

Gothic 2 Ucieczka

Poradnik do gry

Bartłomiej (TheKetrab) Grochowski

30 września 2020

Spis treści

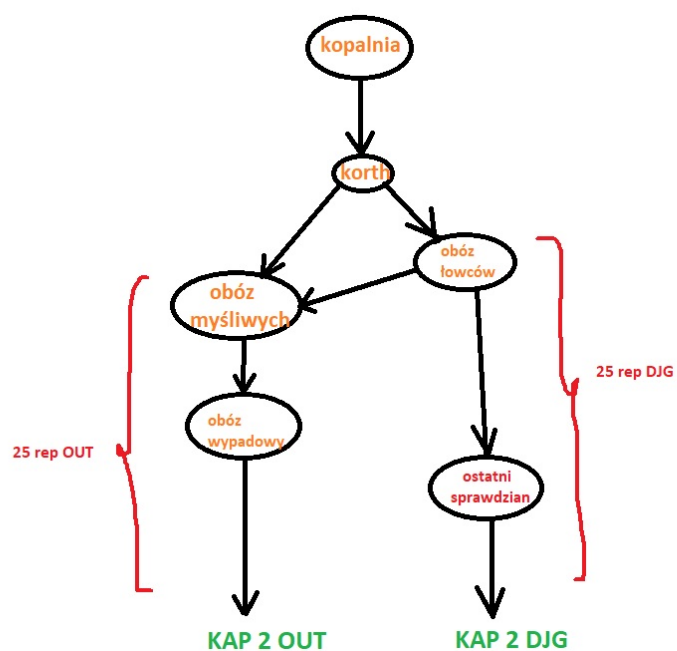
1	Rozdział 1: Zmiany	6
1.1	Główny wątek	6
1.2	Misje główne i inne	7
1.2.1	Wydostać się z kopalni	7
1.2.2	W słusznej sprawie	7
1.2.3	Pozbyć się szkodnika	7
1.2.4	Szczurze taktyki	7
1.2.5	Stare, nowe metody górników	8
1.2.6	Głodny jak wilk	8
1.2.7	Dołączyć do obozu	8
1.2.8	Gildia Alchemików	8
1.2.9	Niepokój	9
1.2.10	Powrót do kopalni	10
1.3	Zadania u łowców orków	10
1.3.1	Zemsta na marynarzu	10
1.3.2	Hałaśliwe gobliny	10
1.3.3	Wierny strażnik	10
1.3.4	Arena	11
1.3.5	Gorączka złota	11
1.3.6	Zamówienie do odebrania	12
1.3.7	Goblinie surowce	12
1.3.8	Lanie	12
1.3.9	Lek na uspokojenie	12
1.3.10	Składniki dla gorzelnika	12
1.3.11	Woda święcona	13
1.3.12	Ostatni sprawdzian	13
1.3.13	Święty płomień	13
1.3.14	Koszmary senne	13
1.3.15	Starcie mistrzów	14
1.3.16	Szkolenie	14
1.3.17	Karczma i stara piosenka	14
1.3.18	Lutnia i stare spory	14
1.3.19	Ork w potrzasku	15
1.4	Zadania u myśliwych	15
1.4.1	Złodziej trofeum	15
1.4.2	Ochroniarz transportu	15

1.4.3	Wyprawa zwiadowcza	15
1.4.4	Towarzystwo	15
1.4.5	Ziele dla Dicka	16
1.4.6	Złodziejaszek	16
1.4.7	Narzędzia dla drwala	16
1.4.8	Polowanie	16
1.4.9	Rozrzucone menzurki	17
1.4.10	Potrąwka z chrząszczy	17
1.4.11	Przekazać wiedzę	18
1.4.12	Uciekinier	18
1.4.13	Paczki dla kowala	18
1.4.14	Ziele dla kowala	18
1.4.15	Wilki	18
1.4.16	Amulet Johny'ego	19
1.4.17	Sam w dziczy	19
1.4.18	30 sztuk pieczeni	19
1.4.19	Pieczeń i stara receptura	19
1.4.20	Myśliwy i stara strzała	20
1.4.21	Ćwiczenia strzeleckie	20
1.4.22	Kufry Ratforda	20
2	Rozdział 2: Nowe zagrożenie	22
2.1	Główny wątek	22
2.2	Misje główne i inne	24
2.2.1	Nieznani	24
2.2.2	Miecz runiczny	24
2.3	Zadania u łowców orków	24
2.3.1	Duchy	24
2.3.2	Skalą o skalę	25
2.3.3	Przygniła konstrukcja	25
2.3.4	Orkowe posterunki	25
2.3.5	Głód, brzmi znajomo?	26
2.3.6	Stare mapy	26
2.4	Zadania u myśliwych	27
2.4.1	Wężowa skóra	27
2.4.2	Poraniony przez wargi	27
2.4.3	Zioła dla niewolników	27
2.4.4	Psikusy bandytom!	27
2.5	Zadania u bandytów	28
2.5.1	Małe kłamstwa, duże kłamstwa	28
2.5.2	Sakwa bandyty	28
2.5.3	Nowy niewolnik do obozu	29
2.5.4	Wilcza wataha	29
2.5.5	Niedostępny klif	30
2.5.6	Pomścić orka	32
2.5.7	Tyran	32
2.5.8	Zguba	33
2.5.9	Gin	33
2.5.10	Na ratunek owcy	33
2.5.11	Głowa orka	33

2.5.12	Płyn na owady	34
3	Rozdział 3: Polowanie na orków	35
3.1	Główny wątek	35
3.2	Misje główne i inne	36
3.2.1	Wojna	36
3.2.2	Pomoc strzelców	36
3.2.3	Ostrze Ducha	37
3.3	Zadania u łowców orków	37
3.3.1	Wyposażenie do twierdzy	37
3.3.2	Święcenie grobów	37
3.3.3	Problem w kopalni	38
3.3.4	Zaginiony patrol	39
3.3.5	W poszukiwaniu nieumarłej bestii	39
3.3.6	Hełmy odeszłych żołnierzy	40
3.3.7	Presja czasu	40
3.4	Zadania u myśliwych	41
3.4.1	Jaszczuroludzie	41
3.4.2	Orkowa Zguba	41
3.4.3	Dziwne topielce	41
3.4.4	Grupa żarłoków	42
3.4.5	Czystki	42
3.4.6	Noga	42
3.4.7	Przetrzęsnać namioty	42
3.4.8	Pierścienie wierności	42
3.4.9	Podle gady	43
3.4.10	Ulepszenie pancerzy	43
3.4.11	Pościg za cieniostworem	43
3.4.12	Gonitwa, krew i łuski	44
4	Rozdział 4: Za palisadą	45
4.1	Główny wątek	45
4.2	Misje główne i inne	46
4.2.1	Przyzwać bogów	46
4.2.2	Portal	46
4.2.3	Zaćmienie	46
4.2.4	Pomoc bogów	47
4.2.5	Orkowy przepis	49
4.3	Zadania u Łowców orków	49
4.3.1	Jak się mają sprawy?	49
4.3.2	Komplet łowcy	49
4.3.3	Pięciu braci	49
4.3.4	Beznadziejny pomysł	51
4.3.5	Zaginiony oddział	52
4.3.6	Klasyczna fajka	52
4.3.7	Fałszywy przyjaciel	52
4.4	Zadania u Myśliwych	53
4.4.1	Plaga ciemności	53
4.4.2	Farma zboczeńca	53
4.4.3	Podróż w nieznane	53

4.4.4	Nowe sposoby myśliwskie	54
4.4.5	Płaskowyż olbrzymów	54
4.4.6	Nowa zbroja	55
4.5	Zadania w Obozie na bagnie	55
4.5.1	Muzykowanie dla ducha	55
4.5.2	Księga objawień	55
4.5.3	Kości przyjaciela	56
4.5.4	Udowodnienie lojalności	56
4.5.5	Droga ku wolności	56
4.5.6	Badania Cor Kaloma	59
5	Rozdział 5: Orkowe miasto	60
5.1	Opis przejścia	60
6	Inne	61
6.1	Mapy	61
6.2	Nauczyciele i handlarze	61

Rozdział 1: Zmiany



1.1. Główny wątek

1.2. Misje główne i inne

1.2.1 Wydostać się z kopalni

Pierwszym zadaniem gracza w Ucieczce jest wydostanie się z kopalni. Rozmawiamy z Benem, który przybliży nam dwa plany ucieczki. Pierwszy z nich to otrucie strażnika (zadanie 1.2.4) drugi to napisanie nowego zwoju zaklęcia snu (zadanie 1.2.5). Po wykonaniu któregoś z nich, podchodzimy do kapliczki Beliarda w obozie przed kopalnią. Za nią znajdziemy notatki o sposobie ucieczki. Najłatwiej wspiąć się na skały nad wejściem do kopalni, następnie skakać po nich aż do wyjścia za drewniane ogrodzenie. Podbiegnie do nas myśliwy Ted, który zakończy zadanie.

Nagroda: —

Doświadczenie: +100exp

Reputacja: —

1.2.2 W słusznej sprawie

Ben prosi o załatwienie wyższych racji żywnościowych. Musimy pójść do strażnika przy wejściu do kopalni i z nim pogadać. Jedna z opcji daje możliwość utargowania wyższych porcji żywności i można wtedy dostać więcej doświadczenia.

Nagroda: —

Doświadczenie: +10exp / +50exp

Reputacja: —

1.2.3 Pozbyć się szkodnika

Zanim będziemy planować ucieczkę z kopalni, musimy pozbyć się donosiela. Aby pogadać z Darylem trzeba ukończyć zadanie 1.2.6. Zabieramy wyszlifowaną bryłkę od Sattara i idziemy na rozmowę z Darylem. Rozmowie przysłuchuje się Bryson. Po dialogu kopacz ucieka a my idziemy z powrotem do Bena i kończymy zadanie.

Nagroda: —

Doświadczenie: +100exp

Reputacja: —

1.2.4 Szczurze taktyki

Jednym ze sposobów na ucieczkę jest sporządzenie trucizny dla samego siebie. W tym celu musimy znaleźć kilka kopalnianych grzybów i zanieść je do Daryla. Trzeba wyspać się do północy (jeśli jest noc to należy się zdrzemnąć godzinę) i wrócić do Daryla, który ma gotowy eliksir. Po dialogu z kopaczami pijemy miksturę. Ściemnia się ekran, kończymy zadanie i powinniśmy znaleźć się przed kopalnią.

Nagroda: —

Doświadczenie: +100exp

Reputacja: —

1.2.5 Stare, nowe metody górników

Innym sposobem na ucieczkę jest użycie zwoju snu na strażniku kopalni. Taki zwój stworzy nam Sattar, jeśli przyniesiemy mu kryształy. Musimy je wykopać (koło miejsca, gdzie pracował Bryson), przynieść do Sattara i iść spać (tak samo jak w zadaniu 1.2.4). Udajemy się na końcowy trialog, dostajemy zwój i uciekamy - używamy zaklęcia i wybiegamy. Najlepiej kierować się po wyjściu na prawo, w stronę kapliczki Beliara.

Nagroda: —

Doświadczenie: +100exp

Reputacja: —

1.2.6 Głodny jak wilk

Daryl umiera z głodu. Jedynym rozwiązaniem jest przyniesienie mu mięsa chrząszcza, którego zabijamy kilofem lub deptamy go.

Nagroda: Laga

Doświadczenie: +100exp

Reputacja: —

1.2.7 Dołączyć do obozu

Naszym oczywistym celem jest dołączenie do jednego z dwóch obozów. Jest to klucz do drugiego rozdziału.

Nagroda: Zbroja

Doświadczenie: +1000exp

Reputacja: +10 Łowcy / +10 Myśliwi

1.2.8 Gildia Alchemików

Zadanie polega na znalezieniu sześciu ksiąg 'Uroboros', w których znajdziemy przepisy na mikstury czasowe. W pierwotnej wersji Ucieczki to zadanie działało jak Chromanin z G1, tzn. znalezienie księgi n implikowało pojawienie się księgi $n + 1$, jednak już od wersji 'Beta 2' wszystkie księgi są wstawiane w grze na początku gry. W mitologii Uroboros to wąż pożerający samego siebie i odradzający się. W tabeli poniżej zapisano dokładne miejsca, w których ukryte są księgi.

Nagroda: —

Doświadczenie: —

Reputacja: —

	Gdzie znaleźć	Jaki przepis?	Wyjaśnienie wskazówki
Uroboros 1	Na początku gry, nad wejściem do kopalni Marcosa. Księga leży luzem obok szkieletu.	—	W księdze widnieje szkic mostu. Jest to most do jaskini z goblinami i almanachem z G1. Pod mostem, w rzece, widać biały znak - to właśnie tam znajduje się kolejna księga.
Uroboros 2	Pod mostem, pod obozem wypadowym myśliwych, w rzece, na kamieniu.	Cień cieniostwora (zręczność)	Tutaj widać mapę, gdzie zaznaczone jest miejsce obok wieży Xardasa. Trzeba przejść po przewróconym drzewie i znaleźć teleportację.
Uroboros 3	Na szczycie wodospadów nad zatopioną wieżą Xardasa. Za jaskinią goblinów, od wyjścia w lewo, za rzeczką.	Lekarstwo uspokajające (misja)	'Tak, pójdę' - ale z przekonaniem, że już nigdy stamtąd nie wrócę.' Właściciel zmarł w orkowej świątyni.
Uroboros 4	W orkowej świątyni, gdzie bagienny smok miał swoją siedzibę.	Ryk smoka (siła)	'Między mgły' - wieża mgieł. 'Księgę w górę' - jest na piętrze.
Uroboros 5	Na piętrze w wieży mgieł, w skrzyni.	Zmora gwardzisty (umiejętności złodziejskie)	Jasne wskazanie na bagno.
Uroboros 6	W jaskini Cor Kaloma, na bagnach - za palisadą.	Krople duszy (nieśmiertelność)	—



1.2.9 Niepokój

Miecz, pirat mieszkający za wieżą w pobliżu chaty Cavalorna, każdej nocy słyszy jakieś dziwne odgłosy. Należy w nocy (między 22:00 a 7:00) udać się na skałę nad nim i spotkamy tam orka. Po dialogu z nim

możemy go zabić lub aktywować kolejne zadanie (1.3.19). Wracamy do Miecza.

Nagroda: 140 szt. złota
Doświadczenie: +400exp
Reputacja: —

1.2.10 Powrót do kopalni

Podczas rozmowy z Korthem bohater wpadnie na pomysł odbicia kopalni z pomocą innych ludzi. Zarówno Keroloth jak i Gestath pomogą nam dopiero, gdy będziemy członkami ich obozów. W przypadku ścieżki Łowcy Keroloth daje nam zwój przemiany w chryształ i każe zabrać ze sobą Feda, Kjorna i Ferrosa. W przypadku ścieżki myśliwego taki zwój otrzymujemy od Gestatha i zabieramy ze sobą Kivo, Chrisa i Vachuta. Idziemy do kopalni po czym ściemnia się ekran i zapada noc. Idziemy do jednej z bram, używamy teleportacji i próbujemy wejść przez szczelinę. Najlepiej od razu iść do kołowrotu i tam przemienić się w człowieka. Używając łożu kretoszczura (który daje nam Fed albo Vachut) otwieramy bramę i wbiegają nasi towarzysze. Musimy wybić wszystkich rycerzy. Rozmawiamy z kopaczem Benem i kończymy zadanie. Po powrocie do szefa (Keroloth/Gestath) zaczynamy drugi rozdział.

Nagroda: —
Doświadczenie: +1000exp
Reputacja: —

1.3. Zadania u łowców orków

1.3.1 Zemsta na marynarzu

Jednym z dwóch zadań od Kerolotha jest kradzież mapy Louisowi. Udajemy się do obozu myśliwych i kradniemy klucz do kufra Louisa (kradzież kieszonkowa w dialogu z Louisem - min 7 punktów zręczności). Następnie wykradamy z kufra mapę i wręczamy ją dowódcy łowców.

Nagroda: 70 szt. złota
Doświadczenie: +300exp
Reputacja: +4 Łowcy

1.3.2 Hałaśliwe gobliny

Inne zadanie od Kerolotha to wybić kilku goblinów na płaskowyżu za obozem (mapa: 1). Mała ciekawostka: Kiedyś goblinów było 8 w tym kilka czarnych i jeden wojownik. Tak, wtedy to zadanie było przesadnie trudne. Ale żeby teraz nie było zbyt łatwo, to należy pamiętać, by nie przyprowadzać goblinów do obozu, bo jeśli ktoś nam pomoże i zabije przynajmniej dwa gobliny, to Keroloth się o tym dowie i nie zaliczymy zadania.

Nagroda: 70 szt. złota
Doświadczenie: +300exp
Reputacja: +4 Łowcy

1.3.3 Wierny strażnik

Gerold nie jest w najlepszych stosunkach z Kerolothem. Szef nie ufa mu z pewnych powodów przez co zabrania mu stanąć na warcie. Musimy zaręczyć za niego, tj. zapłacić 500 sztuk złota. Oczywiście to kłopot, gdyż na początku gry nasza sakiewka zawiera 10 razy mniej... Udajemy się do Gerolda, który

zdradza nam miejsce zakopania swoich oszczędności. Wykopujemy mieszki (mapa : 2, 3) i idziemy do Kerolotha. Trochę złota trzeba założyć, resztę dokłada nam Gerold. Warto też korzystać z tych kilkuset sztuk złota od Gerolda i dopiero pod koniec rozdziału je oddać. UWAGA: Jeśli misja zostanie niezrobiona w rozdziale 1, to zostaje anulowana i Gerold sam staje na warcie.

Nagroda: dokłada złoto
Doświadczenie: +300exp
Reputacja: +3 Łowcy

1.3.4 Arena

Kilku łowców w ramach treningu walczy na arenie. Można dołączyć do nich i zostać mistrzem areny. Walczymy tylko w godzinach 19:00-21:00. Używamy tylko miecza i pamiętamy, że wyjście poza arenę również oznacza przegraną. Można to wykorzystać i wypychać przeciwników poza arenę, a nie toczyć walkę do obalenia przeciwnika.

Lista walk:

1. Fed (od pierwszego rozdziału)
2. Kjorn (od pierwszego rozdziału)
3. Feros (od drugiego rozdziału)
4. Godar i Hokurn (od trzeciego rozdziału)
5. Kurgan i duch Khurgana (od trzeciego rozdziału)

Uwaga 1: Duch Khurgana jest nieśmiertelny. Znika, gdy Khurgan pada pobity na ziemię lub gdy wypchamy Kurgana za arenę.

Uwaga 2: Jeśli nie stoczymy którejś z walk na arenie PRZED pójściem łowców do twierdzy, do możemy to zrobić w zamku - w czwartym rozdziale. Udajemy się do Kurgana, a on mówi nam o walkach 4 i 5, chyba że je ukończyliśmy. Czyli jeśli np. nie pokonamy Ferosa przed migracją łowców do twierdzy, to nie zrobimy tego już nigdy, a Kurgan zaprosi nas do walki nr 4.

Nagroda: —
Doświadczenie: —
Reputacja: +2+3+4+5+6 = 20 Łowcy

1.3.5 Gorączka złota

Po rozmowie z Kerolothem o dołączeniu do obozu, możemy pogadać z Janem. Ten prosi nas o przyniesienie mu kilku bryłek złota. Można je znaleźć w jaskiniach bądź samodzielnie wykopać. Gdy mu je przyniesiemy poprosi nas, abyśmy udali się do Daniela (Daniel kopie w swoim oboziku, zobacz na mapie 6.1) i zabrali od niego dostawę. Kopacz zaproponuje oszustwo. Możemy na to przystać lub nie. Jeśli się zgodzimy to musimy wykopać trochę brudnych samorodków złota (normalne kopanie złota). Oddajemy Janowi bryłki i kończymy zadanie.

Nagroda: złoty sztylet lub nauka kopania za darmo
Doświadczenie: +100+200=300exp
Reputacja: +4 Łowcy

1.3.6 Zamówienie do odebrania

Udar wysyła nas do obozu myśliwych po mikstury. Idziemy do Kirgo i odbieramy zamówienie. Oczywiście alchemik nas oszukał, a przekonamy się o tym otwierając paczkę, którą nam dał. Ale to opcjonalny sposób na to zadanie :)

Nagroda: 100 szt. złota jeśli rozpakujesz i eliksir życia od Kirgo

Doświadczenie: +200 lub +300+100=400exp

Reputacja: +2 lub +4 Łowcy

1.3.7 Goblinie surowce

Phill szuka towarzysza do ataku na gobliny. Możemy z nim wyruszyć, dopiero gdy będziemy mieli przynajmniej 10% walki bronią jednoręczną lub dwuręczną. Ciąg dalszy misji to zabicie goblinów i przyniesienie lag drwalowi.

Nagroda: 40 szt. złota

Doświadczenie: +300exp

Reputacja: +2 Łowcy

1.3.8 Lanie

Silas skarży się na to, że co noc pod jego karczmą sika pewien koleś. Musimy dopaść go w nocy i oporządzić. Możemy go pobić albo mu zapłacić. Jeśli skorzystamy z naszej sakiewki (co w pierwszym rozdziale wydaje się naturalnym wyborem) to zadanie zaliczymy, ale za kilka dni Silas nas zatrzyma i powie, że sytuacja zaczęła się powtarzać. Wtedy trzeba już przywalić gościowi i zakończyć sprawę raz na zawsze.

Nagroda: 3x Rum

Doświadczenie: +300exp

Reputacja: +3 lub +2+1=3 Łowcy

1.3.9 Lek na uspokojenie

Jeremiasz prosi o przyniesienie czegoś na uspokojenie. Jeśli udamy się do Kirgo, to poinformuje nas, że nic nie jest w stanie zrobić. Dopiero gdy przyniesiemy mu przepis na miksturę uspokajającą z zadania 1.2.8 (Uroboros 3) uwarzy lekarstwo. Gdy podamy gorzelnikowi miksturę, gorzej się poczuje i na drugi dzień zastaniemy go leżącego w łóżku. Udajemy się ponownie do Kirgo, a on spogląda znów na przepis i mówi o braku ziaren czerwonego pieprzu. Takie ziarna możemy kupić u Benito (zwiadowca myśliwych, którego możemy spotkać w Górniczej Dolinie od rozdziału 3). Potem podchodzimy do śpiącego Jeremiasza. Will powinien wykonać animację płądrowania (symulacja podania starcowi pieprzu) i po rozmowie z Jeremiaszem kończymy zadanie.

Nagroda: 7x wywar z ziół leczniczych, 9x z korzeni

Doświadczenie: +500exp

Reputacja: +2 Łowcy

1.3.10 Składniki dla gorzelnika

Trzeba przynieść Jeremiaszowi to, co chce. Składniki można kupić u Engora albo znaleźć rozrzucone po obozie (kradzież w nocy).

Nagroda: nauka zielarstwa
Doświadczenie: +300exp
Reputacja: +2 Łowcy

1.3.11 Woda święcona

Bron, człowiek zajmujący się zapasami, niepokoi się, bo ktoś wykradł ważną rzecz - wodę święconą. Musimy przyłapać złodzieja na kradzieży. W nocy idziemy do miejsca, które opisuje Bron (zobacz na mapie 6.3) i czekamy kilka sekund aż pojawi się wpis w dzienniku. Drugiej nocy próbujemy to samo, też bez skutku. Idziemy do Brona i mówimy mu o tym, a ten sugeruje, byśmy wsadzili do kufra zupe grzybową. Zupę można kupić u Engora. Wsadzamy ją do kufra, przychodzimy w nocy i łapiemy złodzieja.

Nagroda: 4 esencje lecznicze (+ nagroda od łowcy)
Doświadczenie: +200 lub +400exp
Reputacja: +2 lub +3 Łowcy

1.3.12 Ostatni sprawdzian

Ostatnim zadaniem przed dołączeniem do łowców jest polowanie na orków. Udajemy się do jaskini przy moście obok zamku (nr 1, mapa: 6.4) i zabijamy osłabionych orków wygnańców. Jeśli ktoś nam pomoże, to Keroloth dowie się o tym i misja będzie niezaliczona.

Nagroda: pierścień od orka
Doświadczenie: +300exp
Reputacja: +5 Łowcy

1.3.13 Święty płomień

Feros kolekcjonuje czary paladynów. Brakuje mu już tylko "świętego płomienia". Gdzie go znaleźć? W krypcie pod obozem bandytów (nr 2 mapa: 6.4). Trzeba przejść przez skały używając przemiany w chryszcza. W środku znajdziemy ożywieńca, którego najlepiej zabić używając zaklęcia "zniszczenie ożywieńca" (UWAGA - zaklęcie zadziała dopiero po rozmowie z nim!). Rabujemy wszystko (skrzynia za regalem) i idziemy do Ferosa.

Nagroda: 3 mikstury, 2 ekstrakty, 2 esencje lecznicze
Doświadczenie: +500exp
Reputacja: +4 Łowcy

1.3.14 Koszmary senne

Proste zadanie na gonienie tam i z powrotem. Po rozmowie z Ferosem udajemy się do Kirgo, by ten dał nam krople dla gladiatora. Wracamy z kroplami do Ferosa, a potem, po trzech dniach dowiemy się, Feros potrzebuje jeszcze nalewki od Jeremiasza, na lepszy sen. Po jej załatwieniu, kończymy zadanie.

Nagroda: 100 szt. złota (+100 zwrot kosztów)
Doświadczenie: +300exp
Reputacja: +3 Łowcy

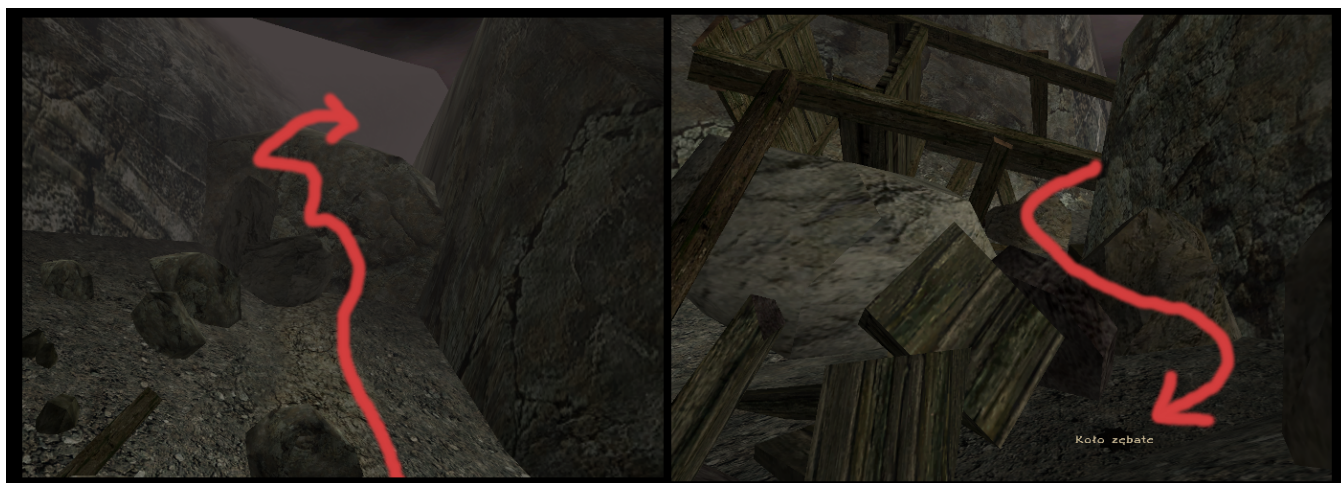
1.3.15 Starcie mistrzów

Rethon chciałby stoczyć pojedynek z Kurganem. Kurgan jednak nie dba o to, by przyjąć godnie wyzwanie. Za to chętnie wykorzysta okazję tego, że może na tym skorzystać i prosi nas o przyniesienie koła zębatego. Takie koło możemy znaleźć w zawalanej Starej Kopalni. Musimy przedrzeć się przez skały, ominąć golemy i znaleźć koło. Leży ono pod wózkiem. Gdy przyniesiemy koło, dwaj wojownicy zaczynają walkę. Kto wygra? Nie wiem, różnie to bywa :) UWAGA: jeśli Kurgan się zgodzi, a my powiemy o tym Rethonowi w trzecim rozdziale (lub później) to Rethon powie, że już walczył z Kurganem i zaliczy nam misję.

Nagroda: dobry krótki miecz

Doświadczenie: +300exp

Reputacja: +2 Łowcy



1.3.16 Szkolenie

Rethon gdy po raz pierwszy nas zobaczy, powie byśmy wyzwali na pojedynek trzech wojowników trenujących na jego placu treningowym. Robimy to (prawdopodobnie przegrywamy walki) i zaliczamy zadanie.

Nagroda: —

Doświadczenie: +300exp

Reputacja: +2 Łowcy

1.3.17 Karczma i stara piosenka

Po wykonaniu zadania 1.3.8, Silas poprosi o jeszcze jedną przysługę. Musimy załatwić grajka do karczmy. Udajemy się do Johnny'ego, który odeśle nas do Engora. Jeśli załatwimy mu lutnię (patrz 1.3.18, to Engor zgodzi się grać wieczorami i usłyszymy gitarową wersję FreeMine w aranżacji i wykonaniu TheKetraba.

Nagroda: 50 szt. złota

Doświadczenie: +300exp

Reputacja: +1 Łowcy

1.3.18 Lutnia i stare spory

Engor zgodzi się grać, jeśli załatwimy mu lutnię. Udajemy się do obozu myśliwych, gdzie Goth powie nam, jak załatwić lutnię, jeśli przyniesiemy mu pewien przysmak od kucharza Snafa (zad 1.4.19). Lutnię wykona

Jehen (jeśli mamy dość złota), którego musimy znaleźć wykonując zadanie 1.4.20. Możemy również kupić jego stary instrument.

Nagroda: 150 szt. złota, pas stalowej ręki lub 5 ekstraktor leczniczych

Doświadczenie: +300exp

Reputacja: +2 Łowcy

1.3.19 Ork w potrzasku

TODO

1.4. Zadania u myśliwych

1.4.1 Złodziej trofeum

Myśliwym zaginęła spora część trofeów i Goth podejrzewa o to łowców orków. Musimy udać się do ich obozu i popytać o zaistniałą sytuację. Johny jest w posiadaniu paczki mieczy jednoręcznych, którą możemy od niego odkupić. Z kolei gdy pójdziemy na arenę i zapytamy o sprawę Kurgana, ten każe nam więcej nie pytać. Zatrzyma nas wtedy Fed i po cichu wręczy mapę z zaznaczonym miejscem pobytu złodzieja. (nr 3 mapa: 6.4) Udajemy się w to miejsce, rozmawiamy z Lensem, zabijamy go i zabieramy wszystko z kufra obok niego. Ze wszystkimi trofeami i paczką mieczy jednoręcznych wracamy do Gotha i kończymy zadanie.

Nagroda: 140 szt. złota

Doświadczenie: +300exp

Reputacja: +4 Myśliwi

1.4.2 Ochroniarz transportu

Myśliwi z obozu wypadowego muszą zanieść mięso do obozu. Możemy zaproponować Erakowi, że zrobi to Vick, jeśli wcześniej z nim pogadamy i dowiemy się, że ten chce wracać do obozu. Wtedy Erak przetestuje nasze umiejętności (patrz 1.4.3). Następnie bierzemy ze sobą starca i osłaniamy go, podczas wędrówki. Po nagrodę udajemy się do Gestatha.

Nagroda: 80 szt. złota

Doświadczenie: +300exp

Reputacja: +2 Myśliwi

1.4.3 Wyprawa zwiadowcza

Po prostu idziemy z Erakiem pod klif, na którym znajduje się obóz wypadowy i czekamy aż zabije orków.

Nagroda: —

Doświadczenie: +300exp

Reputacja: +1 Myśliwi

1.4.4 Towarzystwo

Aran czuje się bardzo samotny na swoim stanowisku. Aby to rozwiązać udajemy się do Gestatha, który nas zleje. Idziemy więc do Snafa, który podaje rozwiązanie problemu: Wrzód zamknięty na szczycie wielkiego domu. Ratford odsprzeda nam klucz. Otwieramy drzwi "więzienia" i rozmawiamy z Wrzodem. To zadanie

aktywuje następane: 1.4.12.

Nagroda: przepis na przysmak myśliwych

Doświadczenie: +300exp

Reputacja: +1 Myśliwi

1.4.5 Ziele dla Dicka

Dickowi ktoś schował paczkę z ziele. Trzeba ją znaleźć. Najpierw musimy poszukać klucza. Jest na becze obok łóżka kowala Dobara (nr 1, mapa: 6.5). Później idziemy do schowka myśliwych (nr 2, mapa: 6.5). Paczka znajduje się na końcu pomieszczenia za skrzyniami.

Nagroda: 50 szt. złota

Doświadczenie: +300exp

Reputacja: +1 Myśliwi

1.4.6 Złodziejaszek

Musimy zakosić zapasową piłę drwala. Znajduje się ona w kufrze przy łóżku Cappela, którą możemy otworzyć tylko wtedy, gdy ten jest przy ognisku tj. w godzinach: 21:05-23:30

Nagroda: 50 szt. złota

Doświadczenie: +300exp

Reputacja: +2 Myśliwi

1.4.7 Narzędzia dla drwala

Cappel prosi o 3 piły i topór drwala. Można podpytać Snafa o to skąd wziąć narzędzia, który odeśle do Philla z obozu Łowców Orków - będziemy mogli od niego kupić jedną piłę.

- topór drwala - walczy nim Lens (zadanie 1.4.1)
- 1 piła - do kupienia od Philla
- 2 piły - można ukraść Phillowi (38 zręczności)
- 1 piła - leży obok stanowiska pracy Philla
- 1 piła - leży w składziku między skrzyniami obok placu treningowego (Rethon)

Nagroda: 85 szt. złota

Doświadczenie: +300exp

Reputacja: +2 Myśliwi

1.4.8 Polowanie

W celu szybkiego zarobku warto udać się na polowanie z Chrisem. Aby myśliwy zgodził się z nami pójść, trzeba dać mu 3 piwa i potrafić zdejmować skóry. Wyruszamy. Po drodze warto zabrać ze sobą Dymoondo. Na końcu niewielkiego zagajnika zabijamy orkowe psy i kończymy zadanie.

Nagroda: —

Doświadczenie: +300exp

Reputacja: +2 Myśliwi

1.4.9 Rozrzucone menzurki

Drax nie bez powodu jest zamknięty. Poprzewracało mu się w głowie i zakosił kilka menzurki alchemikowi. Naszym zadaniem jest je pozbiierać i przynieść do Kirgo. (goto waypoint NASZ_FP_KIRGO_X , gdzie $x \in \{1, 2, \dots, 10\}$)

Nagroda: 3 esencje lecznicze

Doświadczenie: +300exp

Reputacja: +1 Myśliwi

1. Na dachu wielkiego domu.
2. Na skale nad bramą do obozu.
3. Na baldachimie nad łóżkiem Dicka.
4. Na górze, na ścieżce na 'balkon', obok płotka.
5. Obok łóżka Dobara.
6. Za skrzyniami w jaskini Gestatha.
7. Za skrzyniami obok Hunta.
8. Za łóżkiem Snafa (nad przepaścią).
9. Na cmentarzu.
10. Na najwyższej górze nad obozem myśliwych.



1.4.10 Potrawka z chrząszczy

Snaf chce, by przynieść mu przepis z jego chaty z dawnego Starego Obozu. Po aktywowaniu misji, pojawiają się w niej gobliny, w tym 'Gobbo_Warrior_Snaf', który ma w ekwipunku przepis. Oprócz przepisu

musimy dostarczyć Snafowi składniki do ugotowania zupy.

Nagroda: można przyjąć po talerz potrawy

Doświadczenie: $+200+200=400\text{exp}$

Reputacja: $+2+1=3$ Myśliwi

1.4.11 Przekazać wiedzę

Zadanie nietypowe. Trzeba nauczyć się wyciągać pazury i opowiedzieć o tym Dymoono. Czy warto?

Nagroda: —

Doświadczenie: $+300\text{exp}$

Reputacja: $+1$ Myśliwi

1.4.12 Uciekinier

Gdy wejdziemy do pomieszczenia na szczycie wielkiego domu, ucieka stamtąd Drax. Trzeba go odszukać i zabić. Można zapytać Snafa a następnie Ratforda, dokąd mógł udać się uciekinier. Ten zaś zasugeruje, żeby sprawdzić w jaskini w rzece obok zamku (mapa 6.4 pkt 4). Tam znajdujemy Draxa i zabijamy szaleńca.

Nagroda: —

Doświadczenie: —

Reputacja: $+2$ Myśliwi

1.4.13 Paczki dla kowala

Zadanie wymienne z 1.4.14 (tj. jeśli nie weźmiemy teraz, to dostaniemy w drugim rozdziale). Udajemy się do Jana, który powie nam, że chwilę temu wysłał Brutusa z dostawą i że zazwyczaj chodzi dookoła bagna (a nie obok chaty Cavalorna). Udajemy się więc tą samą ścieżką i spotykamy martwego Brutusa (6.3 pkt 5) zabitego przez orkowego psa (i chrząszcza!). Zabijamy zwierzę, rabujemy trzy paczki i wracamy do Dobra.

Nagroda: 40 szt. złota

Doświadczenie: $+300+100(\text{Jan}) = +400\text{exp}$

Reputacja: $+2$ Myśliwi

1.4.14 Ziele dla kowala

Zadanie wymienne z 1.4.13 (tj. jeśli nie weźmiemy teraz, to dostaniemy w drugim rozdziale). Dobar potrzebuje czegoś do palenia. Oczywiście dostaniemy je od Dicka. Jednakże najpierw musimy zakończyć zadanie 1.4.5.

Nagroda: 40 szt. złota

Doświadczenie: $+300\text{exp}$

Reputacja: $+2$ Myśliwi

1.4.15 Wilki

Główne zadanie, jeśli chcemy zostać myśliwym. Trzeba przynieść Gestathowi 3 skóry: zwykłego, czarnego i lodowego wilka. Po rozmowie z Gestathem zatrzyma nas Hunt i zaproponuje, że odsprzeda nam skórę lodowego wilka. Być może warto ją kupić - nie ponosimy przez to żadnych konsekwencji. Czarne wilki można

spotkać pod wulkanem lub w drodze do obozu wypadowego. Te pierwsze można zwabić do Kortha podczas wykonywania zadania 1.4.17. Drugie oczywiście do myśliwych w obozie wypadowym. Warto zaznaczyć, że mając aktywne to zadanie, w razie oddawania skór Huntowi, bohater zostawia sobie po jednej skórze wilka z każdego rodzaju. Nie ma więc problemu, że Hunt zabierze nam skóry, które były potrzebne do tego zadania.

Nagroda: —
Doświadczenie: +500exp
Reputacja: +4 Myśliwi

1.4.16 Amulet Johny'ego

Hunt prosi o skombinowanie amuletu Johny'ego. Możemy go odkupić albo ukraść (kradzież kieszonkowa - min 16 punktów zręczności).

Nagroda: —
Doświadczenie: +300exp
Reputacja: +2 Myśliwi

1.4.17 Sam w dziczy

Zadanie dostajemy od Kortha lub od Draala (jeśli znajdziemy go wcześniej) (TODO sprawdzić). Wyruszamy z Korthem w poszukiwaniu kolejnych zaginionych. Najpierw udajemy się z nim pod jedną ze starych wież, później do jednej z kopalń. Podczas gdy Korth zostaje na zewnątrz, my znajdujemy Draala. Przy wyjściu z kopalni pojawiają się dwaj orkowie, których zabijamy z pomocą łowcy orków. Odprowadzamy Draala do obozu myśliwych. Przy bramie rozmawiamy z Gothem, następnie Draal dziękuje za ratunek i zadanie się kończy.

Nagroda: +2 zręczności
Doświadczenie: +300exp
Reputacja: +3 Myśliwi

1.4.18 30 sztuk pieczeni

Zadanie dostajemy od Teda. Jeśli przyniesiemy mu 30 upieczonych kawałków mięsa, sprzeda nam zbroję po niższej cenie. Myślę, że warto zająć się tym już na początku pierwszego rozdziału. Do smażenia na patelni potrzebny nam będzie węgiel, który możemy wykopać albo kupić u Engora.

Nagroda: 10 ostrych strzał, tańszy pancerz
Doświadczenie: +300exp
Reputacja: +3 Myśliwi

1.4.19 Pieczeń i stara receptura

Podczas wykonywania zadania 1.3.18 będziemy musieli skombinować pieczeń dla Gotha. Udajemy się do Snafa i przynosimy odpowiednie składniki.

Nagroda: pieczeń Snafa
Doświadczenie: +100exp
Reputacja: —

1.4.20 Myśliwy i stara strzała

Zadanie pojawia się podczas wykonywania 1.3.18. Goth powie nam o myśliwym Jehenie, którego możemy spotkać w drodze na przełęcz (6.4 pkt 6). Razem z Jehenem zabijamy trzy ścierwojady i wracamy do obozu. Zanosimy strzały Gestathowi a ten każde nam przekazać Jehenowi sto strzał. Nie musimy tego robić, możemy zatrzymać je dla siebie.

Nagroda: —

Doświadczenie: $+100+100(+100)=300\text{exp}$

Reputacja: $+1+1=+2$ Myśliwi

1.4.21 Ćwiczenia strzeleckie

Po rozmowie z Tabukiem w obozie wypadowym udajemy się w odpowiednie miejsce i strzelamy do tarczy. Mamy trzy strzały. Jeśli żadnym nie trafimy, zadanie jest nieukończone. Jeśli uda się nam trafić chociaż raz, to cokolwiek dalej się stanie, zadanie zaliczymy.

Nagroda: 10 strzał

Doświadczenie: $+300\text{exp}$

Reputacja: $+1$ Myśliwi

1.4.22 Kufry Ratforda

Zadanie dostaniemy, gdy kupimy u Ratforda przynajmniej 40 wytrychów. Poprosi nas o przyniesienie mu zawartości trzech skrzyń. Pierwsza znajduje się przed przełęczą, a dokładniej na poboju po wielkiej bitwie. Druga jest zapewne najtrudniejsza do znalezienia. Jest na górze między rozdrożem ścieżek prowadzących na bagno. Trzecia to skrzyneczka, w jeziorze przed dawnym Nowym Obozem. Wystarczy do niej podплыnąć a bohater ją zbierze. Ze wszystkimi skarbami wracamy do Ratforda.

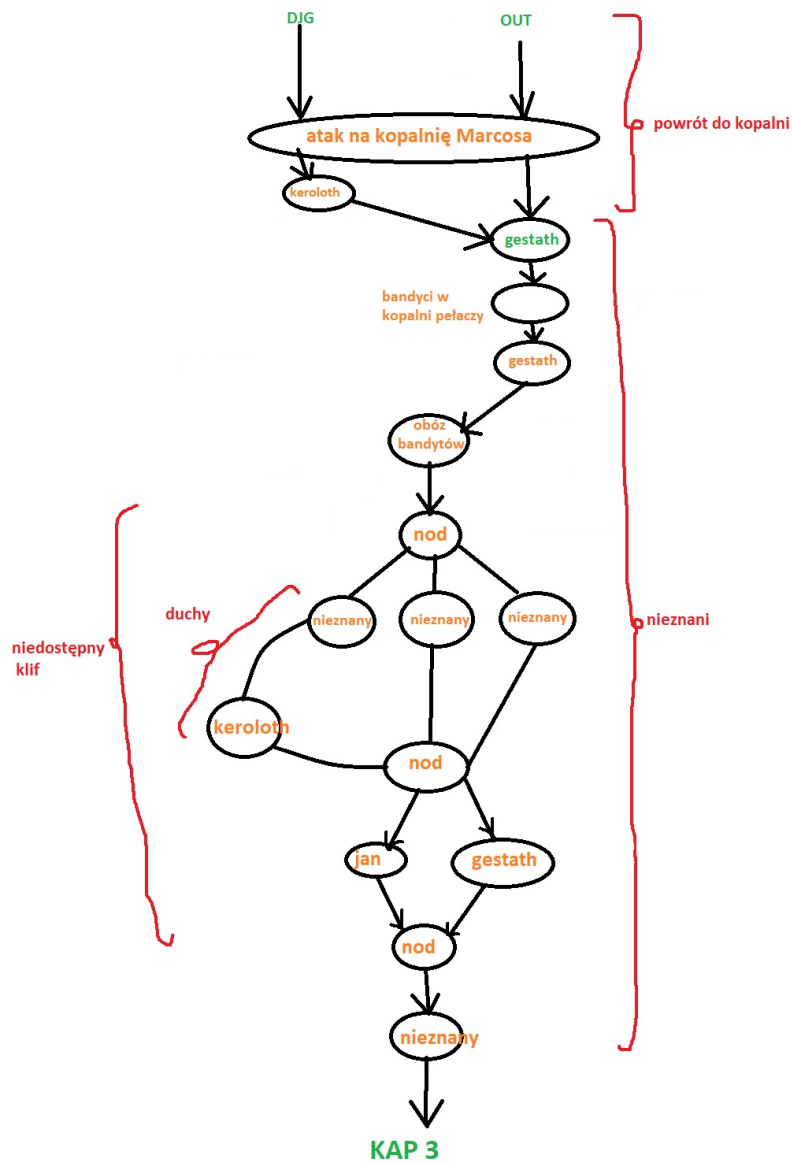
Nagroda: Wytrychy sprzedawane 2x taniej

Doświadczenie: $+500\text{exp}$

Reputacja: $+2$ Myśliwi



Rozdział 2: Nowe zagrożenie



2.1. Główny wątek

2.2. Misje główne i inne

2.2.1 Nieznani

Główne zadanie rozdziału 2. Gdy pozabijamy paladynów renegatów i Marcosa, udajemy się do Gestatha, który prosi o przyjrzenie się dwójce ludzi dopatrzonych w kopalni z pełzaczami (6.4 pkt 7). Idziemy tam i zabijamy ich. Po zabiciu drugiego z nich, rabujemy mu zbroję. Jeden z bandziorów ma notatkę - czytamy ją. Wracamy do Gestatha, a ten wysyła nas, by dowiedzieć się więcej. Musimy dostać się do obozu bandytów. Po pierwsze - pokazujemy się im tylko w zbroi, którą zdarliśmy z martwego bandyty. Po drugie - dopóki nie dowiemy się, po co bandyci tutaj przybyli, nie idziemy do strażnika bramy, Monka, bo wyda się, że nie należymy do bandytów. Nad grobowcem Angara stoi Carry. Rozmawiamy z nim i dostajemy polecenie, aby udać się do Danny'ego, rybaka nad jeziorem obok Nowego Obozu (jest w chatkach rybackich). Idziemy tam i pokazujemy mu się bez zbroi bandyty. To okazja by wypytać o szczegóły. Gdy już wiemy, że bandyci przybyli tu w celu gromadzeniu rudy i sprzedawaniu Rhobarowi II, że ich przywódcą jest Samuel, a ich statek ucierpiał ostrzelany przez orkowe armaty, możemy porozmawiać z Monkiem. Wchodzimy do obozu i uzyskujemy 70 reputacji. Przechodzimy do szefa grupy, która tu przebywa i rozmawiamy z nim. Okazuje się, że Nod szuka czegoś innego. Jest to amulet - Oko Świata. Wykonujemy zadania 2.5.5 i 2.4.4, łączymy u kowala Jana cały artefakt i udajemy się na klif. Po pokonaniu demona przechodzimy przez portal, zabijamy 'Niezanego' i zabieramy mu Oko Świata. Po powrocie spotykamy Noda, który zabiera nam amulet. Zabijamy go i jego pobratymców, zabieramy amulet. W obozie bandytów spotykamy Gestatha, który razem z innymi pozabijał bandziorów w obozie. Kończymy zadanie i rozdział drugi.

Nagroda: —

Doświadczenie: +1000exp

Reputacja: —

2.2.2 Miecz runiczny

Zadanie aktywuje się, gdy znajdziemy miecz runiczny. Oddajemy go Kerolothowi. W trzecim rozdziale, rycerz powie nam, czego się dowiedział. Musimy przynieść mu jedną z run: mała burza ognista, bryłę lodu, pięść wichru. Znajdziemy je w kryptach strażników artefaktów (zadanie 2.5.5). Aby użyć miecza, trzeba go naładować - robi się to na runicznym haku na płaskowyżu nad domem Kerolotha. Kody na miecze runiczne to: ItNa_MieczRunicznyA, ItNa_MieczRunicznyB, ItNa_MieczRunicznyC.

Nagroda: miecz runiczny

Doświadczenie: +500exp

Reputacja: —

2.3. Zadania u łowców orków

2.3.1 Duchy

Zadanie dostajemy od Kerolotha podczas wykonywania misji 2.5.5. Najpierw udajemy się na cmentarz łowców orków, gdzie zatrzymuje nas Gerold i proponuje wspólny atak na szkielety. Idziemy z nim i zabijamy kościotrupy. Następnie schodzimy do miejsca poniżej, z którego wg Gerolda nadeszli ożywienie (6.3 pkt 8). Spotykamy tam Miecza, który zaprowadzi nas na bagno. Teraz sami musimy przedrzeć się przez całe bagno zabijając szkielety, błotne węże (warto wcześniej zabrać misję 2.4.1, aby móc zrobić ją już w drugim rozdziale, a nie dopiero w czwartym) i zombie. Obok truchła bagiennego smoka spotykamy Pana Cienia, Garrela, z którym musimy stoczyć walkę. W pobliżu znajduje się miecz runiczny (aktywuje zadanie 2.2.2). Z dobrymi wieściami wracamy do Kerolotha i dostajemy kolejny kawałek artefaktu.

Nagroda: kawałek artefaktu
Doświadczenie: +500exp
Reputacja: +4 Łowcy

2.3.2 Skałą o skałę

Keroloth zleca przetestowanie zwoju przemiany w kamiennego golema. Mamy odebrać zwój od Hokurna. Kierujemy się albo do Starej Kopalni (tam gdzie koło zębate), albo do jaskini pod obozem wypadowym Myśliwych. Przemieniamy się w golema i zabijamy jakiegoś kamiennego golema będąc golemem. Informujemy o sukcesie Kerolotha, który kieruje nas do Kirgo, aby ten przepisał zwój. Po trzech dniach przychodzimy do alchemika Myśliwych i dowiadujemy się, że się nie powiodło. Kirgo oddaje nam zwój, który możemy oddać Kerolothowi lub zatrzymać dla siebie.

Nagroda: 120 szt. złota
Doświadczenie: +500exp
Reputacja: +4 Łowcy

2.3.3 Przygniła konstrukcja

W drugim rozdziale zaczepia nas robotnik, który prosi o pomoc w naprawieniu podporów pod domem Kerolotha. Daje nam klucz, jednak drzwi do tamtego miejsca znajdują się poza obozem, a pojawił się tam smoczy zębacz. Najpierw jednak musimy skombinować sobie gwoździe, które robotnik zgubił. Po krótkim dochodzeniu w obozie Łowców Orków, okazuje się, że gwoździe ma Phill. Nie chce nam ich jednak oddać. Możemy mu za nie zapłacić, pogrozić mieczem albo skombinować nowe gwoździe. Jeśli zdecydujemy się na tę ostatnią opcję, to musimy udać się do Dobara i kupić od niego PRZYNAJMNIJ 20 gwoździ. Dostaniemy od Philla 65 sztuk złota. Gdy mamy już gwoździe idziemy pod dom Kerolotha i przybijamy trzy deski przy podporach. UWAGA: quest jest czasowy, na zadanie mamy 3 dni.

Nagroda: 10 grogów
Doświadczenie: +500exp
Reputacja: +4 Łowcy

2.3.4 Orkowe posterunki

Musimy wyeliminować 5 orkowych obozów. Jeśli zniszczymy przynajmniej trzy, to Udar zacznie nam doradzać, gdzie jeszcze można poszukać orków. Dokładne umiejscowienie obozów można sprawdzić na mapie poniżej.

Nagroda: 400 szt. złota
Doświadczenie: +1000exp
Reputacja: +6 Łowcy



2.3.5 Głód, brzmi znajomo?

Gerold zgłodniał na warcie obok cmentarza. Mamy wybór: albo przyniesiemy mu 3 mleka, 4 chleby, 2 szynki, 2 sery i 6 smażonych mięs, albo udajemy się do Snafa, by ten przygotował coś specjalnego. Po trzech godzinach wracamy do Snafa i zanosimy potrafkę Geroldowi.

Nagroda: przepis na udziec z dzika po łowiecku

Doświadczenie: +500exp

Reputacja: +3 Łowcy

2.3.6 Stare mapy

Godar prosi o znalezienie dwóch map. Obozu na Bagnie i Nowego Obozu. Pierwszą można znaleźć u martwego nowicjusza (ducha), który leży nad górską rzeką na styku z palisadą (6.4 pkt 9). Mapę Nowego Obozu znajdziemy w skrzyni przed bramą do Nowego Obozu (tam gdzie w G2 siedzą Sylvio i Bulko) (6.3 pkt 10).

Nagroda: projekt miecza bojowego

Doświadczenie: +500exp

Reputacja: +3 Łowcy

2.4. Zadania u myśliwych

2.4.1 Wężowa skóra

W drugim rozdziale zatrzymuje nas Louis wygłaszając motywacyjną gadkę i wspomina przy tym o miksturze piratów. W sprawie szczegółów musimy udać się do pirata Miecza. Ten zaś każe nam przygotować: 10 skór błotnych węży, wodę, pustą butelkę i 3 giny. Z gotowymi składnikami przychodzimy do pirata, pijemy miksturę i cieszymy się wzrostem atrybutów.

Nagroda: siła i zręczność +3

Doświadczenie: +500exp

Reputacja: +2 Myśliwi

2.4.2 Poraniony przez wargi

W lesie pod jednym z drzew (6.4 pkt 11) znajdziemy Teda. Biedak siedzi i krwawi, gdyż stoczył bój z wargami i nie może się ruszyć. Musimy udać się ścieżką dalej w las (w stronę kopalni) i zabić watahę. Szczególnie ważne jest odebranie jednemu z nich sakwy myśliwego z lekami. Wracamy do Teda i oddajemy mu odzyskaną sakiewkę.

Nagroda: amulet dębowej skóry

Doświadczenie: +500exp

Reputacja: +3 Myśliwi

2.4.3 Zioła dla niewolników

W obozie bandytów znajduje się grupa niewolników, którym można pomóc. W nocy można nawiązać kontakt z jednym z nich, który prosi o przyniesienie mu 8 roślin leczniczych do kojenia ran. Aby ukończyć misję trzeba oczywiście to zrobić.

Nagroda: 4 esencje lecznicze

Doświadczenie: +500exp

Reputacja: +1 Myśliwi

2.4.4 Psikusy bandytom!

Zanim oddamy artefakt Nodowi, udajemy się do Gestatha aby zameldować mu o tym, czego dowiedzieliśmy się u bandytów. Przykaże on nam przygotować pole do ataku na nich. Musimy: zabić owce, włożyć paczki z bronią do jednego z kufków, osłabić palisadę. Palisadę możemy rozwalić tylko bronią: ItMw_1h_Sld_Axe. Z kolei trzy paczki z bronią umieścić do skrzyni obok niewolników (screen, pkt 4). Mają instancję: ItNa_PaczkaZBronia. Palisadę należy uderzyć między skałą a tarczą strzelecką (screen, pkt 2), obok Domenica - i w tym samym miejscu, tylko od wewnątrz obozu (screen, pkt 3). Najpierw jednak musimy odciągnąć Domenica, możemy to zrobić tylko w nocy (screen, pkt 1). Quest powinien sam się zakończyć po wykonaniu tych trzech podzadań.

Nagroda: —

Doświadczenie: +500exp

Reputacja: +4 Myśliwi



2.5. Zadania u bandytów

2.5.1 Małe kłamstwa, duże kłamstwa

Prafą ręką szefa bandytów, Bam, skarży się na brak informacji z kopalni renegatów. Nic dziwnego - w końcu zabija się ich na początku drugiego rozdziału. Musimy coś na to poradzić. Jeśli jesteśmy myśliwym - idziemy do Gestatha, jeśli łowcą - do Kerolotha. Gestath proponuje dać bandycie 20 bryłek rudy albo zapytać Kerolotha, co o tym myśli. Keroloth proponuje 20 bryłek rudy albo upozorowanie scenki, że kopalnia dalej działa, a udać ma się to, ponieważ Bam nigdy nie widział się z Marcosem. Tutaj wybieramy, co chcemy zrobić. Jeśli zdecydujemy się na oddanie 20 bryłek rudy - musimy to zrobić. Jeśli jednak powiemy Kerolothowi, żeby upozorować scenkę, że kopalnia dalej pracuje, to idziemy do Bama i prowadzimy go do kopalni. Na miejscu spotykamy Kjorna w zbroi paladyna i kilku innych łowców. Rozpoczyna się dialog z Kjornem i Bamem. Po tym idziemy jeszcze wszyscy trzej do środka kopalni, aby upewnić się, że kopacze pracują. Rozpoczyna się kolejny dialog i misja się kończy.

Nagroda: Bam od tej pory będzie sprzedawał zbroję bandyty

Doświadczenie: +400exp

Reputacja: +10 Bandydzi

2.5.2 Sakwa bandyty

Rabon, bandyta stojący na strażnicy prosi o przyniesienie sakiewki, która wypadła mu. Sakiewka leży poza obozem bandytów (screen poniżej). Zadanie można rozwiązać na dwa różne sposoby: Albo oddamy Rabonowi sakiewkę albo otworzymy ją i znajdziemy w niej bryłki rudy. Po krótkim dialogu z bandytą następuje pojedynek. Aby kontynuować rozwój zadania, musimy go wygrać, a następnie oddać rude Rabonowi, gdy ten tego zażąda. Wchodzimy z Rabonem w układ, w którym rzekomo mamy przynosić rudę od renegatów, którzy prowadzą własne wykopaliska. Udajemy się w ustalone miejsce i strażnikowi podajemy odpowiednie hasło: 'Herendez'. Wewnątrz spotykamy Rabona, który chciał się nas pozbyć wraz ze swoimi

koleżkami. Zabijamy go i wracamy poinformować o tym Fruta.

Nagroda: 25 szt. złota od Rabona lub nic od Fruta

Doświadczenie: +400exp

Reputacja: +5 lub +5+10=15 Bandyci



2.5.3 Nowy niewolnik do obozu

Jednym z zadań do wykonania, aby uzyskać dostęp do szefa jest przyprowadzenie niewolnika z innej kopalni. Udajemy się do jaskini pod wodospadem, gdzie spotykamy Gobby'ego. Aby z nim pogadać, musimy mieć założoną broń bandyty oraz mieć w ekwipunku specjalne pismo od Fruta ("Papier dla Gobby'ego"). Zabieramy ze sobą Grimesa i gdy oddalimy się już trochę, rozmawiamy z nim. Potem prowadzimy go do Fruta i kończymy zadanie.

Nagroda: —

Doświadczenie: +400exp

Reputacja: +15 Bandyci

2.5.4 Wilcza wataha

Monk chętnie przekona się, czy nasz bohater jest dość pomocny, zabierając nas ze sobą na polowanie. Nie jest to jednak zwykle zbieranie doświadczenia wyręczając się kimś innym, ponieważ musimy zabić przynajmniej 4 wilki!

Nagroda: —

Doświadczenie: +400exp

Reputacja: +10 Bandyci

2.5.5 Niedostępny klif

Jedno z wiodących zadań w rozdziale drugim. Po rozmowie z szefem bandytów i przeczytaniu pisma ze stołu, musimy udać się w poszukiwanie wszystkich kawałków artefaktu. Znajdziemy je w kryptach podobnych do tej, w której siedzi Nod. Koneserzy Gothica nie powinni mieć problemu z ich wyszukaniem :) (TODO mapa) W pobliżu krypt 1 i 2 znajdziemy gdzieś na ziemi zwój przyzywający odpowiedniego strażnika artefaktu (ItNa_SummonStraznik) TODO screeny. Używamy go, rozmawiamy z przyzwańcem i zabijamy. W jego ekwipunku znajdziemy klucz otwierający drzwi do krypty. TODO: troche to zmienic, dla kazdego artefaktu napisac osobno

Nagroda: —

Doświadczenie: +1000exp

Reputacja: —





2.5.6 Pomścić orka

Gdy już możemy pogadać z orkiem (tj ukończymy zadanie 2.5.10), możemy udać się z Van-Ganem na orkową arenę pod zamkiem, gdzie czeka orkowy wódz Pallum-Bo. Van-Gan daje nam miksturę szybkości, żeby bieg od obozu bandytów do zamku był trochę szybszy - UWAGA: po wczytaniu, mikstura szybkości traci swój efekt. Wspólnie walczymy z Pallum-Bo, zabieramy jego miecz i oddajemy Van-Ganowi.

Nagroda: —

Doświadczenie: $+400+100=500\text{exp}$

Reputacja: $+10(+5)=15$ Bandydzi

2.5.7 Tyran

Gdy pogadamy z jednym z niewolników (tym z zadania 2.4.3), powie nam, że widział klótnie Fruta i Monka. Gdy pójdziemy do Monka okaże się, że to przez niezmiękanie się na warcie. W zadaniu wystarczy pobić Monka, pobić Fruta i tyle.

Nagroda: 100 szt. złota

Doświadczenie: $+400\text{exp}$

Reputacja: $+10$ Bandydzi

2.5.8 Zguba

Domenic zgubił swoją kuszę. Trzeba udać się troszkę dalej w mały las i ją odzyskać. Na screenach poniżej pokazane jest, jak ją znaleźć.

Nagroda: 130 szt. złota
Doświadczenie: +400exp
Reputacja: +10 Bandycci



2.5.9 Gin

Podczas wykonywania zadania 2.5.3 można nawiązać bliższą znajomość z Gobbym. Możemy wypić jego specjalny trunek i jeśli mamy albo przynajmniej 40 siły, albo przynajmniej 10 sił i 35 zręczności, to utrzymamy się na nogach. Potem opcjonalnie można napić się jeszcze ze 2 razy z bandytą i zdobyć trochę doświadczenia, jeśli przyniesiemy mu gin.

Nagroda: —
Doświadczenie: +400exp
Reputacja: +5 Bandycci

2.5.10 Na ratunek owcy

W obozie za namiotem znajdziemy Perrota. Poprosi nas o kilka drobiazgów. Po pierwsze musimy zaprowadzić jego owieczkę Moly do jego laboratorium (6.4 pkt 12) (daje nam też klucz do drzwi). Zabieramy więc owcę ze sobą (poprzez nawiązanie dialogu i prowadzenie) i udajemy się w wyznaczone miejsce. Tam zostawiamy owieczkę (poprzez nawiązanie dialogu). Warto zabrać stamtąd kilka baranich kielbas, bo drugą kwestią, którą musimy rozwiązać jest właśnie zgromadzenie baraniny. Resztę mięsa znajdziemy w kufrach bandytów, jednak możemy je otwierać tylko w nocy! (między 22:00 a 04:00)

Nagroda: mówi, jak pogadać z VanGanem
Doświadczenie: +100+400=500exp
Reputacja: +10 Bandycci

2.5.11 Głowa orka

Zanim będziemy mogli porozmawiać z VanGanem, musimy zabić Donksa (bandyta obok Carry'ego). Zaproponuje on całkiem inne rozwiązanie i postąpienie jak człowiek, a nie jak zdrajca gatunku. To od nas

zależy, co wybierzemy.

Nagroda: 300 szt. złota

Doświadczenie: +400exp

Reputacja: +5 Bandyce

2.5.12 Płyn na owady

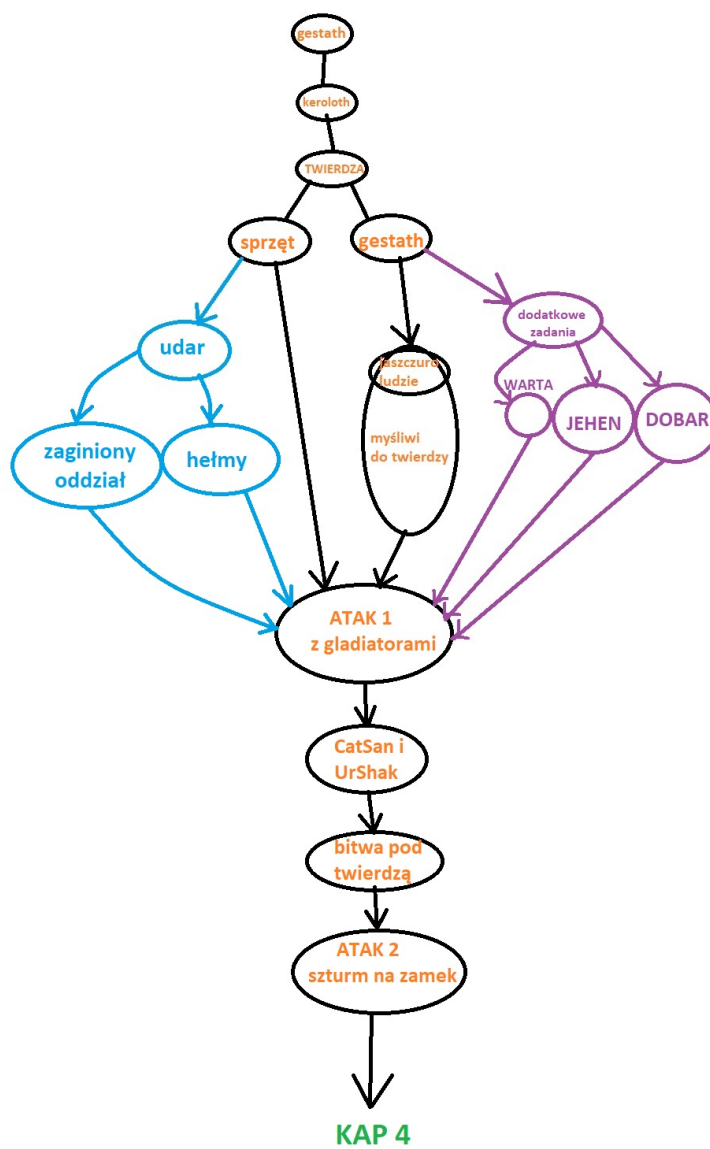
Carry prosi nas o kilka składników, żeby przygotować płyn przeciwko owadom. Musimy mu przynieść 3 bagienne ziela, siarkę i jednego łososia.

Nagroda: 40 szt. złota

Doświadczenie: +400exp

Reputacja: +5 Bandyce

Rozdział 3: Polowanie na orków



3.1. Główny wątek

3.2. Misje główne i inne

3.2.1 Wojna

Wiodąca misja rozdziału trzeciego. Keroloth prosi nas o zorganizowanie miejsca do przegrupowania sił, aby nie narażać obozu na niebezpieczeństwo. Jeśli Will zna takie miejsce, to może je zasugerować. Kiedy Will zna takie miejsce? Wtedy, gdy był w okolicach Twierdzy (kanion trolli), czyli jeśli się tam jeszcze nie było, to należy się tam udać. Gdy już dojdziemy z Kerolothem na miejsce, to dostaniemy kolejne zadania: 3.3.1, 3.2.2. Oprócz tego musimy pomóc w swoim obozie:

- dla Łowcy Orków: 3.3.4, 3.3.6, 3.3.7 - powiadomić Udara
- dla Myśliwego: 3.4.9, 3.4.10, 3.4.11 - powiadomić Gestatha

Wtedy możemy powiedzieć Kerolothowi, że wszystko jest gotowe. Mamy zaatakować zamek - podchodzimy do Kurgana i razem z gladiatorami biegniemy do orkowego obozu przed zamkiem. Zabijamy orków i wargi i ratujemy niewolnika, który oznajmia nam, że aby zmusić orków do otwarcia głównej bramy, powinniśmy udać się do górskiej fortecy, zabić przebywającego tam Ur-Shaka i zabrać jego kostur. W fortecy spotykamy szkieleta-ducha Cat-Sana, dla którego musimy wykonać zadanie 3.2.3. Krata się otwiera, idziemy zabić Ur-Shaka. Po walce zabieramy jego kostur i rozmawiamy z Cat-Sanem, który się przeteleportował. Mówi on o bitwie, która miała miejsce pod twierdzą. Teleportujemy się tam i od Kerolotha dowiadujemy się, że Gestath nie żyje. Otwieramy kołowrotem bramę do twierdzy i walczymy z orkami zgromadzonymi na zewnątrz. Po krótkim dialogu z Kerolothem, biegniecie pod bramę zamku. Zakładamy na plecy kostur (Ctrl w ekwipunku) stojąc pod bramą, ona się otwiera. Musimy zabić Herszta-Kusznika (na prawo od wejścia), Herszta-Szamana (w domu magów) i dowódcę zamku (w sali tronowej). Gdy to zrobimy, Keroloth zaczepia nas i odpala się filmik, po którym następuje kolejny dialog z Kerolothem rozpoczynający czwarty rozdział. Zadanie się kończy, gdy opowiemy Udarowi o wszystkich wydarzeniach, które miały miejsce.

Nagroda: —

Doświadczenie: +100exp (Doprowadzenie Kerolotha do twierdzy)

Reputacja: +2Ł (Kopacz), +4Ł (Walka pod twierdzą)

3.2.2 Pomoc strzelców

Keroloth prosi o zanieśenie wiadomości do Gestatha. Ten z kolei uda się do twierdzy i powie, że musimy załatwić każdego myśliwego samemu:

- Erak (zad 3.4.5)
- Kivo (zad 3.4.2)
- Aran (zad 3.4.6 i 3.4.7)
- Ammann (zad 3.4.8)
- Benito (zad 3.4.1)
- Vachut (zad 3.4.3)
- Ayan (3 ekstrakty lecznicze)

Nagroda: 250 szt. złota, teleport do twierdzy

Doświadczenie: +700exp

Reputacja: +4 Łowcy

3.2.3 Ostrze Ducha

Cat-San, duch w górskiej fortecy powie nam, że otworzy bramę dalej, tylko jeśli przyniesiemy mu jego ostrze. Broń znajduje się w skrzyni na skale. Na screenach poniżej pokazane jest, jak ją znaleźć.

Nagroda: —

Doświadczenie: +700exp

Reputacja: —



3.3. Zadania u łowców orków

3.3.1 Wyposażenie do twierdzy

Keroloth poprosi o przyniesienia kilofów, pił i młotów, aby mieć narzędzia do wzmocnienia twierdzy. Całość znajdziemy w małej chatce (magazynie) na prawo od wejścia do obozu łowców orków (brama od strony zamku).

Nagroda: 80 szt. złota

Doświadczenie: +500exp

Reputacja: +2 Łowcy

3.3.2 Święcenie grobów

Udar poprosi o poświęcenie grobów poległych żołnierzy. Dostajemy także mapę. Udajemy się do Brona w celu zakupu wody święconej i biegamy po całej Górniczej Dolinie. UWAGA 1: Grób Ketty Duna znaleźć można wpływając do podwodnej jaskini! UWAGA 2: Susan Piękna jest celowo nieśmiertelna! (Poniżej znajduje się mapa z naniesionymi grobami bonusowymi oraz screeny z miejscami ich występowania.)

Nagroda: 250 szt. złota lub 10 ekstraktów leczniczych i 5 esencji leczniczych

Doświadczenie: +500 + 15*100 = 2000exp

Reputacja: +5 Łowcy



3.3.3 Problem w kopalni

Zadanie dostajemy od kopacza Daniela. Od trzeciego rozdziału otworzona jest krata do kopalni paladyna Silvestra. Mamy wejść do środka i zabić samca pęczaczy.

Nagroda: mikstura siły lub zręczności

Doświadczenie: +700exp

Reputacja: +4 Łowcy

3.3.4 Zaginiony patrol

Zadanie dostajemy, gdy należymy do obozu łowców orków. Musimy odnaleźć patrol, który miał przebywać w jaskini od południowej strony obozu (jaskinia z Nekiem G1). Idziemy na miejsce, oczywiście nikogo tam nie zastaniemy. Udajemy się na płaskowyż nad jaskinią (Hosh-Pak G2) i spotykamy jednego z łowców - Matta. Możemy pomóc mu odszukać orkowy dokument, którego potrzebuje. Jego dokładne położenie widać na załączonym screenie. Następnie udajemy się do reszty łowców, którzy przebywają obok mostu po północnej stronie zamku, gadamy z szefem, odpieramy atak nieumarłych i wykonujemy zadanie 3.3.5. Przyносimy smutne wieści Jenkinsowi, który poprosi o poinformowanie o wszystkim Udara. Kończymy zadanie.

Nagroda: —

Doświadczenie: +500 (+200) exp

Reputacja: +2Ł(+1Ł = +3 Łowcy, jeśli raport z Mattem)



3.3.5 W poszukiwaniu nieumarłej bestii

Po ataku nieumarłych, udajemy się z Mattem śladem nieumarłej bestii. Kierunek -> przełęcz. Na miejscu pobojuwiska po wielkiej bitwie, Matt zatrzymuje się i mówi, żebyśmy wspięli się na płaskowyż na górze. Tam spotykamy dwie bestie. Po uderzeniu jednej z nich i upływie kilku sekund, pojawia się Matt i pomaga je zabić. Po walce następuje krótki dialog i udajemy się pod skały, aby porozmawiać z 'Nieznajomym'. Po krótkiej rozmowie ten znika, a my schodzimy do kopalni poniżej by tam znaleźć martwego Matta. Pojawia się raz jeszcze 'Nieznajomy' i kończymy zadanie.

Nagroda: raport dla Udara

Doświadczenie: +700exp

Reputacja: +2 Łowcy



3.3.6 Hełmy odeszłych żołnierzy

Jan prosi o znalezienie hełmów rycerzy. Aby zebrać hełm, wystarczy do niego podejść a Will sam zegnie się i zbierze hełm. (3 są na polu bitwy, 2 w kopalni Silvestra, 1 w kopalni Fajetha (Draala)) 5 hełmów oddajemy Janowi, jeden jest dla nas.

Nagroda: pierścień życia ItRi_Hp_02

Doświadczenie: +700exp

Reputacja: +4 Łowcy

3.3.7 Presja czasu

Po zakończeniu zadania 3.3.4, Udar wysłał nas do obozu myśliwych, ponieważ z raportów, które mu dostarczyliśmy wynikało, że orkowie mieli ich zaatakować. Na miejscu dowiadujemy się, że spóźniliśmy się, a Dick został porwany. Musimy go znaleźć - przetrzymuje go grupka orków pod starą wieżą w pobliżu obozu. Po rozmowie z Dickiem wracamy do Udara i kończymy zadanie.

Nagroda: —

Doświadczenie: +700exp

Reputacja: +4 Myśliwi



3.4. Zadania u myśliwych

3.4.1 Jaszczuroludzie

W tej misji udajemy się do Nowego Obozu, który jest ostatnim zbiorowiskiem jaszczuroludzi. Naszym zadaniem jest znaleźć coś, co wskazuje na ich pakt z orkami. Poszczególne wpisy w dzienniku powinny ułatwić nam zadanie (poniżej znajduje się mapa z sugerowanym przejściem przez lodową krainę).



Po znalezieniu skrzyżowanych mieczy, wracamy do Benito. Ten nie ma wątpliwości, że trzeba ich wyeliminować. Wykonujemy więc zadania dla Eraka i Kivo (3.4.5 - Erak pójdzie nawet bez wykonania tego zadania, 3.4.2), a następnie we czwórkę wyruszamy na bój. Po zabicu Kamashiego i Ugosha (ich położenie zaznaczone jest na mapie), kończymy misję.

Nagroda: —

Doświadczenie: +300 + 700 = 1000exp

Reputacja: +4 Myśliwi

3.4.2 Orkowa Zguba

Kivo prosi o odnalezienie orkowej zguby. Ma przesłanki ku temu, że miecz powinien znajdować się w lesie między zamkiem a kopalnią. Ostrze dierży przywódca goblinów, który przebywa w jaskini w lesie mniej więcej między twierdzą a obozem Vachuta (6.4 pkt 13). Zabieramy orkową zgubę i oddajemy myśliwemu.

Nagroda: 100 szt. złota

Doświadczenie: 700exp

Reputacja: +2 Myśliwi

3.4.3 Dziwne topielce

Vachut chce wybrać się na polowanie. Udajemy się z nim do jaskini pod wodospadem, gdzie spotykamy sześć stworów. Zabijamy je i kończymy zadanie.

Nagroda: 6 skór czarnych wilków

Doświadczenie: 700exp

Reputacja: +4 Myśliwi

3.4.4 Grupa żarłoków

Zadanie inspirowane trochę przyniesieniem mięsa kucharzowi w Silden (Gothic 3). Tym razem to Erak prosi o zapasy mięsa. Nieważne, czy przyniesiemy mu 50 sztuk surowego, czy 50 pieczonego, to myśliwy weźmie i podziękuje.

Nagroda: —

Doświadczenie: +500exp za surowe, +700exp za pieczone

Reputacja: +2 Myśliwi

3.4.5 Czystki

Kilku bandytów zwało myśliwym, gdy ci wdarli się do obozu. Musimy ich odnaleźć i pozabijać. Gdzie ich szukać? Wszystkich znajdziemy w chatce rybaka Danny'ego. Dokładniej należy zabić:

- NASZ_306_Perrot
- NASZ_315_Bandzior
- NASZ_316_Carry
- NASZ_317_Bandzior
- NASZ_318_Gobby
- NASZ_326_Domenic
- NASZ_327_Danny

Nagroda: 1 eliksir, 2 ekstrakty i 2 esencje lecznicze

Doświadczenie: +700exp

Reputacja: +4 Myśliwi

3.4.6 Noga

Arana boli noga i nie uda się do Twierdzy, dopóki mu nie pomożemy. Z pomocą przychodzi Kirgo i jego mikstura przeciwbólowa. Jednak do jej sporządzenia alchemik potrzebuje ośmiu żabich korzeni. Znajdziemy je nad rzeką, szczególnie przy pniach ściętych drzew. Z gotową miksturą udajemy się do Arana i kończymy zadanie.

Nagroda: —

Doświadczenie: +700exp

Reputacja: +2 Myśliwi

3.4.7 Przetrzęsnać namioty

Aran każe nam również przyjrzeć się orkowym namiotom od południowej strony zamku. W chacie z desek znajdziemy liścik, który oddajemy myśliwemu.

Nagroda: —

Doświadczenie: +700exp

Reputacja: +2 Myśliwi

3.4.8 Pierścienie wierności

Idziemy w stronę górskiej twierdzy (kamienny smok G2, Lester i kamień ogniskujący G1). Tam znajdujemy Ammanna, z którym przebijamy się przez grupę orków. Następnie wchodzimy sami do środka (parter) i

udajemy się w standardowe miejsce, czyli do komnaty za regałem, który przemieszcza przełącznik w jednej z sal. Tam w którejś skrzyni znajdujemy pierścienie. Jeśli mamy gildię 'myśliwy', to trzeba będzie jeszcze rozdać je wszystkim myśliwym, którzy będą przebywali w Twierdzy (Erak, Gestath, Kivo, Aran, Ammann (sam bierze), Benito, Vachut, Ayan).

Nagroda: —
Doświadczenie: +700exp
Reputacja: +4 Myśliwi

3.4.9 Podłe gady

Gdy będziemy w okolicy obozu wypadowego myśliwych, w trzecim rozdziale podbiega do nas strażnik. Mówi, że z chwilą odejścia Eraka, mają problemy z zębaczami. Przychodzimy do niego wieczorem (między 19:00 a 22:00) i obejmujemy wartę. Należy nie odchodzić z posterunku. Spokojnie, czas płynie kilka razy szybciej. Między 22:50 a 23:20 pojawia się pierwsza grupa zębaczy. Zabijamy je i czekamy dalej. Druga grupa podchodzi między 01:20 a 01:50. Podbiega do nas myśliwy, który zlecił zadanie i wskazuje na rannego zębacza. Śledzimy go, a on doprowadza nas do gromady tych bestii. Zabijamy wszystkie, a przede wszystkim przywódcę stada (DragonSnapperWarta4). Możemy również zabrać ich jaja i wracamy do myśliwego.

Nagroda: 400 ostrych strzał
Doświadczenie: +100 +(500 lub 700) exp
Reputacja: +4 Myśliwi

3.4.10 Ulepszenie pancerzy

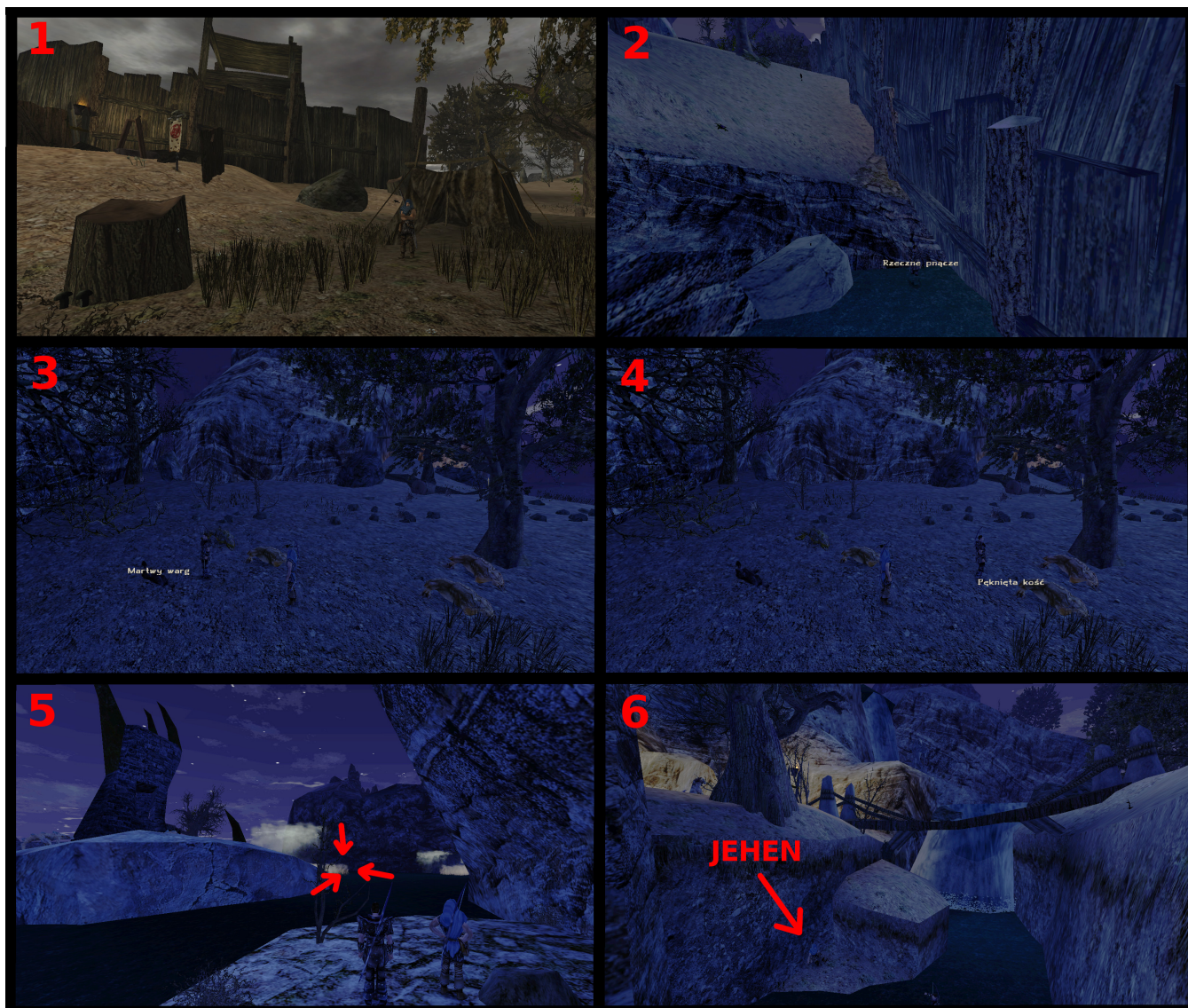
Jeśli gramy po stronie myśliwych, to Gestath poprosi nas o pomoc kowalowi. Dobar powie nam o tym, że wysłał Jehena. Udajemy się we wskazanym kierunku, a następnie wykonujemy misję 3.4.11. 'Fanty' z tamtej misji przynosimy Dobarowi, ale należy przynieść mu i tak kilka skór orkowych psów, o które prosił.

Nagroda: łuk wojenny
Doświadczenie: +700exp
Reputacja: +4 Myśliwi

3.4.11 Pościg za cieniostworem

Spotykamy Jehena i w nocy udajemy się na polowanie. Całość wędrówki przedstawia mapa poniżej. (TODO mapa + TODO screen gdzie ta kość).

Nagroda: —
Doświadczenie: +100+200+400=700exp
Reputacja: +2 Myśliwi



3.4.12 Gonitwa, krew i łuski

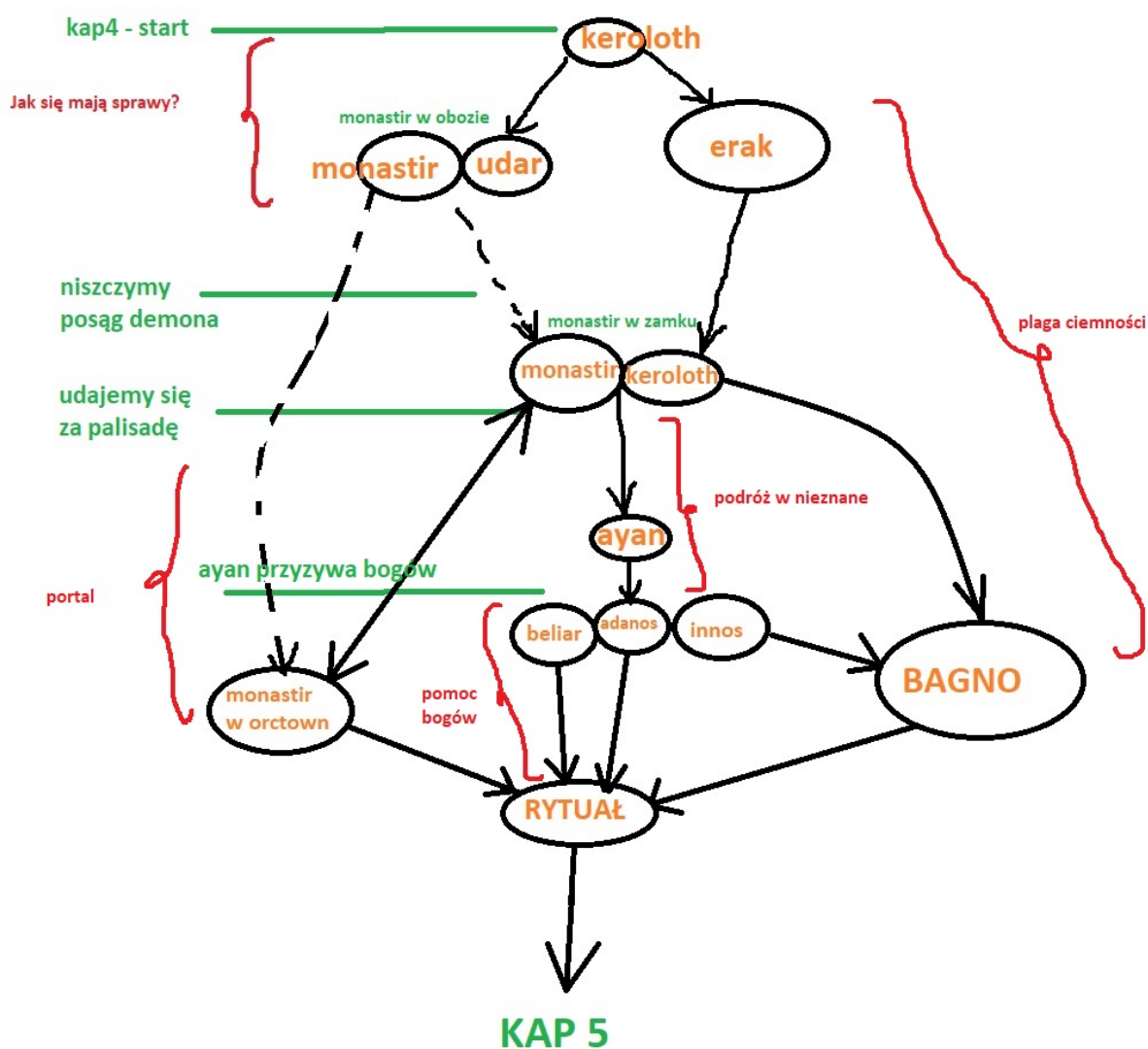
Zadanie rozpoczyna się po wyjściu z jaskini pod starą cytadelą. Jehen zniknął. Jak się okazuje, porwał go prąd wody. Spływamy wodospadem na dół - do jeziora, a następnie kolejnym wodospadem w dół. Tam, pod mostem znajdujemy siedzącego na brzegu Jehena. Sugeruje wplynięcie do podwodnej jaskini. Znajdujemy tam bestię, którą zabijamy i zabieramy jej łuski. Wracamy poinformować o sukcesie Jehena, który powinien siedzieć przy namiocie, gdzie spotkaliśmy go na początku wykonywania zadania 3.4.11 (waypoint NASZ_JEHEN_QUEST_01).

Nagroda: —

Doświadczenie: +700exp

Reputacja: +2 Myśliwi

Rozdział 4: Za palisadą



4.1. Główny wątek

4.2. Misje główne i inne

4.2.1 Przyzwać bogów

Mag Monastir mówi o sposobie wydostania się z Górniczej Doliny - należy przyzwać bogów. Podczas wykonywania misji: 4.4.3, Ayan używa zwoju, zostaje przemieniony w ożywieńca i przyzywa bogów. Z takimi informacjami udajemy się do Monastira.

Nagroda: —

Doświadczenie: +500+1000=1500 exp

Reputacja: —

4.2.2 Portal

Monastir sugeruje, że dobrym miejscem dla bogów do odprawienia rytuału będą ruiny orkowego miasta. Musimy znaleźć tam drogę. Jeśli nie znaleźliśmy jej do tej pory, to pod ścieżką będzie stał Dymoondo. Prawidłowa droga do miasta orków znajduje się na poniższym screenie. Przechodzimy do orkowego miasta, a z nowinami udajemy się z powrotem do Maga Ognia. Monastir uda się na miejsce i poprosi o przyniesienie 5 słonecznych aloesów. Udajemy się kolejno do Silasa, a następnie do Ratforda, który sprzedaje nam informację o miejscu za palisadą, gdzie możemy znaleźć rośliny. Po uporaniu się z trollami i zabraniu roślin, wracamy do Monastira, który odprawi rytuał łamiący pole energii.

Nagroda: —

Doświadczenie: +500exp

Reputacja: —



4.2.3 Zaćmienie

Zadanie aktywuje się podczas rozmowy z Nieznajomym (Cainem) w trzecim rozdziale. Kontynuacja tego wątku pojawia się dopiero po zniszczeniu kapliczki Beliara (zadanie 4.4.1). W zamku prowadzimy dialog z Monastirem i Kerolothem. Mag mówi o tym, żeby udać się na bagno i powstrzymać to, co nadchodzi - 'Zaćmienie' to odrodzenie świata. Przy wejściu do zniszczonego obozu Bractwa Śniącego rozmawiamy z

duchem, który radzi nam zawrócić. Udajemy się do Baala Oruna, który każde pomóc kilku nowicjuszom (zadanie 4.5.4). Następnie musimy wykonać zadania: 4.5.5 i 4.5.6. Idziemy z Baalem na plac świątynny i czekamy aż odprawi rytuał. Dostajemy zaklęcie 'Powiększenie', którego używamy uprzednio zakładając: Pierścień Głodu, Pierścień Zarazy, Pas Śmierci i Amulet Wojny. Teraz możemy przejść przez magiczną barierę blokującą dostęp do świątyni. Rozmawiamy z demonem Kazminem, zabijamy go i automatycznie kończymy zadanie.

Nagroda: —

Doświadczenie: +1000exp

Reputacja: —

4.2.4 Pomoc bogów

Zanim bogowie zgodzą się udać na miejsce rytuału, będzie trzeba im usługiwać.

A) Innos

1. Pierwsza praca dla Innosa, to przyniesienie mu języków wyciętych ognistym jaszczurom. Na mapie pkt. 4 i 5 pokazują skupiska gadów.
2. Drugim zadaniem jest rozwiązanie spraw na bagnie (zadanie 4.2.3)

B) Adanos

1. Pierwsze zadanie od tego boga polega na skoku w przepaść z najwyższej zamkowej wieży w odpowiednim kierunku. Bóg przeteleportuje nas do siebie zanim rozplaszczymy się na ziemi.
2. Drugie zadanie to zdobycie pewnego kryształu. Dostajemy kartkę z zagadką, która wskazuje na wieżę mgieł. Udajemy się do niej i w głównej sali zabijamy szkieleta, który jest w posiadaniu pewnej mapy. Na mapie zaznaczony jest plac wymian z pewnym symbolem, który ma nas nakierować, żeby szukać pod wodą. Udajemy się na miejsce, wskazujemy do jeziora i zabieramy kamień. Wracamy do Adanosa, który uda się we wskazane miejsce.



C) Beliar

1. Bóg ciemności zażyczy sobie, żeby Will zabił niewinną istotę. Można zabić jakiegoś NPCa (należy z tym uważać, żeby inni nie przyłapali nas na morderstwie!) lub troszkę oszukać i zabić owcę. Podczas tego czynu powinna nas otoczyć czerwona aura. Wracamy do Beliaru.
2. Drugie zadanie polega na zaprezentowaniu swojej siły i inteligencji. Wpływamy do środka zatopionej wieży Xardasa i zabijamy trzech sługusów. Po obu stronach otwierają się kraty. W lewej wchodzimy na arenę. Pokonujemy kolejno: cieniostwora, jaszczuroczłeka, smoka, Pana Ciemności. Otwieramy skrzynię w której znajdujemy czarny kamień. Sala po prawej ma na środku dół z mgłą, która zabija. Z tyłu krypty widzimy trzy dźwignie. Każda z nich powoduje wysunięcie się kamiennej kolumny i pojawienie się Wojownika Ciemności. Wyskakujemy po kolumnach na szczyt i zabieramy ze skrzyni niebieski kamień. Jeśli mamy problem z doskoczeniem i nie nauczyliśmy się wcześniej akrobatyki, to możemy wypić eliksir 'Zmora Gwardzisty', który leży w tamtej komnacie. Z oboma kamieniami udajemy się do głównej sali. Za pomnikami rycerzy znajdują się piedestały, na które kładziemy kamienie. Pojawia się demon, którego zabijamy i zabieramy mu księgę. Odczytujemy ją i wracamy do Beliaru.
3. Niestety, bóg nie będzie chciał współpracować i zażyczy sobie 2000 szt. złota. Musimy je złożyć w dowolnej kapliczce Beliaru. Klękamy przy niej nawiązując interakcję i wybieramy opcję 'Złóż 2 tysiące sztuk złota.', po czym bóg automatycznie przeteleportuje się do orkowego miasta.

Nagroda: —

Doświadczenie: +1000 (xardas_old) + 1000 (języki) + 1000 (skok) + 1000 (kryształ) = 4000exp

Reputacja: —

4.2.5 Orkowy przepis

W obozie orków na plaży można znaleźć kartkę, która wygląda na przepis. Można udać się do Kerolotha, który powie nam, że nie potrafi pomóc, lub zasugeruje kontakt z rycerzem Rudolfem, jeśli wcześniej go odnaleźliśmy. Tylko Rudolf może przetłumaczyć to na język ludzki. Udajemy się do Snafa i prosimy o ugotowanie zupy. Zjadamy i kończymy zadanie.

Nagroda: —

Doświadczenie: +800exp

Reputacja: —

4.3. Zadania u Łowców orków

4.3.1 Jak się mają sprawy?

Po skończonym szturmie na zamek, Keroloth wysłała Willa do Obozu łowców orków i Obozu myśliwych. Załatwiamy spotkanie z Udarem, który przewodzi reszcie łowców, a następnie udajemy się do myśliwych. Tam natrafiamy na grupę nieumarłych atakujących obóz. Zabijamy ich, rozmawiamy z Gothem, a następnie z Erakiem, który przejął dowodzenie. Gdy wrócimy do Kerolotha i powiemy, że rozmawialiśmy z kim trzeba, zadanie się zakończy.

Nagroda: —

Doświadczenie: +500exp

Reputacja: —

4.3.2 Komplet łowcy

Po zdobyciu tytułu mistrza areny i odebraniu zasłużonego ostrza, Jan powie nam o swoim nowym projekcie. Musimy przynieść mu: kiel błotnego węża, 2 kły trola i róg cieniostrwa. Kolejną sprawą do załatwienia jest przygotowanie kuszy. Udajemy się do Udarka, który przygotowuje kuszę. Po jej odebraniu musimy z niej do niego strzelić. Raz, nie więcej! Wracamy do Jana i odbieramy zestaw, zakładamy wszystko na siebie i kończymy zadanie.

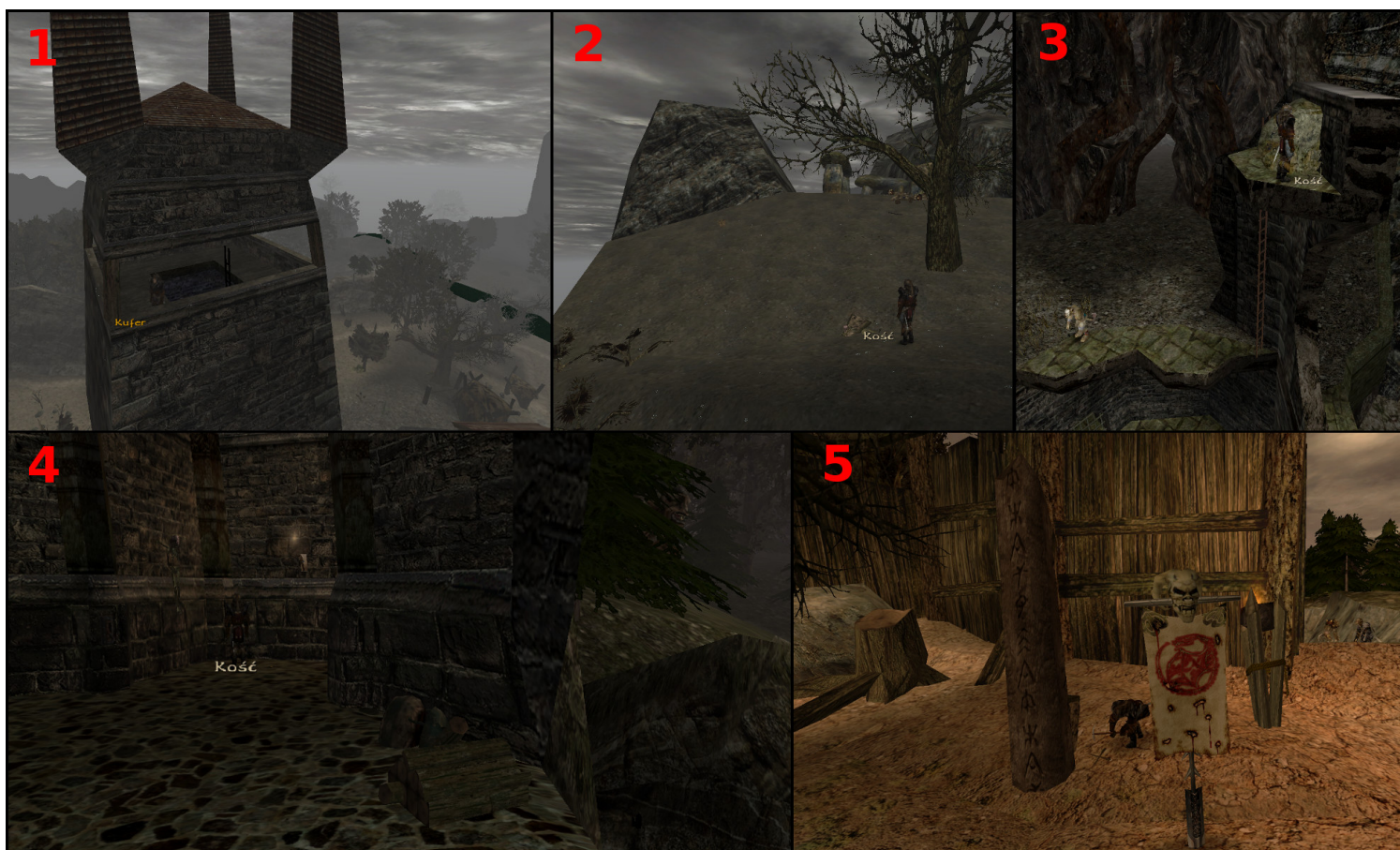
Nagroda: zbroja i hełm

Doświadczenie: +500+500(Udar)+1000 = 2000exp

Reputacja: +2Ł (oddanie surowcow) + 4Ł (koniec)

4.3.3 Pięciu braci

Kjorn zaczepia nas i mówi o pewnej historii. Musimy udać się w 5 miejsc i zabrać kości.



1. W skrzyni na najwyższej wieży zamku.
2. W lesie blisko rzeki.
3. Za rzeką, na orkowym cmentarzu.
4. Na najwyższej wieży w fortecy górskiej.
5. W wieży Xardasa na parterze, za kratą.

Następnie wracamy do Kjorna, który mówi nam, żeby udać się na środek jeziora na środku pentagramu ('O' na mapie). Gdy zbliżymy się do tego miejsca, pojawi się 5 szkieletów. Zabijamy ich i zabieramy amulet, z którym wracamy do Kjorna.

Nagroda: amulet dla siebie lub sprzedaż go

Doświadczenie: +700exp

Reputacja: +3 Łowcy



4.3.4 Beznadziejny pomysł

Phill stoi pod drzewem przy wejściu do obozu łowców orków i zastanawia się, czy da się na niego wejść. Przykładową drogę wejścia prezentuję na screenie.

Nagroda: 2 eliksiry lecznicze

Doświadczenie: +1000exp

Reputacja: +4 Łowcy



4.3.5 Zaginiony oddział

Kiedy powiemy Udarowi o tym, że wyruszamy za palisadę, ten powiadomi nas o grupie rycerzy, która udała się za palisadę przed jej powstaniem. Możemy powiadomić o sukcesie Udara, jeśli znajdziemy Rudolfa i Netbeka oraz powiemy o tych ludziach Kerolothowi.

Nagroda: —

Doświadczenie: +500exp

Reputacja: +1 Łowcy

4.3.6 Klasyczna fajka

Rethon ma marzenie, aby zapłacić raz jeszcze klasyczną fajkę. Możemy mu pomóc. Udajemy się do Benito, który nie potrafi pomóc, jednak dzięki jego sugestii wpadamy na pomysł, gdzie taką możemy znaleźć: w jaskini szkodników, którzy produkowali ziele we własnym zakresie (6.4 pkt 14). Udajemy się na miejsce i Will sam pod śniegiem znajduje fajkę. Wracamy do Rethona i kończymy misję.

Nagroda: Ryk smoka

Doświadczenie: +1000exp

Reputacja: +2 Łowcy

4.3.7 Fałszywy przyjaciel

Rudolf chce znaleźć pamiętnik swojego przyjaciela. Książkę znajdziemy przy zmarłym rycerzu w klasztorze zmiennokształtnych w jaskini prowadzącej do wewnętrznej sali. Trup leży na kolcach, ostrożnie go

rabujemy, czytamy pamiętnik i wracamy do zleceniodawcy.
Nagroda: pierścień many
Doświadczenie: +1000exp
Reputacja: —

4.4. Zadania u Myśliwych

4.4.1 Plaga ciemności

W całej Górniczej Dolinie od pewnego czasu pojawiają się ozywieńcy. Po ich ataku na obóz myśliwych, Erak powiedział, że trzeba coś z tym zrobić. Udajemy się do Monastira, który wspomni o jakimś źródle mocy w Górniczej Dolinie. Pod zamkiem, od strony południowej stoi kapliczka z demonem. Musimy przy niej chociaż raz się pojawić, żeby móc powiedzieć o tym Magowi Ognia. Ten powie nam, że powinniśmy ją zniszczyć. Musimy mieć jakiś młot i wodę święconą - Monastir odprawi mały rytuał. Idziemy z młotem przed kapliczkę, wyciągamy go i atakujemy (Ctrl+Up). Kapliczka powinna się zawalić (obsunąć w głąb ziemi) i z tą nowiną wracamy do Monastira. Ten odsyła nas do Kerolotha, gdzie natrafiamy na dziwną sytuację: Nieumarli atakują zamek i przeteleportowuje się tam również Monastir. Rozpoczyna się trialog pomiędzy Willem, Monastirem i Kerolothem, z którego wynika, że przyczyną tego wszystkiego nie była ta kapliczka, tylko Zaćmienie. Wtedy wyruszamy za palisadę i kontynuujemy wątek główny innymi zadaniami.

Nagroda: —
Doświadczenie: —
Reputacja: —

4.4.2 Farma zboczeńca

Wrzód jęczy i jego krzyki są słyszane w całym obozie. Aby temu zaradzić udajemy się do Kirgo, by sporządził miksturę. Przynosimy składniki, zanosimy miksturę Wrzodowi i... nic. Wtedy dochodzi do poważnej decyzji - trzeba załatwić zboczeńcowi zwierzaki. W lesie znajduje się jaskinia, w którejś niegdyś była gorzelnia (6.4 pkt 15). Udajemy się tam i szukamy zwierząt w pobliżu: 1 ścierwojad, 1 kretoszczur, 1 krwiopijca. Używamy na nich pojedynczo zaklęcia 'Oswojenie' i prowadzimy do jaskini. Zwierzęta po doprowadzeniu powinny się zatrzymać i już za nami nie podążać. O przygotowanej 'farmie' powiadamy Wrzoda i kończymy zadanie. Od tamtej pory w okolicy jaskini słychać dźwięki umierających z bólu zwierząt...

Nagroda: —
Doświadczenie: +500*3 + 1000 = 2500exp
Reputacja: +4 Myśliwi

4.4.3 Podróż w nieznane

W czasie trialogu Keroloth-Will-Monastir (misja4.4.1, Keroloth daje Willowi list od Ayana. Idziemy na miejsce zawałonego mostu na cmentarzysko orków. Myśliwy mówi, że znalazł teleportację i teleportuje się na drugą stronę po czym rzuca runę do rzeki. Nurkujemy po nią i sami się teleportujemy. Rozpoczyna się długa podróż. Wchodzimy do grobowca. Natrafiamy na zamknięte wrota, schodzimy do komnaty na dole. Da się tam znaleźć przełącznik otwierający kratkę kanału ściekowego i przemianę w chrząszcza. Przechodzimy na drugą stronę. W jednej z komnat jest przełącznik otwierający zamknięte wrota. Wracamy do Ayana. Dochodzimy do głównej sali w grobowcu. Idziemy do korytarza po prawej (G1 - śmierć Baal Lukora) i znajdujemy martwego Baala. Ożywa on, zabijamy go. Z tyłu znajduje się dźwignia. Wracamy do Ayana, który mówi, że u góry widoczne jest światło. Wychodzimy na balkon. Znajdujemy dwa przełączniki-kolumny. Każdy przekreślamy i mówimy Ayanowi, że nie się nie stało. Ten sugeruje,

żebyśmy przekreśliли razem. Tak robimy i wywołujemy magiczne uderzenie. Schodzimy na dół pod 'otwór na powierzchnię' i gdy będziemy bardzo blisko (waypoint NASZ_OZYWIENIEC_08, Will < 1,5m, Ayan < 2m), aktywuje się winda. Wyjeżdżamy na górę i znajdujemy się w ukrytej dolinie. Na jej końcu znajdziemy kryptę z ożywieńcem. Zabijamy go, wychodzimy na górę i otwieramy kufer. W tym samym czasie słychać wrzask - Ayan zamienia się w ożywieńca. Zabijamy go, udajemy się do Monastira z informacjami i kończymy zadanie.

Nagroda: —

Doświadczenie: +300+300+300+300=1200 exp

Reputacja: —



4.4.4 Nowe sposoby myśliwskie

Na drodze do klasztoru zmiennokształtnych spotykamy Teda. Zabijamy trolle i szukamy sposobu na otwarciu kraty do wieży. Na szczycie klasztoru stoi przełącznik-kolumna, który możemy poruszyć tylko, jeśli mamy ze sobą smar. Smar możemy znaleźć w jaskini pod klasztorem zmiennokształtnych. (Żeby tam się dostać, trzeba znaleźć leżącą nieopodal przemianę w chrzążcza.) Zadanie kończy się, gdy Ted czyta księgę i porozmawiamy z nim.

Nagroda: 60 ognistych strzał

Doświadczenie: +500+500 = 1000exp

Reputacja: +4 Myśliwi

4.4.5 Płaskowyż olbrzymów

W czwartym rozdziale Goth powie o płaskowyżu olbrzymów (6.4 pkt 16). Udajemy się tam i zabijamy wszystkie bestie:

- Troll_Black_Plaskowyz
- BlackGobboGigant1
- BlackGobboGigant2
- BlackGobboGigant3
- Harpy_Gigant
- OrcBiterGigant1
- OrcBiterGigant2

Potem wracamy do Gotha i sprzedajemy mu skórę czarnego trolla giganta.

Nagroda: 350 szt. złota

Doświadczenie: 500+300=800exp

Reputacja: +2+2 = +4 Myśliwi

4.4.6 Nowa zbroja

W czwartym rozdziale, jeśli Will ma przynajmniej 90 reputacji u Myśliwych, Hunt proponuje Willowi, że zrobi dla niego nowy pancerz. Jednak trzeba dostarczyć trofea: 5 płyt pancerza pelzacza, dwa rogi cieniostwora i 2000 szt. złota.

Nagroda: Pancerz wielkiego łowczego

Doświadczenie: +1000

Reputacja: —

4.5. Zadania w Obozie na bagnie

4.5.1 Muzykowanie dla ducha

Joru prosi o zagranie dla niego na lutni. Lutnię możemy znaleźć na stole w głównej sali tronowej na zamku. Gdy mamy lutnię wybieramy odpowiednią opcję dialogową i gramy. W nagrodę Joru mówi, gdzie zakopał swój skarb. Można dojść tam korzystając z tego, co powiedział, lub udać się od razu na miejsce.

Nagroda: skarb Joru + pierścień głodu

Doświadczenie: +500

Reputacja: —



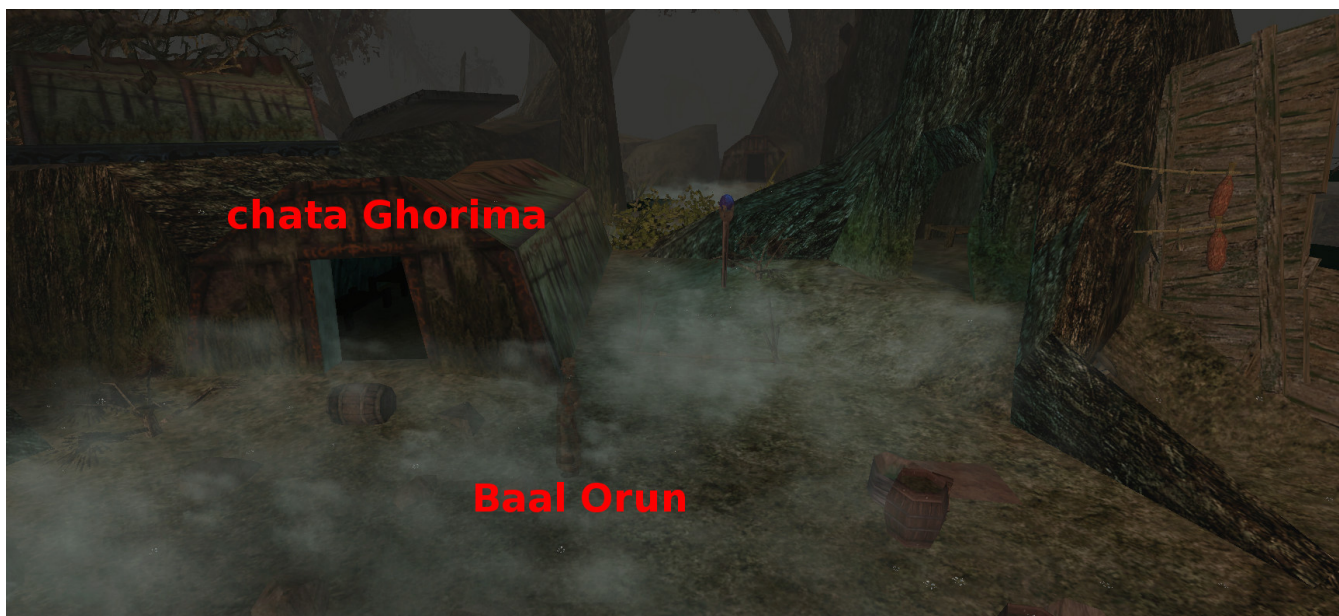
4.5.2 Księga objawień

Ghorim prosi o przyniesienie księgi Baala Lukora. Wyciągamy ją z ciała martwego baala, którego spotykamy na orkowym cmentarzu podczas wykonywania zadania 4.4.3. Nagrodę, czyli pierścień zarazy znajdziemy obok łóżka w domu Ghorima (duża chata obok Baala Oruna).

Nagroda: pierścień zarazy

Doświadczenie: +500

Reputacja: —



4.5.3 Kości przyjaciela

Siedzący w swojej chacie na bagnach, poza obozem, Shrat, zada nam zadanie, aby znaleźć kości jego przyjaciela i pomodlić się. Znajdziemy je w górnej jaskini pomiędzy wejściem do Obozu Bractwa Śniącego a tartakiem orków. Gdy się pomodlimy, zaciemni się obraz i pojawi duch przyjaciela Shrata (NASZ_026_DuchNowicjusza). Po krótkim dialogu otrzymujemy pas śmierci i możemy wracać do shrata, aby zakończyć zadanie.

Nagroda: pas śmierci
Doświadczenie: +500
Reputacja: —

4.5.4 Udowodnienie lojalności

Musimy wykonać zadania 4.5.1, 4.5.2, 4.5.3

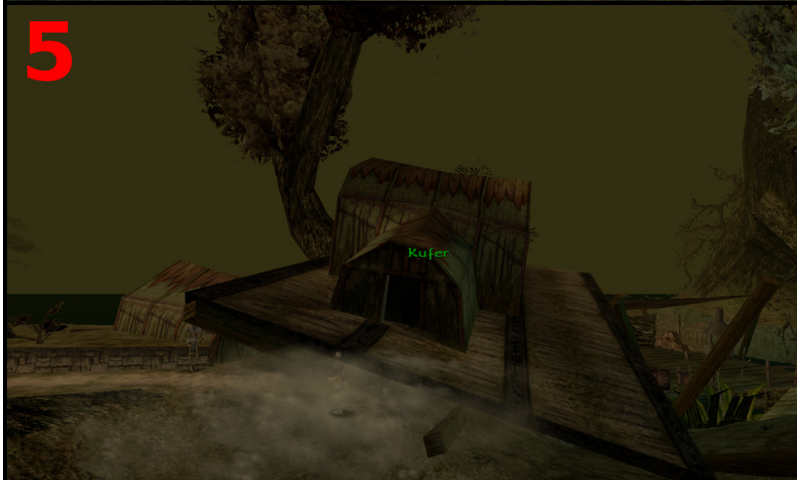
Nagroda: —
Doświadczenie: +500
Reputacja: —

4.5.5 Droga ku wolności

Gdy już udowodnimy Baalowi, że chcemy pomóc, musimy znaleźć 8 kawałków pergaminu, które znajdziemy w miejscach, w których przebywali lub mieli swoje domy Baalowie z Bractwa Śniącego. Z ośmioma kawałkami zwoju wracamy do Baal Oruna.

1. Plac świątynny (Baal Tyon)
2. Uczelnia - pod zawalonym dachem (Baal Cadar)
3. Na stole w domu przy ubijaczach (Baal Orun)
4. Na stole w domu przy wejściu (Baal Namib)
5. W skrzyni w domu Kaloma (Cor Kalom)
6. W skrzyni w domu nad wiszącym szkieletem - w drodze na plac świątynny (Baal Lukor)
7. w skrzyni w domu obok kuźni i placu nauczania (Baal Tondral)

8. w skrzyni w domu obok placu nauczania (Baal Tondral)



Nagroda: —
Doświadczenie: +1000
Reputacja: —

4.5.6 Badania Cor Kaloma

Celem misji jest odnalezienie książki Cor Kaloma. Znajduje się ona w skrzyni w pracowni Cor Kaloma. Jaskinia znajduje się w miejscu TODO screen.
Nagroda: —
Doświadczenie: +500
Reputacja: —

Rozdział 5: Orkowe miasto

5.1. Opis przejścia

Inne

6.1. Mapy

**6.2. Nauczyciele i
handlarze**



Rysunek 6.1: Obozy i ludzie

1. Obóz łowców orków
 2. Obóz myśliwych
 3. Obóz wypadowy myśliwych
 4. Obóz bandytów
 5. Kopalnia
 6. Twierdza
 7. Obóz orków na plaży
 8. Chatka rybaka bandyty
- A. Miecz - za wieżą
B. Gobby - pod wodospadem
C. Daniel



Rysunek 6.2: Obóz łowców orków



Rysunek 6.3: Obóz łowców orków - miejsca 1

1. Skrzynia z zapasami Brona



Rysunek 6.4: Górnicza Dolina - miejsca 1

1. Jaskinia z orkami wygnańcami (misja od Kerolotha)
2. Grobowiec z ożywieńcem i świętym płomieniem (grobowiec Angara)
3. Jaskinia Lensa
4. Jaskinia Draxa
5. Martwy Brutus
6. Obozisk Jehena
7. Kopalnia z pełzaczami
8. Miejsce spotkania Miecza (zadanie 'Duchy')
9. Umarlak z mapą Bractwa
10. Skrzynia z mapą Nowego Obozu
11. Ted, rozdział 2
12. Laboratorium Perrota
13. Jaskinia z goblinami i orkową zgubą
14. Jaskinia zbieraczy z G1, gdzie można znaleźć fajkę
15. Jaskinia dla Wrzoda (misja 'farma zбочeńca')
16. Płaskowyż olbrzymów



Rysunek 6.5: Obóz myśliwych - miejsca 1

1. Klucz do schowka myśliwych (na beczce)
2. Schowek myśliwych