá zhouba

Úroveň sesílatele: Druid 10
Úroveň kouzla: 10
Škola: Vyvolání
Zařazení:
Složky: Slovní, Gesta
Dosah: Střední
Oblast působení/cíl: Velká
Trvání: 1 kolo/úroveň
Další protikouzla:
Záchrana: Není
Magická odolnost: Ne

Sesílatel vyvolá mračno štípajícího a bodajícího hmyzu, který způsobuje zranění 1k6+5 všem nepřátelským bytostem, které zůstanou v oblasti působení. Každé kolo zranění narůstá o 1k6 (1k6 v prvním kole, 2k6 v druhém, 3k6 v třetím, 4k6 ve čtvrtém atd).

Epické kouzlo: Zrcadlo nočních můr

Úroveň sesílatele: Klerik 10, Druid 10, Čaroděj/Zaklínač 10
Úroveň kouzla: 10
Škola: Iluze
Zařazení:
Složky: Slovní, Gesta
Dosah: Střední
Oblast působení/cíl: Bytost
Trvání: Zvláštní
Další protikouzla:
Záchrana: Vůle

Magická odolnost: Ano

Cíli kouzla se zjeví jeho dvojník, který ho napadne. Kouzlo končí, když cíl uspěje v záchraném hodu a iluzi prohlédne.

Epické kouzlo: Najdi osobu

Úroveň sesílatele: Klerik 10, Druid 10, Čaroděj/Zaklínač 10

Úroveň kouzla: 10

Škola: Věštění

Zařazení:

Složky: Slovní, Gesta

Dosah: Osobní

Oblast působení/cíl: Sesílatel

Trvání: Ihned

Další protikouzla:

Záchrana: Není

Magická odolnost: Ne

Kouzlo odhalí sesílateli místo, kde se nachází libovolná osoba.

4.2.9 Upravené kouzla

Světlo

- osvítlí zasaženou oblast

Zářivé světlo (přejmenované trvalé světlo)

- na delší dobu osvítlí zasaženou oblast

Ultravidění

- trvání 1 kolo/lvl sesílatele

Pravdivé vidění

- ultravidění, prohlédni neviditelnost, +10 všímavost

Bigbyho ruce

- trvání 1 kolo/2 lvl sesílatele, záchrana na reflex, vůly nebo výdrž (každé kouzlo jinak)

Issacovy bouře střel

- záchrana na reflex

Ledová bouře

- záchrana na reflex

Slovo víry

- záchrana na vůli

Silnější obnova

- léčí 10 životů / lvl sesílatele (max. 300)

Léčení

- léčí 10 životů / lvl sesílatele (max. 300)

Hromadné léčení

- léčí 10 životů / lvl sesílatele (max. 300)

Najdi pasti

- pokusí se najít a odstranit pasti v okolí sesílatele, místo schopnosti použije lvl sesílatele

Zaklep

- pokusí se odemknout zámky v okolí sesílatele, místo schopnosti použije lvl sesílatele

Zastav čas

- trvání 2-3 kola, možnost selhání s nebezpečnými následky pro sesílatele.

Útočiště a Lepší útočiště

- kouzlo ruší ovlivnění okolního světa (sebrání věci, otevření truhly, útok, kouzlení, ...); možnost selhání

Kouzelné roucho

- nelze jej seslat na štít (štíty na K2 nemají bonus k OČ, ale redukce zranění 10/+x)

Odolnosti na elementy

- posunuty na vyšší lvl, fungují jen proti 1 elementu, chrání 5/-, 10/-, 20/-, 30/- pohltí zranění stejné jako kamenné kůže stejné síly

Maso na kámen

- trvání 1 kolo/úroveň

4.2.10 DC kouzel

$$DC = 10 + [\text{kruh kouzla}] + [\text{bonus vlastnosti}] + [\text{odbornosti}] + \max(([\text{lvl sesílatele}] - 20) / 2, 0)$$

4.2.11 Trvání kouzel

Trvání kouzel je nezávislé na rychlosti plynutí času ve hře. Kouzla s trváním 1 hodina trvají 2 tahy.

4.2.12 Svitky

Při čtení svitku se ověřuje znalost, výpočet DC je z rozdílu kruhu kouzla a max. kruhu kouzel, které zvládne čaroděj (magické schopnosti ne-čarodějů se nepočítají):

$$DC = 10 + [\text{rozdíl}] * ([\text{rozdíl}] + 1) / 2$$

V boji se navíc ověří soustředění:

$$DC = 10 + [\text{kruh kouzla}] * ([\text{kruh kouzla}] + 1) / 2$$

4.2.13 Rychlost postavy

Malé rasy jako trpaslík, gnóm a půlčik (i jejich podtemňácké varianty) mají postih 10% k rychlosti pohybu.

Všechny rasy (kromě trpaslíků) dostávají postih k rychlosti podle typu používané zbroje:

- střední zbroj - postih 5%
- těžká zbroj - postih 15%

Trpaslíci dostávají postih pouze za těžkou zbroj a to 5%.

Poznámka: Těžší zbroje dávají lepší redukce zranění.

4.2.14 Proměny

V proměně využívá postava vybavení, které je nová podoba svým tvarem a velikostí logicky schopná používat. Například plně vybavená postava v róbě s velkým mečem v proměnách využívá:

- proměna zvířete - žádné vybavení
- proměna dridera - všechno vybavení kromě bot (drider má pavoučí nohy), postava je dál vybavená stejným velkým mečem
- proměna kobolda - všechno vybavení kromě velkého meče (kobold je malý na používání velké zbraně)

Poznámka: Některé proměny nemají všechny modely, takže nemohou používat některé

zbraně. Minotauři nemohou používat střelné zbraně, elementálové zvládnou jen neozbrojený boj. Proměny seslané z kouzel nevyužívají žádné vybavení.

4.2.15 Světlo a tma

Na světě se "reálně" počítá světlo a tma. Úroveň osvětlení ovlivňuje skrývání, všímavost a pravděpodobnost zásahu v boji. Rozlišují se úrovně osvětlení:

- **Sluneční světlo**

- venku přes den
- postih ke skrývání 10
- postavy s viděním ve tmě - postih k všímavosti 5, šance na minutí cíle 25%
- podtemňácké rasy - postih k všímavosti 10, šance na minutí cíle 50%

- **Světlo**

- v osvětlených prostorách nebo v blízkosti zdroje světla (např. pochoděň nebo kouzlo Světlo, ...)
- postih ke skrývání 5
- podtemňácké rasy - postih k všímavosti 5, šance na minutí cíle 25%

- **Šero**

- venku v noci anebo potemnělých místech
- postavy bez schopnosti vidění - postih k všímavosti 5, šance na minutí cíle 25%

- **Tma**

- jeskyně a jiná místa bez přístupu světla
- postavy bez schopnosti vidění - postih k všímavosti 10, šance na minutí cíle 50%
- postavy s viděním za šera - postih k všímavosti 5, šance na minutí cíle 25%

- **Podtemňácká tma**

- tma v podtemnu, oblast zasažená kouzlem Temnota
- bonus ke skrývání 5
- postavy bez schopnosti vidění - postih k všímavosti 15, šance na minutí cíle 50%
- postavy s viděním za šera - postih k všímavosti 10, šance na minutí cíle 50%
- postavy s viděním ve tmě - postih k všímavosti 5, šance na minutí cíle 25%

Poznámka: Kouzla Ultravidění a Pravdivé vidění ruší postih způsobený nedostatkem světla. Odbornost Boj poslepu umožní opakování pokusu o zásah. Takže snižuje šanci neúspěchu.

4.2.16 Léčení

Obvazy (přejmenované lékárny) léčí pouze zranění. V boji mají omezenou účinnost. Je-li obvaz použit mimo boj, léčí pomocí "regenerace". Její síla a trvání je závislé na dovednosti léčitele a kvalitě obvazu.

Léčivé lektvary můžou způsobit dočasnou "imunitu" na jejich účinek, jestliže jsou používány rychle za sebou.

Spánek v posteli vyléčí všechna zranění.

Poznámka: Pán smrti (který začal přeměnu na nemrtvého), elementálové a výtvoři mají pouze poloviční účinnost léčení. Nemrtvé (tj. i Pána smrti po úplné přeměně na nemrtvého) už nelze léčit běžným způsobem. Léčí je negativní energie.

4.2.17 Pasti

Pasti stejně jako všechny ostatní věci, kterou se mohou objevit ve hře, lze vyrobit. Pasti jsou podle síly rozděleny do skupin:

- Slabá
- Průměrná
- Silná
- Slabá výbušná
- Průměrná výbušná
- Silná výbušná

4.2.18 Alkohol

Užívání alkoholu (případně jiných omamných látek) může mít povzbuzující účinek. Je však možné si vypěstovat závislost!

4.2.19 Kradené věci

- obchodníci nechtějí s kradeným zbožím obchodovat
- při smrti postavy je jistá pravděpodobnost, že jí z inventáře vypadne nějaká kradená věc, kterou vlastní
- jestliže je postava zabita a má u sebe předměty, které patřili postavě, co jí zabila, vypadnou věci z inventáře automaticky
- když se kradená věc dostane zpět do majetku původnímu majiteli, ztratí příznak kradené věci

4.2.20 Poklady

Všechny poklady jsou družinové, jejich velikost se zvětšuje a zmenšuje podle počtu postav v družině, která ho našla. Obsah pokladu se snaží přizpůsobit potřebám jeho nálezce. Takže se například nestane, že slabá a obratná postava nejde v pokladu těžkou zbrojí. Každá návštěva pokladu je zaznamenána u postavy. Při opakovaném vybrání jednoho pokladu se jeho obsah zmenšuje a zvětšuje úměrně době, jakou postava odehrála od předchozí návštěvy.

4.2.21 Peníze

Zlaťáky mají váhu. 1000 zlatých váží 1 libru. Postava má také omezenou kapacitu měšce, do kterého se vejde maximálně 50000 zlatých. Postava může nést i více, ale peníze má "vyspané v batohu" a v boji peníze mohou vypadnout z batohu na zem.

4.2.22 Arény

V každém městě je umístěná aréna, ve které mohou "zápasníci" srovnávat svojí sílu a bojovat o slávu. Každá aréna si udržuje seznam nejslavnějších zápasníků. Vyhraný zápas slávu přidá, prohraný zápas slávu ubere. Systém arény bere v úvahu i rozdílnou úroveň slávy zápasníků.

Jestliže slavný šampión porazí neznámého soupeře, jeho sláva stoupne jen nepatrně. Porazí-li však neznámý zápasník šampióna, bude jeho sláva obrovská.

4.2.23 Jazyky

Každá rasa má svůj rodný jazyk, který ovládá spolu s běžnou lidskou řečí. Postavy se poslušáním cizí řeči mohou tuto řeč naučit. Rychlost učení je závislá na úrovni inteligence a moudrosti učící se postavy. Každá postava má omezený počet jazyků, který se zvládne naučit. Čím víc znalostí má tím víc jazyků se naučí.

Úroveň znalostí:

- méně než 10 - postava je schopná mluvit jen rodným jazykem a běžnou lidskou řečí
- 10 - postava se schopná umět 2 jazyky (započítává se lidská řeč i rodný jazyk)
- 15 - postava zvládne 3 jazyky
- 20 - postava zvládne 4 jazyky
- atd.

Výběr jazyka postava provádí přes speciální předmět, který postava ovládající jazyk má v inventáři.

4.2.24 Bič

Bič patří mezi jednoduché zbraně a nedává bonusovou odbornost odzbrojení.

5 Systém řemesel a věcí s nimi spojených na K2

5.1 Řemesla

Každý může provozovat libovolné řemeslo i kombinaci řemesel.

Každá postava je však omezena celkovým limitem 2500 bodů ze všech řemesel dohromady a zároveň má předpoklady k rychlému zlepšení jen v některých řemeslech, záleží na rase a vlastnostech postavy (slabý hobit může být stejně obratný kovář jako silný trpaslík, ale získávání zkušenosti bude obtížnější). Rychlost zlepšení je také závislá na celkovém množství už získaných zkušeností ve všech řemeslech dohromady (mistr řemeslník se učí další dovednosti obtížněji, než začátečník).

K úspěšné výrobě je třeba mít zkušenosti v řemesle a nalézt výrobní postup. Některé základní výrobní postupy jsou všeobecně známé.

Zlepšování řemeslníka závisí především na rozdílu úrovně řemeslníka a úrovně výrobku (obtížnosti výrobku). Pokud máte problémy s výrobou, snažte se najít lepší nástroj. Každý lepší nástroj o trochu zlepšuje úspěšnost, šanci na zlepšení a pravděpodobnost že se vytvoří speciálně povedený výrobek (výrobek s +). Výrobek je v základu tím více náročnější, čím z více vzácného materiálu je a čím větší má úroveň (0-5) a to samé platí i u kvality nástroje.

K úspěšnému zahájení výroby je potřeba mít v ruce nebo na "pracovní ploše" nástroj, potřebný materiál a plán nebo recept výrobku, který plánujete vyrábět. Vše musí být v množství, které odpovídá plánovanému počtu pokusů o výrobu.

5.1.1 Těžící řemesla

Horník

- těží rudu a surové drahé kameny
- předurčená rasa je trpaslík, částečné předpoklady má i půlork a člověk
- potřebná vlastnost je síla
- ke své práci používá krumpáč

Dřevorubec

- kácí stromy a získává tak klády
- předurčená rasa je půlork, částečné předpoklady má i půlelf a člověk
- potřebná vlastnost je síla
- ke své práci používá dřevorubeckou sekeru

Lovec

- z ulovené zvěře získává surové kůže a maso
- předurčená rasa je půlelf, částečné předpoklady má i elf a člověk
- potřebná vlastnost je obratnost
- ke své práci používá stahovací nůž

Sběrač

- sbírá byliny a houby
- předpoklady mají všechny rasy
- potřebná vlastnost je moudrost
- ke své práci používá srp sběrače

5.1.2 Pomocná řemesla

Slévač

- připravuje ingoty a úlomky kovů z rudy
- předurčená rasa je půlork, částečné předpoklady má i trpaslík a člověk
- potřebná vlastnost je odolnost, částečný vliv má i síla
- ke své práci používá slévačské rukavice a výheň

Brusič

- připravuje broušené kameny a prach ze surových kamenů
- předurčená rasa je elf, částečné předpoklady má i půl elf a člověk
- potřebná vlastnost je obratnost, částečný vliv má i charisma
- ke své práci používá pilníky a brusičský ponk

Dřevař

- připravuje desky a prkna z klád
- předurčená rasa je půl elf, částečné předpoklady má i elf a člověk
- potřebná vlastnost je síla, částečný vliv má i obratnost
- ke své práci používá pilu a kozu

Koželuh

- připravuje kůže a provázky ze surových kůží
- předurčená rasa je půlčík, částečné předpoklady má i gnóm a člověk
- potřebná vlastnost je obratnost, částečný vliv má i inteligence
- ke své práci používá solný roztok a sušák

Destilátér

- připravuje esence z úlomků a prachu
- předurčená rasa je gnóm, částečné předpoklady má i půlčík a člověk
- potřebná vlastnost je odolnost, částečný vliv má i moudrost
- ke své práci používá hmoždíř a destilační aparaturu

5.1.3 Hlavní řemesla

Kovář

- vyrábí hlavně kovové zbraně a zbroje
- předurčená rasa je trpaslík, částečné předpoklady má i půlork a člověk
- potřebná vlastnost je síla, částečný vliv má i odolnost
- ke své práci používá kovářské kladivo a kovadlinu

Zlatník

- vyrábí hlavně šperky
- předurčená rasa je elf, částečné předpoklady má i půlelf a člověk
- potřebná vlastnost je charisma, částečný vliv má i obratnost
- ke své práci používá zlatnické nářadí a zlatnický ponk

Nástrojář

- vyrábí nástroje pro ostatní řemeslníky
- předurčená rasa je půlork, částečné předpoklady má i půlelf a člověk
- potřebná vlastnost je obratnost, částečný vliv má i síla
- ke své práci používá pomůcky nástrojáře a nástrojářský ponk

Truhlář

- vyrábí hlavně střelné zbraně, štíty a nábytek
- předurčená rasa je půlelf, částečné předpoklady má i elf a člověk
- potřebná vlastnost je obratnost, částečný vliv má i síla
- ke své práci používá dláta a truhlářský ponk

Krejčí

- vyrábí hlavně oblečení
- předurčená rasa je půlčik, částečné předpoklady má i gnóm a člověk
- potřebná vlastnost je inteligence, částečný vliv má i obratnost
- ke své práci používá jehlu a stav

Alchymista

- vyrábí hlavně lektvary a magické hůlky
- předurčená rasa je gnóm, částečné předpoklady má i půlčik a člověk
- potřebná vlastnost je moudrost, částečný vliv má i odolnost
- ke své práci používá váhy a alchymistický kotel

5.2 Materiály světa Kandelábrie 2

5.2.1 Dřevo

Existuje 6 základních typů stromů, které se používají při výrobě. Jedná se o dub, jilm, jasan, akát, javor a tis.

5.2.2 Kameny

Existuje 10 různých druhů vzácných kamenů. Jedná se o malachit, ametyst, lapis, tyrkys, opál, nefrit, smaragd, safír, rubín, diamant.

5.2.3 Kovy

Existuje 10 různých kovů. Jedná se o železo, stříbro, magnetit, hematit, zlato, rubicit, verdicit, syenit, mithril a adamantit. Proslýchá se, že hematit a adamantit lze nalézt pouze hluboko pod zemí, a že zbylá naleziště se nacházejí již jen v podzemí. A také, že temný kov magnetit lze najít pouze na temném a zlem prostoupeném místě, kterému se rozumný obyvatel Kandelábrie vyhýbá.

5.2.4 Rostliny

Existuje 16 různých bylin a rostlin, které slouží alchymistům jako ingredience při výrobě. Jedná se o jitrocel, tymián, mateřídouška, měsíček, meduňka, česnek, slez, jesenec, rákosí, arnika, kaktus, mech, athelas, lilek, mandragora a také papyrus.

6 Spolky a církve

Každá postava může být členem nejvýše dvou spolků či církví (např. spolek + spolek, spolek + církev, nelze být členem dvou církví zároveň). Nedoporučuje se mít postavy 1 hráče ve více různých spolcích z důvodu možného střetu zájmů. Zneužití informací OOC přenosem přes hráče může být trestné.

6.1 Založení a rozšiřování

Spolek může založit jakákoliv postava u matrikáře. Pro založení církve je třeba mít minimálně 15. úroveň klerika či druida. Druid nebo klerik, který chce založit církev, musí dodržet následující pravidla:

- před založením své církve nesmí vstoupit do jiné (vystoupení z ní nepomůže)
- při zakládání postavy si musí zvolit jméno boha
- musí mít stejné přesvědčení jako jeho bůh po založení spolku

Spolek může přijímat ostatní postavy, ve spolku lze nastavit různé hodnosti s různými pravomocemi a přiřadit ji libovolnému členu církve.

Úroveň spolku a církve lze vylepšovat za účelem rozšíření pravomocí a zvýšení jeho kapacity.

- základní úroveň, spolek může mít až 5 členů
- spolek může mít až 10 členů
- spolek může mít až 20 členů, lze nastavovat vztahy vůči ostatním postavám
- spolek může mít až 30 členů, lze nastavovat vztahy vůči ostatním spolcům
- spolek může mít až 40 členů, může vlastnit území
- spolek může mít až 50 členů

Od 3. Úrovně spolku může spolek nastavovat postoj vůči libovolné postavě, mezi postoje patří nepřátelství (pokud spolek vlastní území strážce jedince napadnou), zatknout (strážce se pokusí jedince zatknout), neurčený (vztah je automaticky počítán např. z rasy), tolerance (může otvírat zamčené brány), spojenectví (vztah nepokazí ani případná špatná pověst postavy).

Od 4. Úrovně spolky lze tyto vztahy nastavovat i pro spolky a církve.

6.2 Víra, modlení a obřady

Hra nijak neomezuje postavy ve volbě svého boha. Síla boha se určuje podle počtu věřících, které ho uctívají. Každá postava se může sama modlit nebo navštěvovat obřady církví a tím si zlepšovat svoji oblíbenost u boha nebo přírody. Oblíbenost u boha je také závislá na rozdílnosti přesvědčení postavy a boha.

Klerické bohy lze uctívat u vyrobitelných oltářů, které se dají libovolně rozmísťovat v městech a vesnicích. Druidské bohy lze uctívat pouze v lesích u pevně rozmístěných "oltářů".

Věřící povolání (druid, klerik, paladin, černý strážce, hraničář, boží bojovník, měňavec) mají své schopnosti závislé na oblíbenosti u boha nebo přírody.

Pro "nevěřící" povolání je víra v bohy také výhodná. Oblíbené postavy mohou u oltáře požádat bohy o oživení mrtvého přítele, mají snížené postihy při smrti, větší šanci že přestanou krváčet při umírání anebo dokonce bonusy k záchranným hodům.

Obřady pro církve mohou vést klerici nebo druidi s min. 15lv, kteří mají podobné přesvědčení jako bůh a mají od své církve na to oprávnění.

Obřad zvyšuje oblíbenost u boha podstatně víc, než obyčejné pomodlení. Síla obřadu roste s počtem a úrovní účastníků se kleriků nebo druidů a také s počtem přítomných věřících. Zjednodušeně platí, že čím více postav se modlí tím lépe. Také přízeň u bohů zvyšují svaté symboly vyráběné zlatníkem.

6.3 Zatýkání, soudy a pověst postavy

Jestliže postava provádí protizákonné věci, utrpí tím její pověst. Nezávisle na sobě se měří pověst postavy na povrchu a v podtemnu. To například znamená, že jestliže paladin z povrchu nemilosrdně vyvraždí drowy, nijak tím neutrpí jeho pověst mezi obyvateli povrchu.

Postavy se špatnou pověstí mohou mít problémy s ostatními postavami nebo s NPC. Jestliže NPC stráž zpozoruje a pozná postavu se špatnou pověstí nebo postavu, na níž majitel území vydal zatykač, snaží se jí zatknout a dopravit do místního vězení. Zatčení mohou provést i postavy hráčů. Zatýkaný musí se zatčením souhlasit, jen v případě že je mrtvý nemůže zatčení odmítnout. Zatčená postava, která je dopravená do vězení v něm čeká max. 7 reálních dní na soud nebo jiné vyřešení své situace.

Uvězněnou postavu může soudit soudce v přítomnosti několika svědků. Soudce je postava, která dostane od svého spolku nebo církve oprávnění soudit. Spolek, do kterého soudce patří, musí být všeobecně uznávaný (o tom rozhoduje DM) a musí být majitel území, kde soud probíhá, anebo s ním musí mít dobré vztahy. Potrestání nebo osvobození souzené postavě, může napravit její pověst.

7 Systém území, jejich správa a boje o něj

7.1 Města a vesnice Kandelábrie 2

Na serveru se nacházejí různá města a vesnice, tato města mohou být pod kontrolou NPC, nebo pod kontrolou spolků, které se o města a vesnice starají.

7.2 Správa měst a vesnic

Spolek ovládající město či vesnici může měnit různá nastavení svého území. Patří mezi ně:

- Daň z uložení peněz
Jedná se o daň v procentech, která se odvádí z peněz ukládaných do banky. Zároveň se stejná část odvádí z každého prodeje přes vitrínu či bazarovou vitrínu umístěnou na území města.
- Daň z výběru peněz
Jedná se o daň v procentech, která se odvádí z peněz vybraných z banky. Zároveň se stejná část odvádí z každého výkupu přes vitrínu či bazarovou vitrínu umístěnou na území města.
- Poplatek za bankovní trezor
Jedná se o poplatek, který je placen při každé operaci s trezorem
- Poplatek za vyspání
Poplatek hrazený v hostinci, aby se postava mohla vyspat
- Stav brán
Lze měnit nastavení městských bran na otevřené, zavřené, zavřené v noci a zavřené přes den
- Výcvik stráží
Zde je možné najmout nový typ stráží (zničí veškerý výcvik starých) nebo změnit úroveň výcviku stráží (Základní úroveň – stráže lvl 10, Běžná úroveň – stráže lvl 20, Dobrá úroveň – stráže lvl 30, které vidí do neviditelnosti, Elitní úroveň – stráže lvl 40, které vidí do neviditelnosti a mají bonus do všímavosti + 10)
- Vybavení území
Zde je možné vylepšovat funkce města a kupovat další funkce (vše stojí větší sumu na začátku a poté menší pravidelný poplatek jako údržba). Jedná se o vylepšení Akademie (výcvik prodavačů – na území lze umístit vitríny a bazarové vitríny), Banka – výběrčí daní, Brány – uzavírání území, Hostinec – přespávání a pomocníci, Stáje – prodej zvířat, Vězení – stíhání zločinců
- Umožnit převzetí území
Člen jiné frakce může následně převzít území

Dále jsou na území rozmístěny domy (dle typu území), které je možné opravit a umožnit jejich pronajmutí.

Správce také eviduje svědectví obyvatel o všech útocích na území (v podobě logu – např. postava XY zabila stráž).

Zároveň správce území vyhlásí poplach všem jednotkám majitele území (včetně PC – výpisem v logu) v případě napadení území či ničení nábytku a věcí.

7.3 Správa domu a umístování nábytku v domu i mimo něj

Dům, u kterého je to umožněno lze za jednorázový poplatek opravit a za pravidelný nájem užívat. Domy, které majitel nebo nájemce 2 IC roky (112 reálních dní) nepoužívá a nechá je tak úplně zchátrat, se zničí a jejich obsah je rozkraden. Zničený dům musí být před dalším použitím opraven správcem území.

Majitel domu může využívat domu ke svým potřebám a umísťovat zde nábytek (maximálně 50 kusů na sublokaci). Také může umožnit veřejnosti volný přístup do části domu hned za dveřmi (nechat dům odemčený) a využívat dům jako obchod umístěním vitrín do veřejné části.

Celkově lze nábytek umísťovat na vlastní území, takže člen spolku s oprávněním správce území může umísťovat nábytek (a jiné umístitelné věci) na území vesnice (města) a na přilehlé lokace. Tento nábytek je perzistentní a přežívá restart serveru.

7.4 Boj o území

7.4.1 Nahlašovací povinnost

Pokud se obránci a útočník dohodnou na termínu útoku, musí tento termín oznámit nejméně 48 hodin dopředu, aby dali čas postavám ostatních hráčů na reakci. Pokud se obránci a útočník předem na době útoku nedohodnou (což se nedoporučuje), může útočník vyhlásit útok 72 hodin dopředu mezi 18:00 a 22:00 večerní. Pokud se obránce nebude moci v uvedenou dobu dostavit, může útok vetovat (veto platí pro celý plánovaný den útoku a musí tak učinit do 24 hodin po vyhlášení, toto ovšem může udělat pouze jednou za měsíc (OOC)). Obránce musí oznámit nejdéle 24 hodin před oficiálním začátkem útoku, zda půjde útočníkovi v ústrety, pokud nepůjde či to nenahlásí, bojuje se přímo o město.

Pokud proběhne boj mimo hradby, další fáze boje může proběhnout nejdříve za dalších 24 hodin, ohlašovací povinnost tohoto boje je 24 hodin dopředu.

Poznámka: Chovejte se k sobě slušně, pozice se mohou obrátit a můžete jednou být na straně obránce, který se nebude moci dostavit, proto se snažte domluvit jako lidi.

7.4.2 Pokud dva spolky bojují o území, mohou nastat tyto situace:

Útočící spolek nevlastní území:

Pokud spolek nevlastní území útočí na město (vesnici), určí se lokace před městem (obránce určí) a první boj (pokud obránce k němu vyrazí) proběhne na vybraném otevřeném území (útočící armáda se blíží k městu a obránce mohou vyrazit naproti), pokud útočníci prohrají, souboj o město končí, pokud vyhrají, nastává další boj – boj o město (vesnici). Během útoku a bojů lze získávat zajatce, zajatci se berou po skončení bojů vítězem bitvy.

Pokud obránce nevyrazí do boje proti útočníkovi, začne se bojovat rovnou o město (vesnici).

Útočící spolek vlastní území:

Pokud spolek vlastní území útočí na město (vesnici), určí se lokace na půli cesty mezi městy a první boj proběhne na obráncem vybraném otevřeném území mezi půlkou a branami (útočící armáda se blíží k městu a obránce mohou vyrazit naproti), pokud útočníci prohrají, obránce mohou vyrazit k protiútoků a další boj se může konat před branami (1 lokaci před) útočícího města, pokud vyhrají, další boj proběhne před branami bránícího města. Pokud vyhrají útočníci, následuje další boj – přímo o město (vesnici). Během útoku a bojů lze získávat zajatce, zajatci se berou po skončení bojů vítězem bitvy.

Pokud obránce nevyrazí do boje proti útočníkovi, začne se bojovat rovnou o město (vesnici).

7.4.3 Pravidla boje

Souboj o město (vesnici)

Při souboji o město umožní velitel bránícího spolku u svého správce převzetí území (při jeho absenci tak učiní DM či jiná postava s dostatečnými právy). Pokud se někdo z útočícího spolku s právem správy území živý dostane až ke správci, může převzít město (pokud už původní převzetí vyprší tak s pomocí DM či s pomocí bránící postavy s právy správa území) a boj končí převzetím města útočící frakcí. Pokud se útočníci nedostanou ke správci do 2 hodin od oficiálního zahájení útoku, útok končí a obránce se udrželi.

Pravidla boje

Nesmí se sesílat kouzla a používat efekty na oživení (postava, která dosáhne hranice - 11 života je vyřazena z dalších bojů), výjimkou jsou epická klerická kouzla. Postava, která je vyřazena z boje, musí vyčkat v očištění na konec bojů.

7.4.4 Úprava pravidel

Pokud se obránce a útočník dohodnou na jiných pravidlech, než která jsou uvedená v bodech 7.3.2 a 7.3.3, mohou body 7.3.2 a 7.3.3 ignorovat a bojovat dle vlastních pravidel. Ovšem ohlašovací povinnost z bodu 7.3.1 stále platí.

7.5 Jiné druhy útoku

7.5.1 Nájezd na území

Nájezd na území za účelem ničení nábytku a jeho vybavení, se musí, pokud jde o organizovanou akci skupiny (církve či spolku) hlásit minimálně 24 hodin dopředu na fóru. Jeho zahájení musí být mezi 18:00 a 22:00 večerní a trvání akce je maximálně 1 hodinu (OOC) – tzn., pokud útok bude vyhlášen na 20:00, automaticky musí končit v 21:00. Platí právo veta obránce jednou za měsíc.

7.5.2 Násilné osvobození z vězení

Pokud je nějaká postava umístěna ve vězení a někdo se ji chce pokusit osvobodit, musí toto nahlásit minimálně 24 hodin dopředu na fóru, opět platí veto obránce. Postavy co se ji snaží osvobodit, musí počítat s plnými IC následky. Jeho zahájení musí být mezi 18:00 a 22:00 večerní a trvání akce je maximálně 1 hodinu (OOC) – tzn., pokud útok bude vyhlášen na 20:00, automaticky musí končit v 21:00. Platí právo veta obránce jednou za měsíc.

Ve chvíli kdy útočníci proniknou do vězení a pozabíjí všechny obránce, osvobození je úspěšné. Pokud proniknou do vězení a stále žijí PC obránci, musí oznámit vedoucímu obránců tellem, že se snaží vylomit dveře (např. *Z vězení se ozývají hlasité kovové rány*) Ti musí následně aktivně zaútočit na útočníky, jinak je útok úspěšný. Po úspěšném útoku dojde k osvobození postavy od DM nebo od obránců s potřebnými právy, pokud není přítomno DM či postava s právy, umístí se žádost na fórum a DM dodatečně postavu propustí.

8 Rady a typy nejen pro začínající hráče

8.1 Získávání zkušeností

Snažte se na získávání zkušeností sehnat spolubojovníky z řad hráčů (být s nimi v partě a jít na výpravu). Hlavní výhodou je získávání většího množství zkušeností za čas, pokud se svými spolubojovníky komunikujete (až 125/5 minut pokud spolubojovník je stejné rasy).

Pokud jdete získávat zkušenosti bojem, vždy si prozkoumejte prostředí a schopnosti Vašeho NPC protivníka, často mají NPC na serveru nějakou slabinu. Opatřete si dostatečné zásoby na boj. Pokud jste ve skupině, snažte si vzájemně pomáhat dle Vašich schopností (kouzelník magicky pomůže bojovníkovi a útočí kouzli ve chvílích krize).

Pokud hrajete sami a nikoho do skupiny nemáte, či pokud skupina oblast nezvládá, zkuste to jinde či si v hospodě ve vesnici najměte pomocníka (více o pomocnících v sekci 8.3)

8.2 Obstarávání zásob a získávání výbavy

Mějte sebou vždy dostatek lékáren, i alchymista začátečník je schopen si snadno vyrobit základní lékárny v dílnách (na každou lékárnu je třeba 1 jitrocel a 1 kus látky, kterou najdete v potřebách pro alchymisty u tovaryše).

Snažte se získávat peníze a věci z pokladů, věci můžete použít či prodat a za peníze si můžete od nějakého zavedeného řemeslníka koupit nějakou výbavu.

Mezi ideální výbavu při boji s NPC nepřáteli patří věci z hematitu, které jsou schopny pohlcovat velké množství zranění do určité úrovně očarování zbraně. Tato výbava lze kombinovat s mithrilovými věcmi, které jsou schopny odolávat všem třem základním typům zranění. (většinou platí že NPC s mečem mají sečné, obři či bytosti co tlučou rukou či kyjem mají tupé zranění a lukostřelci bodné). Pohlcení lze získat s výjimkou hematitových věcí také pomocí štítů, čím kvalitnější štít tím lépe (musíte mít schopnost nosit štít).

Příklad: Skupina chce jít na horské obry za horskou vesnicí, takže ideální je si sehnat mithrilový pásek s redukcí proti tupému zranění (obři hází kamení a tlučou kyjem) a např. hematitové boty či štít s pohlcením.

Pokud jdete na bytosti s aurou strachu (mumie) či efektem omámení (umberhulci) sežeňte si imunitu na mysl. I když máte velké záchrany, 1čka nakonec přijde a většinou je smrtící.

8.3 Najímatelní pomocníci (Henchmeni)

Henchmeni jsou skvělými pomocníky, pokud se chystáte na výpravu. Jsou tři různé typy pomocníků. Trpaslík (bojovník/trpasličí bojovník), exceluje v boji z blízka a s dobrou plátovkou, štítem a trpasličí sekyrou je velice platný v první linii, dokáže srážet na zem, ideální pomocník pro mágy, kteří ho mohou posílit kouzli. Mnich (čistý mnich) je velice rychlý a zdatným pomocníkem, používá v boji ruce a je schopný omračovat a srážet protivníky, ideální rychlá pomoc pro lučištníky, která rychle vyrazí proti nepříteli a zaměstná ho, než ho lučištník zlikviduje. Posledním pomocníkem je lučištnice

(bojovník/kouzelník/přízračný lučištník), je schopna rozdat velké množství zranění pomocí luku a šípů, ve chvíli kdy ji dojdou šípy, může sáhnout třeba po rapíru, ideální doprovod bojovníků co ji jsou schopni udržet nepřátele od těla.

U každého pomocníka platí, že čím lépe vybavený, tím účinnější, snažte se, aby jeho věci podporovali jeho primární schopnosti a dávali mu redukce proti NPC protivníkům (hematit či štít). Pomocníci se dokáží léčit, před výpravou mu do inventáře vložte co nejvíce lékáren a léčivých obvazů, pomocníka dokonce můžete požádat, aby vyléčil Vás.

Když pomocník klesne pod hranici 0 životů, začne krváčet jako postava, máte šanci ho zachránit lékárnou či kouzlem léčení, pokud se Vám to nepovede, umírá a můžete ho zachránit jen kouzlem vzkříšení či oživit mrtvého. Na to máte asi 5 minut, poté se vytvoří na místě jeho smrti váček s jeho věcmi, které lze sebrat.

8.4 Koně a nákladní zvířata

8.4.1 Koně

U handlíře na povrchu lze koupit koně. Buďto klasického vzrůstu, ten slouží lidem, elfům, půl-elfům, půl-orkům a nebo vzrůstu menšího, ty slouží půlčikům, trpaslíkům a gnómům. Kůň zrychluje Váš pohyb, pokud budete mít body v ježdění na koni (ride), bude se tato rychlost zvyšovat za každých 5 bodů a spolu s ní i výcvik.

8.4.2 Nákladní zvířata

Mezi nákladní zvířata patří volové, medvědi a brouci. Voli a medvědy lze sehnat na povrchy, vejde se do nich 50 věcí a má určitou nosnost, brouky lze sehnat v podtemnu a jejich výhodou je to, že dokáží cestovat mezi povrchem a podtemnem, to volové a medvědi nedokáží.