

# Baldur's Gate II

Legendary Czech  
Edition



# **Baldur's Gate 2**

## **Legendary Czech Edition**

### **OBSAH:**

- 01) *Tactic***
- 02) *Ascension***
- 03) *Unfinished Business***
- 04) *Almateria's Restoration Project***
- 05) *Romantic Encounters***
- 06) *Southern Edge***
- 07) *Oozes Lounge***
- 08) *Dungeon Crawl***
- 09) *Tower Of Deception***
- 10) *I Shall Never Forget***
- 11) *Tales of the Deep Gardens***
- 12) *Innershade***
- 13) *The White Queen***
- 14) *Expanded Thief Stronghold***
- 15) *Assassinations***
- 16) *Sellswords***
- 17) *Eilistraees Song***
- 18) *Adalons Blood***
- 19) *Back to Brynnlaw***
- 20) *Reunion***
- 21) *Skie - The Cost of One Girls Soul***
- 22) *Imoen Romance***
- 23) *Fade***
- 24) *Isra BG2***
- 25) *Foundling***
- 26) *Sheena***
- 27) *Wilson Chronicles***
- 28) *Yasreana***
- 29) *Saerileth***
- 30) *Unofficial Item Pack***



Tactic patří mezi dnes již legendární módy a proslavil se dlouho před vydání Enhanced Edition. Jeho hlavní přídatkem je dramatické zvýšení inteligence nepřátel společně s mírným zvýšením jejich statistik. Takže nepřátelští válečníci se nejdříve zaměří na vaše střelce a kouzelníky, stejně jako by to udělali ve skutečném životě. Mód asi nejvíce ovlivnil nepřátelské mágy, kteří se velmi rychle zabalí do obrovského množství ochranných kouzel což velmi ztíží jejich odstranění. Kromě změn obtížnosti však mód nabízí mnohem více.

Naleznete zde nové oblasti, nové typy nepřátel, nové předměty a nové úkoly.

Rád bych upozornil, že už Ilyich v úvodní lokaci je velice těžký soupeř. Nepočítejte že se vám ho podaří zabít na první pokus. Bude to chtít pár experimentů s různými druhy kouzel, správným rozmístění vašich postav a rozdělení nepřátelských sil.

Tactic nabízí následující volitelný obsah:

**Vylepšený Ilyich** = Ilyich v úvodním dungeonu se stane bossem jak se patří. On i jeho strážce budou silnější, chytřejší a budou mít lepší výbavu. Zároveň nabídnout mnohem více zkušeností, lepší loot a nové dialogy. **(VELMI TĚŽKÉ)**

**Nova výzva, Ritual** = Úkol který vám zadá čaroděj v oblasti Strážcovy tvrze. Obtížnost je vysoká, ale postavy kterou jsou již v datadisku ToB by to měly být schopné zvládnout, pokud budete hrát chytře. Nedoporučuji to zkusit ještě v SoA. **(TĚŽKÉ)**

**Vylepšený TorGal a Tvrz De'Arnisse** = TorGal je rozhodnul, že si před útokem na tvrz De'Arnisse skočí do posilovny a vezeme sebou i pár kámošů na které tam narazil. Je velmi posílený a má extrémně rychlou regeneraci. Zároveň okolo sebe a všude po tvrzi rozmístil mnohem větší množství svých nejsilnější posluhovačů. Výhodou je, že má u sebe velmi silnou magickou zbraň a za něj i jeho vojáky je mnohem více zkušeností. **(VYŠŠÍ STŘEDNÍ)**

**Vylepšené Sahuaginske mesto** = Rybí lidé v Sahuaginském městě budou silnější, chytřejší a mnohem lépe budou využívat své dovednosti a paralytické šipky, které vám velmi rychle dovedou vyřadit z provozu většinu party. Obzvláště velký pozor si dejte na Avatar žraločího otce, který vás dokáže spolknout. **(VYŠŠÍ STŘEDNÍ)**

**Vylepšená Bodhi** = Jelikož jsou upíři v D&D dost silná cháska a za poražené Bodhi je už tak dost hodně zkušeností, byly jí trochu nefouknuty staty, zvýšena

inteligence a obdržela pár speciálních upířských schopností, díky kterým je boj s ní mnohem obtížnější. **(VYŠŠÍ STŘEDNÍ)**

**Vylepšený Irenicus** = Tento přídavek od základu změni celý závěrečný souboj s Irenicem. Jako odpověď na zkoušky kterými jste si museli v pekle projít, se Irenicus rozdělí na několik fragmentů a vyvolá i několik speciálních monster, která budou odrážet povahu pekelných zkoušek. Boj je mnohem delší a mnohem těžší. **(EXTRÉMNĚ TĚŽKÉ)**

**Vylepšený Hlídaný dum v Chrámové čtvrti** = Každý kdo už někdy hrál BG2 ví, kam si má skočit pro nejlepší katanu ze hry. Tentokrát ale budete mít pocit, že jste si ji skutečně zasloužili, protože si ji budete muset vybojovat v boji proti velmi smrtící skupině dobrodruhů. Nedoporučuji to zkoušet, pokud nemáte alespoň trochu slušnější výbavu a postavy na trochu vyšším lvl. **(VYŠŠÍ STŘEDNÍ)**

**Vylepšená Skryta Runa v oblasti Most** = Není zde moc co říci. Tradiční zvýšení statů, levelu a inteligence nepřátel kteří chrání hůl mágů. **(VYŠŠÍ STŘEDNÍ)**

**Nova výzva "Kuroisan", Kyselinový Kensai** = Kuroisan je multipovolání Kensai/Mág, jenž je posedlý sbíráním mocných japonských mečů. Ve svém hledácku má právě teď dvě katany, jenž můžete ve hře najít. Pokud bude některá z nich ve vašem vlastnictví, brzo vás navštíví a velmi slušně vás požádá aby jste mu ji předali, nebo si ji vezme silou. Jedná se o VELMI silného bosse jenž využívá to nejlepší z mága a kensaie. Není ostuda s ním mnohokrát prohrát, než přijdete na tu správnou taktiku. **(VELMI TĚŽKÉ)**

**Nova výzva "Rudy odznak", nepřátele užívající jed** = Tento úkol se psutí, pokud navštívíte oblast Strážcovy tvrze a máte alespoň 3 miliony zkušeností. Středně obtížná bitva která vás odmění velmi působivým magickým předmětem. Je možné dokončit v SoA i v ToB. **(VYŠŠÍ STŘEDNÍ)**

**Vylepšený Mae'Var** = Mae'Var bude silnější, chytřejší a bude mít kolem sebe mnohem zkušenější posluhovače **(STŘEDNÍ)**

**Nova výzva, Lich v Docích** = Lich je k nalezení kousíček od zlodějské guildy. Je to velmi otravná potvora co moc ráda zastavuje čas a používá plošné kouzla. Normálně by to nebyl zas tak těžký souboj, ale velmi malá oblast, nepřátelé co vám blokují cestu a velmi chytré umístění liche ho činí dostatečnou výzvou. Ten jeho plášť ale stojí za to. **(TĚŽKÉ)**

**Vylepšení Démoni rytíři** = Tohle učiní z démonský rytířů u Demogorgonova oltáře mnohem větší výzvu. **(STŘEDNÍ)**

**Vylepšený Kangaxx a jeho Strážci** = Mírné posílení Kangaxxe, díky kterému nebudete moct tak efektivně používat všechny ty "triky" jak ho okamžitě zabít, aniž by vám něco udělal. Zároveň přidá do hry skupinu nemrtvých, vedenou archlichem, jenž mají v plánu získat Kangaxxův prsten pro sebe. **(TĚŽKÉ)**

**Nova výzva, Gnómský Bojovník/Illusionista v Docích** = Nájemný lovec který pátrá po Valygarovi v jeho domě v docích. **(STŘEDNÍ)**

**Vylepšený Král krypty** = Udělá střet na hřbitově trochu obtížnější **(STŘEDNÍ)**

**Vždy ti nejtěžší možní náhodní nepřátele v dungeonech** = Baldurs Gate používá speciální script, aby zjistilo jak těžké nepřátele (a jak velké množství) vám má dát do dungeonu. Script funguje podle množství zkušeností jaké má vaše postava. Tato modifikace vám umožní poupravit toto herní nastavení. Čím nižší číslo nastavíte (pokud dáte všude nulu, vždy dostane to největší množství těch nejtěžší nepřátel za nejvíce zkušeností) tím větší bude obtížnost. Nejedná se ale o nijak velké zvětšení obtížnosti. Jen už prostě nebude moct všechny dungeony jen tak proletět, protože ten odpad co tam po vás jde nepředstavuje žádnou výzvu. **(STŘEDNÍ)**

**Náhodná setkání ve městě** = Tato modifikace přidá tunu nových náhodných setkání během cestování ve městě. Hodně z nich záleží na vašem povolání, kapitole, reputaci a frakci ke které jste se přidali během druhé kapitoly. **(STŘEDNÍ)**

**Náhodná setkání v divočině** = To samé jako předešlá modifikace, ale tentokrát během cestování mimo město. Údajně je možné narazit i na nějakého toho draka. **(STŘEDNÍ)**

**Vylepšení nemrtvi** = Dá slabším nemrtvým nějaké dodatečné kouzla a schopnosti. **(NÍZKÁ)**

**Vylepšení Mozkožrouti** = Zvýší inteligenci mozkožroutů a mírně upraví (posílí) jejich psychické schopnosti, aby byly blíže těm, podle pravidel D&D. **(STŘEDNÍ)**

**Chytřejší Draci v SoA** = Upravuje inteligenci draků, aby během boje lépe reagovali na nepřátelskou taktiku. Nepřidává jim žádné zvláštní schopnosti ani nezvyšuje staty. **(NÍZKÁ)**

**Chytřejší Beholdeři** = Další zvýšení inteligence pro rozumnější reakce během boje. Žádné zvýšení statů. U jejich doupěte v podtemnu byla mírně zvýšena obtížnost. **(STŘEDNÍ)**

**Chytřejší upíři** = Jen zvýšení bojové inteligence, nic jiného. **(NÍZKÁ)**

**Chytřejší Mágové a Lichové** = Jeden z klíčových přídavků tohoto modu, který ovlivňuje každého alespoň trochu schopnější kouzelníka ve hře. Mágové teď budou používat kouzla asi tak, jako by je používal hráč. Nejdřív si zajistí pořádnou ochranu, pak rozbil nepřátelskou bojovou formaci a použij svá nejsilnější plošná kouzla, aby jsi je dorazil. **(TĚŽKÉ)**

**Nový kit pro bojovníka - Lukostřelec** = Nové povolání (proč by jen hraničář měl mít lukostřeleckou specializaci?)

**Nový kit Anti-Paladin** = Nové povolání (tehdy ještě neexistoval černý strážce).

**Vylepšení Golemové** = Drobné vylepšení, díky kterému na vás nyní golemové budou házet kameny, pokud se k vám nedokážou dostat. Takže i když se zaseknou ve dveřích nebo úzkých průchodech, už je nebude moc snadno upízlát zbraněmi na dálku. **(NÍZKÁ)**

**Vylepšené Nymfy** = Mírně zvyšuje sílu i inteligenci Nymfy. Platí pro nepřátelské i pro ty vámi vyvolané, které jsou teď mnohem slibnější volba, jelikož se při boji chovají velmi chytře a samostatně. **(NÍZKÁ)**

**Vylepšená Měděná Čelenka** = Otrokáři v Měděné čelence dostali posily, takže je jich teď mnohem více a jsou mírně silnější. **(NÍZKÁ)**

**Vylepšená Oáza** = Vzhledem k faktu, že na vás v ToB poslali celou armádu elitních vojáků, autor tohoto přídavku chtěl, aby to vážně bylo poznat. **(VYŠŠÍ STŘEDNÍ)**

**Vylepšený Průsmyk malých zubů** = Nyní vás na této obyčejně prázdné mapě budou čekat tři dráčci **(STŘEDNÍ)**.

**Vylepšený Severní les** = Druhá obyčejně téměř prázdná mapa nyní nabízí boj se skupinou Cyrikových šampiónů. **(VYŠŠÍ STŘEDNÍ)**

**Vylepšené Pochodující hory** = Pouze drobné vylepšení které do této oblasti přidá pár nových typů nepřátel. **(NÍZKÁ)**

**Mírně silnější Démoni** = Démoni mají zvýšenou inteligenci, jejich staty nyní odpovídají D&D pravidlům a svoje schopnosti používají častěji. **(NÍZKÁ)**

**Obtížnější Druidský hajek** = Zde dostane na výběr 3 možnosti. Posílit druidy v hájku a zvýšit jejich množství, posílit Faldron nebo obojí. Druidy nejsou zas tak velký problém, ale Faldron je nyní opravdu silná a neměli by jste se s ní pokoušet bojovat, pokud nemáte v plánu otrávit pramen (jen zlé postavy) nebo nemáte druida na velmi vysoké úrovni. **(VELMI TĚŽKÉ)**

**Silnější Ohniví obři** = Docela značné posílení běžných (unikátní jsou nedotčení) ohnivých obrů (vše v rámci pravidel). Dvakrát si rozmyslete, než naběhnete do jejich skupinky, aniž by jste měli pořádně nabuffovanou partu, nebo seriózní magickou podporu. (TĚŽKÉ)

**Větší aerodynamika pro Troly** = EE už udělala něco velmi podobné, ale přijde mi, že script z tactic stále funguje mnohem lépe. Trolové se velmi rychle regenerují, ale je možné je zabít, aniž by si před tím lehali na zem. Useknutou hlavu nebo probodnuté srdce si přece nezahojí. (NÍZKÁ

## ASCENSION

Ascension, je jediným oficiálním módem do BG2, protože jeho autorem je jeden z herních vývojářů BG2. Datadisk ToB, byl značně uspěchaný a hlavně jeho konec byl pouze slabý odvar toho co měl původně být. Bylo to tím, že vývojáři měli na jeho dokončení velmi málo času a proto se nestihlo všechno udělat tak, jak se původně plánovalo. To se však nelíbilo vývojovému řediteli **Davidu Gaiderovi** a tak na vlastní náklady a ve svém volném čase hru několik týdnů po vydání "dodělal". Ascension kompletně přepracuje celou závěrečnou kapitolu ToB. Některé z rozhovorů jsou úplně přepsány, rozšířeny, nebo lze nalést úplně nové dialogové stromy a možnosti. Byla obnovena finální podoba transformace v Bhaalova avatar a závěrečný souboj je nyní od základu něco úplně jiného. Nyní se jedná o víc než důstojné zakončení epické ságy.

Mód obsahu následující volitelné položky:

A) Ascension - Základní komponent celého módu.

B) Obtížnější bitvy v ToB

C) Silnější Abazigal

D) Silnější Demogorgon

E) Silnější Gromnir

F) Silnější Illasera

G) Silnější Yaga-Shura (pozor, velmi těžké)

H) Silnější Balthazar

I) Dodatečný obsah (nebyl původní součástí modu Ascension)

J) Vylepšený portrét pro Bodhi



K) Alternativní Balthazaruv model a portret



L) **Obnovené schopnosti Bhaalova zplozence** - Obnoví schopnosti o které jste přišli po tom, co vás Irenicus ukradl duši.

M) **Přepsaná konečná kapitola Throne of Bhaal** - Kompletní změna (k lepšímu) boje ve finální kapitole. Boj je nyní mnohem těžší a mnohem více epický. Velké rozdíly, podle toho na jakou hrajete obtížnost.

N) **Rozšířena interakce mezi hráčem a Sarevokem** - Pár nových dialogů.

O) **Rozšířena interakce mezi hráčem a Imoen** - **NEINSTALOVAT** pokud máte v plánu nainstalovat i romanci s Imoen (je zde nepříjemný konflikt). Obě věci ovlivňují stejnou věc, ale sript který je u modu "Imoen romance" je ještě lepší, takže o nic nepřijdete.

P) **Rozšířené epilogy pro původní NPC**

Q) **Alternativní epilogy** - Máte na výběr dva autory, doporučuji spíše toho prvního.



R) Balthazar může být zachráněn - Nyní jej lze přemluvit, aby se k vám přidal.

S) Vylepšena transformace v Zabijáka - Jak získáváte zkušenosti (2,4 a 6 miliónů) bude se vaše proměna v zabijáka vylepšovat. Větší kontrola a síla.

T) Rozšířené epilogy pro nové NPC

U) Kvalitnější portréty pro Abazigal a Gromnira pro EE - Díky EE se většina portrétů dočkala HD verze, ale na tyto dva se zapomnělo. Tato komponenta to trochu napraví.

V) Mírně vylepšené cutsceny



## UNFINISHED BUSINESS

Unfinished Business patří mezi nejznámější z módů, které obnovují ztracený, nedodělaný a vypuštěný obsah. Během vývoje BG2 bylo převážně z časových důvodů (buď nestíhali, nebo byly jejich plány natolik komplikované, že se jim to nevyplatilo a raději se věnovali něčemu jinému) vypuštěno mnoho oficiálního obsahu. Ke většině tohoto obsahu existují buď to kompletní, nebo částečné texty, které se dochovali v dialogových souborech. Mód čerpá převážně z těchto textů a podle jejich obsahu se pokusil autoři obnovit veškerý dostupný materiál tak, jak by asi vypadal, kdyby byl dokončen. Mnoho z obnovených věcí jsou jen drobnosti, ale najde se tam i pár rozsáhlejších prací. Vše do světa BG zapadá naprosto přirozeně a kdyby jste nevěděli, že se jedná mód, ani by jste si toho nevšimli.

Mód obsahuje následující volitelné položky:

- A) Únos Booa - Drobný Q pro Misca.
- B) Navrácení vztahu mezi Sunou Seni a Valygarem - Nová postava v Měděné čelence.
- C) Kalah a to, co mu bylo slíbeno - Pokračování úkolu s cirkusem.
- D) Hra na kočku a myš - Bodhi tě loví v Čarotvrzi
- E) Gorje Hildark a rozšířený úkol s illithiem - Malé rozšíření tohoto úkolu.
- F) Úkol s Pai'Nou a Pavoučí zhoubou - Možnost vyřešení celé situace mírumilovně.
- G) Navrácení U Křivého jestřába - Opravení scriptu kvůli kterému se v některých případech neobjevil zadavatel Q nešťasných milenců.
- H) Navrácení setkání - 3 nová náhodná setkání. Jedno pro lidi co se připojili k stínovým zlodějům, jedno pro ty co pracují pro Bodhi a jedno před vchodem do léčebny.
- I) Artemis Entreri v Bodhiině brlohu - Pokud požádáte Drizzta o pomoc s upíry, objeví se tam i jeho nemesis, Artemis Entreti.
- J) Opraveny "Xzarovy výtvary" - Mágové přece jen tvoří spíše jiné věci než skřety.
- K) Navrácení pekelných nohsledů - Aktivace pár nevyužitých scriptů pro boj v pekle (droboučké zvýšení obtížnosti)
- L) Oprava Gorfa Drtiče - Opravuje známý bug v osobní úkolu pro Mazzy.
- M) Navrácení předmětů - Přidá do hry pár předmětů z BG1a rozhodí je po světě.
- N) Yoshimův původní portrét
- O) Anomenův původní portrét



- P) Navrácení portrétů NPC - Známe a důležité postavy nyní mají při rozhovorech portrét.
- Q) Opraveny BAMy a skripty - Pár drobných oprav, spíše takový patch.
- R) Opravena jména postav a životopisy
- S) Navrácení menších rozhovorů - Obnoví dva menší rozhovory.
- T) Navrácení schopností Bhaalova potomka - Obnoví pár speciálních schopností které můžete získat během plnění úkolů ve skryté sféře.
- U) Rozšířené popisy předmětů z ToB - **NEINSTALOVAT** nová čeština už má lepší verzi.
- V) Menší obnovy v Throne of Bhaal - Opět něco jako malý patch.
- W) Kit Ochránce - Nové povolání.
- X) Kit Divý člověk - Nové povolání.
- Y) Sarevokova lítost za Yoshima and Tamoko - Pár nových dialogů.
- Z) Vražda Actona Balthise - Nový osobní úkol pro Haer'dalise.

## **ALMATERIA'S RESTORATION PROJECT**

Almateria Restoration project patří k dalším módům které obnovují, ztracený, nedokončený nebo nevyužitý obsah. Na rozdíl od svého většího bratříčka **Unfinished Business**, jsou věci které přidává spíše drobnější a většinu ani nepostřehnete, pokud nevíte přímo kam se máte podívat. To ale nic nemění na tom, že každá trocha se počítá a nemusí pršet, jen když kape.

Mód nabízí následující volitelný obsah:

### **A. Obnovené oblasti**

- Ložnice v domně Kiser Jhaera v Saradush.
- S dostatečnou silou je nyní možné otevřít přední dveře Yaga-Shura.
- Pláště stínových zlodějů v jejich šatně.
- Vyvolávací kniha v Čarotvrzi má dodatečnou stránku.
- Past Sahuaginu v planetární kouli ty nyní uzamkne, dokud si s nimi neporadíš.
- Ve čtvrtém patře Strážcovy tvrže nyní dostaneš nápovědy.
- Pokud se dostaneš do Čarotvrze s Desharikovou pomocí, si přivátán novým textem s nevyužitým originálním dabingem.
- Pokud dáte Nizdramanii'tyovi všechno co máte výměnou za kalich, dostane vám komentáře že odchází.

### **B. Obnovené postavy a dialogy**

- Drow kuchař v hostinci v Ust'Natha.
- Becky a Diane, matka a dcera žijící ve stanu v Trhově..
- Pirát a jeho popravčí v Brynnlaw.

- Další truchlící šlechtic na pohřbu otce od Nalie.
- Upír v doupěti mozkožroutů v Podtemnu..
- Dva vykonavatelé zahalených čarodějů v Two Cowled Enftolgerias's quest.
- Řád i zloději vám do bitvy s Bodhi pošlou víc lidí (Kalden, Levin Rayn, Natas, Alyra)
- Běhel úkolu pro Metrich můžete potkat trpaslíka Petra.
- V Suldanesselar na vás v jednom domě čeká nepřátelský rakshasa Ziyaad.
- Dva strážníci D'Aerthe na Jarlaxleově velitelství.
- Dva noví démoni během úkolu s Planetární koulí. Jeden uvnitř a jeden venku.
- Můžete si promluvit s Falikem
- Ve Větrných vrscích je nyní možné narazit na obchodníka kterého přepadávají banditi.
- Daleson se vrátil do vaší tvrze (bojovníci) a má komentáře podle toho jak se chováte k vašim poddaným.
- Výběrčí daní mezi sídlem Derilů a Jysstevsů.
- Nechvalně známé houbové spory si našly cestu do belholderských tunelů v Podtemnu.
- Druid Drenden Shale v druidském hájku.

## OBNOVENÉ DIALOGY

- Lich Deirex na vás nejdřív promluví, pokud se vrátíte do jeho věže.
- Můžete poslat Pelanna do háje víc než jedním způsobem (Guilda zlodějů)
- General Sovalidaas má speciální dialog pokud s ním necháte mluvit Viconii.
- Sir Donalus má nové dialog, podle toho, jak se k vám staví Řád.
- Jakmile získáte nákrčník, můžete zradit Alibakkars nebo Lurraxols té druhé rodině.
- Pokud víte o Valygarově srubu z daňového výpisu, můžete se na to zeptat vesničanů.
- Viconia má nový dialogu ve kterém se vás ptá na Irenica.
- Obnovená dialog démona Lea'liyl's .
- Imoen vám pomůže najít páku k bleskovému stroji v žaláři.
- Firkraag se vám vysmívá při vstupu do jeho dungeonu a pokud se rozhodne odejít z jeho jeskyně bez boje. Rozdílné povolání dostanou rozdílné posměšky.
- Kuchařka Olma má pár nových dialogů s některými vaši společníky.
- Rozhovor Voloem vás odměny zápisem v deníku.
- Dělníci ve Vládní čtvrti mají dodatečný dialog.
- Anomen vás bude otravovat kvůli záchrany Garrenovy dcery. Dva nové dialogy.
- Můžete se zeptat Hendaka na Imoen (pokud neznáte hlavní zápletku BG2)
- Fezhak může být oživen pomocí kouzla Hromadné vzkříšení.
- Carras má speciální dialog, pokud na něj zaútočíte.

- Pokud zabijete džina v Ust'Natha, můžete ho nahradit vlastním zotročeným monstrem.
- Haer'Dalis vás opustí, pokud příliš dlouho čekáte s donesením drahokamu.
- Můžete zaútočit na démona strachu v Pekle, aby jste dokázali svou dobrotu.
- Pokud gnomovi v Podtemnu odmítnete zaplatit 300 zlatých za knihu kouzel, dostanete odlišný zápis v deníku.
- Neckeith má nový dialog.
- 8 nových dialogů pro multiplayer.

### C. Obnovené zvuky

Asi největší součást tohoto módu. Obnovuje přes 1600 zvukových záznamů pro všechny možné postavy a příležitosti. Většinou se jedná o komentáře změny morálky (postava panikaří) těžké zranění, nebo úmrtí.

### D. Obnovené předměty

- Požehnané šipky (jedna v každém chrámu hodných bohů)
- Fialový a červený lektvar z BG1 (ve stanu v Trhově)
- Roh Kazgarotha (Lich Deril)
- Boty přesunutí (má je Vie kang. V ToB i v Soa)
- Boty bleskové rychlosti (má je zloděj Habib)
- Paladinové ve Větrných vršcích nyní nesou zprávu Firkraaga.
- Am-Si má u sebe klíče od domu únosců (pokud se ho rozhodnete zabít)

### E. Obnovené možnosti pro kouzlo "Přání"

- Koule čepelí (Pro sesilatele s moudrostí větší než 18)
- Dostaneš 10,000 zlatých (Pro sesilatele s moudrostí nižší než 9)

### F. Obnovené zkušenostní odměny pro ToB

- Mluvení s hlavami v Tethyrském lese
- Vytvoření vlastního kalhotového mecha.
- Osvobození Ehlastra.

### G. Obnovené náhodné setkání

- Jakmile vyčerpáte všechny exitující setkání, můžete na vás zaútočit osamělý zlobr.
- Banda lupičů, kteří si ve vyšem případě ukousli příliš velké sousto.
- Skupina zlých lovců odměn, kteří jdou po vaší hlavě.

## H. Pokračování Cerndova osobního úkolu

Pokud jste úkol vyřešili mírumilovně, tak na vás po uplynutí 3 dnů zaútočí lich Deril. Až mu napráskáte, tak se stáhne zpátky do svého domu, kde ho můžete s konečnou platností zničit.

## I. Drobné obnovy

- Saradush gets dostane novou ikonu po tom, co bylo zničeno Yaga-Shurem.
- **Barbarská zuřivost**, mnišské **Přiložení rukou** a hraničářské **Zmam zvíře** nyní mají nové originální ikony. Proměna v **Mládě vyverny** má taky novou ikonu.
- Hraničářská schopnost **Stopování** nyní funguje tak jak má.
- Troll který vystupuje během gladiátorské bitvy v Měděné čelence je nyní medvěd.
- Saemon Havarian se nyní přestrojí za mnicha, pokud se rozhodnete vplížit do klášteru.
- Dostanete odlišný zápis v deníku, pokud prohraje závěrečnou bitvu o tvrz de'Arnise.
- Proměna v Zabijáka nyní zvýší životy o 100 místo aby je nastavila na 100.

## J. Lepší import předmětů

**NEINSTALOVAT** - Relikt pamatující staré verze hry. Není třeba instalovat, poslední verze BG2:EE mají import pořešeny mnohem lépe. Instalace vám hru nepokazí, ale rozhodně ji nevylepší.

## K. Poslední sen o "Zabijákovi"

Stačí se párkrát vyspat po tom, co na vás ve snu promluví královna Ellesime.

## L. Alternativní změna v zabijáka

Původně měla proměna v Zabijáka vysát životní sílu celé party a vyvoval strach v každé kdo proměnu spatřil (až do doby, než hlavní postava kompletně ovládla proměnu v háji na začátku ToB). Tato komponenta obnoví toto jedná, ale je volitelná, protože spouště lidí se nelíbí.

## M. Prodloužená cutscéna na Waukeenine Promenádě

Pár nových vět, které byly nadabované, ale z nějakého důvodu nebyly použité. Ačkoliv se jedná pouze o 6 vět, scéna na promenádě nyní dává mnohem větší smysl.

# **ROMANTIC ENCOUNTERS**

Pro začátek mě nechtě říct, že tento mód by neměl instalovat nikdo komu ještě nebylo 18 let. Mód nabízí víc než 50 možných více či méně sexuálně orientovaných kratochvílí pro muže i ženy. Nejedná se pouze o velké množství nových postav, které mód přidává, ale i pár starých známých, u kterých se nyní otvírají dosud neprozkoumané možnosti. Není to však žádný laciný sex, kde před vámi každá nová dívka roztáhne nohy. Všechno je udělané velmi přirozeně, uvěřitelně a krásně to zapadá herního světa. Pokud však máte probíhající romanci (Viconia, Jaheira, Aerie, Fade) a rozhodnete se svoji lásku podvádět, nebude z toho moc nadšená a hned vám to taky dá vědět. V některých případech však mohou být trochu sdílnější a možná se dokonce budou chtít i přidat...

A když už mluvíme o našich láskách, jakmile začne být váš vztah vážný, je možné najít v chrámové čtvrti kněžku Sune, která vám umožní vzít vaši milovanou na romantickou večeři a pár dalších tematických akcí. Když zahraje karty správně, třeba na konci dostanete nějakou zvláštní odměnu...

Zde je seznam možných cílů:

01. **Ada** - Talosův chrám
02. **Aimi** - Hospoda v trhově
03. **Anishai** - Mae'Varova gilda
04. **Aran** - Ústředí stínových zlodějů
05. **Bjornin** - Velká síň Zářícího srdce
06. **Bodhi** - Ústředí upírů
07. **Paní gildy Busya** - Starostův dům v Trhově
08. **Cambion** - Strážcova tvrz
09. **Chanelle** - Tvrz de'Arnise
10. **Coran** - Tethirský les
11. **Cyric** - Skrytá sféra
12. **Desharik** - Brynnlaw
13. **Nympha** - Větrné vršky
14. **Edwin** - Odpočinek v hostinci
15. **Eldoth** - Doupe sedmi zahalených
16. **Elhan** - Suldanessellar
17. **Firkraag** - Jeho doupe
18. **Gaelan** - Jeho dům v chudinské čtvrti
19. **Garren Windspear** - Jeho dům, Větrné vršky
20. **Haer'Dalis** - Po určité době kdy bude v partě
21. **Hendak** - Mědená čelenka
22. **Ilona** - Most
23. **Jarlax** - Ust Natha

24. **Lais** - Umařina vrchovina
25. **Laran** - Hostinec radostný odpočinek
26. **První kupec Logan Coprith** - Starostův dům
27. **Mekrath** - Jeho doupě ve stokách
28. **Mira** - Promenáda
29. **Noober** - Delosarův hostinec
30. **Rebecca** - Trhov
31. **Renal Bloodscalp** - Gilda stínových zlodějů
32. **Ribald** - Dobrodruhův krátek
33. **Sir Ryan Trawl** - Velká síň Zářícího srdce
34. **Saemon** - Brynnlaw
35. **Sendai** - Odpočinek po zničení Saradush
36. **Sheri** - Hostinec radostný odpočinek
37. **Solaufein** - Ust Natha
38. **Phaere** - Ust Natha
39. **Teos** - Pro mágy kteří vlastní planetární kouli
40. **Yoshimo** - Odpočinek v hostinci
41. **Isabella** - Helmův chrám
42. **Anne** - Použití mapy kterou získáte před Měděnou čelenkou
43. **Královna** - Suldanessellar
44. **Valygar** - Odpočinek v hostinci
45. **Chandra** - Doupě sedmi zahalených
46. **Goldander Blackenrock** - Podtemno
47. **Viekang** - Saradush
48. **Sarevok** - Skrytá sféra, odpočinek
49. **Cernd** - Druidský háj, odpočinek
50. **Cernick** - Tvrz de'Arnise, po dokončení posledního úkolu
51. **Valygar** - Pokračování předchozího románu v ToB
52. **Minsc** - Odpočinek v hostinci
53. **Nizidramani'yt's** - Suldanessellar





## SOUTHERN EDGE

Velmi příjemný malý mód, který přidává úplně novou oblast do města Athkatly. Nachází se zde hostinec, chrám, obchodníci, prostě všechny co by jste očekávali od městské čtvrti. Je zde asi desítka nových úkolů a docela dost nových předmětů. Obzvláště potěší potomnost pár nečekaných známých z BG1. Úkoly jsou spíše pro postavy na nižším levelu, takže zde klidně můžete zavítat hned na začátku hry. Jižní okraj je prostě velmi přirozená součást Athkatly a vyplatí se jí mít nainstalovanou.

## DOZES LOUNGE

Skrytá komunita hluboko ve stokách pod městem. Místo, kde se shromažďují vyvrhelové, které společnost zapudila. Toto společenství se snaží žít v míru, ale mají spoustu problémů. Je jen na vás, jestli jim pomůžete. Vchod se nachází chudinské čtvrti a klíč naleznete v domě koželuha v oblasti most. Můžete očekávat 3 nové oblasti, 2 nové obchodníky, několik úkolů a spoustu nových předmětů. Obzvláště lučištníci budou z nových předmětů nadšení. Nezapomeňte toto místo navštívit i po návratu z Podtemna, protože se zde objeví nový obchodník.

## DUNGEON CRAWL

Příjemné malé dobrodružství určené spíše pro postavy na nižším levelu. Začnete ho tak, že se promluvíte s novou skupinou dobrodruhů, která se objevila v hostinci u měděné čelenky. Tuto skupinu si najal Lord z Baldurovy Brány. Ztratila se mu truhla s pokladem a nabízí 10.000 zlatých za její nalezení. Co je speciální na tomto módu, je fakt, že skoro všechny postavy jsou nadabované a že obsahuje velmi velké množství humoru. Můžete se těšit na nové oblasti, nové předměty nové bosse a nové obchodníky.

### Malá poznámka:

Jsou zde dva noví obchodníci, kteří prodávají docela hodně slušných předmětů. Jelikož se k nim už nelze vrátit, ujistěte se, že máte dost peněz, než v rámci úkolu odplujete mimo město.

## TOWER OF DECEPTION

Krátký ale kvalitní malý mód, jenž přináší nové dobrodružství v magické věži jednoho dávno mrtvého čaroděje, aby jste získali jeho knihu kouzel. Jeho strážci a služebníci jsou však stále naživu a nedají svou kůži zadarmo. Je určený spíše pro postavy na nižší úrovni. Úkol můžete přijmout od mága v hospodě, nedaleko městské brány. Kromě nových oblastí, předmětů a nepřátel se můžete těšit i na zajímavý příběh a jeden velmi přesílený meč (který naštěstí skoro nikdo nemůže používat). Tento mód je velmi zajímavý hlavně tím, že jako jediný mód který jsem kdy viděl má při vstupu do nové oblasti vlastní video.



## TALES OF THE DEEP GARDENS

Chronologicky první mód ze série Colours of Infinity. Jedná se o neuvěřitelně sofistikovaný mód, který nabízí nový propracovaný svět, zabývá se spoustou filozofických a existenciálních problémů a celkově představí kulturu, které je diametrálně odlišná od té naší. Jsou zde nové lokace, spousta úkolů a VELMI velké množství nových úkolů a speciálních schopností. Aby jste začali příběh tohoto módu, nejdřív si musíte promluvit s tajemným gnomským čarodějem, kterého naleznete ve vládní čtvrti. Jakmile vyřešíte jeho (pěkně těžkou a časově omezenou) hádanku, teprve pak začne skutečný obsah tohoto módu.

### Malá poznámka:

Módy *The White Queen*, *I Shal Never Forget* a *Innershade* navazují na tento mód. Proto doporučuji, aby jste si ho zahráli ještě před tím, než se do nich pustíte.

## SHALL NEVER FORGET

Mód, který navazuje na *Tales of the Deep Gardens*, a bude zde na něj odkazováno. Vypráví příběh čaroděje Oriona, jehož observatoř můžete nalézt ve Vládní čtvrti. Orion před časem prodělal velkou ztrátu. Žena, kterou nadevše miloval zemřela a její tělo bylo zničeno, takže ji není možné oživit. S tím se však nehodlá smířit a je ochoten udělat naprosto cokoliv, jen aby navrátil své lásce život. Nová úkolová linie která se točí okolo pomáhání Orionovi, pár nových oblastí, nějaké nové předměty a návštěva světa mrtvých. Rovněž přidává do hry nový chrám bohyně Suny na Promenádě.

## INNERSHADE

Sledujte cestu mezi stromy a narazíte na malou, ale příjemnou vesničku nedaleko Trhova. Najdete zde pár úkolů, vhodných obzvlášť pro postavy na nižších úrovních. Velmi velké množství nových předmětů a hlavně nových "lektvarů" s opravdu zajímavými účinky. Navíc máte možnost navázat opravdu VELMI zajímavý (a dlouho trvající) vztah s jednou obyvatelkou vesnice (cca každou hodinu ji můžete navštěvovat). Ještě nikdy jsem nic takového v žádném módu neviděl. Rovněž finální úkol ve vesnici je opravdu bravurně napsaný a táhne se až do ToB.

## THE WHITE QUEEN

Všechno začalo knihou... Prostí lidé často podceňují moc, která pramení ze znalostí. Tato konkrétní kniha v sobě skrývá tajemství cesty do Tichých močálů, kde se před mnoha lety odehrála velká tragédie. Velmi kvalitní a skvěle napsaný mód. Zajímavá je jeho nepřímá návaznost na mód **Tales of the Deep Gardens**. Silně doporučuji, aby jste si tento mód zahráli ještě před tím, než se pustíte do **White Queen**. Nové oblasti, velmi užitečné předměty, noví nepřátelé a pár bojů, které jsou docela výzva. O nové oblasti se dozvíte, pokud si koupíte knížku o bílé královně, od jednoho z obchodníků na Promenádě (obchodník se svítky). Doporučuji spíše postavy, které už mají alespoň lehce nadprůměrnou výbavu, jinak budete mít velké potíže s (obzvláště s tím druhým) bossy.



## EXPANDED THIEF STRONGHOLD

Velmi propracovaný mód, který podstatně rozšíří zlodějskou gildu, kterou může hráč získat a zároveň nabízí optimální možnost, které umožní aby se majitelem gildy mohli stát i ti, kteří nejsou zlodějové. Zlodějské aktivity zlodějů pod vaším vedením budou mnohem sofistikovanější a když někoho z nich chytí, může vyrazit do vězení, vyřídít pár strážných a osvobodit ho. Do gildy taky přibyl nový obchodník, pár známých postav, které můžete pamatovat z BG1, nové předměty a nové úkoly. Konečně se budete cítit jako skutečný guildmaster! (Ačkoliv je to součástí základní hry, hodně lidí si to stále neuvědomuje a pak jsou naštvaní, proto bych rád upozornil, že úkol pro získání zlodějské gildy je třeba splnit ještě **PŘED** tím než odplujete do Čarotvrze. **Později už nebude mít možnost gildu získat !!!**)

## ASSASSINATIONS

Rozsáhlý a velmi komplexní mód, který vám umožní rozjet kariéru nájemného zabijáka. Můžete začít hned jak obdržíte pozvánku od hostinského v Měděné čelence. Úkoly jsou dobře napsané, propracované a nelineární. Můžete očekávat těžká morální rozhodnutí (nemusíte všechny zabít, můžete je třeba vydírat, nebo nechat jít) nové předměty a malou romanci. Boje s vašimi cíly nejsou nijak zvlášť složité, ale rozhodování a výprava modu je na nejvyšší úrovni. Je to prostě něco, co úplně normálně mohlo být součástí základní hry a nikomu by to nepřišlo divné. Mód je s námi už mnoho let a zraje jako víno.

## SELLSWORDS

Sellswords je mód inspirovaný knižní trilogií "Žoldáci" jenž pochází z pera R. A. Salvatora, jenž se proslavil zejména romány o temném elfovi Drizztovi. Mód navazuje na příběh z této knižní série a proto zde potkáte staré dobré známé jako Jarlaxl a Artemis Entreti. Hlavní úkol tohoto módu se aktivuje až v šesté kapitole, po tom, co opustíte Podtemno. Jakmile vstoupíte na promenádu, měl by k vám přijít malý hoch, který vás spraví o začátku úkolu. Jedná se o velmi kvalitní mód, který ocení nejen fanoušci R. A. Salvatora, ale i všichni fanoušci temných elfů a Podtemna, kde se odehrává většina obsahu tohoto módu. Nové předměty a oblasti jsou samozřejmostí.

## EILISTRAEES SONG

Velmi zajímavý příběhový mód, který si ihned oblíbí všichni fanoušci rasy Drowů. Za předpokladu že jste ušetřili Solfaneie, těsně před odchodem z Podtemna ho ještě jednou potkáte. Pokud budete chtít, může vás nasměrovat do tábora následovníků Eilistraee, bohyně drowských odpadlíků, kteří sídlí na povrchu. Dozvíte se zde mnoho o historii drowů a jejich bozích. Zároveň, vám nabídnout výcvik, který by vám mohl pomoci během vaší finální konfrontace s Irenicusem. Můžete se těšit na nové úkoly, nové předměty i nové lokace. Rovněž dostane přístup i k nějakým speciálním schopnostem.

## **ADALONS BLOOD**

Prostý a jednoduchý mód, který nabízí alternativní řešení úkolu pro vytvoření zbroje z lidských kůži. Potřebujete na to jen jednu malou ampulku krve. Kvůli tomu přece nemusíte zabíjet celého draka. Možná že by stačilo prostě slušně požádat. Ale je to dračice, takže úplně zadarmo to nebude. Mód deaktivuje jeden z menších vedlejších úkolu v Podtemnu, je aby ho opět aktivoval v rámci tohoto úkolu, znatelně ho rozšířil a přidal i pár zajímavých rozhovorů a docela velkou bitvu.



## **BACK TO BRYNNLAW**

V tomto módu dostanete příležitost opět zavítat do Čarotvrze a městečka Brynnlaw. Jste kontaktováni odpadlíkem z řad zahalených čarodějů a tento mág má pro vás velmi zajímavou nabídku. Vypadá to, že nejste jediný, na kom Irenicus vyzkoušel svůj zrůdný přístroj. Před vámi zde byla ještě jedna dívka, která byla čistou náhodou taky učednicí mága, který vás kontaktoval. Je přesvědčen, že dokáže zvrátit účinky stroje a navrátit duši nejen jí, ale i vaší postavě. Jediný problém je, že zahalení čarodějové opět ovládli Čarotvrz a mají nového (mírně šíleného) vůdce, který vás nemá příliš v lásce. Po dobrém to s ním určitě nepůjde. Mód obsahuje spoustu menších úkolů, několik nových předmětů a začíná po porážce Bodhi. Hledejte modrou čarodějkou před dobrodruhovým krámkem.

# REUNION

Krátký, ale příběhově velmi zajímavý mód, který přináší odpovědi na spoustu nezodpovězených otázek, týkající se minulosti hlavní postavy. Jak se to vlastně mělo s vaší matkou? Jaký byl její život před tím, než vás porodila? Co by si Gorion myslel o tom, jakou cestou zrovna kráčíte? Toto a mnoho více se dozvíte v tomto módu odehrávajícího se v datadisku ToB. Aby se obsah módu aktivoval, musíte mít v partě Naliu (jakmile dostanete úkol, klidně ji můžete vykopnout a splnit ho bez ní, ale má tam docela dost dialogů) kterou pro tyto účely (za předpokladu že už ve vaší partě není) můžete povolát v ukryté svěře. Pak už jen stačí navštívit město Amkethran. Zde se dovíte, že její (nebo Vaše, pokud jste bojovník) tvrz má zase problémy, ale tentokrát to nejsou žádné mrzčí trolové, ale invaze démonů. Je čas opět zamést před vlastním prahem...



## SKÍE - THE COST OF ONE GIRLS SOUL



Jedná se o pokračování hlavní příběhové linie z datadisku SoD. Úkol začíná hned na začátku hry, kde naleznete předmět, který bude velmi známý každému, kdo dohrál SoD. Při instalaci máte dvě možnosti. Buď si nainstaluje jenom samotný úkol, nebo i novou společnici, která bude vaši odměnou (pokud pár dní počkáte) jestliže úspěšně splníte daný úkol. Ačkoliv má docela dost dialogů, romanci bohužel nečekejte. Dále máte optimální možnost, nainstalovat i nového obchodníka (Promenáda), který prodává pár nových, tematických předmětů z SoD. (Zde uvedený portrét je z balíku mých alternativních portrétů. Komu se nelíbí, může si nechat originální portrét.)

## IMOEN ROMANCE



Navzdory tomu, co si většina z vás představí pod tímto názvem, nejedná se o romanci v pravém slova smyslu. Cílem módu bylo vybudovat smysluplný vztah s Imoen. Můžete skončit jako prostí přátelé, nerozluční sourozenci nebo i milenci, pokud budete vztah formovat tímto směrem. Každopádně, tato "romance" se dramaticky liší od všech jiných. Rozhovorů není tak mnoho, ale jsou velmi dlouhé, komplexní a jsou (až na pár výjimky) svázané s příběhovými milníky (takže si nemusíte pořád hlídat čas a vybíhat z dungeonu). Mezi komunitou, je už od jejího vzniku, Imoen romance považována za jednu z nejlepších, právě díky tomu, jak je přirozená a jak celkově vypadá více jako normální součást hry, než mód. Výstižnější název módu by byl spíše "Smysluplný a uvěřitelný vztah s Imoen" ale to je

příliš dlouhé. Mód nabízí možnost povolit "multiromanci", takže vám vztah s Imoen nepokazí milostný vztah s žádnou oficiální postavou. (Zde uvedený portrét je z balíku mých alternativních portrétů. Komu se nelíbí, může si nechat originální portrét.)



## FADÉ



Fade je zlodějka, jenž se může přidat k těm hráčům, kteří se rozhodli připojit se k Stínovým zlodějům. Během instalace si můžete zvolit, jestli bude čistý zloděj, nebo stínový tanečník (doporučuji to druhé). Pro začátek je na ní zajímavá už jen její rasa, Feyri. Jedná se o nečisté spojení mezi elfy a démony Tanar'ri. Její démonská krev ji propůjčuje pár zvláštních schopností a její (velmi povedený) portrét tuto krev taky odráží. Fade má **VELMI** dlouhou a velmi dobře napsanou romanci. Ve skutečnosti je to jedna z nejlépe napsaných romancí jsou jsem kdy viděl a dialogy jsou opravdu dlouhé, rozvětvené a zajímavé. Pár nových předmětů a nějaký ten zajímavý úkol nebo dva je samozřejmost. Zároveň má vlastní "flirtpack" takže s ní můžete mluvit přímo a nemusíte čekat až vás sama osloví. Asi nejlépe napsaná postava jakou jsem kdy hrál.

## ISRA BG2



Paladinka Isra z módu pro BG1 si našla cestu i do BG2. Tato nová společnice je paladinkou Suny, bohyně krásy, vášně a lásky. Její zaměření je paladin kavalír a tentokrát dorazila i s romancí. Každopádně je třeba si uvědomit, že se jedná o paladinku, což sebou nese celou řadu problémů. Pokud je vaše postava zlá, nedostane ani možnost vzít ji do party. Pokud s pokusíte přivzát do party nějaké zlé postavy, tak v lepší případě odejde a v tom horším se ho okamžitě pokusí zabít. Kromě romance, nabízí tato paladinka pár nových osobních úkolů týkajících se její rodiny a pár nových předmětů. Je velmi alergická nízkou reputací a některé její úkoly jsou rovněž přímo svázané s vysokou reputací. Rovněž je třeba pamatovat na to, že je to paladinka a proto je její romance je **HODNĚ** pomalá (paladinové nikdy zrovna neprosluli tím, že by měli bohatý sexuální život).

Výhodou je, že pokud sami nehrajete za paladina, je společně s Keldronem ta jediná, kdo může třímát nejsilnější meč ze hry.

# FOUNDLING



Tento mód přidává nového společníka, stínovou bytost zvanou Foundling (Opuštěný). Celý mód se točí hlavně okolo něj a stínového draka Thaxll'ssillyiana, kterému musí (proti své vůli) sloužit. Pokud jej chcete přijmout do party, musíte nejdřív draka porazit. Foundlinga však postupně zabijí drakova kletba, takže pokud si ho chce nechat, musíte se okamžitě začít věnovat jeho osobního úkolu, které se točí okolo toho, jak se vymanit z drakova prokletí, dříve než ho zabije (máte na to omezený čas a dostává **PERMANENTÍ** postihy, čím déle vám to trvá). Foundling samotný je velmi zajímavá postava. Je to stínový mág a má k dispozici **OBROVSKÉ** množství speciálních kouzel a speciálních schopností. V módu tradičně naleznete nové oblasti, nové předměty a docela dlouhou úkolovou linii pro Foundlinga. I kdyby jste o toho společníka nestáli,

jeho úkoly (a předměty) jsou zajímavé, takže ho vždycky můžete nabrat, splnit úkoly co má a pak ho vykopnout.

## VAROVÁNÍ !!!

Nesmíte na stínového draka ihned zaútočit, musíte si s ním promluvit a zmínit Foundlinga, jinak se mód neaktivuje. Po drakově smrti už není žádný způsob, jak jej najít.



## SHEENA



Sheena patří mezi velmi originální postavy. Jedná se o polodračici, jenž se může libovolně (ale odmítá to dělat ve městech, protože nechce přitahovat nežádoucí pozornost) přepínat mezi lidskou formou a formou polodraka (speciální model, převzatý z Icewind Dale). Je to bojovník/mág, takže bez problémů zvládá boje v první linii i magickou podporu. Jediný problém je, že pokud si ji chce přidat do party, musíte nejdřív vyřídít jejího tatíka, což není nikdo jiný než Firkraag. To bohužel znemožňuje získat ji hned na začátku hry, protože v té době ještě nejspíš nebudete dost silní na to, aby jste ho porazili. Ale jakmile tak učiníte, čeká vás silná společnice s velmi zajímavě napsanou romancí.

## WILSON CHRONICLES



Tento mód vznikl jako rozšíření medvěda Wilsona, který neměl být o moc víc než vtip od kluků z Beamdogu. Někteří z vás možná ani nevím, že tohoto speciálního společníka, je možné získat během plnění osobního úkolu pro Rasaada (hledejte uvězněného medvěda, pokecejte s ním a pak ho osvobodte). Jak už jsem naznačil, Wilson není o moc více než vtip. Nemůže používat prakticky žádné předměty, nemá téměř žádné rozhovory ani žádný úkol. Autor tohoto módu se to snaží změnit. Nejen že přidal docela hodně (vtipně napsaných) dialogů s vaší postavou, ale i dialogy s členy party, speciální předměty pro medvědy a dokonce i úkoly. Wilson se tak stává naprosto plnoprávným společníkem za kterého už se nemusíte stydět.

## YASREANA



Protože všichni milují drowy, mód s drowskou slečnou na sebe nenechal příliš dlouho čekat. Yasreana je drowská válečnice, která se k vám může přidat ještě před opuštěním vězení. Specializuje se na boj se dvěma zbraněmi (vlastní dvojici unikátních mečů, které později můžete znatelně vylepšit) a na první pohled zaujme velmi pěkně zpracovaným portrétem. Může se pochlubit velmi velkým množstvím rozhovorů a pár zajímavými předměty. Navíc, pokud nepočítáme Mazzy, jedná se o jediného čistého bojovníka v celém SoA. Takže pokud hledáte kvalitního bijce, je jasná volba. Můžete se s ní pokusit i o romanci, ale nečekejte nijak zvlášť velký úspěch.

## SAERILETH



Saerileth je paladinka Kavalír a Tyrova vyvolená. Je jí pouhých patnáct let, je to beznadějná romantička a zastánkyně tradiční hodnot, jako třeba "Před svatbou ne!". Kromě ní samotné toho mód nabízí docela hodně. Pokud ji nainstalujete a máte ji v partě, odemkne se vám alternativní možnost jak dosáhnout léčebny, za pomoci řádu paladinů. Pokud budete usilovat o romanci, budete muset splnit spoustu požadavků, aby vůbec měla zájem. Musíte mít vysoké charisma, vysokou reputaci, vždy se chovat čestně, nespolupracovat se zlými lidmi a NIKDY na ni nezkoušet žádné sexuální orientované činnosti. Kromě toho o ni ještě budete muset soupeřit s jejím bývalým učitelem, který se stane vaším sokem v lásce. Mód nabízí docela hodně nových předmětů a dvě nové lokace, jenž potěší každé fanouška Planescape Torment. (Zde uvedený portrét je z balíku mých

alternativních portrétů. Komu se nelíbí, může si nechat originální portrét.)

## NOFFÍCIÁL ÍTEM PACK

Tento mód původně vzniknul jako reakce na fakt, že ve hře můžete narazit na spoustu prastarých magických artefaktů, jenž by měly mít obrovskou moc, ale často plní pouze formu "klíče" takže je po skončení úkolu zahodíte, jako zbytečnost která vám jen zabírá místo v inventáři. Ty předměty jsou nyní skutečně použitelné a nabízí nějaký ten malý efekt, nebo speciální schopnost. Rovněž bylo mírně posíleno pár zajímavých předmětů, aby nebyly tak úplně zbytečný a byly pro vás v určitých částech hry alespoň trochu užitečné (nic OP nečekejte). Kráček pro lukostřelce na promenádě dostal rozšířené zásoby střeliva. Dobrodruhův kráček pro změnu dostal zásilku pár oblíbených předmětů, které si můžete pamatovat z SoD. Dále máte možnost nainstalovat i pár vylepšení, které odstraní na oko nepříjemné grafické efekty z některých předmětů. V neposlední řadě se zde nachází taky pár úplně originálních předmětů.

### FIGURKA GUENHWYVAR



Tato magická onyxová figurka byla dlouho ve vlastnictví Drizzta Do'Urdena, který přijal Guenhwyvar jako svou zvířecí společnici. Mocný panter který je s touto figurkou spojen, může být povolán jednou denně na 8 hodin, aby bojoval po boku svého pána. Pokud by to bylo nutné, může Guenhwyvar zůstat i déle, ale něco takového jí velmi rychle unaví a značně omezí její schopnosti.

#### VLASTNOSTI:

Při použití:

– Jednou denně je možné povolat Guenhwyvar

Váha: 5

### KANGAXXOVA RÓBA



Tuto mocnou róbu nosil prastarý lich Kangaxx, který přišel na způsob, jak připoutat svou podstatu k této svěře a stal se tak imunní vůči všem magickým formám uvěznění. Část tohoto kouzla je stále obsažena v této róbě.

#### VLASTNOSTI:

Při použití:

- Obranné číslo: 3
- Magická odolnost: +10%
- Imunita na magické formy uvěznění

Váha: 6

Nemůže užívat:  
Chaoticky dobrý  
Neutrální dobro

# BONUS

Malá ukázka dalších alternativních portrétů:



