



ERAGON JOURNEY

poradnik

1. Sterowanie.

strzałki – sterowanie bohaterem

enter - naprzód

esc – menu, wstecz

x – mazanie liter w trybie zagadek, menu

s/shift – zapis gry

d – dziennik

w – włączenie pasków stanu bohatera

q – wyłączenie pasków stanu bohatera

a – atak w trybie „zręcznościowym”

2. Rady.

- oszczędzaj mikstury

- nie pozbywaj się szybko pozornie zbędnych przedmiotów (np. pióra gryfa) – może się okazać, że ktoś może zrobić z nich coś pożytecznego

- zaglądaj do karczm, to interesujące miejsca, a w niektórych możesz znaleźć zadania poboczne (Karczma w Carvahall, Wrota Żywiołów, Szkarłatna Róża, Zielony Kasztan)

- jeśli nie możesz znaleźć odpowiedzi na zagadki w karczmie w dokach Teirmu, spróbuj porozmawiać z klientami – w ich wypowiedziach mogą znajdować się słowa-klucze, które pomogą ci znaleźć poprawną odpowiedź

- jeśli nie wiesz, co masz w danej chwili zrobić, spróbuj jeszcze raz obejść dokładnie całą mapę, bądź porozmawiać z dostępnymi osobami - może się zdarzyć, że będą mieć różne wypowiedzi za każdym razem

- jeśli nie możesz pokonać jakiegoś wroga, sprawdź w bestiariuszu, na co nie jest odporny, bądź częściej używaj umiejętności specjalnych i mikstur (przykładowo urgale nie znoszą ognia)

- uważnie zwiedzaj większe lokacje (w szczególności Teirm i Carvahall) – może się okazać, że niektóre domy nie zostały zamknięte przez nieuważnych właścicieli

- gdy chcesz sprawdzić, który moment w książce odpowiada danemu momentowi w grze, wystarczy otworzyć dziennik (np. poprzez wciśnięcie klawisza „d”) i wybrać komendę „rozdział”

- jeśli chcesz wyjść z trybu pełnoekranowego gry i zmniejszyć grę do okienka, wystarczy wcisnąć lewy alt + enter – gdy chcesz powrócić do trybu pełnoekranowego, wcisnij te klawisze ponownie

- jeżeli szukasz innych porad, odwiedź stronę www.saphira.xgame.pl/viewforum.php?f=133 bądź skieruj pytanie pod adres mailowy mort00s@gmail.com

3. Maksymalne poziomy doświadczenia.

- Eragon: 14

- Saphira: 14

- Brom: 11

- Murtagh: 13

- Orik: 12

4. Stany postaci.

- ogłuszenie – najdłuższe uniemożliwienie jakiegokolwiek akcji

- otrucie – postaci w każdej turze ubywają punkty życia (stan ten trwa również po walce)

- oszołomienie – postać atakuje zarówno wrogów jak i swoich sojuszników

- sen – uniemożliwienie jakiegokolwiek akcji do czasu otrzymania obrażeń

- paraliż – uniemożliwienie jakiegokolwiek akcji

- oślepienie – niemożność używania magicznych umiejętności

- osłabienie – zmniejszona celność ataków

- dominacja – postać atakuje sojuszników





- bariera/skölr/obrona – zwiększenie ilości pochłanianych obrażeń fizycznych, bądź magicznych

BESTIARIUSZ

	<p><i>Górska jaszczurka</i></p> <p>Te słabe istoty w dużej ilości są wielkim problemem dla podróżnych. Są to niezbyt mądre i szkodliwe stworzenia, aczkolwiek czasami mogą być uciążliwe.</p> <table><tr><td>PŻ: 90</td><td>PE: 0</td><td>PD: 3</td><td>Atak: 5</td></tr><tr><td>Obrona: 0</td><td>Odporność na magię: 0</td><td>Unik: 5</td><td></td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na żywioły i magię umysłu.</p>	PŻ: 90	PE: 0	PD: 3	Atak: 5	Obrona: 0	Odporność na magię: 0	Unik: 5	
PŻ: 90	PE: 0	PD: 3	Atak: 5						
Obrona: 0	Odporność na magię: 0	Unik: 5							
	<p><i>Skorpion jaskiniowy</i></p> <p>Powolne, ale złośliwe stworzenia zamieszkujące głównie jaskinie Kościca.</p> <table><tr><td>PŻ: 180</td><td>PE: 0</td><td>PD: 4</td><td>Atak: 6</td></tr><tr><td>Obrona: 3</td><td>Odporność na magię: 3</td><td>Unik: 0</td><td></td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na żywioły i magię umysłu. Lekko uodporniony na otrucie.</p>	PŻ: 180	PE: 0	PD: 4	Atak: 6	Obrona: 3	Odporność na magię: 3	Unik: 0	
PŻ: 180	PE: 0	PD: 4	Atak: 6						
Obrona: 3	Odporność na magię: 3	Unik: 0							
	<p><i>Nietoperz wampir</i></p> <p>Przedstawiciele tej groźnej odmiany nietoperzy zaatakują każdego, kto hałaśliwie wtargnie do ich siedliska, zakłócając odpoczynek.</p> <table><tr><td>PŻ: 50</td><td>PE: 0</td><td>PD: 4</td><td>Atak: 15</td></tr><tr><td>Obrona: 3</td><td>Odporność na magię: 0</td><td>Unik: 6</td><td></td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na żywioły i magię umysłu. Nie znosi światła, odporny na magię ciemności.</p>	PŻ: 50	PE: 0	PD: 4	Atak: 15	Obrona: 3	Odporność na magię: 0	Unik: 6	
PŻ: 50	PE: 0	PD: 4	Atak: 15						
Obrona: 3	Odporność na magię: 0	Unik: 6							
	<p><i>Wielka ważka</i></p> <p>Te ogromne leniwe stworzenia są najczęściej spotykane w mrocznych, opuszczonych grotach. Z reguły nie prowokują ataku.</p> <table><tr><td>PŻ: 150</td><td>PE: 0</td><td>PD: 5</td><td>Atak: 10</td></tr><tr><td>Obrona: 5</td><td>Odporność na magię: 0</td><td>Unik: 6</td><td></td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na żywioły i magię umysłu.</p>	PŻ: 150	PE: 0	PD: 5	Atak: 10	Obrona: 5	Odporność na magię: 0	Unik: 6	
PŻ: 150	PE: 0	PD: 5	Atak: 10						
Obrona: 5	Odporność na magię: 0	Unik: 6							
	<p><i>Krwio pijca</i></p> <p>Zmora każdego posiadacza piwnicy czy strychu. Te niewielkie stworzenia mogą być złośliwe i niebezpieczne.</p> <table><tr><td>PŻ: 125</td><td>PE: 0</td><td>PD: 6</td><td>Atak: 15</td></tr><tr><td>Obrona: 0</td><td>Odporność na magię: 5</td><td>Unik: 5</td><td></td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na żywioły i magię umysłu. Nie znosi światła, odporny na magię ciemności. Uodporniony na otrucie.</p>	PŻ: 125	PE: 0	PD: 6	Atak: 15	Obrona: 0	Odporność na magię: 5	Unik: 5	
PŻ: 125	PE: 0	PD: 6	Atak: 15						
Obrona: 0	Odporność na magię: 5	Unik: 5							
	<p><i>Młody wilk</i></p> <p>Zamieszkują lasy, równiny, tereny bagienne oraz góry. Ci wytrwali, leśni wędrowcy najczęściej przemieszczają się w stadach. Obok bandytów, wilki są najczęstszą przyczyną zgonów podróżników. Łatwo dają się oswoić goblinom i urgalom.</p> <table><tr><td>PŻ: 150</td><td>PE: 0</td><td>PD: 6</td><td>Atak: 25</td></tr><tr><td>Obrona: 5</td><td>Odporność na magię: 5</td><td>Unik: 25</td><td></td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na żywioły i magię umysłu. Niełatwo go ogłuszyć.</p>	PŻ: 150	PE: 0	PD: 6	Atak: 25	Obrona: 5	Odporność na magię: 5	Unik: 25	
PŻ: 150	PE: 0	PD: 6	Atak: 25						
Obrona: 5	Odporność na magię: 5	Unik: 25							
	<p><i>Skorpion pustynny</i></p> <p>Groźniejsza odmiana skorpiona zamieszkująca pustynie.</p> <table><tr><td>PŻ: 550</td><td>PE: 0</td><td>PD: 10</td><td>Atak: 25</td></tr><tr><td>Obrona: 24</td><td>Odporność na magię: 12</td><td>Unik: 3</td><td></td></tr></table> <p>Wróg uodporniony na magię ognia i ziemi. Nieodporny na magię umysłu i wodę. Nie można go otruć.</p>	PŻ: 550	PE: 0	PD: 10	Atak: 25	Obrona: 24	Odporność na magię: 12	Unik: 3	
PŻ: 550	PE: 0	PD: 10	Atak: 25						
Obrona: 24	Odporność na magię: 12	Unik: 3							

	<p><i>Wilk</i></p> <p>Zamieszkują lasy, równiny, tereny bagienne oraz góry. Ci wytrwali, leśni wędrowcy najczęściej przemieszczają się w stadach. Obok bandytów, wilki są najczęstszą przyczyną zgonów podróżników. Łatwo dają się oswoić goblinom i urgalom.</p> <table><tr><td>PŻ: 300</td><td>PE: 0</td><td>PD: 12</td><td>Atak: 40</td></tr><tr><td>Obrona: 10</td><td>Odporność na magię: 10</td><td colspan="2">Unik: 22</td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na żywioły i magię umysłu. Ciężko go ogłuszyć.</p>	PŻ: 300	PE: 0	PD: 12	Atak: 40	Obrona: 10	Odporność na magię: 10	Unik: 22	
PŻ: 300	PE: 0	PD: 12	Atak: 40						
Obrona: 10	Odporność na magię: 10	Unik: 22							
	<p><i>Skorpion „Zabójca”</i></p> <p>Ta groźna odmiana skorpiona potrafi wstrzyknąć we wrogów swoją truciznę, która bez szybkiego podania serum może spowodować śmierć.</p> <table><tr><td>PŻ: 400</td><td>PE: 200</td><td>PD: 12</td><td>Atak: 25</td></tr><tr><td>Obrona: 5</td><td>Odporność na magię: 70</td><td colspan="2">Unik: 6</td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na magię umysłu. Nie można go otruć. Umiejętności: Trujące ostrze</p>	PŻ: 400	PE: 200	PD: 12	Atak: 25	Obrona: 5	Odporność na magię: 70	Unik: 6	
PŻ: 400	PE: 200	PD: 12	Atak: 25						
Obrona: 5	Odporność na magię: 70	Unik: 6							
	<p><i>Wąż „Zabójca”</i></p> <p>Ukąszenia tego agresywnego węża są silnie trujące.</p> <table><tr><td>PŻ: 600</td><td>PE: 200</td><td>PD: 12</td><td>Atak: 50</td></tr><tr><td>Obrona: 0</td><td>Odporność na magię: 30</td><td colspan="2">Unik: 8</td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na magię umysłu. Nie można go otruć. Umiejętności: Trujące ostrze</p>	PŻ: 600	PE: 200	PD: 12	Atak: 50	Obrona: 0	Odporność na magię: 30	Unik: 8	
PŻ: 600	PE: 200	PD: 12	Atak: 50						
Obrona: 0	Odporność na magię: 30	Unik: 8							
	<p><i>Grzechotnik</i></p> <p>Jego kły zawierają silny jad. Tego węża można spotkać głównie na Pustyni Hadarackiej. Jego charakterystyczną cechą jest grzechotka na końcu ogona.</p> <table><tr><td>PŻ: 700</td><td>PE: 100</td><td>PD: 14</td><td>Atak: 80</td></tr><tr><td>Obrona: 5</td><td>Odporność na magię: 25</td><td colspan="2">Unik: 10</td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na magię umysłu. Nie można go otruć. Umiejętności: Trujące ostrze</p>	PŻ: 700	PE: 100	PD: 14	Atak: 80	Obrona: 5	Odporność na magię: 25	Unik: 10	
PŻ: 700	PE: 100	PD: 14	Atak: 80						
Obrona: 5	Odporność na magię: 25	Unik: 10							
	<p><i>Goblin</i></p> <p>Ci bardzo odlegli krewni urgali najczęściej przemieszczają się w niewielkich grupkach. Niekiedy zakładają górskie osady. Są przede wszystkim spotykane w obrębie Kośćca. Gobliny to istoty nerwowe i nie grzeszące inteligencją.</p> <table><tr><td>PŻ: 400</td><td>PE: 0</td><td>PD: 15</td><td>Atak: 40</td></tr><tr><td>Obrona: 15</td><td>Odporność na magię: 0</td><td colspan="2">Unik: 2</td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na żywioły i magię umysłu.</p>	PŻ: 400	PE: 0	PD: 15	Atak: 40	Obrona: 15	Odporność na magię: 0	Unik: 2	
PŻ: 400	PE: 0	PD: 15	Atak: 40						
Obrona: 15	Odporność na magię: 0	Unik: 2							
	<p><i>Wściekły wilk</i></p> <p>Zamieszkują lasy, równiny, tereny bagienne oraz góry. Ci wytrwali, leśni wędrowcy najczęściej przemieszczają się w stadach. Obok bandytów, wilki są najczęstszą przyczyną zgonów podróżników. Łatwo dają się oswoić goblinom i urgalom. Ta odmiana wilków potrafi być dużo groźniejsza od spokojniejszych przedstawicieli rasy.</p> <table><tr><td>PŻ: 350</td><td>PE: 0</td><td>PD: 18</td><td>Atak: 50</td></tr><tr><td>Obrona: 29</td><td>Odporność na magię: 0</td><td colspan="2">Unik: 2</td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na żywioły i magię umysłu. Niełatwo go unieruchomić i otruć.</p>	PŻ: 350	PE: 0	PD: 18	Atak: 50	Obrona: 29	Odporność na magię: 0	Unik: 2	
PŻ: 350	PE: 0	PD: 18	Atak: 50						
Obrona: 29	Odporność na magię: 0	Unik: 2							
	<p><i>Wilk pustynny</i></p> <p>Ta wytrzymała odmiana wilka jest przystosowana do życia w takich miejscach jak pustynie i suche równiny. Zwykle te zwierzęta nie prowokują ataków, chyba że wtargnie się na ich terytorium.</p> <table><tr><td>PŻ: 420</td><td>PE: 0</td><td>PD: 20</td><td>Atak: 30</td></tr><tr><td>Obrona: 25</td><td>Odporność na magię: 5</td><td colspan="2">Unik: 10</td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na magię umysłu, wody. Uodporniony na magię ziemi i ognia.</p>	PŻ: 420	PE: 0	PD: 20	Atak: 30	Obrona: 25	Odporność na magię: 5	Unik: 10	
PŻ: 420	PE: 0	PD: 20	Atak: 30						
Obrona: 25	Odporność na magię: 5	Unik: 10							

	<h3>Żołnierz imperium</h3> <p>Do wojska imperium w dużej mierze należą chłopci i mieszczaństwo zaciągnięte siłą. Stąd brak specjalizacji i odpowiedniego szkolenia, a także przewaga obrony nad atakiem u wielu tchórzliwych wojaków.</p> <table><tr><td>PŻ: 800</td><td>PE: 0</td><td>PD: 21</td><td>Atak: 55</td></tr><tr><td>Obrona: 40</td><td>Odporność na magię: 3</td><td>Unik: 5</td><td></td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na magię umysłu.</p>	PŻ: 800	PE: 0	PD: 21	Atak: 55	Obrona: 40	Odporność na magię: 3	Unik: 5	
PŻ: 800	PE: 0	PD: 21	Atak: 55						
Obrona: 40	Odporność na magię: 3	Unik: 5							
	<h3>Urgal</h3> <p>Są to stwory zamieszkujące Alagaësię. Żyją przeważnie w niewielkich wioskach. Urgale i Kulle nade wszystko miłują wojnę. Są to wytrwali i groźni wojownicy.</p> <table><tr><td>PŻ: 800</td><td>PE: 0</td><td>PD: 22</td><td>Atak: 50</td></tr><tr><td>Obrona: 10</td><td>Odporność na magię: 10</td><td>Unik: 5</td><td></td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na magię umysłu. Nienawidzi ognia.</p>	PŻ: 800	PE: 0	PD: 22	Atak: 50	Obrona: 10	Odporność na magię: 10	Unik: 5	
PŻ: 800	PE: 0	PD: 22	Atak: 50						
Obrona: 10	Odporność na magię: 10	Unik: 5							
	<h3>Najemnik</h3> <p>Niektórzy ludzie wybierają ścieżkę walki i całe życie szkolą się we władaniu mieczem, aby później zarabiać na życie, przyjmując rozmaite zlecenia.</p> <table><tr><td>PŻ: 900</td><td>PE: 50</td><td>PD: 23</td><td>Atak: 45</td></tr><tr><td>Obrona: 20</td><td>Odporność na magię: 10</td><td>Unik: 5</td><td></td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na magię umysłu. Umiejętności: Ukośne cięcie</p>	PŻ: 900	PE: 50	PD: 23	Atak: 45	Obrona: 20	Odporność na magię: 10	Unik: 5	
PŻ: 900	PE: 50	PD: 23	Atak: 45						
Obrona: 20	Odporność na magię: 10	Unik: 5							
	<h3>Wodny sługa</h3> <p>Magowie przyzywają te wodne duchy, aby zesłać na pola urodzaj, czarnoksiężnicy - aby dusić i zatapiać swich wrogów. Kilka takich istot potrafi opanować umysł nieumiejętnego przywoływacza, zamieniając go w Cienia.</p> <table><tr><td>PŻ: 300</td><td>PE: 500</td><td>PD: 23</td><td>Atak: 25</td></tr><tr><td>Obrona: 10</td><td>Odporność na magię: 100</td><td>Unik: 4</td><td></td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na ogień i wiatr. Nie można go unieruchomić i otruć. Uodporniony na magię umysłu i absolutnie odporny na magię wody. Umiejętności: Adurna 1</p>	PŻ: 300	PE: 500	PD: 23	Atak: 25	Obrona: 10	Odporność na magię: 100	Unik: 4	
PŻ: 300	PE: 500	PD: 23	Atak: 25						
Obrona: 10	Odporność na magię: 100	Unik: 4							
	<h3>Goblin wojownik</h3> <p>Ci bardzo odlegli krewni urgali najczęściej przemieszczają się w niewielkich grupkach. Niekiedy zakładają górskie osady. Są przede wszystkim spotykane w obrębie Kośćca. Goblinoi to istoty nerwowe i nie grzeszące inteligencją. Niektóre z nich są lepiej wyszkolone i stwarzają o wiele większe zagrożenie.</p> <table><tr><td>PŻ: 600</td><td>PE: 200</td><td>PD: 24</td><td>Atak: 50</td></tr><tr><td>Obrona: 25</td><td>Odporność na magię: 5</td><td>Unik: 4</td><td></td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na żywioły i magię umysłu. Umiejętności: Ukośne cięcie</p>	PŻ: 600	PE: 200	PD: 24	Atak: 50	Obrona: 25	Odporność na magię: 5	Unik: 4	
PŻ: 600	PE: 200	PD: 24	Atak: 50						
Obrona: 25	Odporność na magię: 5	Unik: 4							
	<h3>Duch ognia</h3> <p>Groźne i złośliwe duchy ognia są przyzywane głównie przez czarnoksiężników. Kilka takich groźnych istot potrafi opanować umysł nieumiejętnego przywoływacza, zamieniając go w Cienia.</p> <table><tr><td>PŻ: 300</td><td>PE: 500</td><td>PD: 25</td><td>Atak: 25</td></tr><tr><td>Obrona: 10</td><td>Odporność na magię: 110</td><td>Unik: 5</td><td></td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na wodę. Nie można go unieruchomić i otruć. Uodporniony na magię umysłu i absolutnie odporny na magię ognia. Umiejętności: Brisingr 1</p>	PŻ: 300	PE: 500	PD: 25	Atak: 25	Obrona: 10	Odporność na magię: 110	Unik: 5	
PŻ: 300	PE: 500	PD: 25	Atak: 25						
Obrona: 10	Odporność na magię: 110	Unik: 5							
	<h3>Urgal wojownik</h3> <p>Są to stwory zamieszkujące Alagaësię. Żyją przeważnie w niewielkich wioskach. Urgale i Kulle nade wszystko miłują wojnę. Są to wytrwali i groźni wojownicy.</p> <table><tr><td>PŻ: 1000</td><td>PE: 100</td><td>PD: 25</td><td>Atak: 50</td></tr><tr><td>Obrona: 30</td><td>Odporność na magię: 10</td><td>Unik: 4</td><td></td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na magię umysłu. Nienawidzi ognia. Umiejętności: Ukośne cięcie</p>	PŻ: 1000	PE: 100	PD: 25	Atak: 50	Obrona: 30	Odporność na magię: 10	Unik: 4	
PŻ: 1000	PE: 100	PD: 25	Atak: 50						
Obrona: 30	Odporność na magię: 10	Unik: 4							

	<h3>Duchy</h3> <p>Dusze zmarłych przywoływane przez czarowników i czarnoksiężników. Same w sobie nie są szczególnie groźne, jednak potężniejsze duchy potrafią opętać niedoświadczonego maga, tworząc Cienia.</p> <table><tr><td>PŻ: 350</td><td>PE: 300</td><td>PD: 26</td><td>Atak: 30</td></tr><tr><td>Obrona: 10</td><td>Odporność na magię: 100</td><td>Unik: 2</td><td></td></tr></table> <p>Uodpornione na magię żywiołów, całkowicie odporne na magię umysłu. Umiejętności: Grajzla</p>	PŻ: 350	PE: 300	PD: 26	Atak: 30	Obrona: 10	Odporność na magię: 100	Unik: 2	
PŻ: 350	PE: 300	PD: 26	Atak: 30						
Obrona: 10	Odporność na magię: 100	Unik: 2							
	<h3>Najemnik</h3> <p>Niektórzy wybierają ścieżkę walki i całe życie szkolą się we władaniu bronią, aby później zarabiać na życie, przyjmując rozmaite zlecenia. Są również tacy, którzy atakują głównie pod osłoną nocy albo wykorzystują swoje zdolności we własnych egoistycznych celach.</p> <table><tr><td>PŻ: 775</td><td>PE: 100</td><td>PD: 29</td><td>Atak: 40</td></tr><tr><td>Obrona: 20</td><td>Odporność na magię: 20</td><td>Unik: 8</td><td></td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na magię umysłu. Umiejętności: Trujące ostrze.</p>	PŻ: 775	PE: 100	PD: 29	Atak: 40	Obrona: 20	Odporność na magię: 20	Unik: 8	
PŻ: 775	PE: 100	PD: 29	Atak: 40						
Obrona: 20	Odporność na magię: 20	Unik: 8							
	<h3>Najemnik</h3> <p>Niektórzy wybierają ścieżkę walki i całe życie szkolą się we władaniu bronią, aby później zarabiać na życie, przyjmując rozmaite zlecenia, między innymi zabójstwa.</p> <table><tr><td>PŻ: 800</td><td>PE: 550</td><td>PD: 31</td><td>Atak: 65</td></tr><tr><td>Obrona: 30</td><td>Odporność na magię: 10</td><td>Unik: 4</td><td></td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na magię umysłu. Umiejętności: Ogłuszający cios, Gniew broni</p>	PŻ: 800	PE: 550	PD: 31	Atak: 65	Obrona: 30	Odporność na magię: 10	Unik: 4	
PŻ: 800	PE: 550	PD: 31	Atak: 65						
Obrona: 30	Odporność na magię: 10	Unik: 4							
	<h3>Urgal barbarzyńca</h3> <p>Są to stwory zamieszkujące Alagaësię. Żyją przeważnie w niewielkich wioskach. Urgale i Kulle nade wszystko miłują wojnę. Są to wytrwali i groźni przeciwnicy. Niektóre z urgali zostają wybitnymi wojownikami, którzy przewodzą swoim plemieniom.</p> <table><tr><td>PŻ: 1300</td><td>PE: 550</td><td>PD: 33</td><td>Atak: 75</td></tr><tr><td>Obrona: 25</td><td>Odporność na magię: 10</td><td>Unik: 2</td><td></td></tr></table> <p>Wróg nieodporny na magię umysłu. Ciężko go unieruchomić. Nienawidzi ognia. Umiejętności: Ukośne cięcie, Gniew Broni, Podcięcie</p>	PŻ: 1300	PE: 550	PD: 33	Atak: 75	Obrona: 25	Odporność na magię: 10	Unik: 2	
PŻ: 1300	PE: 550	PD: 33	Atak: 75						
Obrona: 25	Odporność na magię: 10	Unik: 2							
	<h3>Dziki gryf</h3> <p>Niezwykle rzadko spotykane stworzenie, zamieszkujące góry. Częściej niż w lasach Kośca można je spotkać w Beorach. Jest to potężna, magiczna istota.</p> <table><tr><td>PŻ: 1000</td><td>PE: 600</td><td>PD: 35</td><td>Atak: 60</td></tr><tr><td>Obrona: 5</td><td>Odporność na magię: 40</td><td>Unik: 4</td><td></td></tr></table> <p>Uodporniony na magię umysłu, całkowicie odporny na wiatr. Umiejętności: Vindr 1</p>	PŻ: 1000	PE: 600	PD: 35	Atak: 60	Obrona: 5	Odporność na magię: 40	Unik: 4	
PŻ: 1000	PE: 600	PD: 35	Atak: 60						
Obrona: 5	Odporność na magię: 40	Unik: 4							
	<h3>Czarodziejka</h3> <p>Wielu magów wykorzystuje swoje zdolności w celach prywatnych, próbując zarabiać nimi na życie. Często tacy ludzie zostają najemnikami i wykonują płatne zlecenia z pomocą magii.</p> <table><tr><td>PŻ: 1100</td><td>PE: 1100</td><td>PD: 36</td><td>Atak: 30</td></tr><tr><td>Obrona: 5</td><td>Odporność na magię: 30</td><td>Unik: 5</td><td></td></tr></table> <p>Wróg uodporniony na magię żywiołów i umysłu. Umiejętności: Sköilir, Adurna 1, Thrysta 1, Waíse heill 1, Slytha 1, Slytha 2</p>	PŻ: 1100	PE: 1100	PD: 36	Atak: 30	Obrona: 5	Odporność na magię: 30	Unik: 5	
PŻ: 1100	PE: 1100	PD: 36	Atak: 30						
Obrona: 5	Odporność na magię: 30	Unik: 5							

	<i>Kull wojownik</i>			
Te rogate stworzenia są inteligentniejszą i silniejszą odmianą urgali. Są potężnie zbudowane i sam ich wygląd budzi strach w oczach przeciętnego człowieka.				
PŻ: 2150		PE: 800		PD: 38
Atak: 80				
Obrona: 50		Odporność na magię: 10		Unik: 4
Wróg nieodporny na magię umysłu. Nienawidzi ognia. Ciężko go ogłuszyć i oszołomić.				
Umiejętności: Ukośne cięcie, Ogłuszający cios, Gniew broni, Berserk				

	<i>Wódz goblinów</i>			
Ci bardzo odlegli krewni urgali najczęściej przemieszczają się w niewielkich grupkach. Niekiedy zakładają górskie osady. Są przede wszystkim spotykane w obrębie Kośca. Goblinoi to istoty nerwowe i nie grzeszące inteligencją. Najpotężniejsze i najmądrzejsze z nich stają się wodzami.				
PŻ: 2200		PE: 1200		PD: 46
Atak: 85				
Obrona: 60		Odporność na magię: 20		Unik: 11
Wróg nieodporny na magię umysłu. Ciężko go ogłuszyć.				
Umiejętności: Ogłuszający cios, Półksiężyc, Gniew broni, Berserk				

	<i>Wódz kulli</i>			
Te rogate stworzenia są inteligentniejszą i silniejszą odmianą urgali. Są potężnie zbudowane i sam ich wygląd budzi strach w oczach przeciętnego człowieka. Największe z nich zostają władcami największych plemion urgali i kulli.				
PŻ: 2700		PE: 1100		PD: 49
Atak: 90				
Obrona: 70		Odporność na magię: 30		Unik: 5
Wróg nieodporny na magię umysłu. Nie można go unieruchomić i otruć.				
Umiejętności: Ogłuszający cios, Półksiężyc, Gniew broni, Berserk				


	<i>Górski olbrzym</i>			
Każdego, kto natknie się na górskiego olbrzyma czeka pewna śmierć. Te potężne istoty niezwykle łatwo rozgniewać, a kto to zrobi, tego ciało zostanie zmiażdżone ciosami ogromnej maczugi. Zamieszkują one odludne jaskinie Kośca. Są daleko spokrewnione z goblinami i urgalami. Tych istot pozostało już bardzo niewiele.				
PŻ: ???		PE: 0		PD: ???
Atak: ???				
Obrona: 50		Odporność na magię: 0		Unik: 4
Wróg nieodporny na żywioły (za wyjątkiem ziemi) i magię umysłu. Nie można go ogłuszyć.				


Wróg nieodporny na magię umysłu. Nienawidzi ognia. Ciężko go ogłuszyć i oszołomić.
Umiejętności: Ukośne cięcie, Ogłuszający cios, Gniew broni, Berserk





Wróg nieodporny na magię umysłu. Ciężko go ogłuszyć.
Umiejętności: Ogłuszający cios, Półksiężyc, Gniew broni, Berserk

Wróg nieodporny na magię umysłu. Nie można go unieruchomić i otruć.
Umiejętności: Ogłuszający cios, Półksiężyc, Gniew broni, Berserk

Wróg nieodporny na żywioły (za wyjątkiem ziemi) i magię umysłu. Nie można go ogłuszyć.

<i>Powietrzny Łowca</i>				
Potężne magiczne stworzenie, górujące nad wszelkim ptactwem. Jest przywódcą wśród wielu innych istot na rozległych terenach lasów Kośca.				
PŻ: ???	PE: 1200	PD: 50	Atak: 85	
Obrona: 5	Odporność na magię: 40	Unik: 5		
Wróg całkowicie odporny na wiatr, uodporniony na magię umysłu. Umiejętności: Vindr 1, Vindr 2, Vindr 3				

<i>Wielki wąż Kośca</i>				
Niezwyczajna, potężna istota zrodzona w dzikich wodospadach Kośca. Swoimi rozmiarami śmiało może dorównać dorosłym smokom, nie jest jednak tak silna.				
PŻ: ???	PE: 2400	PD: 52	Atak: 75	
Obrona: 30	Odporność na magię: 50	Unik: 5		
Nienawidzi ognia. Całkowicie odporny na magię wody. Nie można go sparaliżować i ogłuszyć. Umiejętności: Potężne uderzenie				

<h3>Ra'zac</h3> <p>Tajemnicza i niezwykła rasa, prawdopodobnie ocalało tylko dwóch przedstawicieli i to właśnie oni są na usługach króla Galbatorixa. Pod kapturami ra'zacowie skrywają wylupiaście oczy i haczykowate dzioby. Nade wszystko kochają ciemność, więc jak można się domyślić, mają awersję do światła.</p>				
PŻ: ???	PE: 1100	PD: 54	Atak: 70	
Obrona: 50	Odporność na magię: 20	Unik: 15		
Nienawidzi światła. Uodporniony na magię umysłu, ogłuszenie, paraliż, oszołomienie. Absolutnie odporny na umiejętności związane z ciemnością i otrucie. Umiejętności: Trujące ostrze, Ogłuszający cios, Cieniste cięcie, Nocny łowca				
<h3>Ra'zac</h3> <p>Tajemnicza i niezwykła rasa, prawdopodobnie ocalało tylko dwóch przedstawicieli i to właśnie oni są na usługach króla Galbatorixa. Pod kapturami ra'zacowie skrywają wylupiaście oczy i haczykowate dzioby. Nade wszystko kochają ciemność, więc jak można się domyślić, mają awersję do światła.</p>				
PŻ: ???	PE: 2800	PD: 55	Atak: 50	
Obrona: 20	Odporność na magię: 50	Unik: 10		
Nienawidzi światła. Uodporniony na magię umysłu i ogłuszenie. Absolutnie odporny na umiejętności związane z ciemnością i otrucie. Umiejętności: Slytha 1, Slytha 2, Trujące ostrze, Andlar 1, Andlar 2, Brisingr Andlar, Rauthr, Helgrind				
<h3>Arya</h3> <p>Piękna i enigmatyczna elfka. Jej pochodzenie i cel są nieznane.</p>				
PŻ: ???	PE: 2800	PD: 57	Atak: 75	
Obrona: 40	Odporność na magię: 60	Unik: 14		
Uodporniona na magię ziemi i umysłu. Niełatwo ją unieruchomić i otruć. Umiejętności: Slytha 1, Adurna 1, Deloi 1, Brisingr 1, Gniew broni, Adurna 2, Deloi 2, Odwet Matki Natury				
<h3>Cień</h3> <p>Cień, to efekt zawładnięcia czarnoksiężnika przez duchy. Gdy czarnoksiężnik przyzwie z innego świata zbyt potężne istoty, one przejmują nad nim kontrolę przemieniając go w jedną z najpotężniejszych istot w Alagaësi.</p>				
PŻ: ???	PE: ???	PD: ???	Atak: ???	
Obrona: ???	Odporność na magię: ???	Unik: 10		
Uodporniony na magię wszystkich żywiołów oraz magię umysłu. Ciężko go unieruchomić, nie działają na niego trucizny. Absolutnie odporny na umiejętności związane z ciemnością. Nienawidzi światła. Umiejętności: Slytha 1, Trujące ostrze, Andlar 1, Andlar 2, Rauthr, Gniew broni, Cieniste cięcie, Pożeracz dusz, Spojrzenie śmierci, Ból				

Legenda:

PŻ – punkty życia

PE – punkty energii

PD – punkty doświadczenia zdobyte po pokonaniu danego wroga

Atak – ilość obrażeń zadawana przez przeciwnika bez używania umiejętności

Obrona – ilość obrażeń fizycznych pochłaniana przez wroga

Odporność na magię – ilość obrażeń pochodzących z umiejętności specjalnych, które przeciwnik pochłania

Unik – trudność trafienia przeciwnika

umiejętności

1. Umiejętności zdobywane przez Eragona.

1 poziom: Ukośne cięcie, Strzała wstrząsu

2 poziom: Ogłuszający cios

3 poziom: Trujące ostrze, Cięcie błyskawiczne

Dołączenie Saphiry do drużyny: Zacerpnienie energii

Pokonanie urgala w Yazuac: Brisingr 1, Adurna 1, Waíse heill 1, Bariera, Skölir

Pokonanie patrolu urgali („Kosztowny błąd”): Jierda 2

Umiejętności zdobywane po pokonaniu urgala w Yazuac (po odkryciu przez Eragona magii):

8 poziom: Deloi 1, Vindr 1, Thrysta 1, Waíse heill 2

9 poziom: Jierda 1, Brisingr 2, Thrysta 2, Waíse heill 3, Mentalna napaść

10 poziom: Adurna 2, Deloi 2, Vindr 2, Garjzla

12 poziom: Thrysta deloi, Thrysta vindr

11 poziom: Reisa du adurna

13 poziom: Argetlam

2. Umiejętności zdobywane przez Saphirę.

1 poziom: Zacerpnienie energii, Ryk 1

2 poziom: Zmiażdżenie

3 poziom: Atak błyskawiczny

4 poziom: Cięcie huraganu

5 poziom: Bariera

6 poziom: Mentalna furia 1, Smocza furia

7 poziom: Nieokiełznany szal

9 poziom: Mentalna furia 2

10 poziom: Smocze błogosławieństwo

11 poziom: Smocza klątwa

Po rozdziale „Diamentowy Grobowiec”: Chaos

3. Spis umiejętności.

W wypadku niektórych zdolności ilość zadawanych obrażeń i zużytej energii jest różna w zależności od używającego. Przykładowo ukośne cięcie Eragona jest słabsze od tego samego ataku w wykonaniu Broma, czy Orika. Przedstawiono więc minimalną i maksymalną ilość energii wymaganej do użycia umiejętności, podobnie z zadawanymi obrażeniami. Dodatkowo każdy cios nie zadaje idealnie podanych obrażeń (podobnie jest z każdą bronią). Należy przyjąć margines około 20 punktów obrażeń.

Jeżeli poszukujesz konkretnej umiejętności najlepiej użyć skrótu ctrl + f (znajdź).

Umiejętności posegregowano według zapotrzebowania na energię.

Dlaczego niektóre umiejętności są niewyważone? Np. potężniejszy atak zużywa mniej energii. Niektóre zdolności są typowe dla danych wrogów (np. Ra’zacowie – *Helgrind*, *Nocny łowca*), nie wymagają od nich takiego wysiłku i zużycia energii.

Zacerpnienie energii

Energia: 0

Umożliwia Jeźdźcowi zacerpnienie energii od jego smoka (i odwrotnie). Można wymienić 500/300/100 PŻ lub PE.

Ryk 1

Energia: 50

Zadawany stan: ogłuszenie

Ukośne cięcie

Obrażenia: 90-110

Energia: 50

Rodzaj obrażeń: fizyczne

<i>Strzała wstrząsu</i>		
Obrażenia: 50	Energia: 50	Zadawany stan: paraliż
Rodzaj obrażeń: fizyczne		

<i>Paraliżujące cięcie</i>		
Obrażenia: 50	Energia: 100	Zadawany stan: paraliż
Rodzaj obrażeń: fizyczne		

<i>Garzla - „światło”</i>		
Energia: 100	Zadawany stan: oślepienie	

<i>Waíse heill 1 - „Bądź uzdrowiony”</i>		
Uzdrowienie: 300	Energia: 100	

<i>Trujące ostrze</i>		
Obrażenia: 50-65	Energia: 100	Zadawany stan: otrucie
Rodzaj obrażeń: fizyczne		

<i>Ogłuszający cios</i>		
Obrażenia: 100-125	Energia: 100	Zadawany stan: ogłuszenie
Rodzaj obrażeń: fizyczne		

<i>Slytha 1 – „sen”</i>		
Energia: 100	Zadawany stan: sen	

<i>Bariera</i>		
Energia: 100	Zadawany stan: bariera	

<i>Skölir - „tarcza, osłona”</i>		
Energia: 150	Zadawany stan: skölir	

<i>Pozycja obronna</i>		
Energia: 150	Zadawany stan: obrona	

Cięcie błyskawiczne		
Obrażenia: 200	Energia: 150	
Rodzaj obrażeń: fizyczne		

<i>Zmiażdżenie</i>		
Obrażenia: 300	Energia: 150	Zadawany stan: ogłuszenie
Rodzaj obrażeń: fizyczne		

<i>Podcięcie</i>	
Obrażenia: 250-300	Energia: 150
Rodzaj obrażeń: fizyczne	

<i>Waíse heill 2 - „Bądź uzdrowiony”</i>		
Uzdrowienie: 700	Energia: 200	

<i>Pólksiężyc</i>		
Obrażenia: 300-325	Energia: 200	Zadawany stan: osłabienie
Rodzaj obrażeń: fizyczne		

<i>Gniew broni</i>	
Obrażenia: 350-450	Energia: 200
Rodzaj obrażeń: fizyczne	

<i>Cieniste cięcie</i>	
Obrażenia: 275	Energia: 200
Rodzaj obrażeń: związane z ciemnością	

<i>Cięcie huraganu</i>	
Obrażenia: 300	Energia: 200
Rodzaj obrażeń: od żywiołu wiatru	

<i>Odwet Kilf</i>	
Obrażenia: 300	Energia: 200
Rodzaj obrażeń: od żywiołu wody	

Atak błyskawiczny	
Obrażenia: 400	Energia: 250
Rodzaj obrażeń: fizyczne	

<i>Róg</i>	
Energia: 250	Zadawany stan: oszołomienie
Działa na wszystkich wrogów.	

Ryk 2	
Energia: 250	Zadawany stan: ogłuszenie
Działa na wszystkich wrogów.	

<i>Brisingr 0</i>		
Obrażenia: 100	Energia: 250	Zadawany stan: oślepienie
Rodzaj obrażeń: od żywiołu ognia		

Thrysta 1 – „pchać, zgniatać”		
Obrażenia: 400	Energia: 250	
Rodzaj obrażeń: fizyczne		

<i>Cios Urûra</i>	
Obrażenia: 350	Energia: 280
Rodzaj obrażeń: od żywiołu ziemi	

<i>Nocny łowca</i>		
Obrażenia: 350	Energia: 300	Zadawany stan: otrucie
Rodzaj obrażeń: fizyczne		

<i>Jierda 1 – „pęknij, złam, uderz”</i>	
Obrażenia: 500	Energia: 300
Rodzaj obrażeń: związane ze światłem	

Adurna 1 – „woda”		
Obrażenia: 400	Energia: 300	
Rodzaj obrażeń: od żywiołu wody		

Andlar 1 – „śmierć”		
Obrażenia: 400	Energia: 300	
Rodzaj obrażeń: związane z ciemnością		
Brisingr 1 - „ogień”		
Obrażenia: 400	Energia: 300	
Rodzaj obrażeń: od żywiołu ognia		
Gniew Morgothala		
Obrażenia: 400	Energia: 300	
Rodzaj obrażeń: od żywiołu ognia		
Deloi 1 - „ziemia”		
Obrażenia: 400	Energia: 300	
Rodzaj obrażeń: od żywiołu ziemi		
Vindr - „wiatr”		
Obrażenia: 400	Energia: 300	
Rodzaj obrażeń: od żywiołu wiatru		
Mentalna napaść		
Obrażenia: 350	Energia: 300	
Rodzaj obrażeń: umysłowe		
Podwójne uderzenie		
Obrażenia: 550	Energia: 350	
Rodzaj obrażeń: fizyczne		
Zabójca bestii		
Obrażenia: 600	Energia: 350	
Rodzaj obrażeń: fizyczne		
Berserk		
Obrażenia: 550	Energia: 350	Zadawany stan: ogłuszenie
Rodzaj obrażeń: fizyczne		
Brisingr Andlar - „ogień śmierci”		
Obrażenia: 500	Energia: 350	
Rodzaj obrażeń: od żywiołu ognia, związane z ciemnością		
Mentalna furia 1		
Obrażenia: 400	Energia: 350	
Rodzaj obrażeń: umysłowe		
Slytha 2 – „sen”		
Energia: 400	Zadawany stan: sen	
Działa na wszystkich wrogów.		
Smocze błogosławieństwo		
Uzdrowienie: 800	Energia: 400	Zadawany stan: bariera, obrona
Usuwa wszelkie złe stany.		

<i>Adurna 2 - „woda”</i>	
Obrażenia: 700	Energia: 400
Rodzaj obrażeń: od żywiołu wody	
<i>Andlar 2 – „śmierć”</i>	
Obrażenia: 700	Energia: 400
Rodzaj obrażeń: związane z ciemnością	
<i>Brisingr 2 - „ogień”</i>	
Obrażenia: 700	Energia: 400
Rodzaj obrażeń: od żywiołu ognia	
<i>Deloi 2 - „ziemia”</i>	
Obrażenia: 700	Energia: 400
Rodzaj obrażeń: od żywiołu ziemi	
<i>Zemsta Helzvoga</i>	
Obrażenia: 550	Energia: 400
Rodzaj obrażeń: od żywiołu ziemi	
<i>Vindr 2 - „wiatr”</i>	
Obrażenia: 700	Energia: 400
Rodzaj obrażeń: od żywiołu wiatru	
<i>Waíse heill 3 - „Bądź uzdrowiony”</i>	
Uzdrowienie: max	Energia: 400
Usuwa wszelkie złe stany.	
<i>Taniec śmierci</i>	
Obrażenia: 625	Energia: 400
Rodzaj obrażeń: fizyczne	
<i>Rauthr – „zło”</i>	
Obrażenia: 500	Energia: 400
Rodzaj obrażeń: od błyskawic, umysłowe, związane z ciemnością	
<i>Helgrind</i>	
Obrażenia: 800	Energia: 400
Rodzaj obrażeń: od ognia, związane z żywiołem ognia	
<i>Vindr 3 – „wiatr”</i>	
Obrażenia: 700	Energia: 400
Rodzaj obrażeń: od żywiołu wiatru	
<i>Nieokiełznany szal</i>	
Obrażenia: 650	Energia: 450
Rodzaj obrażeń: fizyczne	
<i>Gilotyna</i>	
Obrażenia: 725	Energia: 450
Rodzaj obrażeń: fizyczne	

<i>Pożeracz dusz</i>		
Obrażenia: 750	Energia: 450	
Rodzaj obrażeń: związane z ciemnością		
<i>Ostrze orła</i>		
Obrażenia: 700	Energia: 500	
Rodzaj obrażeń: od żywiołu wiatru		
<i>Spojrzenie śmierci</i>		
Obrażenia: 800	Energia: 500	Zadawany stan: otrucie
Rodzaj obrażeń: związane z ciemnością, umysłowe		
<i>Smocza klątwa</i>		
Obrażenia: 500	Energia: 500	Zadawany stan: ogłuszenie, otrucie, sen
Rodzaj obrażeń: związane z ciemnością		
<i>Potężne uderzenie</i>		
Obrażenia: 100	Energia: 500	Zadawany stan: ogłuszenie
Rodzaj obrażeń: fizyczne		
Działa na wszystkich wrogów.		
<i>Thrysta 2 – „pchać, zgniatać”</i>		
Obrażenia: 460	Energia: 500	
Rodzaj obrażeń: fizyczne		
Działa na wszystkich wrogów.		
<i>Thrysta deloi – „zgnieć ziemię”</i>		
Obrażenia: 450	Energia: 500	
Rodzaj obrażeń: od żywiołu ziemi		
<i>Thrysta vindr – „zgnieć powietrze”</i>		
Obrażenia: 450	Energia: 500	
Rodzaj obrażeń: od żywiołu wiatru		
Działa na wszystkich wrogów.		
<i>Zar’roc – „nieszczęście”</i>		
Obrażenia: 500	Energia: 550	Zadawany stan: otrucie, sen
Rodzaj obrażeń: umysłowe, związane z ciemnością		
<i>Smocza furia</i>		
Obrażenia: 420	Energia: 550	
Rodzaj obrażeń: fizyczne		
Działa na wszystkich wrogów.		
<i>Reisa du adurna – „podnieś wodę”</i>		
Obrażenia: 450	Energia: 550	
Rodzaj obrażeń: od żywiołu wody		
<i>Jierda 2 – „pęknij, złam, uderz”</i>		
Obrażenia: 470	Energia: 550	
Rodzaj obrażeń: związane ze światłem		
Działa na wszystkich wrogów.		

Odwet Matki Natury	
Obrażenia: 700	Energia: 600
Rodzaj obrażeń: od ognia, wiatru, wody, ziemi, błyskawic	

<i>Ból</i>	
Obrażenia: 1000	Energia: 700
Rodzaj obrażeń: od błyskawic, związane z ciemnością	

<i>Argetlam – „srebrna dłoń”</i>		
Obrażenia: 600	Energia: 1000	Zadawany stan: ślepotą
Rodzaj obrażeń: związane ze światłem		
Działa na wszystkich wrogów.		

<i>Mentalna furia 2</i>	
Obrażenia: 480	Energia: 1100
Rodzaj obrażeń: umysłowe	
Działa na wszystkich wrogów.	

<i>Chaos</i>		
Energia: 1500		
<p>Smok może użyć swoich niezrównoważonych zdolności magicznych. Powoduje to wywołanie zupełnie losowych efektów. Umiejętności wywołane Chaosem zadają znacznie większe obrażenia niż standardowo (jak to zostało podane w tabelach). Istnieje duże ryzyko, że zdolność zostanie użyta na sojusznikach, gdyż smoki nie do końca panują nad najpotężniejszymi czarami. Ataki w Chaosie dzielą się na obszarowe i jednostkowe. Spis umiejętności wywoływanych chaosem (bez statystyk, niektóre mogą działać również na towarzyszy w drużynie; unikatowe umiejętności opisano skrótowo):</p> <p><i>Waíse heill</i>, <i>Skölir</i>, <i>Slytha</i>, <i>Vindr 3</i>, <i>Mentalna furia 1</i>, <i>Mentalna furia 2</i>, <i>Smocza klątwa</i>, <i>Smocze błogosławieństwo</i>, <i>Pustoszyciel dusz</i>, <i>Magiczny pocisk</i>, <i>Thrysta Vindr</i>, <i>Nadzieja</i> (całkowite uzdrowienie drużyny, odnowienie 1000 PE), <i>Czarna melancholia</i> (800 obrażeń umysłowych i związanych z ciemnością dla wszystkich wrogów, paraliż, otrucie), <i>Helgrind</i>, <i>Malthinae</i> („krępować, uwięzić” - nałożenie paraliżu, snu, ogłuszenia, oszołomienia), <i>Reisa du adurna</i>, <i>Zamęt 1</i> (600 obrażeń związanych ze światłem, ślepotą), <i>Zamęt 2</i> (500 obrażeń związanych ze światłem dla wszystkich, ślepotą), <i>Światłość</i> (przywrócenie 2500 PŻ, usunięcie złych stanów, nałożenie bariery), <i>Dominacja</i> (wróg atakuje swoich sojuszników), <i>Thrysta 2</i>, <i>Ból</i>, <i>Gehenna</i> (2000 obrażeń), <i>Požoga</i> (850 obrażeń od żywiołu ognia i ciemności – dla wszystkich wrogów), <i>Gniew podniebnego łowcy</i> (700 obrażeń od błyskawic), <i>Odwet Matki Natury</i>, <i>Złośliwość magii</i> (100 obrażeń umysłowych dla smoka).</p> <p>Łącznie istnieje 40 możliwości.</p>		

przydatne przedmioty

<i>Owoc</i>	
	Przywraca 25 PŻ i PE.
<i>Lecznicze zioło</i>	
	Przywraca 50 PŻ.
<i>Magiczne ziele</i>	
	Przywraca 50 PE.
<i>Biała mięta</i>	
	Usuwa otrucie.
<i>Delois</i>	
	Przywraca 20% PŻ i usuwa wszelkie złe stany.
<i>Ogniste ziele</i>	
	Zwiększa maksymalną ilość PŻ o 50.
<i>Niebiańskie ziele</i>	
	Zwiększa maksymalną ilość PE o 50.
<i>Miksturka lecznicza</i>	
	Przywraca 100 PŻ.
<i>Mikstura</i>	
	Przywraca 400 PŻ.
<i>Lekarstwo</i>	
	Przywraca wszystkie PŻ.
<i>Miksturka energetyczna</i>	
	Przywraca 100 PE.
<i>Mikstura energetyczna</i>	
	Przywraca 400 PE.
<i>Lekarstwo mocy</i>	
	Przywraca wszystkie PE.
<i>Mały eliksir</i>	
	Odnawia 40% PŻ i PE.
<i>Eliksir</i>	
	Odnawia 80% PŻ i PE.
<i>Cudowny eliksir</i>	
	Odnawia wszystkie PŻ i PE, usuwa wszelkie złe stany.
<i>Magia żywa</i>	
	Odnawia wszystkie PŻ i PE, usuwa wszelkie złe stany, zwiększa maksymalną liczbę PŻ o 50.
<i>Śmierć w butelce</i>	
	Opary tej substancji mogą otruć i oszołomić wszystkich wrogów.
<i>Mikstura wybuchów</i>	
	Cisnięta we wrogów wybuchu, zadając przeciwnikom 280 ognistych obrażeń.