



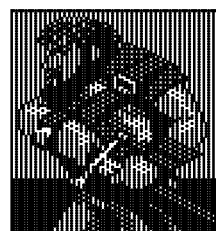
BARD'S TALE 2

the "Ultimate Edition" of the
by Michael Cranford



Copyright © 1986
Interplay Productions

The Destiny Knight



Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish





Beyond the Bard's Tale, as was told,
An epic great will now unfold
And in the quest, before thy sight,
A mortal man becomes the Knight.

Of wounds this many can never die;
His lips will never, voice the cry
Which doomed another, ages gone
Who now is trapped as evil's pawn.

Of puissant might and matchless brawn
The knight's fierce fate is plainly drawn
Upon the time of life, in fact
And in this power lies the pact.

So seek the wand, and face the snare
Yet in no way can you prepare
For Zanta's wrath and endless guile -
Now try the quest, friend ... for a while.



Buď pozdraven, hrdino !

Jsem Saradon, proslulý, třebaže ne tak zámožný kouzelník. Ačkoliv o mně nic nevíš a nikdy jsme se nesetkali, zdá se mi, jako bych Tě znal odedávna. Neboť není místa v celé říši, kam by nedolehla zvěst o Tvém hrdinství a Tvém triumfálním boji proti Mangarovi a jeho hordě ukryté ve Skara Brae, není barda, který by nepěl o slávě Tvého jména. Z tohoto důvodu, pro Tvou znamenitou odvahu a Tvé zkušenosti se obracím právě na Tebe, neboť se k nám blíží mnohem horší pohroma než strašný Mangar. Není to zlo, které ohrožuje bezpečnost a mír jednoho jediného města, ne - je to pohroma, která představuje ohrožení pro celou říši a její obyvatele.

Pamatuješ si na legendu z Tvého dětství? Vzpomeň na historii Turina, arcimága, který ukoval v hlubinách posvátné hory Kronor Hůl osudu. Hůl osudu, jež sjednocuje moc, která vyvolala k ochraně říše celé armády a za posledních 700 let zaručila říši mír a blahobyt. Ale porozhlédni se kolem sebe. Co se stalo s mocí Hole osudu? Ničemní žoldnéři ze sousedního císařství Lestradae vpadli do říše a začali ohrožovat naše ulice. Ba i v Tangramayne, našem hlavním městě, se již usídlili. Na radu zlého arcimága, který si říká Lagoth, vzali Hůl osudu a předali mu ji.

Ačkoliv Lagoth veškeré mé pokusy dozvědět se něco o jeho kouzelné síle a místě pobytu zmařil, dozvěděl jsem se mezitím alespoň tolik, že Hůl osudu rozbitá na 7 kusů leží roztroušena na sedmi různých místech. Lagoth jednotlivé zlomky žezla ukryl v místnostech plných hádanek a nebezpečí, ze kterých můžeš uniknout jen tehdy, využiješ-li veškeré své moudrosti a lstivosti.

Věříš v proctví legend? Jedna z nich praví toto: „Neslýchaná moc bude dána tomu, kdož znovu zkouje Hůl osudu...“. A proto nemáš na výběr, musíš zvítězit nad Lagothem Zantou, sesbírat sedm úlomků a nakonec ukoval Hůl osudu. Je to jediná možnost, jak zachránit říši před zánikem.

Avšak já se nemohu již déle zdržovat, musím se pokusit získat více informací o Lagothovi. Odhalil mé vyzvědačské kouzlení a jeho lidé jsou mi v patách. O mé bezpečí si starost nedělám, ale pevně doufám, že má magie je ještě dostatečně silná na to, abych do Tvých rukou odevzdal tento dopis, společně se zápisníkem, který obsahuje důležité poznámky o nejrůznějších věcech, poznatky o kouzelných a jiných, vlastních metodách. Možná Ti tyto odkazy a náznaky pomohou splnit Tvé poslání. Velice lituji, že po tvém boku nemohu stát alespoň jako ochránce a poradce. Kéž se na Tebe osud usměje - a na mne též!

Cíl a myšlenka hry

Tento úsek vás seznámí s cílem dobrodružné hry The Destiny Knight a obsahuje krátké shrnutí pro ty, kteří jsou nažhavení vrhnout se ihned do víru hry. Zbývající část příručky obsahuje doplňkové informace a pomocné rady k nejrůznějším aspektům hry, několik odkazů na to, jak se vyvíjí postavy, prohledávají a mapují území a jak se používají metody boje a kouzlení.



Cíl

V roli rytíře osudu (Destiny Knight) musíte sestavit skupinu dobrodruhů, pak nalézt 7 úlomků Hole osudu a zničit zlého arcimága jménem Lagoth Zanta. Mělo by se vám podařit získat převahu nad arcimágem a sesbírat všechny kousky hole, pak musíte těchto 7 částí spojit v jednu, znovu vykovat žezlo - symbol jednoty v říši. Tímto se říše zpátky navrátí na cestu míru.

Zelenáči a veteráni...

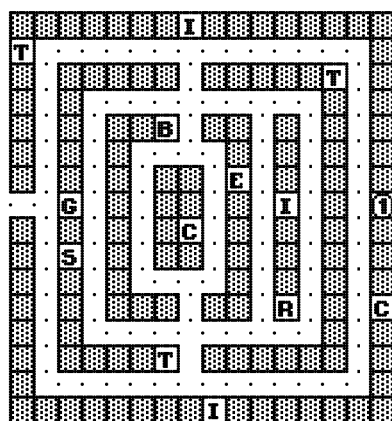
Kdo dosud nevstoupil do země bardů, měl by se bezpodmínečně řídit především touto příručkou a v průběhu hry ji mít na dosah. Ostřílení dobrodruzi se mohou odvážit vytvořit si krátký přehled a pak ihned začít s dobrodružstvím, ovšem měli by mít příručku také po ruce. Jeden nikdy neví... a ačkoliv je *Destiny Knight* software v principu identický jako v *Bard's Tale*, je tato hra přece jen poněkud složitější a obsáhlejší.

Zelenáči: Dobrodružství začínáte v Adventurer's Guild (Cechovním domě dobrodruhů) v hlavním městě říše, Tangramayne (viz následující vyobrazení). Při použití postav prvního stupně (doporučuje se pro začátečníky) jděte hned k Starter-Dungeon (první jeskyni). Tam si mohou postavy opatřit pár počátečních zkušenostních bodů, což je dobrá příprava na další nebezpečí, se kterými se setkají, jakmile opustí bezpečné zdi Tangramayne. Pro začátečníky je důležité co nejrychleji dojít do Starter-Dungeon, neboť na ostatních územích ve hře jsou pro postavy nižší než stupeň 14 šance pro přežití velice nízké.

Veteráni: Jestliže jste prožili již jedno dobrodružství se skupinou kumpánů (stupeň vyšší než 14), např. ze hry *Bard's Tale*, *Wizardry™* nebo *Ultima*, pak můžete odvážně a bez okolků začít s hledáním Hole osudu. Ovšem první krok záleží na každém hráči. Po vstupu do hry a opuštění Tangramayne musíte v divočině vyhledat mudrce a zeptat se ho na hrobky (Tombs). (Viz odstavec THE SAGE níže).

Dodatkový list

V průběhu hry se řiďte obslužným návodem na Dodatkovém listu, který je vypracován podle počítačového systému, na kterém hru *Destiny Knight* hraje, a obeznamte se s ovládacími klávesami. Dodatkový list obsahuje také popis k tomu, jak se používají pomocné disketové příkazy a jak se získávají postavy z *Bard's Tale*, *Ultima III™* a *Wizardry™* (viz „Příprava sestavených skupin“ níže).



Tangramayne

- ① = Starter Dungeon
- B = Bank
- C = Casino
- E = Energy Emporium
- G = Adventurer's Guild
- I = Inn or Tavern
- R = Review Board
- S = Shoppe
- T = Temple

POZN.: Možnost transferovat postavy nelze použít na každém druhu počítače.

Adventurer's Guild (Cechovní dům spolku dobrodruhů)

Je to výchozí bod, místo, na kterém začíná každá nová hra, jak při prvním spuštění, tak i po smrti všech vašich společníků. Je to také jediné místo ve městě, kde můžete tvořit postavy, utvářet skupinu a nahrát postavy na disketu.

Příprava sestavených skupin

Při prvním vstupu do Adventurer's Guild zde naleznete připravenou vytvořenou skupinu plnou dychtivých dobrodruhů, nazvanou *ATEAM. Jsou všichni na úrovni 1 a proto jsou tedy vybaveni slabou výstrojí a jen nejnutenějšími zbraněmi - avšak dostatečnými na to, aby mohli zavítat do Starter Dungeon. Sledujte instrukce z Dodatkového listu, zvolte si tento ATEAM a prostudujte si níže odstavec „Postavy“, abyste se obeznámili s různými postavami své skupiny - to je důležitý aspekt při sestavování skupiny.

Kromě skupiny *ATEAM mohou pokročilí hráči také převést již sestavené party dobrodruhů z **Bard's Tale**, **Ultima III™**, či **Wizardry**. Přitom zůstanou veškeré vlastnosti jako zkušenostní body, zbraně, atd. Podrobný postup, jak se takovýto přesun uskutečňuje, je vysvětleno rovněž v Dodatkovém listu.

Mapa

Mapa přiložená k tomuto manuálu vám pomůže obeznámit se rychle s říší a nejdůležitějšími lokacemi. Uvnitř lesů, budov a jeskyní jste však odkázáni sami na sebe. Z tohoto důvodu je vhodné mít po ruce dostatek papíru, na nějž byste zaznamenávali místa, která jste již navštívili. Obzvlášť důležité je to u hádankových místností, které musíte podle okolností vícekrát navštívit, dokud nerozluštíte jejich tajemství. Zhotovení detailní mapy vám značně ulehčí váš úkol. Zde je malý tip: labyrinty jsou konstruovány v síti 22x22. Sever je na horním okraji obrazovky, východ vpravo, atd. Některé důležité objekty jsou:

Města - říše má šest měst: Tangramayne, Ephesus, Philippi, Colosse, Corinth a Thessalonica.

Hrady - budete muset navštívit řadu radů jako: Fanskar's Castle, Dargoth's Tower a Oscon's Fortress.

Lesy - lesy poskytují mnoho zajímavých stavení, chatrčí, tvrzí (a obrovské množství havěti). Také se zde nalézají hrobky. Např. Grey Crypt Dungeon je pozoruhodnost, kterou byste si neměli nechat ujít.

Chrámy - místa sloužící k uzdravení a rekonvalescenci zraněných.

Hospody - poskytují jídlo a pití - a hlavně informace.

Roscoe's - když se někomu zmenší magická energie, navštivte Roscoa.

Kasina - pro milovníky hazardních her. Zde je třeba mít se na pozoru: povídá se, že kartář je špinavý podvodník.

Bedder's Bank - slouží k bezpečnému uložení vašeho zlata na pozdější časy. Bedder sice nepočítá žádné úroky, zato mu však nehrozí žádný krach ani lupiči. Peníze lze vyzvednout v každé filiálce.

Review Board (Rada znalců) - zde lze obdržet povýšení a osvojit si nová kouzla. Není zaznamenána na mapě.

Více o mapování a územích zaleznete v části „Místa“.



Boj

Do prance mohou být zapleteni stále jen první čtyři postavy a příšery. **Destiny Knight** používá tentýž bojový systém jako **Bard's Tale**, tedy „Party attack“, „Bard song“ a „Hide in shadows“, s tím rozdílem, že zde nyní hraje roli vzdálenost. Nepřátelé se objevují před vaší skupinou v rozmezí od 10 do 90 stop. Na nepřátele vzdálené do 10 stop může být normálně útočeno se zbraní, kterou má postava v ruce. Je to proto, jelikož až do této vzdálenosti dosáhnou vaše zbraně.

Zbraně, kterými se hází nebo střílí, tedy např. válečné sekyry, oštěpy a šípy či šípky, se označují jako „Missiles“ (vrhací zbraně) a jsou účinné i na větší vzdálenost. Nejsou zpravidla vícekrát použitelné, ačkoliv jsou zde i výjimky. Jisté magické vrhací zbraně - jmenujme např. Zen-šíp - se dají znovu používat, a z nemagických zbraní je to třeba bumerang, který se vrací ke svému majiteli. K hození či vystřelení zbraně se v boji používá funkce „USE“. Samozřejmě, že šípy se dá střílet jen tehdy, máte-li luk... Další údaje najdete v části o systému boje. Také kouzla (např. „Dragon Breath“ - Dračí dech) mají účinek na dálku. Na kratší vzdálenosti jsou „normálně“ účinná, na větší vzdálenost se jejich účinek zmenšuje. Kouzlo, u kterého je udán okruh působnosti na 30 stop, je mnohem méně ničivější tehdy, když je použito na 60 stop. Podrobnosti o kouzlech a dosahu působnosti najdete v odstavci „Systém magie“.

Magie

Existuje pět kategorií magiků, které jsou následovně popsány :

Conjurer (zaklínač): Umí „vysypat z rukávu“ takové objekty jako Magický plamen nebo Magický kompas a těší se vysoké vážnosti jako léčitel zranění.

Magician (mág): Může zapůjčit obyčejným předmětům magický účinek, např. přimět kov, aby svítil, nebo nechat před dobrodruhy ztvrdnout okolní vzduch tak, aby sloužil jako brnění.

Sorcerer (kouzelník): Dovede vyvolat iluze, např. různé demony, kteří se pak připojí k vaší skupině, ale také zvyšuje schopnosti skupiny, hlavně zrak ve tmě.

Wizard (čaroděj): Umí vyvolat nadpřirozené síly a vnutit jim svou vůli. Může také oživovat mrtvé.

Archmage (arcimág): Magikové této kategorie musí absolvovat nejméně tři úrovně každé z výše jmenovaných kategorií. Arcimág patří mezi nejsilnější a nejnebezpečnější postavy ve hře **Destiny Knight**, neboť neexistuje nic, co by neuměl. Nezapomeňte, že Lagoth Zanta je arcimág a jako takovému se mu může postavit zase jen arcimág.

Povolání „Conjurer“ a „Magician“ jsou zaměnitelná, lze začít s jedním či s druhým povoláním. „Sorcerer“ a „Wizard“ nejsou dobrodruhům první úrovně k dispozici. Předpokladem postupu do této kategorie je absolvovat třetí stupeň předchozí třídy. Jinými slovy: Magician, který si osvojil třetí stupeň kouzel své kategorie, může postoupit na povolání Sorcerer. A Sorcerer se zvládnutým třetím stupněm má možnost povýšit o třídu výše a stát se Wizard. POZN: jakmile se překročí jedna magická kategorie tím, že např. Magician postoupí do povolání Sorcerer, pak již nelze zpět stát se mistrem nižší kategorie. Když se budete chtít stát arcimágem, nesmíte zapomenout, že je nutné zvládnout nejméně tři stupně každé magické kategorie. Pravý arcimág zná všech sedm stupňů z každé kategorie - dobrým příkladem je Lagoth Zanta.



Bard

Magií bardů je jejich hudba. Mohou se správným nástrojem hrát také tehdy, když jsou na průzkumu nebo jsou zaměstnáni bojem (pokaždé je účinek různý). Bard má v repertoáru 7 melodií a může zahrát tolik písní, kolik mu dovolí jeho stupeň zkušeností - ale vždy jen jednu z nich. Poněvadž jsou písně bardů zvláštním druhem magie, může bard (nebo bardka) často účinně zaskočit tam, kde normální magik nic nezmuže. Dejme tomu, že vládne naprostá temnota, neboť se vyčerpala všechna kouzelná světla a nacházíte se v antimagické zóně - pak to zkuste s bardovou písní č.7 „Watchwood Melody“.

Mudrc (The Sage)

Mudrc žije poustevnickým životem v divočině a je opravdovým pramenem užitečných informací. Vyplatí se udělat si k němu po každém Dungeonu krátkou zacházku a vylákat od něj radu, která vám pomůže nalézt jednotlivé úlomky Hole osudu a přemoci Lagotha Zantu. Přitom ovšem zjistíte, že za vědomosti se musí zaplatit - a ne vždy málo. Předtím, než se přichystáte na své první dobrodružství, zeptejte se mudrce na **hrobky (Tombs)**.

Zvláštní členové skupiny

Jako doplněk k „normálním“ postavám, které si sami vytvoříte a začleníte do skupiny dobrodruhů, existuje ještě řada speciálních postav, se kterými se náhodně seznámíte, které výslovně přivoláte nebo vykouzíte a ty pak zůstanou ve vaší skupině. Mnohé z nich budou tvořit cenné doplnění skupiny, např. při boji nebo řešení záhad, jiné budou proti vám smýšlet nepřátelsky a budou podněcovat členy společnosti proti sobě a rozdmýchávat rozepře.

Je důležité nechat volné jedno či dvě místa pro další členy do společnosti, neboť bude potřebné moci přijmout některé speciální postavy. Přirozeně se tímto skupina vystavuje příšerám jako dvojnák, ale je zde také možnost využít v nouzi zvláštních služeb dobře smýšlejících postav, které se snadno mohou dostat blíže k rozluštění záhady či odvrátit strašnou smrt.

Počítání času

Zde pracuje čas jednoznačně proti vám. Nemilosrdně plyne, ba i tehdy, když neplníte žádný úkol. A v noci by vás neměl nikdo přistihnout venku, obzvláště proto, že spotřeba Spell Points v temnotě je značně vyšší - doplňování kouzelné energie se děje pouze přes den. Vhodným nocležistěm pro první noc v říši bardů je Dům dobrodruhů. Při východu odsud je vždy den.

Dalšími místy, na kterých je čas obzvlášť kritickým faktorem, jsou místnosti hádanek. Při vstupu do těchto hádankových místností se změní herní čas na čas reálný. V každé takovéto místnosti máte určitý čas na to, abyste rozluštili záhadu a odešli se zdravou kůží. Varování: Vaše skupina nemůže místnost opustit dříve, než je nalezeno rozluštění hádanky. V oddílu „Místa“ se o těchto místnostech dozvíte ještě něco více.

Postavy

Lidé jsou jen jedním z mnoha národů, které obývají říši bardů. Proto vám na následujících řádcích představíme krátce různé rasy, kategorie a jejich zvláštní schopnosti.



Rasy

Včetně lidí existuje v říši bardů sedm ras. Jsou to:

Lidé: Představitelé této rasy jsou známí svou vynalézavostí, houževnatostí, agresivitou a zabeđenou tvrdošijností vůči nesnázím. Tyto vlastnosti jsou vynikající výzbrojí k přežití v říši.

Elfové: Tyto bytosti se světlými vlasy, modrýma očima a světlou pletí se na první pohled podobají lidem, jsou však zpravidla většího vzrůstu, rychlejší a hbitější. Elfové jsou známí svými vědomostmi o uměních všeho druhu, především ve věci magie a bojového umění.

Trpaslíci: Tito podsadití, dobře stavění tvorové jsou chromně silní a oplývají zdravím, zatímco s inteligencí to trochu vážne. Při boji se vyplatí, když je nějaký trpaslík na vaší straně.

Hobiti: Tito půvabní lidičkové jsou mazaní, hbití a velmi trpěliví. Povídá se, že když je potřeba, dovede hobit v příšeří ukrást celý měšec zlata přímo před očima vlastníka.

Polo-elfové: Tito tvorové jsou žijícím příkladem spojení lidí s elfy. Bloňdatí a světlé pleti po elfech a díky svým lidským předkům mohutnější stavby těla.

Polo-skřeti: Skřeti jsou velká, tupá stvoření, která většinou byla ve službě zlých mágů. Polo-skřeti nejsou díky své pololidské podobě tak neohrabaní jako praví skřeti. Ale často stejně nebezpeční.

Skřitci: Jsou zvnějšku podobní trpaslíkům, jsou však poněkud méně vlasatí (často i plešatí), ohnivého temperamentu a velmi zběhlí v oblasti magie.

Třídy

Každá postava ve skupině patří do určité třídy nebo povolání. Ani jedna ze tříd není „lepší, než ty druhé“, každý je na každého odkázán a tajemství úspěchu dobrodruhů leží ve vzájemné hladké spolupráci různých dovedností a talentů.

Výběr tříd je nejdůležitějším aspektem při tvoření postav. Existuje celkem 10 různých tříd, avšak při tvorbě postavy je k dispozici pouze 8 z nich. Třída se zobrazuje v módu „View character“ a je vidět i na obrazovce při hře, ve sloupci CL. Každá ze tříd je charakterizována řadou předností a slabostí, které jsou následovně krátce popsány.

Warrior (WA=válečník): Válečník může používat takřka všechny zbraně, se kterými přijde do kontaktu. Za každé 4 úrovně zkušeností obdrží v boji větší sílu při útoku.

Paladin (PA): Paladin je bojovník, který složil přísahu bojovat proti jakému koliv zlu a chránit čest a dobro kdekoliv a za každou cenu. Dovede zacházet s mnoha zbraněmi, se kterými válečník nic nesvede. Ve vyšších úrovních je vybaven speciální silou útoku. Mimoto vykazuje abnormální odolnost proti černé magii.

Rogue (RO=zloděj): Prof. zloděj s malou dovedností boje. Je naopak mistrem ve skrývání se ve stínech, vyhledávání pastí a jejich likvidaci. Proto je vhodné mít ve skupině jednoho zloděje.

Bard (BA): Bardové jsou kastou lidí s bohatou minulostí. Mnozí z nich jsou bývalí bojovníci, kteří své válečnické umění díky kouzelné hudbě pověsili na hřebík. To však neznamená, že se odnaučili zacházet se zbraněmi. Nejsou to však bojovníci v pravém slova smyslu, nemají při boji žádnou zvláštní sílu. Tady představuje důležitou věc jejich kouzelná hudba - je takřka nemožné vystačit si v říši bez barda. Většina bardů disponuje repertoárem 7 písní. K jejich hře ale potřebují také nějaký nástroj. Bardská píseň, která zní během pochodu, má dlouhé trvání a po boji se znovu zahájí, ba i tehdy, když v průběhu boje začne bard hrát něco jiného. Písně v době boje jsou krátké, trvají jedno jediné kolo - a jejich účinek je různý.

Současně může znít pouze jedna bardova melodie a ty se různí podle obtížnosti v podzemí. Když např. začne hrát druhý bard jinou melodii, pak je předchozí píseň přerušena. Bard může zahrát tolik melodií, kolik absolvoval úrovní zkušeností tak dlouho, dokud mu nevyschne v hrdle. Např. jestliže má váš bard úroveň zkušeností 4, pak obsahuje jeho repertoár 4 písně.

Jediným prostředkem ke svlažení bardova hrdla je velký výběr silného piva v nejbližších hospodách.

Hunter (HU=lovec): Lovec je známý také pod označením vrah, žoldněř, ninja. Ovládá většinu zbraní a zabíjí protivníka často jednou jedinou přesně mířenou ranou do nervového centra nebo jiných důležitých orgánů (dovednost, která není k zahození a která se zlepšuje společně s přibývajícím body za zkušenost).

Monk (MO=mnich): Trochu mírumilovné jméno pro tento lidský bojový stroj na zabíjení, který je vycvičen ve všech aspektech východního bojového umění. Je mistrem v používání všech tradičních zbraní, dává však přednost většinou (zvlášť ve vyšších stupních zkušeností) boji holýma rukama.

Conjurer (CO=zaklínač): Zaklínač tvoří první kategorii magiků. Může léčit zranění a působit na fyzikální jevy, např. oheň a světlo.

Magician (MA=mág): Mág je povolání druhé kategorie. Mění vlastnosti předmětů, např. okouzlí meč, zesílí brnění, nechá zmizet zeď.

Sorcerer (SO=kouzelník): Třetí kategorie magického povolání. V jeho silách je vyvolání iluzí. Jedná se zde již o úroveň, která není nováčkům přístupná.

Wizard (WI=čaroděj): Tvoří čtvrtou kategorii znalců magie. Může vyvolat zjevení a manipulovat bytostmi, které se na naší rovině existence necítí příjemně a které také nám samým nejsou příjemné. Udržet čaroděje pod kontrolou je velice riskantní, a proto je pro nováčky tato úroveň magie uzavřena.

Archmage (AR=arcimág): Arcimág ovládá nejméně tři stupně kouzel ze všech čtyřech předchozích tříd kouzelnických povolání. Samosebou se rozumí, že arcimág může činit, co se mu zlíbí. Proto sotva někoho překvapí, že tato úroveň je vyhrazena jen těm nejzkušenějším. Když se vám podaří získat do skupiny arcimága, pak se můžete případně ušetřit dalšího čtení tohoto návodu.

Pro podrobný popis magických tříd a doplněk o magii si nalistujte oddíl System magie níže v tomto manuálu.

Zvláštní společníci (MN nebo IL)

Zvláštní společníci, lidově řečeno příšery, jsou tvorové, se kterými se cestou setkáte a které se připojí ke skupině. Jsou rozděleni do dvou kategorií: Monstra neboli příšery (MN) a iluze (IL).



Přibrání těchto zvláštních společníků ke skupině se může dít dvěma způsoby, a to:

1. Vyvoláním, vytvořením iluze nebo pomocí jiné magické metody.
2. Tím, že se vám příšera sama představí a nabídne vám své služby jako spolubojovník.

Váš tým může pojmout až šest zvláštních společníků. Lze je dokonce přejmenovat a uschovat na disketu v Adventurer's Guild. Je ale nemožné ovládat je v průběhu boje, zde používají svoji vlastní taktiky útoku. Zpravidla útočí na první skupinu příšer, která se vám nepřátelsky postaví na odpor.

Jsou rádi odhodláni nést předměty, aniž by byli s to sami některé hledat nebo použít. To je vyhrazeno pouze postavám, které jste si sami vytvořili. Iluze se rozpadnou v nic, když zemřou. A zmizí i tehdy, když nepřítel odhalí podstatu jejich existence. Případné předměty, které u sebe iluze měly (např. zlato) budou při jejich úmrtí ztraceny.

Když je neiluzorní zvláštní společník některým z členů napaden, začne reagovat ihned nepřátelsky a bude bojovat až do vyčerpání. Zvláštním společníkům mohou být zranění léčena zrovna tak, jako ostatním dobrodruhům a mohou být také po smrti znovu vzkříšeni. K vyloučení ze skupiny slouží volba „Drop character“ (viz dodatkový list).

View Character Attributes (Přehled vlastností postav)

Každá postava vlastní šest atributů (vlastností), které charakterizují její tělesné a duševní schopnosti, ale také její rasovou příslušnost, třídu a její přednosti. Atributy jsou vyznačeny náhodným číslem od 1 do 18, čím vyšší číslo, tím lepší vlastnost. V módu View Character je udáno následujících 5 atributů (volba módu View Character viz Dodatkový list):

Strength (ST=síla): Ryzí tělesná síla. Může přidat rozhodnou míru zranění protivníkovi při souboji. Postavy bojovníků by měly být vybaveny potřebnou silou!

Intelligence (IQ=intelligence): Síla ducha. Magik obdrží extra Spell Points (magické body), jestliže disponuje vysokým IQ.

Dexterity (DX=obratnost): Obratnost a zručnost jsou dobrými předpoklady k tomu, abyste byli na tahu dříve než nepřítel a zasadili mu první ránu.

Constitution (CN=konstituce): Zdraví a schopnost přežít. Pobry předpoklad pro potyčky všeho druhu. Dobrá konstituce vám zpravidla dává možnost získat více Hit Points (viz níže).

Luck (LK=štěstí): Štěstí je vždy obousečnou a za pochodu neodhadnutelnou zbraní, na kterou není radno se spoléhat.

Stupně kouzel (CONJ, MAGI, SORC, WIZD): Tyto čtyři atributy (viditelné v módu View Character) ukazují stupeň kouzel příslušné postavy. Stupeň udává nejvyšší skupinu kouzel, kterou může magik ve své třídě používat. Příklad: Zaklínač s oceněním 3 může používat pouze zaklínačská kouzla do 3. stupně - vyšší stupně jsou mu uzavřeny, dokud nedosáhne vyšší úrovně. Pro každou třídu magiků existuje 7 stupňů kouzel. Tak jako u ostatních atributů, zvyšuje se schopnost osvojit si nová kouzla s přibývajícím body za zkušenost (ale naučení kouzel stojí peníze). Zde je tabulka vztahů mezi úrovněmi zkušeností a úrovní kouzel.

Stupeň zkušeností

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13+

Stupeň kouzel

1
1
2
2
3
3
4
4
5
5
6
6
7

Osobní data

V módu View Character jsou rovněž údaje o dovednostech a předmětech, které získají postavy v průběhu dobrodružství. V podstatě rozlišujeme čtyři kategorie:

Experience Points (EXPER=zkušenostní body): Vyměřují zkušenostmi nabyté schopnosti. Více zkušeností znamená lepší schopnosti. Po každém ukončeném boji se zkušenostní body spočítají na základě úspěchu či neúspěchu (počet přeživších ve vaší skupině).

Gold (zlato): Zlato je v říši bardů zrovna tak cenné jako v našem světě. Na začátku hry je dáno dobrodruhům na cestu právě tolik zlata, aby si mohli koupit nejpotřebnější věci jako zbraně a brnění. Další zlato si může vaše skupina sehnat tak, že obere pobité nepřátele, nebo prodejem předmětů, které naleznou v podzemí.

Level (LVL): Signalizuje stupeň výkonnosti příslušné třídy. Level 1 je začátečník, level 13 je ve třídě magiků nejvyšší úroveň v hierarchii. Na základě zkušenostních bodů povyšuje rada mudrců v Review Board postavy na vyšší stupeň podle hierarchie příslušné třídy - avšak pouze tehdy, když postavy osobně vyhledají zasedací místnost Review Board. Povýšení jsou důležitá, neboť jsou zpravidla spojena se zvýšením kvality atributů, zlepšením Hit Points, Spell Points, atd.

Předměty (1-8): Najednou může nést každá postava s sebou až 8 předmětů. Ty se dělí na 10 kategorií: zbraně, štíty, brnění, helmy, rukavice, hudební nástroje, figurky, prsteny, hole a „ostatní“. Nejprve se musí postava předmětem vybavit (EQUIP), pak jej může používat (USE) (viz Dodatekový list - příkaz EQUIP). Současně může být postava vybavena pouze jedním předmětem z každé kategorie. Např. nemůže používat dva štíty, i když je má v inventáři. Některé předměty mohou používat pouze určité postavy. Např. hudební nástroje jsou vyhrazeny jen pro barda. Předměty, které jsou pro postavu nepoužitelné, jsou v módu View Character a v Equipment Shoppe (obchodě) označeny „q“. Předmět, kterým je postava zrovna vybavena (EQUIP), je označen hvězdičkou (*).



Vnější statistika

Vedle deseti základních atributů, které jsou udány ve View Character, existuje dalších 5 vlastností, které ještě podrobněji charakterizují postavy. Jsou to faktory týkající se útočné síly, kvality brnění, apod.

Armor Class (AC=třída brnění): Je to ukazatel odolnosti vůči fyzickému útoku. Hodnocení začíná číslem 10 pro absolutně nechráněnou osobu s malou obratností. S přibývajícím ochrannou (na základě dalších brnění, kouzel, atd.) se sníží hodnota na -10 a nakonec až na L+ (současně s kvalitou brnění -21). Když je jednou dosaženo této úrovně, už se více údaj nemění, i tehdy, když by mělo nastat další zlepšení.

Hit Points (HT PTS): Oba sloupce sloužící k udávání Hit Points, ukazují míru zranění, kterou může postava utrpět, než zemře, a aktuální stav. Sloupec HIT ukazuje celkový počet Hit Points, potenciál při plném zdraví. Sloupec PTS ukazuje skutečný momentální stav. Dejme tomu, že má postava ve sloupci HIT číslo 20 a stejné číslo ve sloupci PTS - pak se těší plnému zdraví a nemůže si stěžovat. Když pak v průběhu bitvy utrpí 3 body zranění, zůstane údaj HIT na 20, ale PTS se zmenší na 17. Tedy 20 je plný potenciál při 100% stavu, 17 je aktuální stav.

Spell Points (SPL PTS): Tyto sloupce ukazují maximální počet a momentální stav kouzelných bodů (Spell Points). Každé kouzlo, které postava použije, vyžaduje určitý počet bodů k vyvolání, který se může na každé kouzlo lišit. Dejme tomu, že SPL a PTS zaklínače mají obě hodnotu 18. Nyní když zaklínač vysloví kouzlo Mage Flame (MAFL), které stojí 2 body, poklesne hodnota PTS na 16. Jinými slovy: sloupec SPL ukazuje maximální možný počet kouzelných bodů, sloupec PTS udává ještě zbývající body.

Class (CL): Slouží k udání třídy ve formě zkratky. Jednotlivé charakteristiky a jejich význam jsou vysvětleny v odstavci Postavy.

Tvorba postav

Když se rozhodnete sestavit si skupinu ze svých vlastních postav, vstupte do módu CREATE CHARACTER. Jde to jen tehdy, jste-li v Adventurer's Guild. Pročtěte si Dodatekový list, abyste zjistili, které klávesy slouží k tomuto účelu a řiďte se následujícími řádky:

1. Zvolte rasu svého hrdiny.
2. Počítač vám nyní ukáže sadu hodnot atributů, které představují výsledek kombinace genů a štěstí. Každá rasa má určitou minimální hodnotu pro každý atribut - ten je geneticky podmíněný. Počítač pak „vytočí náhodně číslo“ a dodá každé hodnotě náhodné číslo. Součet genetických a náhodně určených hodnot představuje udanou hodnotu atributu.
3. Pokud jste s „talem počítače“ spokojeni, zvolte pro hrdinu třídu a dejte mu konečně jméno. Pokud si myslíte, že vám štěstí zrovna nepřálo a chcete to zkusit znovu, použijte příkaz (viz Dodatekový list) k opakování činnosti (REROLL THE DICE).
4. Jakmile jste vložili jméno, bude nově vytvořená postava uschována na disk.
5. K přijetí dobrodruha do skupiny použijte příkaz ADD (viz Dodatekový list).



Tipy ze Spolku dobrodruhů: Postavy

1. Nemusíte být příliš zarmoucení, když budou některé vaše postavy úrovně 1 zabity. Jednoduše si vytvoříte nové. U společníků 3. úrovně se naproti tomu doporučuje pravidelně je ukládat na CHARACTER DISK (použijte k tomu funkci, která je popsána v Dodatkovém listu).
2. Při úmrtí vašich předních hrdinů se vám naskýtají různé možnosti. Můžete obětovat Spell Points a za pomoci magie hrdinu obživit, nebo obětovat zlato a vyrvat ho v chrámu ze spárů smrti. Anebo můžete vypnout počítač, znovu nahrát hru a nahrát skupinu z poslední uložené pozice (přičemž postavy ztratí všechno zlato a zkušenosti, které nabyly v čase od uložené pozice do vypnutí počítače). Další možností je smazat mrtvou postavu z hlavního CHARACTER DISKU a nahrát si ji ze záložní diskety.
3. Hodnoty 16, 17, a 18 mohou při tvoření atributů představovat velký rozdíl. Např. propůjčují DEXTERITY (obratnosti) větší zesílení brnění a dobrou pohotovost; u STRENGTH (síly) to znamená, že hrdina bude při boji efektivnější; LUCK (štěstí) může často pomoci projít jinak smrtelně nebezpečnou pastí; CONSTITUTION dává všem postavám doplňkové Hit Points. IQ (intelligence) je pro 1. úroveň sice irelevantní, ale na dalších úrovních obdrží znalci magie s vysokým IQ přídavné kouzelné body.
4. Některé rasy mají zvláštní talenty, což se pozná podle vyšší hodnoty určitých atributů.
5. Snažte se vypracovat si co nejrychleji kouzelníka (Conjurer) - v podzemí je velice těžké přežít bez něj. Ve vyšších úrovních je velmi důležitý čaroděj (Wizard), neboť v jeho silách je vyvolat mocné speciální společníky. Mějte tu ctižádost a vytvořte si arcimága. Budete potřebovat nejméně jednoho, a pokud jich bude více, nebude to také k zahoezení.
6. Skupina *ATEAM se může ve Starter Dungeon docela dobře protlouct, octne se však ve vyšších úrovních rychle v těžkostech. Zkuste to s lovcem (Hunter). Díky jeho vynikající průbojnosti můžete často porazit i ty nejhorší příšery. A neohrnujte nos nad mnichy (Monk) - od šesté úrovně výše jsou snad vůbec nejlepšími bojovníky.
7. Samotní válečníci (Warrior) a jiní nejsou často příliš účinní proti magií nadaným příšerám vyšších úrovní, ale bez jejich ochrany mají vaši adepti magie velmi nízké šance na přežití.
8. Ponechte si stále jedno místo volné pro zvláštní společníky. V průběhu hry nastanou situace, kdy budete krátkodobě odkázáni na jejich služby. Když jsou všechna místa ve skupině obsazena, nemůžete přibrat žádného speciálního člena.
9. Tito speciální společníci mohou být společně se skupinou uschováni na disketu. K tomu je však nutno buď přejmenovat skupinu, nebo speciálního člena samostatně uložit.
10. Mějte se na pozoru před příšerou zvanou Dvojník. Zařadí se jednoduše do vaší skupiny a je od příslušného člena skupiny k nerozeznání. Pokud máte co do činění jen s jedním Dvojníkem, není to tak strašné, ale jestliže máte ve skupině mnoho volných míst a znenadání se objeví větší množství Dvojníků, pak může nastat značný zmatek.
11. První postava ve vaší skupině je vůdce skupiny. Proto je vhodné, aby to byla postava „vyšší úrovně“, která má navíc mnoho štěstí. Na tuto pozici je osvědčenou postavou Paladin.
12. V průběhu hry nespouštějte z očí data CHARACTER STATISTICS. Když např. zjistíte, že znenadání a bez zjevného důvodu poklesnou Hit Points a Spell Points, může to být tím, že se nacházíte na speciálním místě - nezůstávejte tu déle stát! Ve hře **Destiny Knight** se nachází mnoho takových speciálních míst, která mají na vaši skupinu různé (často smrtelné) účinky.
13. Dávejte pozor, aby vám vždy zůstala v inventáři volná místa pro nové předměty. U mnohých hádanek je vlastnictví nebo příjem nových předmětů nezbytné.



Místa

V 6-ti městech, 25-ti podzemních úrovních (Dungeons) a obrovské divočině, které můžete propátrat, neexistuje skutečně mnoho míst, které byste nemohli na svých toulkách navštívit. Avšak samotný dobrodruh lehce zabloudí, neučiníte-li důsledná opatření!

Mapy

K dodávané hře *Destiny Knight* patří mapa celé říše se všemi důležitými stezkami a místy. Té byste měli bezpodmínečně využít k orientaci, ale pamatujte: říše je obrovská, mnohá území jsou dosud neprozkoumanými, „bílymi místy na mapě“. Když se tedy najednou dostanete na místo, kam dosud nevzkročila noha žádného člověka, natož elfa, začněte si zhotovovat mapu. Kromě toho: zabloudíte-li někdy, stiskněte klávesu „?“ - hra vám ukáže denní čas a místo, kde právě stojíte.

Neoznačené budovy

Většina budov v říši je neoznačená. Ke vstoupení do nich stačí jednoduše postoupit se svou skupinou kupředu skrz dveře (viz ovládací klávesy v Dodatkovém listu). V mnoha případech se dočkáte nemilého překvapení, když proti vám vyrazí nepřátelští tvorové (kteří se zde usídlili), což může vést k náhlému boji. Neoznačené budovy mohou také skrývat vstup do podzemí. Když máte podezření, že je budova osazena nepřáteli nebo skrývá vstup do podzemí, anebo když máte chuť na pořádnou rvačku, použijte příkaz KICK (viz Dodatkový list) k rozražení dveří a zúčtování s nepřitelem. Nezapomeňte: Boj v pravý čas je tou nejlepší činností, neboť tímto způsobem můžete zvyšovat své zkušenostní body.

Adventurer's Guild - „Cechovní dům dobrodruhů“

Adventurer's Guild je shromaždištěm dobrodruhů, kteří nemají co na práci a čekají na přijetí do nějaké skupiny. Je to tedy jediné místo, kde tvoříte postavy a vybíráte si je do své skupiny. V každém městě existuje nějaký takovýto Dům dobrodruhů.

Garth's Equipment Shoppe

Garth je vysloužilý dobrodruh, kterého již omrzely hrdinské činy. Ví a zná vše, co má co do činění se zbraněmi, brněním a jinou výstrojí. Ve filiálkách, které jsou v každém městě, lze koupit brnění, zbraně a další železné zboží, prodat jej, či nechat identifikovat. Když je potřeba, můžete se s celou skupinou složit a opatřit si nějakou luxusní extra věc. Garthova hrdinská sláva a obchodní úspěchy jsou známy široko daleko a kovárný v celé velké říši pečují o to, aby Garthovy sklady byly stále zásobeny materiálem, brněním a zbraněmi.

Obzvlášť cenné předměty, které se dají nalézt v podzemí, můžete zkusit u Gartha draze prodat. Pokud je však prodá jiným dobrodruhům, nebudou již více k dostání. Jiní obyvatelé říše chodí rovněž ke Garthovi. Radši rychle shrábněte předmět, který je něčím zvláštní, také tehdy, když vypadá jako prsten, štít, či meč. Jediný, kdo může s jistotou říci, zda se jedná o speciální exemplář, např. Prsten síly, Dračí štít nebo Meč Zar, je starý hrdina Garth - ale nebude to vůbec zadarmo.



Review Board - Rada znalců

Rada znalců sestává z představitelů deseti různých tříd z celé říše. Podle počtu sesbíraných zkušenostních bodů posoudí u delegátů jejich osobní žádost o povýšení a vyšší stupeň hierarchie. Review Board také umožňuje všem magikům, kteří přijdou k povýšení, osvojit si nová kouzla (za „malý“ poplatek).

Takovou Radu znalců lze nalézt téměř ve všech městech země, ale budete potřebovat dobrý čich k tomu, abyste jejich sídla lokalizovali. To je bezpodmínečně nutné, neboť váš úspěch závisí na tom, aby dobrodruzi z vaší skupiny postoupili na vyšší stupeň. Jste odkázáni na to, že v Radě znalců platí běžné úřední hodiny, tzn. že po pracovní době a ve volné či sváteční dny je zde zavřeno.

Kasina

Večer v kasinu je oblíbenou činností, zábavnou částí života dobrodruha, kdy si člověk odpočine od tvrdé denní práce, boje se skřety a podobnou verbeží a zbaví se napětí. Málokteré město nemá kasino. Hra, která se zde hraje, je podobná hře Black Jack, ale říká se, že kartáři podvádějí.

Bedder's Bank

Bedder - starý půlelf, který, jak je dokázáno, prodal svou matku samotné hordě skřetů jen proto, aby si otevřel svoji první filiálku, ukládá do svých sejfů zlato. Ačkoliv starý lakomec nevyplácí úroky, nemusíte se proto zlobit, neboť jeho banky nikdy nezbankrotují a také je nikdo nevyrabuje. Každý může své zlato kdykoliv uložit v kterékoliv libovolné filiálce. K tomu musí nashromáždit větší částku, menší sumy není možno ukládat, ledaže byste vklad rozdělili na díly.

Hospody

Hospody jsou nejlepšími místy, kde se lze stravovat a dozvíte se zde také různé fámy a novinky. V hospodách se musí mít na pozoru váš bard - může lehce barmana zhýčkat vysokými částkami za pití a věnovat příliš velkou pozornost šenkýřkám.

Dungeons (Podzemí)

Podzemí může mít mnoho forem: věže, katakomby, hrobky, a všechny mají různě mnoho úrovní. K tomu, abyste se dostali do hlubších či vyšších pater, budete často potřebovat schody, portály nebo metodu teleportace - což se rovněž často nabízí a je to také nej pohodlnější.

Schody jsou většinou spolehlivé. Při vkročení na ně budete zeptáni, zda chcete vyjít nahoru, či sestoupit dolů. Každé podzemí obsahuje mnoho speciálních území. Ty mají různé, mnohdy smrtící účinky na vaši skupinu. Jestliže náhle zpozorujete, že některé z postav rychle ubývají Spell Points či Hit Points bez nějakého zřejmého důvodu, tak se dá lehce domnívat, že se nalézáte právě na nějakém takovém místě. Postarejte se o to, aby vaše skupina odtud co nejdříve odešla.

Portály vypadají jako průzory nebo poklopy v podlaze a jsou nebezpečné jen zdálky. K prostoupení nestačí, aby postava jednoduše vstoupila na místo s portálem, je k tomu potřebný výslovný příkaz (viz Dodatkový list). Když postavy spadnou portálem do hloubky, přivodí si tím většinou zranění, ledaže by použily kouzlo levitace (volné vznášení).



Takovéto levitační kouzlo je absolutně nezbytné k tomu, abyste mohli projít portálem nahoru.

Vchody do podzemních prostor jsou dobře střeženy a utajovány, ale všude v říši existuje dostatek rad odkazů - když máte oči dokořán.

Roscoe's Energy Emporium

Roscoe je starý mág. Při zakládání řady jeho energetických středisek počítal s tím, že v případě nedostatku kouzelné energie jeho služeb využije ne jeden zesláblý poutník. A jakou měl pravdu. Jeho obchod kvetl i po zničení zlých démonů a po normalizaci zdroje magické energie v říši. Až do těchto dnů se u něj scházejí nejrůznější magikové. Měli byste se u Roscoa také zastavit..., ale předtím naplňte své vaky zlatem.

Chrám

Jako místa s úžasno mocí obživovat a uzdravovat jsou chrámů jedinou záchranou pro postavy, které ochuravěly nebo zkameněly. Znovu uzdravená postava disponuje všemi předměty, zlatem a zkušenostmi, které sesbírala dříve, ale její Hit Points mají hodnotu 1. Také mrtvý může být znovu probuzen k životu, ale v mnoha případech musí kvůli tomu rozprodat vše, co má.

Tipy ze Spolku dobrodruhů: Místa

1. Vaše první dobrodružství by mělo začít ve Starter Dungeon v Tangramayne. Leží na opačném konci města, než Adventurer's Guild. Popis a detaily k této jeskyni budou předloženy při vstupu. Přístup je otevřen pro všec skupiny, ale maximálně úspěšný průchod se podaří jen postavám úrovně 12 a výše.
2. Prozkoumejte a zmapujte každé políčko ve všech labyrintech. Narazíte na „kouzelné tvory“, kteří dávají rady. Labyrinty obsahují speciální zóny pro magické předměty a k regeneraci kouzelné energie (Spell Points). Mapy nejsou jen nezbytnými k přežití, nýbrž dovolují také lehce poznat, kde jsou logická místa pro tajné dveře, věže a místnosti.
3. Vyhybejte se případným pastím. Zloději vyšších úrovní mohou otevřít zpravidla bez obtíží uzamčené truhly, ale v případě pochybnosti je vhodné použít kouzlo TRAP ZAP. TRZP zaručeně ochrání vaši skupinu před zlými pohromami. TRZP činí z každé pasti neškodnou hračku. Neškodně vypadajícím obláčkům padli za oběť již mnozí udatní (avšak naivní) hrdinové.
4. Dříve, než vezmete útokem některé z podzemních prostor, ujistěte se, že všichni vaši spolubojovníci jsou zcela doléčení a uzdravení.
5. Když se orientujete v nějakém labyrintu, myslte na to, že každá další úroveň ve věži nebo pevnosti se nachází výše a ve sklepení či hrobce naopak níže.
6. Zlomky Hole osudu jsou roztroušeny v hádankových místnostech, ve kterých vládne čas. Při vstupu do takovéto místnosti vydá program příslušné oznámení. Uvnitř máte jen omezený čas ke splnění úkolu, vyřešení rébusů a hádanek a k nalezení úlomků žezla. V mnoha případech budete muset vyřešit různé úkoly v určeném pořadí, jindy je to jedno. Vždy však platí: pokud se zdržíte v místnosti příliš dlouho, je vaše skupina neodvratně poznamenána smrtí. V každém podzemí, s výjimkou Starter Dungeon, se nachází taková smrt.



System boje

Již krátce po začátku vašeho dobrodružství v Destiny Knight budete sát tvář v tvář nepříteli. Soubojům se nevyhnete. Boj je jedinou možností, jak nasbírat zkušenostní body a vyhrát hru. Mnohé příšery, na které přitom natrefíte, vás bez nějakých domluv vyprovokují ke rvačce - a stále nebudou chtít „prásknout do bot“.

Boje probíhají v čase, který je volen podle náhody, avšak místa jsou předem určena. Může se také stát, že se jeden z vašich společníků přidá na stranu temnoty, což může vést k rozdílení ve vašich řadách. Výpis nepřátel (rozdělených do skupin) bude zobrazen hned na začátku boje. Maximální počet nepřátel činí 4 skupiny příšer. Každá skupina ve vzdálenosti do 10-ti stop se nachází uvnitř tzv. „zóny přímého boje“ a může na vaše lidi útočit na dosah svých zbraní či „pazourů“. Mnohé příšery ovšem začínají útočit z větší vzdálenosti, ze které na vás posílají iluzorní či přivolané nepřátele, kteří vám překážejí v tom, abyste postoupili vpřed. Proti takovéto taktice se těžko bojuje, avšak se správnou kombinací magie a vrhacích zbraní se to může podařit.

Bojové akce

Tak jako v boxu, i zde je boj rozdělen na kola. Musíte každé kolo rozhodnout, jakou akci provede každá z vašich postav. Výjimku tvoří ústup a postup blíže. Pro každou postavu se zobrazí výběr bojových možností, které může použít.

Těmito možnostmi jsou :

(A)ttack Foes (Zaútočit na nepřítele): Napadení nepřítele či nepřátelské skupiny v okruhu 10 stop.

(P)arty Attack (Zaútočit na člena skupiny): Slouží k útoku jednoho společníka na druhého (včetně speciálního člena).

(D)efend (Obrana): Obrana proti útoku nepřítele. Snižuje riziko zranění.

(U)se an Item (Použít předmět): Použití kouzelného předmětu či vrhací nebo střelné zbraně. Po zvolení předmětu vyberete cíl.

(B)ard Song (Zpěv písně): Umožňuje bardovi zahrát krátkou píseň, která má v určité situaci podpořit vaši skupinu.

(C)ast a Spell (Použití kouzla): Umožňuje vašim magikům seslat na vaši skupinu nebo na tlupu nepřátel nějaké kouzlo. K tomu je nutné vložit zkratku kouzla a potom zvolit cíl.

(H)ide in Shadows (Ukryt se ve stínech): Dovoluje zloději schovat se někde ve stínech a tím uniknout z bitevní vřavy.

První společníci ve skupině (0-3) mohou být příšerami napadeni přímým útokem (zblízka) a naopak mohou proti nim stejným způsobem bojovat. Poslední tři jsou zranitelní pouze magií a sami také mohou útočit jen magií. Tímto způsobem jsou postaveny první 4 postavy v přední linii, zatímco ostatní tvoří zálohu (pokud se mezitím nepříhodí nic zlého). Jednotlivé skupiny, které mohou tělesně útočit, jsou ty, jež se nacházejí v „zóně přímého boje“.

Jakmile jsou rozděleny bojové příkazy všem dobrodruhům, začíná kolo boje. Nejchytřejší a



nejsilnější postavy a příšery vedou obvykle první úder, ale faktory, které mají rovněž vliv na průběh boje, jsou i štěstí, stupeň zkušeností a třída. Jsou-li obě strany přibližně stejně silné, je často první útok ten rozhodující.

Rychlost rolování zpráv v průběhu boje se dá zvýšit či snížit - zcela podle vašeho přání. Blíže o tom v Dodatkovém listu.

Mrtvé příšery z řad nepřátel okamžitě zmizí, mrtví členové vaší skupiny (včetně některých neiluzorních speciálních členů) budou odsunuti na konec skupiny a na jejich místa nastoupí dobrodruzi žijící. Jakmile je boj ukončen porážkou strany zla, jsou mezi dobrodruhy (žijící) rozděleny poklady a zkušenostní body.

Tipy ze Spolku dobrodruhů: Boj

1. Postava s nejvyšší obratností a nejvyšší úrovní zkušeností zpravidla útočí první. Nechte ji, aby si to rozdala s těmi nejnebezpečnějšími nepřáteli, hlavně s draky. Méně srdnatí bojovníci nemají téměř žádnou šanci přežít delší dobu.
2. Používejte kouzla a bardovy písně ke zredukování kvality brnění vaší skupiny. Pamatujte: čím nižší hodnota, tím lepší brnění.
3. Když budete sevřeni současně více, než dvěma skupinami příšer, soustřeďte své úsilí nejprve na magii nadané nepřátele. Jeví-li se jako nemožné tyto příšery zničit, pokuste se vaši skupinu ochránit pomocí kouzel proti mámením, halucinacím a jiným nepříjemným a nadpřirozeným jevům.
4. Pravidlo: skupiny čítající pouze jednu příšeru dobijte až nakonec, ledaže by šlo o obzvlášť hnusné a smrtící monstrum. V tom případě jej přemozte ihned, dokud má vaše skupina dost sil.
5. Mnozí nemrtví (to jsou příšery vyvolané ze záhrobí, např. Zombie) mohou postavám rychle odebírat zkušenostní body, nechat je předčasně zestárnout, kriticky zranit nebo úplně proměnit v kámen. Proto tyto stvůry bez milosti zabijte nejrychleji, jak jen to bude možné.
6. Buďte připraveni na to, že ztratíte mnoho společníků úrovně 1 a 2, obzvlášť v noci a do té doby, dokud se budou potulovat beze zbraní z Garthovy zbrojírny. Doporučuje se pohybovat se v noci v blízkosti chrámů, což vám umožní v nouzi rychle vyléčit zranění.
7. Budiž připomenuto, že skupina příšer, která je vzdálená více než 20 stop, nemůže být fyzicky napadena. Také se nelze dále přibližovat, nachází-li se některá z nepřátelských skupin ve vzdálenosti 10 stop. Z tohoto důvodu byste měli s sebou neustále nosit zásobu vrhacích zbraní (šipky, oštěpy, hvězdice), neboť tímto způsobem lze zaútočit na ty příšery, které se nalézají ve větší vzdálenosti.

System magie

Magie je síla. Ale přestože na magii v říši bardů často závisí úspěch vašeho jednání, není vždy nutné či moudré spoléhat se na ni. Existují místa, kde není magie nic platná, a určité příšery, které jsou magii nedotknutelné. V takových případech si budou muset vaši lidé chtě nechtě plivnout do dlaní a zaútočit na ně hrubou silou.



Dlouhodobá kouzla

Nejlepší metodou, jak zjistit, zda se vaše skupina nenachází v antimagické zóně, je pozorovat status „dlouhodobých kouzel“ (Residual Spells). To jsou kouzla, jejichž účinek trvá delší dobu. Sem spadají kouzla k vytvoření světla, zjišťování pastí a skrytých dveří a kouzla k vytožení magického brnění či štítu. Většina z nich je zobrazena ikonou nad komunikačním panelem tak dlouho, dokud jsou aktivní. Zmizí-li jedna zkon, pak příslušné kouzlo přestalo působit. Když náhle zmizí všechna kouzla s výjimkou magického světla, je to téměř neklamná známka toho, že se nacházíte v antimagické zóně.

Vyslovení kouzla stojí vždy nějaké množství kouzelné energie. Ta může být znovu doplněna třemi způsoby:

1. Slunečním světlem. Sluneční paprsky způsobují nové obnovování magické energie.
2. Doplněním v Roscoe's Energy Emporium. Zde je doplnění okamžité, bude vás však stát nemálo zlata.
3. Nalezením jedné ze speciálních regeneračních zón, které jsou rozptýleny po celé říši (v podzemí).

Kouzelné rekvizity

Anorganické předměty disponují částečně také kouzelnými silami. Magické zbraně například přidávají na ničivosti útoku a magická brnění nabízejí lepší ochranu, než jaká se dá očekávat od běžných brnění. Jiné magické předměty vyzařují zvláštní energii, která má blahodárny vliv na vaše spoléčnický ve skupině. K získání určitých přístupů slouží magické klíče nebo talismany. Mnohé z těchto speciálních předmětů jsou ukryty v podzemí, jiné získáte obráním mrtvých příšer.

Obecně platí: čím mocnější je magický předmět, tím těžší je jej dostat. A proto se nejlepší předměty nacházejí v podzemí, které nabízí největší obtíže a hrůzy a které je střeženo těmi nejohavnějšími démony. Podaří-li se vám takovýto cenný předmět získat, pak jej opatrujte jako oko v hlavě - mohl by být podle okolnosti klíčem k nemálo věcem.

Používání kouzel

K vyvolání kouzla vložte příslušnou zkratku. Kompletní výpis kouzel, jejich zkratek a množství žádané kouzelné energie najdete na konci tohoto manuálu.

Magií obdařené postavy

Všechny kategorie magií obdařených postav znají již od začátku hry veškerá kouzla, která náleží jejich třídě a úrovni (level). Další kouzla se neučí jedno po druhém, nýbrž po zvýšení svého stupně po skupinách 2-4 nových kouzel. Zaklínač 1. stupně má na začátku 3 kouzla, zaklínač 3. stupně zná všechna kouzla 1., 2. a 3. stupně (dohromady 9).

Zaklínačství (Conjuring): Zaklínači jsou s to zapojením své magické energie vyvolat různé účinky a předměty. Jejich kouzla jsou mocná, avšak ne všemocná, poněvadž sami nedisponují příliš velkým množstvím kouzelné energie.



Zaklínači mohou také měnit přírodní zákony k vytvoření nových efektů: příkladem může být deformace času k teleportaci.

Magie (Magic): Mágové propůjčují běžným předmětům kouzelné účinky, což však neznámá, že se tyto předměty stanou kouzelnými. Vyzarují magickou energii pouze během trvání účinku kouzla. Zpravidla trvají tato kouzla v průběhu boje.

Hlavním smyslem a účelem kouzel mága je zvětšovat rozsah účinku předmětů nebo změnit předmět na něco úplně nového. Mág může například zařídít, aby měl meč větší ničivé účinky, může přinutit zdi v podzemí, aby svítily, nebo nechat zeď změnit v nic.

Kouzelnictví (Sorcery): Kouzelníci jsou obdarováni schopností vytvářet iluze. Sami kouzelníci se nacházejí na vyšším stupni systému magie. Jejich motto zní: „Vidět znamená věřit“. Jejich metoda tkví ve vytvoření iluze, vypadající naprosto reálně, a poté v promítnutí této vize na sítnici všech diváků.

Když se oběť nachází ve stavu s dostatečně podrážděnými ostatními smysly, může pro ni být iluze tak realistická, že bude pocívat bolest, která může navodit dokonce i smrt. Samo sebou, že iluze účinkuje jen tak dlouho, dokud v ni oběť věří. Jakmile tato víra pomine, je zjevení u konce. Díky své zvýšené sensibilitě a schopnosti ovládnutí vůle mohou mágové často rozpoznat věci, které uniknou běžnému pozorování.

Čarodějnictví (Wizardry): Všichni čarodějové mají nadání vyvolat nadpřirozené bytosti a síly, které jim pak slouží a jsou podřízeny jejich vůli. Paleta jejich kouzel není sice sice tak bohatá jako u předchozích magických kategorií, zato jsou tato kouzla velmi silná.

Stvoření, která čaroděj vyvolá, se připojí k vaší skupině a bojují až do krve. Dále mají čarodějové možnost podmanit své vlastní vůli normální příšery a mohou případně využít ke svým cílům neslychané zdroje energie.

Arcimágie (Archmagedom): Arcimágové jsou skuteční mudrcové, kteří jsou zběhlí nejméně ve 3 stupních kouzel každé z nižších 4 tříd. To jim dává repertoár až 75 kouzel. Arcimágové patří k nejmocnějším a nejváženějším postavám v zemi bardů.

Hierarchie kouzel

Magií nadání jedinci, kteří znají nejméně 3 stupně kouzel ve své třídě, mohou postoupit do vyšší třídy, dá-li jim k tomu Review Board své požehnání. Tzn., že zaklínač úrovně 5 může postoupit na Level 1 povolání mága. Toto přestoupení sníží zkušenostní body zpět na 0, ponechá však ostatní atributy (Hit Points, Spell Points a Gold) nezměněné. Postava může i nadále používat kouzla zaklínače, avšak do stupně 3.

Jakmile jednou změní postava povolání, nemůže se již zpět naučit zbývající stupně kouzel povolání předchozího.



Knihá kouzel

Zde následuje popis veškerých kouzel pro každou ze 4 kategorií. Přitom bude použita následující forma:

Magická třída

Stupeň č.: **zkratka** **mag. body** **dosah** **trvání**
Jméno - krátký popis účinku kouzla, eventuálně speciální návod k zacházení.

Dosah účinku je uveden v počtu čtverců (kroků), přičemž 1 čtverec=10 stop. V souvislosti s dosahem účinku platí následující možnosti:

View ve směru pohledu
1 Foe jedna příšera
1 Wall týká se zdi ve směru pohledu
All Foes platí pro všechny nepřátele všech skupin
Group platí pro jednu ze 4 skupin nepřátel
Self platí pro samotného magika (původce kouzla)
číslo' platí pro vše, co se nachází ve směru pohledu a v uvedené vzdálenosti
Char platí pro zvolenou postavu
Special platí pro zvoleného speciálního člena
= označuje kouzlo, které má v uvedeném dosahu plný účinek a ve dvojnásobném dosahu snížený účinek. Např. kouzlo s udaným dosahem 30 stop a použité na 60 stop, bude mít přirozeně nižší účinek
N/A (=not applicable). Informace, vědomosti nebo jiné účinky, u kterých se nezadává dosah

Společně s dosahem účinku jsou kouzla charakterizována také dobou trvání. Možnosti:

Combat trvá, dokud boj neskončí vítězstvím (porážkou) nebo dokud neskončí ústup
1 Move trvá 1 pohyb
1 Round trvá 1 kolo boje
Short účinkuje několik minut
Medium účinkuje o něco déle
Long účinkuje dvojnásobně déle než Short
Indef zůstává účinné tak dlouho, dokud skupina nevstoupí do Adventurer's Guild nebo do antimagické zóny
Misc jednotlivá kouzla působí předepsanou dobu
N/A trvá tak krátce, že o nějakém trvání nemůže být ani řeč - účinek je okamžitý



Conjurer (Zaklínač)

Level 1:	MAFL	2	VIEW	MEDIUM
	MAGE FLAME -malá vznášející se pochodeň osvětluje cestu.			
	ARFI	3	1 FOE (10')	N/A
	ARC FIRE -na špičce zaklínačova prstu se vytvoří větší modrých jisker. Zvolenému protivníkovi způsobí 1-4 body zranění, které se násobí úrovní zkušeností zaklínače.			
Level 2:	TRZP	2	30'	N/A
	TRAP ZAP -odzbrojí každou past ve vzdálenosti 30 stop (3 čtverce) ve směru pohledu.			
	FRFO	3	GROUP	COMBAT
	FREEZE FOES -obemkne nepřátele magickou silou, čímž se jejich pohyby zpomalí a jsou lehce zranitelní.			
Level 3:	MACO	3	N/A	MEDIUM
	KIEL'S MAGIC COMPASS -nad skupinou se objeví kompas, který bude ukazovat směr pochodu.			
	WOHL	4	CHAR	N/A
	WORD OF HEALING -umožní zaklínači jediným slovem vyléčit členu skupiny 4-16 bodů zranění.			
Level 4:	LERE	5	VIEW	LONG
	LESSER REVELATION -silnější magický plamen, který navíc objeví skryté dveře.			
	LEVI	4	PARTY	SHORT
	LEVITATION -způsobí částečné zrušení gravitace a dovolí skupině vznášet se nad pastmi nebo procházet portály nahoru i dolů.			
Level 5:	WAST	5	GROUP (20')	N/A
	WARSTRIKE -záblesk energie ze špičky prstu zaklínače, který má pro nepřátelskou skupinu spalující účinek a učiní jim 5-20 bodů zranění.			
	INWO	6	PARTY	N/A
	ELIK'S INSTANT WOLF -zavolá obrovského, krvelačného vlka, který se připojí k vaší skupině.			
Level 6:	FLRE	6	CHAR	N/A
	FLESH RESTORE -mocnější léčebné kouzlo, které vyléčí členovi skupiny 10-40 Hit Points, také když je otrávený či psychicky nemocný.			
	GRRE	7	VIEW	LONG
	GREATER REVELATION -funguje jako LERE, ale obsáhne širší prostor na delší dobu.			
Level 7:	SHSP	7	GROUP (30')	N/A
	SHOCK-SPHERE -vytvoří obrovskou kouli intenzivní elektrické energie, která zahálí skupinu nepřátel a způsobí jim 10-40 bodů zranění.			
	INOG	9	PARTY	N/A
	ELIK'S INSTANT OGRE -zmaterializuje velkého příšerného démona, který se připojí k vaší skupině.			



MALE 8 PARTY INDEF
MAJOR LEVITATION-funguje jako LEVI, s tím rozdílem, že účinkuje až do zrušení (např. při vstupu do antimagické zóny).

Level 7:

FLAN 12 PARTY N/A
FLESH ANEW-identické s FLRE, avšak léčí všechny členy skupiny.
APAR 15 PARTY N/A
APPORT ARCANE-teleportuje v podzemí skupinu na každé zvolené místo, není-li chráněno antiteleportačním štítem. Slouží také k teletransportu mezi městy v okruhu od +1 do 6. Přístupový terminál je stále v Adventurer's Guild.
FAFO 18 GROUP N/A
FAR FOE-odsune skupinu nepřátel o 40 stop dále, až do vzdálenosti 90 stop.
INSL 12 PARTY N/A
ELIK'S INSTANT SLAYER-materializuje Slayera, který se připojí ke skupině. Co je to **Slayer** ? Název napovídá vše...

Magician (Mág)

Level 1:

VOPL 3 CHAR COMBAT
VORPAL PLATING-vytvoří kouzelné pole působící na zbraň (nebo ruce) a přidá nepříteli 2-8 bodů zranění.
QUFI 3 CHAR N/A
QUICK FIX-obnoví postavě přibližně 8 Hit Points, až do maximální hodnoty.
SCSI 2 PARTY N/A

Level 2:

SCRY SITE-způsobí, že v podzemí budete vědět, kde se nacházíte.
HOWA 4 1 FOE (10') N/A
HOLY WATER-ze špičky prstu mága vytryskne svěcená voda, která každé zlé či nadpřirozené příšeře způsobí 6-24 bodů zranění.
MAGA 5 CHAR COMBAT
MAGE GAUNTLETS-zajistí, že ruce (nebo zbraň) zvoleného dobrodruha budou nebezpečnější: každému nepříteli to přidá poškození 4-16 bodů.
AREN 5 30' SHORT
AREA ENCHANT-způsobí, že stěny v podzemí v dosahu 30 stop (3 čtverce) od schodů vás na ně upozorní.

Level 3:

MYSH 6 PARTY MEDIUM
YBARRA'S MYSTIC SHIELD-zajistí, že okruh před skupinou ztverdne do kvality ocele a poputuje s ní.
OGST 6 CHAR COMBAT
OSCON'S OGRESTRENGTH-propůjčí některému členovi skupiny po dobu boje sílu Elikova obra (lidožrouta).



	STFL	6	GROUP (40')=	N/A
	STARFLARE -vzduch před nepříteli vzplane a sežehne je (10-40 bodů).			
Level 4:	SPTO	8	1 FOE (70')	N/A
	SPECTRE TOUCH -odebere jednomu nepříteli 15-60 Hit Points - účinkuje jako dotyk Ruky smrti.			
	DRBR	7	GROUP (30')	N/A
	DRAGON BREATH -dovolí mágovi vychrlit na nepřátele plameny a tím jim způsobí zranění za 11-44 bodů.			
Level 5:	ANMA	8	PARTY	COMBAT
	ANTI-MAGIC -způsobí, že země pohltí část zlých kouzel, které na dobrodruhy sešlou nepřátelé. V mnoha případech pomůže také rozpoznat iluze a mámení a zaručuje jistou ochranu před magickým ohněm (např. Dračím dechem).			
	STTO	8	1 FOE (10')	N/A
	STONE TOUCH -změní zpravidla nepřítele na kámen (s výjimkou těch, kteří již jsou z kamene vytvořeni) - což znamená okamžitou smrt.			
Level 6:	PHDO	9	1 WALL	1 MOVE
	PHASE DOOR -prakticky zruší na dobu 1 pohybu zeď před skupinou.			
	YMCA	10	PARTY	INDEF
	YBARRA'S MYSTICAL COAT OF ARMOR -funguje jako MYSH, avšak trvá v podstatě do zrušení (např. při vstupu do Adventurer's Guild).			
Level 7:	REST	12	PARTY	N/A
	RESTORATION -způsobí obnovení energie všech členů skupiny do plné hodnoty.			
	DEST	14	1 FOE (10')	N/A
	DEATHSTRIKE -způsobí ve většině případů jistou smrt zvoleného nepřítele.			
	WZWA	11	PARTY	N/A
	WIZARD WALL -vytvoří energii stvořenou zeď, která postupuje před skupinou a odráží mnohé nepřátelské útoky.			
	SASP	30	PARTY	N/A
	SAFETY SPELL -teleportuje celou skupinu do Domu dobrodruhů v Tangramayne, avšak bez zlata. Toto kouzlo je použitelné pouze v krajním případě, proto nefunguje se 100% jistotou.			

Sorcerer (Kouzelník)

Level 1:	MIJA	3	1 FOE (40')	N/A
	MANGAR'S MIND JAB -vystřelí na protivníka paprsek koncentrované energie a způsobí mu (podle stupně zkušeností kouzelníka) 2-8 bodů zranění.			
	PHBL	2	PARTY	COMBAT
	PHASE BLUR -způsobí, že celá vaše skupina se stane nezřetelnou a rozmazanou, takže nepřítel bude mít těžkosti ji vidět a zasáhnout.			



	LOTR	2	30'	SHORT
	LOCATE TRAPS -umocní vědomí a pozorovací schopnost příslušného magika, takže rozezná ve směru pohledu do 30-ti stop pasti.			
Level 2:	DISB	4	PARTY	N/A
	DISBELIEVE -odhalí skutečnou podstatu nepřátelské iluze a tím ji zruší.			
	WIWA	5	PARTY	N/A
	WIND WARRIOR -vyvolá iluzi ninji připraveného k boji, která se připojí k vám. Tento bojovník pak bojuje na vaší straně, dokud není zabit, nebo není odhalena podstata jeho existence.			
	FEAR	4	GROUP	COMBAT
	WORD OF FEAR -kouzlo, které zastraší skupinu nepřátel a tím sníží jejich chuť útočit.			
Level 3:	WIOG	6	PARTY	N/A
	WIND OGRE -podobné jako Elik's Ogre - WIOG je však iluze.			
	INVI	6	PARTY	N/A
	KYLEARAN'S INVISIBILITY SPELL -kouzlo, které umožní skupině být pro nepřítel takřka neviditelnou.			
	SESI	6	30'	MEDIUM
	SECOND SIGHT -zesílí vnímání kouzelníka, takže rozezná všechny pasti a zrádná místa, která před ním leží.			
Level 4:	CAEY	7	VIEW	INDEF
	CAT EYES -propůjčí vaší skupině perfektní zrak ve tmě (na neomezenou dobu).			
	WIDR	12	PARTY	N/A
	WIND DRAGON -vytvoří přízrak červeného draka jako speciálního člena skupiny.			
Level 5:	DIIL	8	ALL FOES	COMBAT
	DISRUPT ILLUSION -zničí všechny případné přízraky v řadách nepřítelů a zabrání jim ve vyvolání dalších iluzí. Zároveň toto kouzlo slouží k odhalení případných Dvojníků ve vaší partě.			
	MIBL	10	ALL F. (30')	N/A
	MANGAR'S MIND BLADE -způsobí explozi energie, která zasáhne všechny nepřátele a zraní je za 25-200 bodů.			
Level 6:	WIGI	13	PARTY	N/A
	WIND GIANT -stvoří iluzi útočícího obra, která pak bojuje na vaší straně.			
	SOSI	11	30'	INDEF
	SORCERER SIGHT -funguje jako SESI, má však neomezené trvání.			
Level 7:	WIMA	14	PARTY	N/A
	WIND MAGE -vytvoří iluzi arcimága, která se připojí k vaší skupině.			
	WIHE	16	PARTY	N/A
	WIND HERO -vytvoří iluzi hrdiny, která se připojí k vaší skupině.			



MAGM 40 ALL F. (90') N/A

MAGE MAELSTROM-zasáhne skupinu nepřátelských magiků a může mít následující účinek: 60-240 bodů zranění, zkamenění, okamžitá smrt. Jelikož je ovšem maelstrom nadnaturalního původu, může jej nepřítel, který v něj nevěří, zcela zničit.

???? 100 UNKNOWN UNKNOWN

????-známé jen jako „The Dreamspell“, Kouzlo snů - je tématem, mnoha dohadů a spekulací a nikdo nezná jeho zkratku. Podle legendy má takovou sílu a účinek, že může otřást až do základu podstatou skutečnosti a existence.

Wizard (Čaroděj)

Level 1:	SUEL 10	PARTY	N/A
	SUMMON ELEMENTAL -stvoří ohnivého tvora, který se připojí k vám.		
	FOFO 11	GROUP (10')	N/A
	FANSKAR'S FORCE FOCUS -vrhne na skupinu nepřátel koncentrovanou gravitační energii a zraní je za 25-100 bodů.		
Level 2:	GATE 12	PARTY	N/A
	GATE -přinutí příšeru temnot připojit se k vám proti své vůli.		
	DEBA 11	1 FOE (30')	N/A
	DEMON BANE -způsobí tvorům zlého nebo nadpřirozeného původu 100-400 bodů zranění.		
Level 3:	FLCO 14	GROUP (30')	N/A
	FLAME COLUMN -stvoří cyklón plamenů, který způsobí skupině nepřátel 22-88 bodů zranění.		
	DISP 12	CHAR	N/A
	DISPOSSESS -léčí posedlého člena skupiny a vrací ho znovu do normálního stavu.		
Level 4:	PRSU 15	PARTY	N/A
	PRIME SUMMONING -donutí nemrtvého připojit se k vám jako bojovník.		
	ANDE 14	CHAR	COMBAT
	ANIMATE DEAD -slouží k oživení mrtvého dobrodruha, takže může znovu bojovat s normální silou - účinkuje pouze v průběhu boje.		
Level 5:	SPBI 16	1 FOE	N/A
	BAYLOR'S SPELL BIND -pokud zaúčinkuje, přitáhne toto kouzlo ducha nepřítel a přinutí jej bojovat za vaši skupinu.		
	SOWH 13	1 FOE (70')	N/A
	STORAL'S SOUL WHIP -vytvoří svazek psionické energie, který způsobí zvolenému nepříteli 50-200 bodů zranění.		
Level 6:	GRSU 22	PARTY	N/A
	GREATER SUMMONING -funguje jako PRSU, avšak zde je přinucen ke spolupráci mocný elementární tvor.		



	BEDE	18	CHAR	N/A
Level 7:	BEYOND DEATH -vzkřísí k životu člena skupiny a dá mu 1 Hit Point.			
	WIZW	16	GROUP (50')	N/A
	WACUM'S WIZARD WAR -vyčaruje pyrotechnickou bouři nad skupinou nepřátel a způsobí jim 50-200 bodů zranění.			
	HERB	25	PARTY	N/A
	SUMMON HERB -vyvolá Herba a připojí jej k vaší skupině.			

Archmage (Arcimág)

Level 1:	HAFO	15	ALL FOES	1 ROUND
	OSCON'S HALTFOE -je-li vyvoláno toto kouzlo s úspěchem, způsobí, že všichni napadení nepřátelé zůstanou v příštím kole nečinní.			
	MEME	20	GROUP	N/A
Level 2:	MELEE MEN -posune napadenou skupinu do vzdálenosti 10 stop.			
	BASP	28	PARTY	MISC.
	BATCHSPELL -provede následující kouzla : GRRE, YMCA, SOSI, MALE, MACO.			
Level 3:	CAMR	26	PARTY	N/A
	CAMARADERIE -50% šance, že uklidní všechny nebo některé tvory ve vaší skupině, kteří smýšlejí nepřátelsky.			
Level 4:	NILA	30	GROUP (90')	N/A
	FANSKAR'S NIGHT LANCE -vystřelí na skupinu nepřátel ledovou raketu a způsobí jim tím 100-400 bodů zranění.			
Level 5:	HEAL	50	PARTY	N/A
	HEAL ALL -oživovací kouzlo, které oživí všechny mrtvé (také zkamenělé) a vyléčí všechny zraněné, ochromené a jinak postižené spoléčníky.			
Level 6:	BRKR	60	PARTY	N/A
	THE BROTHERS KRINGLE -vyvolá bratry Kringlovy a dosadí je do všech volných míst ve vaší skupině.			
Level 7:	MAMA	80	ALL F. (90')	N/A
	MANGAR'S MALLET -roztříští všem nepřátelům kosti za 200-800 bodů zranění.			

Písňě bardů

Bard má 7 písní, které může zpívat při pochodu nebo během boje.

- 1. The Archer's Tune:** Zdvojnásobí zranění, které způsobí vaše skupina nepřátelům střelnými zbraněmi a snižuje vaše zranění.
- 2. Spellsong:** Skupina bude méně vystavena nepřátelské magii a pastem.
- 3. Sanctuary Score:** Redukuje kvalitu brnění všech členů vaší skupiny.
- 4. The Melee March:** Zvyšuje Hit Points a zvětšuje počet bodů zranění, které způsobíte nepříteli.



- 5. Zanduvar Carack:** Za normálních okolností vytváří tato píseň ochranu před pastmi, v boji má léčebný účinek.
- 6. Rhyme of Duotime:** Za normálních podmínek regeneruje Spell Points s dvojnásobnou rychlostí, v boji propůjčuje větší útočné šance.
- 7. The Watchwood Melody:** Tvoří světlo - účinné dokonce i v antimagické zóně.

Tipy ze Spolku Dobrodruhů: Magie

1. Neodvažujte se v podzemí chodit příliš daleko, pokud nemáte maximální množství Spell Points. Všeobecně platí, že je vhodné opustit podzemí tehdy, když vaše Spell Points klesnou na čtvrtinu vaší maximální hodnoty.
2. Se svými Spell Points zacházejte obezřetně. Např. je zbytečné použít kouzlo k osvětlení, když stejně tak dobře poslouží obyčejná pochoděň. Naopak v boji kouzly nešetřte.
3. Je důležité zneškodňovat pasti. Druhý zrak (kouzlo SESI) a jiná kouzelníková kouzla mohou odhalit pasti až do vzdálenosti 30 stop. Kouzlo TRZP zneškodní všechny pasti v tomto dosahu přímo před vámi.
4. Před vstupem do hospody je vhodné zahrát nějakou dlouhotrvající bardovu píseň - působí vlastně jako takové kouzlo zdarma.
5. Klidně zkoušejte kouzla na světlo nebo bardovu píseň č.7 i v antimagických zónách. Ačkoliv bude účinek trvat pouze chvíli, vytvoří světelné kouzlo alespoň krátký světelný záblesk, který vám může hodně pomoci ve vaší orientaci. Tento trik funguje občas i s normálními pochodněmi a lampami.
6. Při teletransportu vaší skupiny bliká obraz. Je užitečné to vědět, poněvadž mnohé podzemní chodby vypadají velmi podobně a mnohdy nelze s jistotou říct, zda jste se opravdu dostali na nové místo.

Výzbroj a výstroj

Následující předměty má Garth ve svém skladě v nevyčerpatelném množství:

Torch	(Pochodeň). Prosvětluje cestu v podzemí
Lamp	(Lampa). Vydrží déle než pochoděň, což se také odráží na její ceně.
Broadsword	(Široký meč). Nejnebezpečnější nemagický meč.
Short Sword	(Krátký meč). Lehký meč, který mohou používat všichni zloději.
Dagger	(Dýka). Mohou ji používat všichni, není však obzvlášť účinná.
War Axe	(Válečná sekera). Těžká, nebezpečná zbraň, kterou mohou používat zloději a magici.
Halbard	(Halapartna). Kombinace válečné sekery a kopí.
Staff	Nejnebezpečnější nemagická zbraň.
Spear	(Hůl). Krátká, těžká palice.
Buckler	(Kopí). Vrhací zbraň.
Tower Shield	Malý, kulatý štít.
	Větší štít.



Leather Armor	(Kožené krzno). Nejlehčí druh brnění.
Chain Mail	(Drátěná košile). Lehké brnění z kovových kroužků. Nabízí vynikající ochranu proti lehkým zbraním.
Scale Armor	(Šupinové brnění). Silnější než drátěná košile a je těžší jej probodnout.
Plate Armor	(Plátové brnění). Nejsilnější nemagické brnění.
Robes	(Přehoz). Komfortní k relaxaci, ale nic vhodného k cestě do podzemí.
Helm	(Helma). Ochrana hlavy proti nejrůznějším útokům.
Leather Gloves	(Kožené rukavice). Jednoduchá ochrana rukou.
Gauntlets	(Pancéřované rukavice). Silné, z kovu zhotovené rukavice.
Mandolin	Bardský bojový hudební nástroj.
Long Bow	(Dlouhý luk). Střelná zbraň.
Arrows	(Šípy). Střelivo do luku.

Zkratky pro předměty a materiály

FGN	Zkratka pro FIGURINE - kouzelná soška, která může obžít.
MTHR	Zkratka pro MITHRIL, elfí kov s magickými vlastnostmi.
ADMT	Zkratka pro ADAMANT, další magický kov.
DMND	Zkratka pro DIAMOND (diamant), nejtvrďší látku na světě.
SGMT	Zkratka pro SEMENT, úlomek Hole osudu.

Tipy ze Spolku dobrodruhů: Předměty

1. Všeobecně platí, že čím dražší je předmět, tím lepší má účinnost. (Přesně jako v našem běžném světě).
2. Neexistují žádné prokleté nebo špatné předměty, existují pouze předměty nepotřebné.
3. Lakota se nevyplácí. Kupte si nejlepší výzbroj a výstroj, kterou si můžete dovolit. Vydejte za ni klidně všechny vaše úspory. Konec konců dobře vyzbrojená skupina má větší šanci porazit nepřátele a obrátit je o jejich zlato.
4. Experimentujte s nalezenými předměty, abyste odhalili jejich vlastnosti. Kouzelné předměty přestavují často klíč k úspěchu. A pamatujte na to, že mnohé předměty jsou kouzelné pouze pro určité postavy či třídy, takže je užitečné občas je mezi dobrodruhy vyměňovat.
5. Pečujte o to, aby měla většina vašich postav ještě prázdné místo v inventáři. V opačném případě ztratíte možnost sbírat další kouzelné či jiné předměty.
6. Uložte svoji skupinu na disketu vždy, jakmile najdete nějaký obzvlášť cenný či mocný kouzelný předmět již ve vašem vlastnictví.
7. Mudrci je schopni odpovědět na otázky ohledně významu a účelu některých předmětů, ale připravte se na zaplacení nemalé částky peněz.
8. Úlomky Hole osudu disponují mocnými magickými vlastnostmi, každý z nich jedním specifickým efektem. Budete muset s úlomky experimentovat, abyste zjistili jejich účinek.
9. Diskety a tento manuál nejsou chráněny ani magickým štítem, ani žádným jiným kouzlem. Proto je nenechávejte na místech, kde by mohly být sežrány jistými malými příšerami.



10. A nakonec jeden malý tip, který by vám snad mohl pomoci (anebo také ne):

1. ↓↓↓←↑←←←←↑→→→→↑←↑
2. ↓↓↓←←←←←←↑↑←↑→→↓↓→→↑←↑→→↑
3. ←↓→↓↓←←←←←←←←↑↑↑↑→→→↓↓→→→↑↑
4. ←↓←←↑→↑
5. ↓↓↓←←←←↑→→→→↑←←←←↑→→→↑
6. ↓↓↓←↑↑←↓↓←←←←↑→→→↑↑→↓
7. ↓←←←←←↓↓←←↑↑↑→→→→→↓



EPHESUS



COLOSSE



TANGRAMAYNE



PHILIPPI

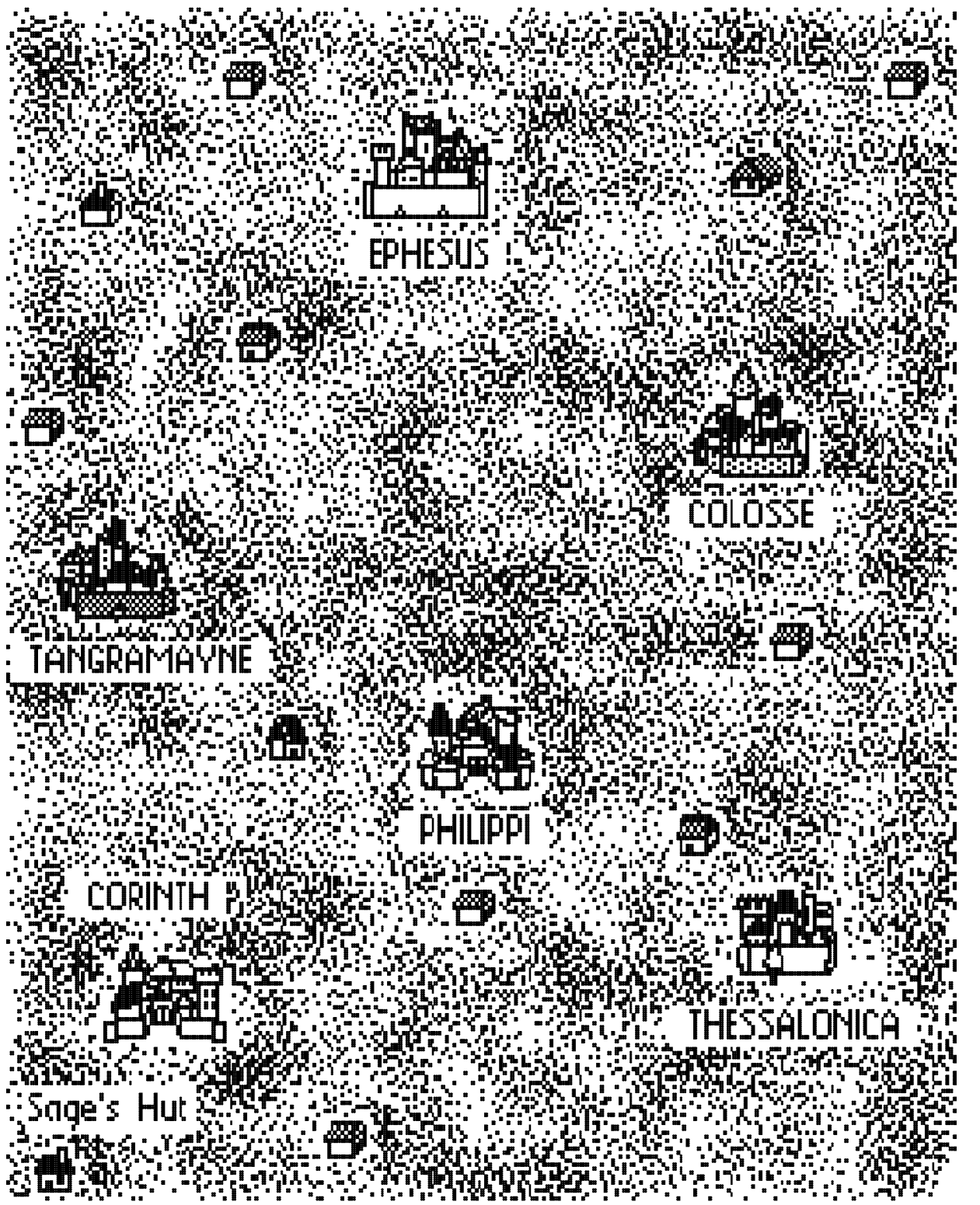


CORINTH



THESSALONICA

Sage's Hut



**Překlad originálního manuálu,
textová a grafická úprava:**

(c) 1994

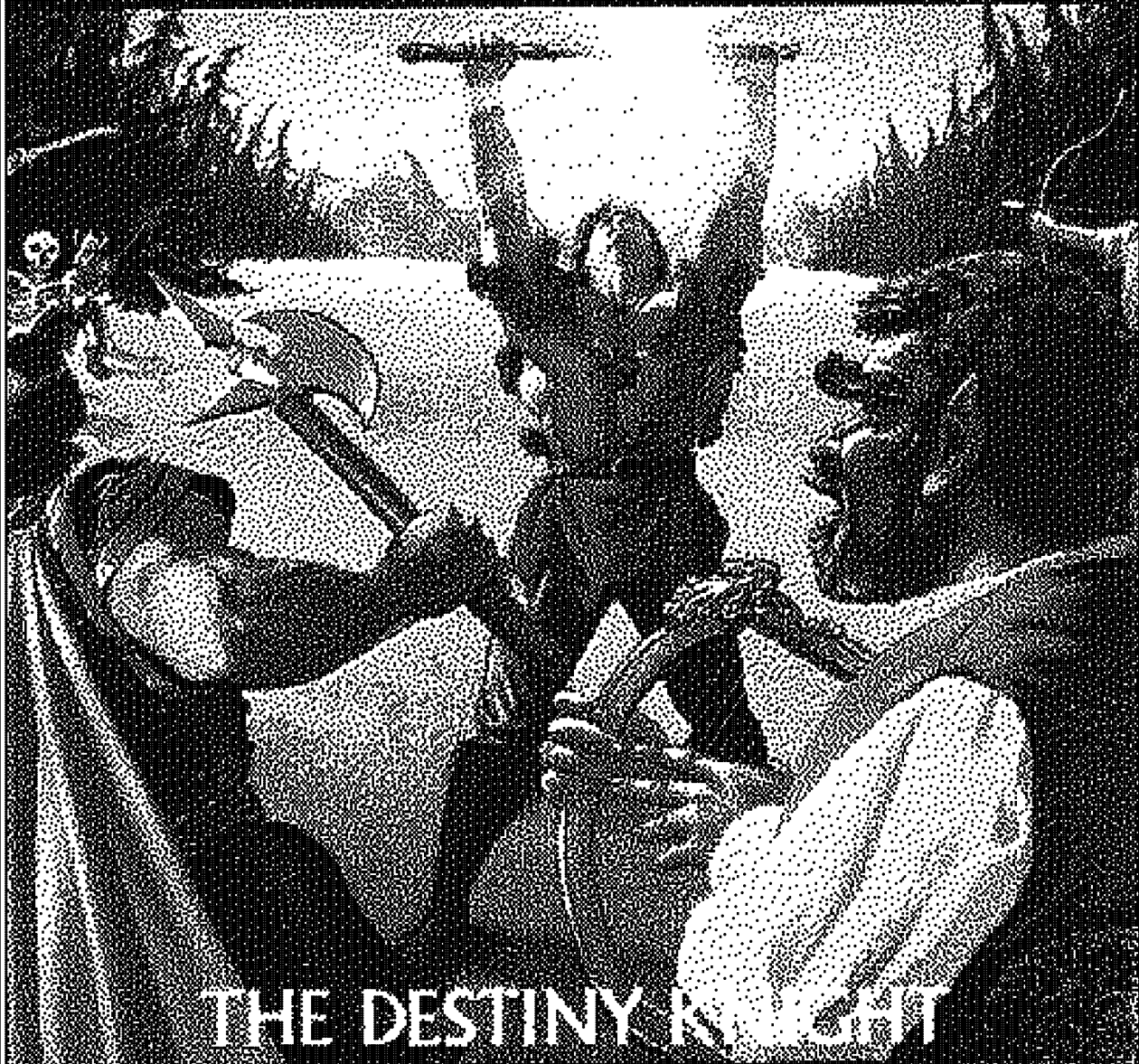
Marcus

Spolupracoval:

EMAC

Další manuály
seženete na adrese:
Klub uživatelů C-64/128
ARDAN Pod Urchem 2889
276 01 MĚLNÍK

THE BARD'S TALE, II



THE DESTINY KNIGHT

Andalkovný
list

THE BARD'S TALE II - Destiny Knight

Dodatkový list

Spuštění hry

Poznámka: Ujistěte se, že na klávesnici není sepnutá klávesa SHIFT LOCK a všechny cartridge a joysticky jsou odpojeny od počítače.

Uživatelé C64 vloží spouštěcí disketu a napíší **LOAD**",8,1**. Uživatelé C128 vloží spouštěcí disketu a zapnou počítač, čímž se program automaticky natáhne. K opuštění titulní sekvence stiskněte SPACE. Jakmile se objeví hlášení „Insert Character Disk and press a key“, otočte disketu na 2. stranu a stiskněte libovolnou klávesu. Tím se natáhne menu UTILITIES.

Menu UTILITIES

Toto menu nabízí následující možnosti, které se volí stiskem určených kláves:

S Start hry

C Kopírování postav z jedné Character diskety na druhou. Sledujte příkazy na obrazovce. Disketa, ze které se kopíruje, tzv. zdrojová disketa, je označena jako source disk, druhá, tj. disketa, na kterou se kopíruje, se nazývá target disk.

U Přeměna postav z **Bard's Tale** na postavy ve formátu **Destiny Knight** a uložení na **Destiny Knight** Character Disk.

Poznámka: Přeměna postav z **Destiny Knight** na formát **Bard's Tale** není možná.

M Zhotovení nové Character Diskety.

T Přetažení postav ze hry **Ultima III** na Character disketu hry **Destiny Knight**.

Pro svou hru byste si měli bezpodmínečně zhotovit rezervní kopii Character diskety, která se nachází na zadní straně diskety spouštěcí.

Pořízení Character diskety

Pod pojmem Character disketa si představujeme disketu, která slouží k bezpečnému uložení vašich postav. Zadní strana programové diskety obsahuje kompletně vybavenou skupinu dobrodruhů, nazvanou *ATEAM, která se výborně hodí pro začátek. K pořízení diskety s *ATEAM skupinou je potřebná prázdná disketa (případně disketa nahraná, ze které však mohou být smazána data). Pak vložte programovou disketu štítkem dolů do disk. jednotky a zvolte možnost **Make a disk**. V průběhu kopírování vás program asi 5-krát vyzve k výměně disket, dokud se na obrazovce neobjeví hlášení „Copy Complete“. Mnozí uživatelé možná dají před „Make a disk“ přednost jiné kopírovací funkci. **POZOR:** Nová Character disketa nesmí být chráněna proti zápisu, neboť na ni program v průběhu hry zapisuje data. Po ukončení kopírovacího procesu vypněte počítač a znovu spusťte hru (pak již používejte jen svoji Character disketu).

Používání Character diskety

Když se objeví výzva „Insert Character disk“, vložte tuto disketu a stiskněte nějakou klávesu. Ze základního UTILITIES-menu spusťte pomocí klávesy **S** hru. Pak stiskněte **A** (Add a Character) a vložte *ATEAM k natažení hotové skupiny dobrodruhů. Stiskem **E** (Exit) opustíte Dům dobrodruhů a nacházíte se v Tangramayne. O tvoření a ukládání postav se dozvíte blíže v části „Sestavení skupiny a tvorba nových postav“.

Varování před nočními pochody

Nemá smysl se falešně uklidňovat a nechceme vám nic předstírat: ulice, na kterých se potloukají koboldi, vlkodlaci a démoni, jsou plné nástrah a nejsou bezpečné, obzvlášť v noci. Z tohoto důvodu je dobré strávit noc v Domě dobrodruhů. Jakmile odsud vyjdete, ukazuje čas vždy brzké ranní hodiny.

Netrapte se příliš, ztratíte-li jednoho z dobrodruhů skupiny *ATEAM. Rozdělte jeho zlato a ostatní majetek mezi zbývající členy skupiny, uložte žijící členy na disketu a vypněte počítač. Pak znovu spusťte hru. Tímto způsobem můžete znovu dostat z diskety předtím zesnulého dobrodruha - bude však disponovat jen tím majetkem a zkušenostmi, které měl v době, kdy byl naposled uložen na disketu.

Ovládání pohybu

I nebo Return	vpřed
J nebo Shift+crsr l/r	otočení vlevo
K nebo Return	rozražení dveří
L nebo crsr l/r	otočení vpravo

Přehled informací o postavách

Stiskem některého čísla (0-6) se ukážou informace o zvolené postavě. V tomto módu lze používat některé funkce:

- E** (Equip). Vybavení postavy některým předmětem výstroje či výzbroje. Program se zeptá, který předmět má být použit (1-8). Opačného účinku, tj. odložení předmětů se docílí stiskem čísla 0.
- T** (Trade). Výměna předmětů. Při objevení výzvy vložte číslo předmětu. K předání zlata stiskněte **G**, pak množství a číslo příjemce.
- D** (Drop). Odhození předmětu. Při výzvě vložte číslo předmětu, který chcete vyhodit. Jednou vyhozené předměty jsou nenávratně ztraceny - už je zpátky nedostanete (ledaže byste je znovu někde našli či koupili).
- P** (Pool). Shlomáždění veškerého zlata z celé skupiny: zlato všech postav převezme zvolená postava.

S klávesou **Cursor vlevo/vpravo** se dostanete zpět na první obrazovku módu „View Character“, kde je přehled zlata, zkušeností a atributů. K opuštění tohoto módu stiskněte Space.

Příkazy

Bojové příkazy: Je-li vaše skupina napadena, naskýtají se zde kategorie možností. Jestliže je vzdálenost mezi vámi a nepřítelem 20 a více stop, máte možnost **F**(light)=bojovat, **R**(un)=utéci nebo **A**(dvance)=postoupit vpřed. Je-li nepřítel již ve vzdálenosti 10 stop, pak můžete pouze bojovat nebo zkusit utéci. Avšak pozor: některé situace vám nedovolí útěk. V boji se nabízí následující možnosti:

- A** (Attack foes). Zaútočit proti příšerám v okruhu 10 stop s použitím „ručních zbraní“ (pouze postavy 0-3).
- B** (Bard Song). Zpěv jedné ze 7 bardových melodií, na 1 kolo boje (může použít pouze bard).
- C** (Cast). Použití kouzla. Zvolíte-li tuto možnost, musíte zadat zkratku vybraného kouzla (jen pro magiky).
- D** (Defend). Obrana. Zvyšuje při střetu vaše šance vyjít z boje bez zranění (tehdy, nemůžete-li se účastnit boje).
- H** (Hide). Ukrytí ve stínu (pouze pro zloděje).
- P** (Party attack). Rozpoutání boje uvnitř skupiny.
- U** (Use). Použití kouzelných předmětů, vrhacích či střelných zbraní.

Příkazy v „mírových“ situacích

- B** (Bard Song). Zpěv bardovy melodie za pochodu (jen bard).
- C** (Cast a Spell). Vyslovení kouzla. Stiskněte klávesu (číslo) příslušného magika, pak vložte čtyřpísmennou zkratku kouzla.
- D** (Drop). Propuštění speciálního člena ze skupiny.
- E** Průchod portálem směrem nahoru. To jde jen pomocí levitačního kouzla. Tato možnost je k dispozici pouze v podzemí.
- W** Sestoupení portálem směrem dolů. Opět možné jen v podzemí.
- N** (New order). Navolení nového pořadí postav. Stačí vložit čísla postav, jak by měly být postaveny v novém pořadí za sebou.
- P** (Party attack). Rozpoutání boje ve vlastních řadách.
- U** (Use). Použití předmětů. mnohé z nich, např. pohodně fungují až tehdy, když aktivujete tento příkaz. Při použití této funkce vložte číslo postavy nesoucí žádaný předmět, pak v inventáři zvolený předmět vyhledejte a stiskněte jeho číslo. Určité předměty mohou být použity pouze jednou. TIP: kouzlo SCSI funguje dokonce i v antimagických zónách.
- V** Zapnutí nebo vypnutí zvuku.
- ?** Hlášení o čase a jménu ulice, na které se nacházíte.

Crsr l/r zrychluje rolování textu, **Shift+crsr l/r** jej naopak zpomaluje.

Klávesa se znakem šipky vlevo - Escape (nachází se úplně vlevo nahoře na klávesnici) slouží jako pauza. K pokračování ve hře stiskněte Space.

Sestavení skupiny a tvorba nových postav

Sestavení skupiny dobrodruhů a tvorba nových postav se děje pouze v Domě dobrodruhů (Adventurer's Guild). K opuštění Domu dobrodruhů slouží **E**(xit). Příkazy dostupné v Adventurer's Guild:

- C** (Check). Přehled postav a skupin nacházejících se na Character disketě. Skupiny jsou označeny hvězdičkou před jménem. K nim náležející postavy se nacházejí v témže výpisu.
- A** (Add a member). Připojení postavy k aktivní skupině nebo natažení celé skupiny. Po zvolení této funkce vložte žádané jméno (jméno skupiny musí začínat hvězdičkou, např. *ATEAM). Skupina dobrodruhů může obsahovat až 7 společníků. Předpokladem k použití příkazu **E**(xit) je to, že nejméně 1 dobrodruh ještě žije.
- R** (Remove a member). Oddělení postavy od skupiny a uložení na disketu.
- N** (New order). Vložení nového pořadí ve skupině.
- D** (Disk options). Vstup do dalšího výběru, DISK-menu.
- C** (Create a member). Vytvoření nové postavy. Zvolte rasu a třídu, pak vložte jméno (max. 15 znaků). Nakonec stiskněte Return. Na jedné disketě může být uloženo až 30 různých postav.
- S** (Save Party). Uloží skupinu pod zvoleným jménem na disketu. **POZOR:** Tento příkaz neukládá postavy jako jednotlivé, nýbrž pouze složení a pořadí postav ve skupině. Program vloží automaticky před název hvězdičku.
- D** (Delete member). Smazání postavy z diskety.
- L** (Leave the Game). Ukončení hry, přičemž se všechny neuložené postavy uloží na disketu.
- E** (Exit). Opuštění menu s DISK Options a návrat do Adventurer's Guild.