Wizardry 8 Databáze

# Race - Rasy:

**Human – člověk**

Člověk, rasa to lidská, průměr průměrů a pro opravdového pařana jenom připomenutí reality ☺ .

**Počáteční Atributy: \*\***Str 45, Int 45, Pie 45, Vit 45, Dex 45, Spd 45, Sen 45

**Odolnosti: NIC**

**Speciální dovednosti: NIC ☺**

**\*\*\* A ne, opravdu ta druhá ikonka není z DOOMa ☺ ☺ ☺ .**

**Elf – elf**

Ušlechtilá rasa ve většině hrách, ovšem tady mi tak ušlechtilí nepřipadají. Vypadají strašně. ☺

**Počáteční Atributy:** Str 35, Int 50, Pie 50, Vit 35, Dex 45, Spd 45, Sen 40

**Odolnosti:** +20 odolnost vůči mysli

**Speciální dovednosti:** +10 odolnost vůči vzduchu

**Dwarf – trpaslík**

„Maminečko maminečko co je to za bachrlatou stvůru?!?“ Jsem se poprvé ptal, když jsem uviděl inventářní vzhled trpaslíka. Už nikdy více ☺ .

**Počáteční Atributy:** Str 55, Int 30, Pie 50, Vit 60, Dex 35, Spd 35, Sen 35

**Odolnosti:** + Odolnost vůči ohni (záleží na VIT)

**Speciální dovednosti:** Přírodní odolnost vůči zraněním

** Gnome - Gnóm**

Ehhhmmm.... malé zubožené tělíčko, někomu by to mohlo připadat roztomilé... jinak nemůžu posuzovat, ani nevím co to Gnóm znamená ☺.

**Počáteční Atributy:** Str 35, Int 50, Pie 40, Vit 50,Dex 50, Spd 30, Sen 45

**Odolnosti:** + Odolnost vůči mysli (záleží na VIT)

**Speciální dovednosti: NIC**

**Hobbit – hobit**

Malý a slabý to tvor, s jednou velkou výhodou. Jako jediný je schopen odolat Síle PRSTENU !!!! :D

**Počáteční Atributy:** Str 40, Int 45, Pie 30, Vit 45,Dex 55, Spd 50, Sen 50

**Odolnosti:** + Odolnost vůči Zemi (záleží na VIT)

**Speciální dovednosti:** Odolá Prst... chtěl jsem říct NIC

**Fearie – víla ; skřítek**

Má to křídla a líta to, co to je? Víla přeci !! Ikdyž bych spíš tipoval motýla s dosti tvrzeným chitinovým brněním no ...

**Počáteční Atributy:** Str 25, Int 55, Pie 35, Vit 30,Dex 50, Spd 60, Sen 45

**Odolnosti:** +15 k odolnostem Vzduchu, Země, Mysli a Kněžství

**Speciální dovednosti:** +2 ke třídě zbroje, rychlejší regenerace magické energie (tzv. „Many“ ☺ ), zmenšená nosnost , Limit pro váhu výbavy, zvláštní výbava do začátku (žel nedostanete komplet výbavu, zbytek špešl výbavy je nutno dohledat :d )

****

**Lizardmen – ještěrák**

No tohle už je cool. Představa např. ještěráka jako hraničáře je super. Jedna z mých oblíbených ras (hned vedle víly, dračáka, a ženského Vlčáka s obličejem normální blondcky :D )

**Počáteční Atributy:** Str 60, Int 25, Pie 25, Vit 70,Dex 40, Spd 50, Sen 30

**Odolnosti:** +15 vůči ohni, + 10 vůči Vodě a Zemi, -10 vůči Kněžství(ké) a Mysli

**Speciální dovednosti:** Pomalejší regenerace many

**Dracon – dračák**

Půl drak-půl člověk, nemá křídla a chrlí kyselinu + široký výběr zbraní a brnění. Co víc si přát ☺.

**Počáteční Atributy:** Str 55, Int 35, Pie 30, Vit 60,Dex 50, Spd 40, Sen 30

**Odolnosti:** +15 vůči Vodě a vzduchu; -5 vůči Knežství a Mysli

**Speciální dovednosti:** Schopnost chrlit kyselinu

** Felpurr – Srstnáč**

Kočičák a Kočička. Na čičičičiči na čičičičiči :D :D ☺

**Počáteční Atributy:** Str 40, Int 40, Pie 30, Vit 35, Dex 50, Spd 60, Sen 50

**Odolnosti:** - 15 vůči vodě (:D :D ☺ ); +10 vůči Vzduchu, Zemi a Mysli

**Speciální dovednosti:** Vždy dopadne na všechny čtyři...omlouvám se.. **NIC**

****

**Rawulf – Vlčák**

Další drsná rasa. Mimochodem jsou to dobří knězi ☺ . Aport !!

**Počáteční Atributy:** Str 40, Int 30, Pie 55, Vit 50,Dex 40, Spd 40, Sen 50

**Odolnosti:** +10 vůči vodě (když se naučí plavat ☺ ); +5 vůči Kněžství a Zemi

**Speciální dovednosti:** Umí aportov.... teda NIC

**Mook – Opičoid ☺ [Opičák]**

No vypadá to jako Yety a v obličeji jako opice. Těžko identifikovat. Tahle rasa se prý považuje za inteligenční nadrasu. To uršitě. My vsudé se umíme vsucit líp :D .

**Počáteční Atributy:** Str 50, Int 50, Pie 25, Vit 50,Dex 35, Spd 35, Sen 55

**Odolnosti:** +15 vůči Vodě a Mysli ; +10 vůči Kněžství

**Speciální dovednosti:** Opičit se...... takže NIC

**\*Trynnie – Veverčák**

Doztomilý :D .... Nechce si někdo tuhle věc pořídit domů pro svou holku? Radši ne... ☺

**Počáteční Atributy:** Str ??, Int ??, Pie ??, Vit ??, Dex ??, Spd ??, Sen ??

**Odolnosti: NIC**

**Speciální dovednosti: NIC**

**\*T’Rang – Arachnid ☺**

Podivná několikaruká pavoučí stvůra. Škoda že nelze vytvořit na začátku hry... nedoporučuje se pro osoby trpící arachnofóbií.

**Počáteční Atributy:** Str ??, Int ??, Pie ??, Vit ??, Dex ??, Spd ??, Sen ??

**Odolnosti: NIC**

**Speciální dovednosti: NIC**

**\*Umpani – Nosorožák**

Tak o týhle potvoře nic nevím ... Tak daleko ve hře jsem se zatím nedostal :D ☺ . Jenom doufám že to je nosorožovitá potvora, jeslti ne tak nevím za co jiného to označit. Ještě by to teda mohl být podivný papoušek. ☺

**Počáteční Atributy:** Str ??, Int ??, Pie ??, Vit ??,Dex ??, Spd ??, Sen ??

**Odolnosti: NIC**

**Speciální dovednosti: NIC**

****

**\*Rapax – Býkoň**

Jooo tyhle potvory vypadají dobře. Něco jako napůl minotaurus a napůl čert. Super ! :)

**Počáteční Atributy:** Str ??, Int ??, Pie ??, Vit ??,Dex ??, Spd ??, Sen ??

**Odolnosti: NIC**

**Speciální dovednosti: NIC**

****

**\*Android – humanoidní robot**

Hohoho... co by to bylo za FANTASY hru, kdyby v ni nebyli žádní ROBOTI !! Super, další opravdu výjmečná rasa. Za tohle bych dal tvůrcům pusu (ale radši bych nějakou mladou tvůrkyňi) ☺

**Počáteční Atributy:** Str ??, Int ??, Pie ??, Vit ??,Dex ??, Spd ??, Sen ??

**Odolnosti:** +75 vůči Mysli (když žádnou nemá..miluju logický hříčky), -25 vůči Kněžství

**Speciální dovednosti:** Androidí odolnosti, nemůže mít Magii, Nemůže měnit povolání

\*Tyto rasy nelze vytvořit na začátku hry, ale někteří RPC (NPC které lze najmout) je vlastní.

\*\* Statistiky udávány v orig. Angličtině, takže STR – síla; INT – inteligence; PIE – zbožnost; VIT – životnost; DEX – obratnost; SPD – rychlost; SEN – senili..... teda vnímání ☺ .

# Class – Povolání:

Pro výpis povolání a vlastností jsem si dovolil zkopírovat seznam z WinCheatru, v návodech – Wizzardry VIII (návod) Autor Zbyněk Chomát **(**zach@abecedaher.cz**)** , původně na [www.abecedaher.cz](http://www.abecedaher.cz) . Mírně jsem ho doupravil, k databázi je tento jeho výpis ideální, snad mi to ( a abecedaher taky) prominou..

**Bojovník - Fighter**

**popis:** nejlepší válečník ve hře, který dokáže zabít jedním úderem, ale je náchylný na vlastní zranění.

**schopnost:** obnova odolnosti, vyřazení protivníka, útok a bonus za souboj na blízko.

**dovednost:** boj zblízka, na dálku, meč, sekyra a štít.

**Lord - Lord**

**popis:** vynikající bojovník, který časem ovládá i kouzla.

**schopnost:** obnova zdraví, bonus za dovednost dvojí zbraně.

**dovednost:** dvojí zbraň, boj zblízka, meč a dýky.

**Valkýra - Valkyrie**

**popis:** bojovnice s kopím, kterým ovládá kouzla a dokáže podvést smrt.

**schopnost:** oklamání smrti, bonus za dovednost píkou.

**dovednost:** píka, boj zblízka, mytologie a sekyra.

**Hraničář - Ranger**

**popis:** dokáže objevit tajné věci a má přesnou mušku na dálku.

**schopnost:** kritická zranění na dálku, prohledávání okolí, bonus na souboj na dálku.

**dovednost:** luk, mytologie, průzkum a souboj na dálku.

**Samuraj - Samurai**

**popis:** perfektní šermíř, který necítí strach a rozdává kritické údery.

**schopnost:** nebojácnost, bleskový úder a bonus pro dovednost smečem.

**dovednost:** meč, boj zblízka, dvojí zbraň, kritický úder, bonus za meč.

**Nindža - Ninja**

**popis:** tichý zabiják, který je dobrý na blízko i na dálku.

**schopnost:** kritický vrhací úder, sesílá alchymistická kouzla a umlčení.

**dovednost:** neviditelnost, vrhání a prak, souboj na blízko.

**Mnich - Monk**

**popis:** umí odolávat zranění a bojovat při oslepení.

**schopnost:** Odolnost vůči zranění, bonus za dovednost bojového umění.

**dovednost:** bojová umění, souboj na blízko, tyč a hůl, neviditelnost.

**Zloděj - Rogue**

**popis:** mistr v otvírání zámků a dokáže ukrást, na co si vzpomenete.

**schopnost:** útok zezadu, bonus na zámky a pasti

**dovednost:** zámky a pasti, dýka, dvojí zbraň, krádež, neviditelnost.

**Vynálezce - Gadgeteer**

**popis:** je expert na techniku a je zdatný v otvírání zámků a pastí

**schopnost:** spojuje předměty a bonus za moderní zbraně.

**dovednost:** moderní zbraně, souboj na dálku, technika, zámky a pasti.

**Bard - Bard**

**popis:** zajímavá postava, která dokáže písní nemalé věci.

**schopnost:** zvyšuje během táboření zotavení.

**dovednost:** komunikace, hudba, mytologie a artefakty.

**Kněz - Priest**

**popis:** dokáží odčarovat mrtvé a umí léčit.

**schopnost:** modlitba za zázrak, odčarování mrtvých, bonus za božnost.

**dovednost:** božství, palice a cep, hůl a tyč, komunikace.

**Alchymista - Alchemist**

**popis:** umí připravit lektvary a sesílá kouzla, i když je umlčen.

**schopnost:** během táboření dělá lektvary, bonus za alchymii.

**dovednost:** alchymie, mytologie, vrhání a prak.

**Psionik - Psionic**

**popis:** kouzly umí ovlivnit mysl a dokáže ovlivnit třeba celou skupinu nepřátel.

**schopnost:** nebojácnost, Odolnost vůči mentálnímu stavu.

**dovednost:** psionika, komunikace, mytologie, mentální magie.

**Biskup - Bishop**

**popis:** má znalosti ze všech magií a umí odejmout prokletou věc od člena skupiny a to i bez kouzla.

**schopnost:** odstranit prokleté předměty, očarovat nemrtvé, bonus za artefakty.

**dovednost:** artefakty, alchymie, čarodějnictví, božství a psionika.

**Mág - Mage**

**popis:** umí použít smrtící magii a je proti ní odolný. Má slabinu v boji, ale naproti tomu je silná jeho magie.

**schopnost:** 5% ke všem odonostem a bonus za čarodějnictví.

**dovednost:** čarodějnictví, magie, vodní, vzdušná a mentální magie.

**Nestvůra – Creature**

**Popis:** Za tohle si nezahrajete. Je to povolání každé správné potvory ☺ .

**Schopnost:** Jsou různé (klikněte pravým tlačítkem krysítka pro detaily)

**Dovednost:** Většinou bojová umění (neboli boj bezezbraně), potom různě, někteří magie..

# Vlastnosti :

**Síla** - určuje, kolik toho postava unese a jakou sílou použije zbraň.

**Inteligence** - má vliv na školu magie, zámky, pasti, mytologii, boj na dálku, atd.

**Zbožnost** - ani tak nejde o víru, ale o soustředění se na činnost, jako je naučení se kouzla a ovlivňuje množství magické energie.

**Obratnost** - ovlivňuje schopnost postavy v boji a schopnost používat zbraň, otevírat zámky, pasti, ukrytí atd.

**Rychlost** - ovlivňuje rychlost útoku a počet úderů za kolo a tím i kvalitu zbraní.

**Smysly** - objevení nepřátel na dálku, průzkum, boj na blízko a kritický úder.

**Kouzla** - jakou knihu kouzel ovládá.

## Zde končí výše zmíňěný výpis.

# Dovednosti

**Zbraňové**

Meč – Sword

Sekera – Axe

Dřevcová – Polearm

Palcát, Kladivo a Řemdih – Mace & Flail

Dýka – Dagger

Hůl, Tyč a Hůlka – Staff & Wand

Štít – Shield

Moderní – Modern

Luk a Kuše – Bow

Hazecí a Prak – Throwing & Sling

**Magické**

**První rošt:**

Čarodějnictví [Kouzelnictví] - Wizardry

Kněžství (Božství..) - Divinity

Alchymie– Alchemy

Psionika– Psionics

**Druhý rošt:**

Ohnivá magie – Fire magic

Vodní magie – Water magic

Vzdušná magie – Air magic

Zemní magie – Earth magic

Magie mysli (psychická magie) – Mental magic

Kněžská (božská) magie – Divine magic

**Znalostní**

Boj nablízko – Close Combat

Boj nadálku – Ranged Combat

Dvě zbraně [užívání obou rukou pro zbraně] – Dual Weapons

Kritický zásah – Critical Strike

Artefakty [identifikace věcí] – Artifacts

Mytologie [identifikace monster] – Mythology

Komunikace [rozmluva s NPC] – Communication

Inženýrství [vynalézání] – Engineering

**Fyzické**

Zámky a Pasti [Odpastění a odemykání] – Locks & Traps

Skrytí [ukrytí/úhyb před zraněním] – Stealth

Muzika [Písně/pěvectví] – Music

Krádeže [vybírání kapes] – Pickpocket

Bojová umění [boj beze zbraně] – Martial Arts

Průzkum [hledání neviditelného] - Scouting

**Pokročilé**

*Pokročilou dovednost se postava naučí tehdy, když dosáhne maximální hodnoty určité vlastnosti.*

Úder síly – Power Strike [Nárůst zranění zbraní] potřeba max. Síly

Silná magie – Power Cast [Nárůst škod kouzlem] potřeba max. intelligence

Železná Vůle – Iron Will [Nárůst odolnosti vůči kouzlům] potřeba max. zbožnost

Železná Kůže – Iron Skin [Nárůst odolnosti vůči fyz. zraněním] potřeba max. životnost (Vitalita)

Reflekce [Je to napsané správně, opravdu ! Pružnost] - Reflextion [Zvýšení třídy zbroje]potřeba max. obratnost

Rychlost Hada [hadí mrštnost] – Snake Speed [zvýšení iniciativy v boji] potřeba max. rychlost

Orlí oko – Eagle Eye [zvýšení přesnosti a průrazu v boji na dálku] potřeba max. Smysly

# Odolnosti

**Odolnost vůči elementu Ohně**

**Odolnost vůči elementu Vody**

**Odolnost vůči elementu Větru (ů) ☺**

**Odolnost vůči elementu Země**

**Odolnost vůči elementu Božství (Kněžství)**

**Odolnost vůči elementu Mysli**

# Typy zbraní podle Templayera ☺

Meče

Sekery



Dýky

Palcáty a kladiva

Hole

Hůlky



Tyče



Kuše

Luky

Házecí hvězdice



Jiné (např. bič)

Praky

Šipky



Nože (házecí)

Dřevcové (halapartny/kopí)

Bomby



Házecí lektvary

Moderní zbraně (střelné/energetické)

Beze zbraně



Zvířecí (ocas, zuby, pařáty,.. nepoužitelné)

Zraňující hudební nástroje

Vzdálenosti dosahu:

**Krátká** – short [dýky, sekery, meče, …]

**Delší** – extended [kopí, halapartny, hole, …]

**K házení** – thrown [házecí nože, šipky, prak]

**dlouhá** - long [luky, kuše, moderní zbraně, …]

# Typy útoků:

Seknutí – Swing

Bodnutí – Thrust

Mlácení – Bash

Berserk!! – Berserk

Hození – Throw

Praštění – Punch

Kopnutí – Kick

Švihnutí – Lash

Střelení - Shoot

# Typy magií

Pozn. Typy se rozdělují na dvě skupiny, první je **druh magické školy (knihy):**

**Čarodějná magie (Wizardry)**

Magie hlavně útočná, najdou se i obranné a podpůrné prvky

**Kněžská magie (Divinity)** [možná by byl lepší překlad Božská ale já osobně raději používám Kněžská]

Hlavně léčivá a podpůrná magie, jako např. Léčení spojenců a požehnání. Samozřejmě obsahuje I útočná kouzla.

**Alchymie (Alchemy)**

Různé pomocné prvky, nebo např. Některé částečně útočné jako třeba otrávní nepřítele.

**Psionická magie (Psionics)** [Psionika]

Specializuje se na magii mysli, přičemž je schopná ovlivnit celé skupiny.

**Pěvecká magie (Music)** [Definičně sem nepatří]

Podle mně patří do magií, je to taková pátá magie, kterou ovládá Bard. Pomocí různých nástrojů lze zakouzlit různá kouzla a docílit různých efektů. Obsahuje hlavně pomocná kouzla jako je požehnání a uspání protivníků, ale má i pár útočných na čisté poškození protivníků. Místo Many ale spotřebovává výdrž.

*Různé povolání ovládají různé druhy magií, např. hraničář se později může naučit Alchymistickou magii, Lord kněžskou a tak podobně.*



Druhý je **typ elementu:**

**Oheň - Fire**

**Voda - Water**

**Vzduch - Air**

**Země - Earth**

**Božstvo - Divine (Kněžská magie, Božství)**

**Mysl – Mental (Magie těla a mysli)**

*Naučená kouzla jsou podle kombinace magické školy a dovedností + elementu. Př. Kněž má v Kněžské magii kozla jako léčení a požehnání, kdežto mág má v Kněžské magii kouzlo Magická střela. Př2. Mág má v Magickém elementu vody kouzla typu omráčení a zmražení, kdežto kněz má v tom samém elementu kouzla jako Obnov výdrž, vyleč lehčí stav nebo Svěcenou vodu.*

# Typy výbavy

**Krátká zbraň – short weapon [např. dýka]**

**Dlouhá zbraň – extended weapon [např. kopí]**

**Házecí zbraň – Thrown weapon [např. shuriken]**

**Dálková zbraň – Ranged weapon [např. luk]**

**Munice - Ammunition [např. šipky]**

**Štít - Shield [např. štít ☺]**

**Hrudní brnění – Torso armor [např. vesta]**

**Nožní brnění – Leg armor [např. kalhoty]**

**Výbava hlavy – Head Gear [např. helma]**

**Rukavice – Gloves [např. kožená rukavice]**

**Boty – Shoes [např. sandále]**

**Ostatní výbava – Misc. equip. [např. užitkové věci]**

**Plášťe – Cloaks [např. Pláštěnka ☺]**

**Hudební nástroje – Instrument [např. Lyra]**

**Součástky – Gadget [např. skleněná čočka]**

**Ostatní magická výbava – Misc. Magic equip. [např. magické užitkové věci]**

**Lektvary – Potions [např. léčivý lektvar]**

**Výbušniny – Bombs [např. dynamit]**

**Prášky – Powder [např. prášek zmrtvýchvstání]**

**Knihy – (spell)books [např. kouzelná kniha]**

**Svitky – Scrolls [např. magický svitek odstraň prokletí na jedno použití]**

**Jídlo – Food [např. maso]**

**Pití – Drink [např.voda ]**

**Klíče – Keys [např. klíč od domu]**

**Psaní – Writings [např. vytržený list z deníku]**

**Jiná výbava [např. úkolové věci]**

# Druhy stavů postavy

**Body života (životnost postavy) – Hit Points -** Máte nulu umřete. Jednoduché.

**Výdrž - Stamina -** máte nulu – upadnete do bezvědomí vyčerpáním, důležitá věc např. pro běh

**Mana -** Máte nulu, nemůžete kouzlit. Další jednoduché vysvětlení ☺ .

# Zbraně podle druhu materiálu (pro editor)

Velká sekera (obouruční)

Malá Sekera

Flusačka

Drtivá kovová zbraň

Drtivá kamenná zbraň

Drtivá dřevěná zbraň

Luk

Meteriál šípu v luku/šipky v kuši

Bič

Pařát

Bojová rukavice

Kuše

Dýka bodná

Dýka házecí

Šipka s peříčkem

Pěst

Noha

Velký paprsek

Lehký (jednoruční) meč

Mušketa

Omnistřelná zbraň

Phazer

Dřevcová zbraň

Lektvar (útočný)

Obušek

Shuriken (házecí hvězda)

Prak

Prak-materiál kamene

Malý paprsek

Kovové kopí

Dřevěné kopí

Dřevěná hůl

Těžký meč (obouruční)

Malý meč (krátký meč)

Ocas (švihání)

Zuby

Chapadla

Jazyk

# Typy monster

**Androidi**

**Kreatůry**

**Démoni**

**Elementálové**

**Golemové (Obři)**

**Higardi**

**Lidé**

**Hmyz**

**Kostky**

**Savci**

**Mořští**

**Mookové**

**Mýtičtí**

**Příšery**

**Rostliny**

**Rapaxové**

**Krysáci**

**Plazi**

**Rynjinové**

**Sliz**

**Přízraky**

**T'Rangové**

**Trynnieové**

**Umpaniové**

**Nemrtví**

# Výpis najímatelných NPC (RPC)

**Higardi RPC**

**Vi Domina**

Profese: Valkyrie

Počáteční level: 6

Počáteční vlastnosti: STR 68 INT 50 PIE 70 VIT 70 DEX 58 SPE 63 SEN 50

Počáteční lokace: Arnika, místo havárie černé lodi

Lokace po propuštění: He’Liin bar v Arnice

Nevleze do lokací: Bayjin, Teritorie Rapaxů

Podmínky: Musíte jí zachránit aby se k vám přidala

**Myles**

Profese: Zloděj

Počáteční level: 5

Počáteční vlastnosti: STR 63 INT 40 PIE 30 VIT 55 DEX 85 SPE 70 SEN 63

Počáteční lokace: Arnika, Vstupní brána

Lokace po propuštění: Arnika

Nevleze do lokací: Vrchol Povznesení, Bayjin, Martenův Útes, Hora Gigas, Staré důlní tunely, Rapaxí tábor

Speciální: 1) Po vstupu do Arniky vám zadá úkol zachránit Vi Dominu, při opakovaných vstupech zadává další úkoly (celkově 3)

2) Pokuď ho propustíte z party mimo Arniku, bude na vás čekat u vstupu v Arnice. Pokuď ho propustíte přímo v Arnice, bude se toulat Arnikou.

**Mookčí RPC**

**Urq**

Profese: Psionik

Počáteční level: 9

Počáteční vlastnosti: STR 50 INT 100 PIE 51 VIT 70 DEX 53 SPE 42 SEN 71

Počáteční lokace: Arnika , Hlavní hala v Mookčí budově.

Lokace po propuštění: Arnika , Hlavní hala v Mookčí budově.

Nevleze do lokací: Vrchol Povznesení, Bayjin, Hora Gigas, Rapaxi udržované teritorium

Placené lokace: Arnika, Martenův útes, Močál, Trynton

Podmínky: Spojenectví s T’Rangama nebo Umpani, doručen Alianční dopis Mookům do jejich budovy v Arnice.

Speciální: Urq vám zaplatí za návštěvu některých lokací. Lokace se berou jako lokace, ne části mapy (tzv. Trynton znamená, že jsou to všechny lokace co spadají pod Trynton)

**Rapaxí RPC**

**Sexus**

Profese: Mág

Počáteční level: 17

Počáteční vlastnosti: STR 75 INT 100 PIE 56 VIT 65 DEX 55 SPE 41 SEN 70

Počáteční lokace: Hlavní podlaží Rapaxího hradu, místnost Templářů

Lokace po propuštění: Žádná, oznámí vám, že se dá najmout jen jednou

Nevleze do lokací: Arnika, Vrchol Povznesení, Bayjin, Tábor rapaxích uprchlíků, Trynton

Podmínky: Přidá se k partě pouze za daň z pěnez (podle party), a to pouze pokuď jste se stali Templáři.

Speciální: Dá se najmout jen jednou

**Robotí RPC**

**RFS-81**

Profese: Mnich

Počáteční level: 10

Počáteční vlastnosti: STR 70 INT 50 PIE 50 VIT 63 DEX 58 SPE 87 SEN 60

Počáteční lokace: Staré důní tunely, Přístřešek

Lokace po propuštění: Kdekoliv ho propustíte, tam zůstane stát ☺

Nevleze do lokací: Rapaxí uprchlický tábor/ Divočina

Podmínky: Žádné, ale výstraha viz. speciální

Speciální: Při najmutí ho můžete opravit potionem NAS-81 (jeden je poblíž a druhý v Arnice u temné věže). Pokuď ho neopravíte, bude mít „bugy“, takže na vás občas zaůtočí apod. Přesto že je to mnich, neovládá žádnou magii a nemůže mu být změněno povolání.

**T’Rang RPC**

**Drazic**

Profese: Ninja

Počáteční level: 14

Počáteční vlastnosti: STR 52 INT 50 PIE 42 VIT 60 DEX 80 SPE 100 SEN 56

Počáteční lokace: Rapaxí uprchlický tábor, Palisáda

Lokace po propuštění: Žádná

Nevleze do lokací: Vleze do všech

Podmínky: Aby se k vám přidal, musíte k sobě přidat i RPC umpani Rodan Lewarx.

Speciální: Tito dva jsou důležití v aliančním úkolu, musí být oba naživu a přivědomí

**Tantris**

Profese: Samuraj

Počáteční level: 6

Počáteční vlastnosti: STR 50 INT 55 PIE 36 VIT 63 DEX 55 SPE 79 SEN 52

Počáteční lokace: Staré důlní tunely, kontrolní centrum

Lokace po propuštění: Vrchní část Martenova útesu, poblíž výtahu

Nevleze do lokací: Vrchol Povznesení, Bayjin, Hora Gigas, Rapaxí uprchlický tábor

Podmínky: Přidá se k vám pouze pokuď se přidáte k T’Rangům

**Trynnie RPC**

**Madras**

Profese: Vynálezce

Počáteční level: 8

Počáteční vlastnosti: STR 50 INT 60 PIE 30 VIT 69 DEX 91 SPE 63 SEN 68

Počáteční lokace: Tryntonské vrchní větve, observatoř (pozorovatelna)

Lokace po propuštění: Tryntonské vrchní větve, observatoř (pozorovatelna)

Nevleze do lokací: Vrchol Povznesení, Bayjin, Teritorium Rapaxů (ještě by ho snědli ☺ )

Podmínky: Přidá se k vám pouze pokuď splníte úkol se zbavením Tryntonu krys

Speciální: Jeho počáteční skill inženýrství je 35, a dokáže vyrobit několik věcí. Může te ho najmout jeno mtřeba z toho důvodu, abyste okamžitě dali dohromady nasbíráné součástky v použitelné a hlavně prodejné věci.

**Sparkle**

Profese: Hraničář

Počáteční level: 6

Počáteční vlastnosti: STR 50 INT 50 PIE 33 VIT 60 DEX 69 SPE 60 SEN 78

Počáteční lokace: Základní tábor Umpani, I.U.F najímací útvar

Lokace po propuštění: Základní tábor Umpani, zapisovací kasárny

Nevleze do lokací: Vrchol povznesení, Bayjin, Martenův útes, Staré důlní tunely, Teritorium Rapaxů

Podmínky: Nemá

**Umpani RPC**

**Glumph**

Profese: Bojovník

Počáteční level: 11

Počáteční vlastnosti: STR 96 INT 31 PIE 27 VIT 100 DEX 53 SPE 69 SEN 44

Počáteční lokace: Bayjin, přístřešek

Lokace po propuštění: žádná

Nevleze do lokací: Staré důlní tunely, Martenův útes

Podmínky: Musíte mít Alianci s Umpani, otevřít jeho celu a promluvit si s ním (zkušenosti).

Speciální: Je to úkolová postava v úkolu od Umpani Záchranná mise. Musíte dovést jeho nebo jeho odznak ke generálu Yamirovi na hoře Gigas.

**Rodan Lewarx**

Profese: Lord

Počáteční level: 14

Počáteční vlastnosti: STR 64 INT 57 PIE 70 VIT 74 DEX 76 SPE 54 SEN 53

Počáteční lokace: Rapaxký uprchlický tábor, Palisáda

Lokace po propuštění: Žádná

Nevleze do lokací: Vleze všude

Podmínky: Přidá se pouze pokuď si jako druhé RPC vezmete T’ranga Drazica

Speciální: Důležitý při aliančním úkolu T’rangů a Umpani. Musí být při vědomí celou cestu nebo jeho protějšek odejde. A platí to i naopak.

**Saxx**

Profese: Bard

Počáteční level: 8

Počáteční vlastnosti: STR 53 INT 65 PIE 50 VIT 55 DEX 87 SPE 62 SEN 59

Počáteční lokace: Umpani základní tábor, Bar

Lokace po propuštění: Umpani základní tábor, Bar

Nevleze do lokací: Bayjin, Martenův útes, Staré důlní tunely, Rapaxí uprchlický tábor, Rapaxký hrad, Rapaxký průsmyk

Podmínky: Saxx s vámi ani nepromluví, dokuď se nepřidáte k Umpani

Speciální: Nepřipadá vám to jméno povědomé? A ne, určite není povědomé z Final Fantasy 7, jmenovitě Saxx 13 ..... ☺

*POZN. Počáteční vlastnosti nemusí sedět !*

# Síla Kouzel

Je několi kzákladních stupňů, síla je podle velikosti kruhu, pravděpodobnost podle barvy:

Zelená značí téměř jistý úspěch

Žlutá značí pravděpodobný úspěch

Orandžová značí pravděpodobný neúspěch

Červená značí téměř jistý neúspěch

Černá značí, že nelze tento stupeň zakouzlit

# Zaměření Kouzel

Zaměření kouzla na JEDNOHO NEPŘÍTELE.

Zaměření kouzla na JEDNOHO SPOJENCE (v partě nebo někde poblíž)

Zaměření kouzla na SKUPINU NEPŘÁTEL

Zaměřením kouzla je KRUHOVÝ RÁDIUS NA ZVOLENÉM MÍSTĚ, zasáhne VŠECHNY (NEBO POUZE NEPŘÍTELE\*)

Zaměřením kouzla je KUŽELOVITÝ RÁDIUS ZVOLENÝM SMĚREM, ZASÁHNE VŠECHNY (NEPŘITELE\*) DANÝM SMĚREM

\*Podle kouzla

# Výpis Kouzel

**Čarodějná škola kouzel**

**Ohnivé**

Energetická střela ; Ohnivá střela ; Ohnivá Bouře ; Světlo ; Jaderný výbuch

**Vodní**

Zmražení ; Ledová koule ; Zmražení masa ; Zmražení skupiny ; Dehydratace ; Ledová bouře

**Větrné**

Vysátí kyslíku ; Uspání ; Sonický výbuch ; Pronikavý zvuk ; Zvíře Stínů ; Štít vůči střelám ; Nebezpečné plyny ; Nastav portál ; Návrat k Portálu

**Zemní**

Pavučina ; Rozdrcení ; Rozpuštění brnění ; Elementální štít ; Ťuk – ťuk (otevírání zámků) ; Švihající kamení

**Mysli**

Strach ; Přeběhnutí nepřítele (přidá se k vám) ; Prosvítivý paprsek ; Najdi tajemství ; Hromový úder

**Kněžství**

Magické střely ; Vyvolej elementála ; Odstraň prokletí ; Vyhnání(zranění všem nemrtvým, demonům a vyvolaným bytostem) ; Očarovaná čepel

**Kněžská škola kouzel**

**Ohnivá**

Světlo ; Blesk

**Vodní**

Omráčení ; Obnova výdrže ; Svěcená voda ; Vyléčení omráčení ; Vyléčení nemoci ; Nadčlověk ; Odpočinek skupiny ; Vyleč lehčí stav

**Větrná**

Vyléčení jedu ; Vyčisti vzduch ; Ticho (zákaz kouzlení) ; Tornádo ; Nastav portál ; Vrať se k portálu

**Zemní**

Plát Brnění ; Pád hvězd ; Pavučina ;

**Mysli**

Šarm ; Božská past (odpastění) ; Identifikace předmětu ; Vyléčení šílenství

**Kněžství**

Vyhnání ; Požehnání ; Přání Smrti ; Strážný Anděl ; Vyleč všechny ; Vyleč zranění ; Instatní Smrt ; Vysátí života ; Magický obraz ; Zraň ; Odstraň prokletí ; Obnova ; Oživení ; Duševní štít

**Alchymistická škola kouzel**

**Oheň**

Světlo ; Ohnivá bomba ; Ohnivý prstenec ; Oslepující záře ; Vroucí krev ;

**Voda**

Šplíchnutí kyseliny ; Kyselinová bomba ; Vyléčení omráčení ; Vyléčení slabšího stavu ; Vyléčení nemoci ; Obnov Výdrž ; Přílivová vlna ; Dračí dech

**Vzduch**

Vyleč jed ; Oblak Smrti ; Nebezpečné plyny ; Vyčisti vzduch ; Sonický výbuch ; Oblak jedu ; Uspání ; Nastav portál ; Navrať portál

**Země**

Tělo z Kamene ; Chameleon ; Rozdrcení ; Zemětřesení ; Elementální štít ; Svědění kůže ; Ťuk – ťuk ; Tekuté písky ; Plášť z Čepelí ; Švihající kamení

**Mysli**

NEMÁ

**Kněžství**

Oblak vysátí ; Léčba zranění ; Oživení ; Vyvolání elementála

**Psionická škola kouzel**

**Oheň**

Zrychlení ; Hypnóza ; Světelný chaos ; Psionický oheň ;

**Voda**

Vyleč lehčí stav ; Omráčení ; Zpomal

**Vzduch**

Pandemonium (Vyvolá Skřeky způsobující různé stavy nepř.) ; Uspání ; Ticho ; Pronikavý zvuk ; Nastav Portál ; Navrať portál

**Země**

Rozpuštění brnění ; Chameleon ;

**Mysli**

Zničení mysli ; Šarm ; Najdi tajemství ; Odpastění ; Bičování duše ; Prokletí ; Identifikace věci ; Šílenství ; Úder mysli ; Podříznutí mysli ; Čtení myšlenek ; Psionický paprsek ; Vyleč šílenství ; Přeběhnutí

**Kněžství**

Instatní smrt (musíte vlastnit i Kněžskou školu magie) ; Síla na Magii ; Oko za Oko ; Léčba zranění ; Duchovní štít

**Pěvěcká škola „kouzel“**

*Někde výše popsáno; kouzlí pomocí různých nástrojů, které je nutno nejprve najít.*

**Oheň**

Ohnivá koule ; Jaderný výbuch ; Zrychlení

**Voda**

Zmraž vše ; Zmraž maso ; Zpomal ; Omráčení

**Vzduch**

Tornádo ; Pandemonium ; Pronikavý zvuk ; Uspání ; Ticho

**Země**

Svěďění kůže ; Rozpuštění brnění ;

**Mysli**

Prokletí ; Zničení mysli ; Strach ; Šílenství ; Přeběhnutí ; Šarm

**Kněžství**

Požehnání ; Vyhnání ; Vyleč všechny ; Magický obraz ; Obnova ; Duchovní štít ; Vysátí života

# Tajné Dungeony

Jsou tři, jeden na hřbitově na cestě Arnika/Trynton, další je v Severní Divočině a třetí je v Náhorní Divočině. Tak co tu otálíte, hledejte ☺)))))))))))). Pokuď opravdu nevíte, navštivte tuto stránku <http://www.flamestryke.com/wizardry8/altmenuw8/retrow8idx.html> (pokuď stále funguje :) , angličtina nutností)

*Většina informací získána od : Přímo ze hry ; Z editoru na hru (editor od MadGod’a) ; Z Wincheatra [informace nahoře] od Zbyňka Chomáta ; Ze stránek Jeffa Ludwiga a Ze stránek Flamestrika.*

*Obrázky přímo ze hry; překlad věcí/formátování a posloupnost/dát to vše dohromady/dopisky a některé sekce/Asi 1 třetina informací/7 hodin čisté práce - Ode mně [Templayer (*[*Templayer@seznam.cz*](mailto:Templayer@seznam.cz)*)] – veškeré dotazy směrujte na tento mail, projíždím ho každý den.*

*Omlouvám se za hrubý překlad kouzel, po tolika hodinách člověk nemá náladu hledat to správné slovo… stejně tak se omlouvám v případě nekonzistencí některých sekcí a taky za všechny chyby (ať už informativní nebo pravopisnou) Pokuď cokoliv najdete, budu rád když mně s tím obeznámíte.*

 Sepsal John Templayer ([Templayer@seznam.cz](mailto:Templayer@seznam.cz)) pro Wincheater. Jsem rád za dotazy.