

New Balance - Řešení questů

Navrhované pořadí provádění map/lokací v módu New Balance:

Khorinis → Jharkendar → Hornické Údolí (vstup pouze pro získání runy proměny na krvavou mouchu, naučení se kompotů a sbírání rostlin a destiček). → Oswaldova farma (příběhové vlákno) → Pevnost Azgan → Západní pobřeží → Adanosova poušť (sbírej bonusy z mapy) → Skřetí vlákno (co nejvíce) → Neomezená síla (začni plnit úkol, pokud jsi ho ještě nesplnil) → 3. kapitola (zachraň Sagittu, splň pouze hlavní úkoly a do 4. kapitoly vstup co nejdříve) → 4. kapitola → Adanosova poušť → Les Vrahů (Masyaf) → Bažinný chrám v Hornickém Údolí (Temné rituály) → Skřetí vlákno/Skřetí důl → Chrám Spáče → Údolí stínů → Neomezená síla (nejpozději před posledním drakem) → Ravenova noční můra → Ztracený bratr → Draci → Kapitola 5

Pořadí je navrhované a obecné, může se měnit podle síly postavy / obtížnosti.

Další důležité dokumenty ke hraní New Balance :

Spis New Balance -

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1377fzMVnXaULhI9nPY1uPcClS-_sFaNAMWx-FH74zbo/edit?gid=0#gid=0

Další rady a tipy (Co udělat v jaké kapitole apod.) -

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/183vAydeqwgkdLIQGKTEuCljouJuuVhgC-A9voQWWHyQ/edit?gid=0#gid=0>

FAQ -

https://docs.google.com/document/d/1K3mnljSXrVXKuay2xzTOurxYjS6t2dKCRS0fxijs_hXc/edit

Pokud máš jiné dotazy napiš k nám Discord do chatu a někdo vždy poradí -

<https://discord.com/channels/698176261813567628/998940146760175717>

Kapitola 1.

Noční bestie

Tento úkol dostaneme od Xardase na začátku hry. Musíme jít k rybníku vedle jeskyně s gobliny, kterou se dostaneme k Lesterově kotlině. Tam najdete chňapavce, kterého zabijte a vraťte se ke Xardasovi pro odměnu. (Pro zapnutí tohoto questu je zapotřebí v souborech hry zadat "**bSnapperQuestStart=1**")

(Pokud chňapavce nemůžete zvládnout, stačí jej nalákat na Xardasovy služebníky, ti ho zabijí a vy dostanete odměnu)

Půlnoční tma pro Lestera

Pokud pokecáme s Lesterem, který spí v Xardasově věži, požádá nás, abychom mu přinesli jointa Půlnoční tmy. Najdete jej v truhle v táboře Bratrstva v Khorinisu vedle Baal Oruna. Vezmeme Lesterovi jointa a na oplátku dostaneme královský šťovík.

Byliny pro Constantina

Lester nám říká, že pokud chceme vstoupit do města, musíme nasbírat 10 kusů libovolné rostliny, a pak nás strážé bez problémů pustí dovnitř. Sbíráme rostliny a odevzdáváme je strážnému u jižní brány Khorinisu. Ve městě řekneme Constantinovi, že pro něj máme rostliny (to je možné pouze po odemčení rozhovorů s mistry). Navíc je lepší postupovat tak, jak jsem napsal v úkolu: Jak se dostat do města Khorinis.

Runové kameny

Úkol se nám objeví v deníku, když se přiblížíme k teleportačnímu kameni vpravo hned po opuštění Xardasovy věže (Takový sloup pokrytý nápisy). Vrátime se ke Xardasovi, který nám poví o druidských kamenech a dá nám teleportační runu. Nyní stačí jeden takový teleport aktivovat a říct o něm Xardasovi.

Cavalornovi bandité

Na cestě do města potkáváme Cavalorna, na kterého útočí goblini. Říká nám, že ho přepadli bandité. Souhlasíme, že mu pomůžeme zabít bandity. Než však půjdeme s Cavalornem, doporučuji, abychom se do jeskyně s bandity vydali sami. Bude tam stát bandita jménem Jesse, se kterým můžete získat až 2 body rétoriky, pokud správně povedete rozhovor. Na konci řekněte Jessemu o Cavalornovi, aby mohl utéct (bude ho potřebovat pro další úkol). Nyní se vraťte za Cavalornem a vypořádejte se s bandity.

Cavalornova stará chata

V Hornickém údolí v Cavalornově chatě najdeme měšec s rudou. Když mu ho doneseme, tak nám za to zaplatí.

Úvodní dopisy

Hledání se aktivuje v rozhovoru s Jessem o odhalení osoby, která nás pronásleduje. Dáváme mu 10 zlatých a dozvídáme se, že nás hledá Dexter. Úkol končí po rozhovoru s Dexterem v jeho táboře.

Pracovní oděv od Lobarta

Úkolem je zakoupit pracovní oblečení od Lobarta. Cenu můžete snížit maximálně na 30 zlatých, k čemuž potřebujete: Řekněte Lobartovi, že jsme s farmáři. Proveďte níže popsané úkoly pro Lobarta, Hildu, Maletha a Vina.

Bandité na Lobartově farmě

Jde o bandity, které jsme zabili s Cavalornem. Stačí, když Malethovi řeknete, že byli zabiti.

Problémový strážce (Starý quest)

Na Lobartově farmě se setkáváme se strážným Taylorem. Taylor nebude z naší přítomnosti nadšený, protože si bude myslet, že jsme uprchlý vězeň. Nyní musíme zvolit možnost středního dialogu, jinak budeme "postaveni mimo zákon". Poté se dohodneme, že prohledáme věž, půjdeme za Xardasem a pak se vrátíme k Taylorovi. Nyní máme dvě možnosti:

- 1) Řekněte mu, že se věž zřítíla (pak můžeme okrást ještě 1 osobu).
- 2) Následujte ho do věže, kde ho kostlivci zabijí a my získáme jeho vybavení.

Sbírání tuřínů z pole

Lobart nám nařídí, abychom sklídili tuřín a pak mu ho přinesli. Ke splnění úkolu potřebujete pouze 15 sklizených tuřínů 5 si můžete nechat pro sebe.

Tuřín pro Hildu

Sklizené tuříny odneseme Hildě.

Pánev pro Hildu

Hilda nás požádá, abychom přinesli pánev. Jdeme ke Cantharovi, který sedí na lavičce vedle domu. Koupíme od něj pánev a přineseme ji Hildě.

Za láhev vína

Vino chce, abychom mu přinesli láhev vína, kterou dostaneme například za vyhnání banditů pro Maletha.

Hildin nůž

Hilda nás požádá, abychom šli do města a našli kováře, který nám nabrousí nůž. Za malý poplatek to pro nás udělá Carl. S nabroušeným nožem se vracíme k Hildě.

Obavy Lobarta

Lobart nám vypráví o podivných návštěvnících vedle kamenného kruhu. Ukáže se, že jde o tábor sběračů trávy z Bratrstva. Promluvíme si s jejich vůdcem a pak se vrátíme do Lobartovi.

Vinova nespavost

Vino nám říká, že nedávno viděl na kraji lesa skřeta. Narazíme na něj na konci lovu s Bartokem (né na obtížnosti Noční Můra). Poté, co se zbavíme skřeta, se vrátíme k Vinovi a dáme mu nápoj, který jsme u něj našli.

Muž s páskou přes oko

Úkol začíná po setkání s Gregem u Lobartovy farmy. Ptá se nás na nějakou cestu do města, a tak mu dáme farmářské oblečení. Později se s ním setkáme u hostince Mrtvá harpyje, kde ho doprovodíme do jeskyně s gobliny. Zabijeme gobliny v jeskyni, vykopeme měšec a vrátíme ho Gregovi. Poté nám prozradí umístění dalších 4 pokladů.

Dávejte pozor, abyste při plnění tohoto úkolu neprodali jeho cennosti.

Lokace Pokladů :

- Vedle tábora lovců
- Na ostrůvku vedle Erolovy chaty (na jezeře)
- Vedle vodopádu u průchodu do Hornického údolí
- Za farmou Bengara

Poté, co vše vykopeme, se vracíme ke Gregovi.

Cesta do města khorinis

Zde existuje několik způsobů:

1. Můžeme si vzít propustku od Canthara.
2. Do města se můžeme dostat pomocí farmářského oblečení (lepší je dát ho Gregovi).
3. Řekněte strážci, že máme byliny pro Constantina (získáme 1 rétoriku a zkušenosti).
4. Vstupte ze strany od moře

Doporučuji nejprve vstoupit do města se strany od moře - obejít podél hradeb doprava město až ke Skipovi a tam vyskočit na hradbu do města. Potom si můžete pokecat s Laresem a získat 500 zkušeností a 1 obratnost. Poté u jižní brány u strážce splnit úkol od Lestera (nepromluvte s Lotharem, můžete seskočit z hradby dolů přímo z města, nebo celé město obejít směrem zpět :D) a získáme 200 zkušeností a rétoriku. Tím jsme maximalizovali odměny za vstup do města.

Cesta na vrchol

Po vstupu do města si všimnete, že s námi mistři nechtějí mluvit. Jdeme tedy za Rupertem a o celé situaci si s ním promluvíme. Rupert nás pošle za Pablem, který nám řekne, abychom si nejdříve sehnali nějaké slušné oblečení. Jdeme k Hanně a koupíme si oblek měšťana za 100 zlatých (50 zlatých, pokud patříme ke zlodějskému cechu) **NEBO (LEPŠÍ VOLBA) - po 22 hodině večer, vyskáčeme ze stánku na tržišti na balkon horní čtvrti, vylezeme na dům kasáren a najdeme tam luxusní oblek občana.** Vracíme se k Pablovi, který nám nyní říká, abychom získali podporu vlivných obyvatel přístavu. Patří mezi ně: Cardiff, Carl, Edda, Halvor, Lehmar, Garvell a Brahim. Po splnění úkolů pro ně linka končí a my máme možnost promluvit si s mistry.

Vyděrač Moe

Cardiff nám říká, že Moe odrazuje zákazníky, a žádá nás, abychom s tím něco udělali. Jdeme za Moem. a řekneme mu o Kardifově nespokojenosti. Pokud jsme ho nezmlátili předtím, uděláme to teď, načež si s ním promluvíme. Vracíme se ke Kardifovi a on nám od nynějška bude platit 10 zlatých denně. (Také mu jde prodávat syrové maso)

Dlužník Lehmara

Lehmar nám řekne, abychom zabili toho, kdo si půjčil peníze a už se neukázal. Jde o strážného ve skladu v přístavu.

Eddina soška

Edda nám říká, že jí byla ukradena soška Innose. Soška je v truhle v přístavním skladišti, musíte zabít stráž a vzít si klíč od truhly.

Inkoust pro Brahima

Brahim nás žádá, abychom mu přinesli inkoust. Můžete jej koupit nebo ukrást v Zurisově domě z poličky. **(Zde stačí vejít přes den, od dvěří v pravo, držet se při zdi a inkoust prostě sebrat z poličky, aniž by se bylo třeba učit plížení a chodit tam v noci.)**

Delikatesy

Halvor nás požádá, abychom přinesli 10 ústřic. Najdete je ve škeblích na pláži. (Otevřete škeble v inventáři klikem)

Uhlí pro Carla

Carl nás požádá, abychom přinesli 5 hrudek uhlí. Uhlí najdete ve skladišti u Martina a ve spálené chatrči vedle Skipa.

Nástroje pro Garvella

Garvell nás požádá, abychom mu přinesli pilu, pryskyřici a 2 kladiva. Všechny ingredience najdete vedle Garvella, Martina a Thorbena.

Je nezbytné projít si s Matteem všechny dialogy a zeptat se ho: "Co mě můžeš naučit?". V tomhle případě se dozvíte že Matteo byl klenotník ale přišel o své nástroje. Ty získáte v rámci úkolu "Matteovy nástroje"

Učedník Khorinisu

Staňte se učněm některého z mistrů.

Velká výzva

Harad chce skřetí zbraň, kterou lze získat, když půjdete směrem k majáku a v jeskyni směrem ke Skipovi ji najdete. Haradovo povolení lze získat také zabitím banditů vedle Akilovy farmy, kteří napadli obchodníka Hakona.

Požehnání bohů

Thorben nás požádá, abychom získali požehnání od Innose a Adanose. Adanosovo požehnání od Vatrasy dostáváme zdarma. Innosovo požehnání od ohnivého mága Daron. Pokud chce někdo získat a neztratit zlato, doporučuji vyhodit zlato z inventáře (jen někde v ústraní, aby si ho NPCs nevzali) a promluvit si s Daronem. V rozhovoru s Daronem zvolte možnost Jsem chudák a získáte +1 rétoriku a 20 zlatých a nyní už jen požádejte o požehnání. Nezapomeňte si na konci vzít zlato, které jste vyhodili z inventáře.

Rostliny pro Constantina

Constantino nám dá seznam bylin a my mu je musíme přinést. Jdeme za Zurisem, který nám řekne, kde najdeme bylinky. Vracíme se ke Constantinovi s bylinkami a úkol je u konce. (Královský šťovík se u sběračů trávy za Lobartovou farmou spawne až po tomhle rozhovoru, a za druhé, Constantino pouze chce vidět že jsi schopný ty byliny nasbírat, takže mu je stačí ukázat a úkol je splněn.)

Matteo a Gritta

Matteo nás žádá, abychom vymáhali dluh od Gritty. Jdeme ke Grittě a mluvíme o dluhu, načež máme dvě řešení:

1. Zastrášíme ji prodejem jejího oblečení (získáme +1 rétoriku a 100 zlatých)
 2. Platíme za ni (Dostaneme víno +1 k obratnosti)
- S penězi se vracíme k Matteovi a úkol končí.

Kůže pro Bospera

Bosper nás žádá, abychom přinesli 6 vlčích kůží. Ty lze získat na lovu s Bartokem, pokud jste se naučili stahovat kůži. Můžete je také najít ve stanech vedle tábora sběračů bylin na farmě Lobarta, v hostinci Mrtvá harpyje nebo v táboře vedle Pepeho (získáte je i při cestě s Laresem - pokud umíte stahovat kůže).

Jakmile se stanete učněm, získáte přístup do horního města.

Problémy s domobranou

Farim si nám stěžuje, že mu domobranec bere všechny ryby. Jdeme za Martinem, který souhlasí, že nám pomůže. Vracíme se zase Farimem a řekneme o dokončení úkolu.

Jídlo pro Farima

Po splnění úkolu s hlídačem nás Farim požádá, abychom přinesli speciální polévku. Polévku uvaří Edda, když jí přineseme 10 ryb, 5x seraphis, červený pepř (který koupíme od Zurise), sýr a rum (z úkolu " **Pirátský obchod** "). Edda nám uvaří polévku, kterou odneseme Farimovi.

Potopená lod'

Po splnění předchozího úkolu nám Farim vypráví o obchodní lodi, která se potopila mezi Prokletým majákem a nedalekým ostrovem. Ponoříme se do zbytků lodi, vyzvedneme balíček, otevřeme ho a úkol končí.

Informace pro Garvella

Garvell chce zjistit, proč paladinové přijeli do města. Nejdřív si promluvíme s Rangarem a dáme mu pivo, dokud neodpoví a my nezískáme rétoriku. Vrátime se ke Garvellovi a řekneme mu, co jsme zjistili. Zbytek informací můžeme získat od Hageny na konci 1. kapitoly nebo od Andreho, pokud jsme městská stráž. Vracíme se s informacemi ke Garvellovi.

Šílený Fellan

Alvin si stěžuje, že Fellan pořád mlátí kladivem. Žádá nás, abychom s tím něco udělali. Jdeme k Fellanovi, dáme mu nakládačku a vrátíme se k Alvinovi.

Alrikův meč

Alrik nám řekne, že prodal svůj meč obchodníkovi jménem Jora, a požádá nás, abychom ho získali zpět. Meč si můžeme koupit od Jory za 50 zlatých nebo ho získat zdarma. Aby se tak stalo, je nutné nemluvit s Jorou o meči, dokud mu nedáme ukradené zlato. S mečem se vracíme k Alrikovi.

Lucia

Úkol dostaneme po rozhovoru s Bromorem a poté s Nadjou. Ukáže se, že Lucia někam utekla s Thorbenovým učněm Elvrichem. Byli uneseni bandity: Luciin dopis na rozloučenou je nalezen ve stanu v táboře banditů za farmou Sekoba. Tento dopis ukážeme Elvrichovi, který je v táboře banditů nad Sagittinou jeskyní, načež se vrátí do města. Úkol končí po rozhovoru s Lucií v Jharkendaru.

Bromorova zlatá mísa

Bromor nám řekne, že mu Lucia ukradla zlatou mísu, a žádá si ji zpět. Mísu vlastní jeden z banditů za farmou Sekoba (kde najdeme Luciin dopis na rozloučenou).

Pirátský obchod

Na pláži u Khorinisu potkáváme Skipa, který nás žádá, abychom šli za Baltramem pro zásilku. Jdeme k Baltramovi pro zásilku, předáme ji Skipovi. Skip nám dává 2 láhve rumu, které odnášíme Baltramovi.

Nová zbraň pro Skipa

Skip nás požádá, abychom mu přinesli novou zbraň. Dotyčnou zbraní je pirátský kord, který leží vedle ještěrek na pláži u paladinské lodi.

Muž nemůže žít bez ženy (Starý quest)

Po splnění úkolu Pirátský obchod nám Skip řekne, že je osamělý a potřebuje někoho, kdo by ho doprovázel. Jdeme za Bromorem a ptáme se na jednu z dívek, Sonju. Bromor bude požadovat 2000 zlatých. Pokud máme 15 rétoriky, cena se může snížit na polovinu, tedy na 1 000. Po stanovení podmínek s Bromorem se Sonja sama vydá za Skipem. Promluvíme si s ním a teď si musíme vzpomenout, že se máme po třech dnech vrátit pro Sonju, která se vrátí do Bromoru. (Quest na to upozorní červeným písmem třetí den) Pokud se opozdíme, dostaneme mnohem méně zkušeností a Bromor na nás zaútočí.

Experiment

Ignaz nás požádá, abychom vyzkoušeli kouzlo zapomnění. Nejjednodušší způsob je jednoduše ukrást Ignazovi něco z police, utéct před ním a seslat kouzlo, zatímco stojí u alchymistova stolu. Po použití kouzla si promluvíme s Ignazem, který s námi bude od nynějška obchodovat a učit nás alchymii.

Bandité u Jackova majáku

Jack nám říká, že jeho maják obsadili bandité. Jdeme k majáku, zabijeme bandity a vrátíme se k Jackovi.

Prokletý maják

Pro správné splnění tohoto úkolu je zapotřebí 40 rétoriky.

Xardas s námi nebude mluvit o svitku, pokud jsme **nestiskli** tlačítko na zdi.

(Tenhle úkol občas dělá potíže, potom co se Xardase zeptáte na znamení na stěně a v deníku máte zápis že je třeba znovu prohledat maják, tak prostě běhejte a lezte všude možně po majáku a eventuálně byste měli dostat zápis do deníku a měl by se objevit prsten na prvním patře.

Jack nám vypráví o prokletém majáku na moři. Plaveme tam a šplháme až na samotný vrchol. Stiskneme značku na stěně a vedle podivné kostry v přízemí si vezmeme prsten teleportace. Nyní se teleportujeme za Xardasem a zeptáme se na znamení na stěně. Poté se teleportujeme zpět na maják prstenem a jdeme do prvního patra, kde najdeme prsten se jménem začínajícím na Ha. Promluvíme si s Haradem, Hakonem a Halvorem, za což dostaneme zkušenosti navíc. Nyní se obracíme na Hannu, která nám vypráví tragický příběh. Nyní jdeme za Xardasem, který nám dá svitek vyvolávání duchů. Přečteme si jej nahoře na majáku, pak sejdem dolů a promluvíme si s přízrakem. Teď musíme najít piráta. Nejdříve se vydáme za Kardifem, který nás pošle za Jackem. Po úkolu s dýmkou se ozve Greg a řekne nám, kdo je Kevlar. S touto informací se za ním vydáme a druhý den dorazíme k majáku a řídíme se duchovými doporučeními. Pokud zapálíme Maják se 40 rétoriky, Jack přežije a úkol skončí.

Jackova dýmka

Tento úkol dostaneme po osvobození Jackova majáku. Jdeme za Gregem a zeptáme se ho, zatímco kouří dýmku, kterou nám ochotně podává. Vracíme se k Jackovi pro odměnu.

Bosperův luk

Od Bartoka se dozvídáme, že Bosperovi ukradli luk, který najdeme v truhle ve stokách.

Coragonovo stříbro

Coragon nám říká, že mu bylo ukradeno stříbro. Stříbro se nachází ve stejné truhle jako Bosperův luk ve stokách.

Brianův brousek

Tohoto úkolu můžeme dosáhnout pouze tehdy, pokud jsme se naučili brousit zbraně. Brian nás požádá, abychom mu přinesli brousek. Brousek najdete na polici vedle Ramireze v sídle cechu zlodějů.

Matteovy nástroje

Tento úkol je třeba vzít před vstupem k mistrům.

Matteo nám vypráví o ukradené formě na šperky. Po splnění úkolu s náhrdelníkem pro Hannu od ní obdržíme měšec, který obsahuje klíč k truhle na ostrově zlodějů. S formou se vracíme k Matteovi, který nás od nynějška bude učit klenotnictví.

Pytel plný rudy

Tímto úkolem je pověřen Viper v Kardiffově krčmě. Požádá nás, abychom vyzvedli pytel s rudou, který byl kdysi zakopán. Jdeme za Snipesem na Lobartovu farmu a vybereme možnost o nedokončených záležitostech. Nyní se vydáme do jeskyně pod Talbinovým a Engorovým táborem v Hornickém údolí. S nalezenou kostí se vydáme za Xardasem, který vyvolá ducha Alepha, díky němuž se dozvíme, že rudu zakopal v podvodní jeskyni vedle hradu (V té samé, do které jsme vstoupili poprvé). V jeskyni by se měla objevit malá hromádka hlíny, kterou vykopeme, otevřeme váček a dáme kopáčům jejich rudu.

Coragornovi zákazníci

Coragon si stěžuje na nedostatek zákazníků. Jdeme za Martinem a mluvíme s ním o problému. Druhý den se vracíme za Coragonem a úkol je u konce.

Člověk s tváří šelmy

Po splnění úkolu Experiment nám Ignaz řekne a neúspěšném experimentu na svém studentovi. Nyní si postupně promluvíme s Mikou, Akilem a Orlanem a nakonec se vydáme za Sagittou. Během rozhovoru s ní se objeví výše zmíněný učedník, kterého musíme odčarovat. Vstras nám dá svitek, který obnoví vědomí šelmy. Vrátime se do jeskyně, promluvíme si s bylinkářkou a použijeme svitek, zatímco stojíme u stínové příšery. Poté si ještě jednou promluvíme se Sagittou a vrátíme se k Ignazovi pro odměnu.

Constantinův klíč

Tento úkol můžete získat, jakmile odemknete schopnost mluvit s mistry. Constantino ztratil klíč, ale neví kde. Zuris nám řekne, že Constantino sbíral byliny u východní brány, a tak vyzpovídáme strážce Miku, který nám přeprodá klíč, s nímž se vrátíme k alchymistovi.

První lektvar

Tento úkol dostaneme, pokud umíme vyrobit jakýkoliv lektvar a nejsme Constantinovým učedníkem. Zeptáme se ho na výuku alchymie a on nám dá recept, podle kterého připravíme lektvar. Bohužel se nám to nepodaří, a tak jdeme za Salandrilem, který nám řekne, že tento recept je nesmysl. Vracíme se ke Constantinovi, který nás chválí za naši vnímavost a od této chvíle nás učí alchymii.

Palubní krysy

Tento úkol nařizuje paladin, který loď střeží. Mágové ohně, mágové vody a černí mágové to mohou udělat v 1. kapitole, paladinové ve 3. kapitole a ostatní až v 5. kapitole. Úkol zahrnuje zabíjení krys v podpalubí lodi.

Zabiják skřetů

Po splnění úkolu Velká výzva se Harada zeptáme na jeho minulost a on nám zadá úkol přinést mu elitní amulet skřetů. Speciální elitní skřet se spawnuje na cestě ke kamennému kruhu v lese na severu (poblíž jeskyně s bandity vedle Akilovy farmy). Zabij skřeta, vezmi amulet a dej ho Haradovi.

Elitní skřet je v této fázi těžký soupeř, takže se vyplatí požádat Larese o pomoc, až s ním půjdeme pro ornament.

Joe

Hakon říká, že kdysi vídal jednoho Joea, ale ten před časem zmizel. Joe je zavřený ve strážní věži vedle Constantinova domu. Dveře se dají otevřít klíčem i šperhákem, takže otevřeme nebo vylomíme zámek a promluvíme si s Joem.

Cantharova úvaha

Canthar nás požádá, abychom převzali jeho stánek na trhu. Řekne nám, abychom Sáře podstrčili falešný dopis, že obchoduje se zbraněmi s Onarem.

Poté jdeme za lordem Andrem a máme 2 možnosti:

1. Napráskat Carthara a zatknout ho (**Vůbec se nevyplatí**)
2. Dát dopis Sáře do inventáře a zatknout ji, Pokud zvolíme tuto možnost, tak v rámci cechu obchodníků dostaneme bonusový úkol. (**Vždy volte tuto možnost**)

Obchodní zlato

Jora nám řekne, že ho Rengarův okradl. Splníme úkol Bezostyšný zloděj a vrátíme zlato Jorovi.

Baltramova dodávka

Baltram nás požádá, abychom mu přinesli balíček potravin z Akilovy farmy. Jdeme za Akilem, zabijeme žoldáky (viz úkol Farmář v nouzi) a sebereme balíček, který pak přineseme zpět Baltramovi (nebo Nagurovi; viz úkol **Falešný posel**).

Živí nebo mrtví



Úkol dostáváme po shromáždění a přečtení poznámek z nástěnky v kasárnách. Musíme dostat jmenované bandity a přivést jejich hlavy k Andrému:

1. Farhaart - Chcete-li se k němu dostat, vyjděte východní branou Khorinisu a vydejte se doleva (nechodte nahoru k majáku, zůstaňte celou cestu dole). Narazíte na jeskyni a vydejte se po levé větvi nahoru, dokud nenarazíte na bandity.
2. Najdete ho v jeskyni s Halvorovým vzkazem. Když půjdete od Akilovy farmy do Temného lesa, odbočte z cesty a držte se skal vlevo.
3. Břitva - Najdete ho v jeskyni za lesem, kde lovíte s Bartokem.
4. Skiron - Nachází se na místě banditů s Fernandovým dopisem. Když půjdete po cestě od Mrtvé harpyje k místu vykopávek, odbočte dolů kolem svatyně a "vraťte se dolů" k hostinci.
5. Deft - Začněte v hostinci U mrtvé harpyje, jděte po cestě, po které jste šli s Laresem pro ornament, jděte až k první Innosově svatyni, bandité jsou na kopci za svatyní.
6. Dexter a Hora - Najdete je v Dexterově táboře, který se nachází poblíž Onarovy farmy.
7. Hannibal - Nacházejí se v novém areálu vedle Xardasovy věže. Po cestě se dejte doleva před jeskyni s kavalířskými bandity. Odtud jděte stále rovně, až narazíte na cestu do kopce, kde najdete jeho tábor.

Jednoduchá potěšení

Quest zadá Zahradník poté, co jsme mu ukázali zlodějské gesto. Požádá nás, abychom přinesli 5 jointů a 3 láhve ginu. Na oplátku nám dá klíč od truhly, která se nachází v domě, kde spí paladinové.

Salandrilův výzkum

Pokud po zabití nějakého skřeta získáme skřetí lektvar, objeví se u Salandrila úkol. Dejte mu lektvar a počkejte několik dní. Po třech dnech se vrátíme a Salandril nás žádá, abychom mu přinesli 10 lahví skřetích lektvarů, které padají hlavně ze skřetích náčelníků. Přineseme lektvary a potom si budeme moci koupit speciální lektvar od Salandrila.

Hrůza na hřbitově

Tento úkol nám zadává Lothar, pokud jsme občané města.

Lothar nás požádá, abychom se v noci vydali na hřbitov vedle města a zjistili, co se tam děje. V noci jdeme na hřbitov, zabijeme 2 krysokrty a vrátíme se k Lotharovi. Od něj se dozvídáme, že měšťanka Vanessa je pohřešována. Jdeme se na ni zeptat Fenyi do přístavu a pak se vrátíme k Lotharovi. Pošle nás zpátky za Grittou a ona za Kardifem, od kterého si koupíme informace. Pak jdeme do přístavního skladiště (mezi Jackem a kasárnami), kde v dolní místnosti najdeme šaty..

Vracíme se k Lotharovi a ten nás posílá za Constantinem, abychom se zeptali na jeho učedníka Rigeliona. Dozvídáme se od něj, že jeho žák se přátelil se správcem hřbitova. Promluvíme si s ním a v noci se vrátíme na hřbitov, kde na nás čeká vrah. Přečteme si jeho vzkaz a sebereme kost ze země, která leží na opačném konci hřbitova. Jdeme s tím za Xardasem, který tvrdí, že se v Khorinisu nachází nekromant. S těmito informacemi se vydáme za Lotharem a pak zpět na hřbitov, kde bojujeme s novicem temnoty. Na konci o všem informujeme Lothara a vyzvedneme si odměnu.

Hledání relikvií (Odstraněno v NB)

Úkol začíná, když najdete jeden z artefaktů, a končí, když nasbíráte všechny tři.

- *Amulet najdete pod vodou vedle sudů na dně mezi ztroskotanou lodí a prokletým majákem (Poznámka: Amulet se objeví po rozhovoru s Farim po přinesení polévky).*
- *Prsten v trezoru ohnivých mágů*
- *Prsten v tajné místnosti kapitána stráží (viz úkol níže).*

Tajemství kapitána stráže

Po zabití bandity Faarharta se dozvídáme, že Wulfgar má značný poklad. Jdeme do Wulfgarova pokoje v kasárnách, kde za bednou najdeme vzkaz. Nyní se vydáme do přízračné jeskyně mezi Grimbaldem a Slunečním kruhem. S nemrtvými můžeme vyběhnout ven, sebrat vzkaz a klíč a pak utéct. Nyní si přečteme nalezený vzkaz a vstoupíme do interakce s Rhobarovým obrazem ve Wulfgarově pokoji, což způsobí, že se knihovna pohne. Vezmeme si obsah truhel a úkol končí.

Ztracený bandita

Úkol začíná po přečtení vzkazu, který vypadne z jednoho z banditů v jeskyni s Faarhartem (před Skipovou pláží, pravá větev). Dozvídáme se o jistém Kreyguovi, o kterém se říká, že má spoustu zlata. Na začátku pátrání se vydáme za lordem Andrém, abychom se zeptali, zda někoho takového nechytli.

Nyní se vydejte cestou k majáku, kde se setkáte s tímto banditou. Následuje hádka s ním, sebereme a přečteme si vzkaz.

Poté se vydáme k majáku, abychom porazili dalšího banditu. Získáme další list a v něm klíč. Nyní se vrátíme do jeskyně, kde byla první poznámka. Můžeme otevřít dveře a jít dál. Tam se setkáme s městským strážcem a po rozhovoru s ním máme dvě možnosti:

1. přerušit vyšetřování, za což obdržíte 1500 zlatých a lektvar zdraví.
2. pokračujte ve vyšetřování útokem na strážného. Dostaneme vzkaz, přečteme si ho a jdeme za Wulfgarem. Domluví nám schůzku v jeskyni, kterou už známe. Mluvíme a sledujeme Valerana.
Promluvíme si s otroky a pak řekneme Valeranovi o našem rozhodnutí:
 - A. Dobře, souhlasím s vámi. Když je nezabijeme, dostaneme od Valerana v horním městě každý den po dobu 30 dnů 200 zlatých (nebo ekvivalent ve zlatých nugetech). -25 karmy u Innose.
 - B. Prostě vás všechny zabiju - bonus za odvahu - 3000 exp, 2000 zlata a 500 exp z otroků.
 - C. Pust'te otroky - Musíme je všechny zabít, ale dostaneme +35 karmy u Innose a 1000 expů. a 500 expů a 2000 zlatých za osvobození otroků.

Nejvýhodnější je zvolit jednu z možností, při které Valeran přežije, tj. buď se vzdát hned na začátku, nebo s nimi spolupracovat. Je velmi potřebný pro úkol "Asistent".

Gallahadův úkol

Je důležité sledovat a dokončit schůzku v hostinci a neprozradit Fernanda, dokud nebude tento úkol dokončen. Po dvojím rozhovoru s Gallahadem se dozvídáme, že býval městským mágem a chce se na své místo vrátit. K tomu potřebuje doporučující dopisy od vlivných lidí z horního města, kterými jsou Gerbrandt, Lutero, Fernando a Salandril. Dopis od Valentina lze také převzít, ale pro Gallahada není příliš významný.

Po shromáždění všech doporučujících dopisů je odneseme Gallahadovi a pak se vydáme k Lariovi. Musíme si s ním promluvit před radnicí kolem 13:00 (12-14). Pokud máme při plnění tohoto úkolu přístup do radnice, není možné s ním mluvit uvnitř, protože by si myslel, že se mu pleteme do práce. Po kladné odpovědi od Lariuse se vrátíme ke Gallahadovi, který nám dá k dispozici svou chýši a řekne nám, abychom se dostavili na radnici pro odměnu. Druhý den se vrátíme a máme na výběr:

- Zlato

- Dva trvalé lektvary
- Učení magie

Pomsta na Regisovi

Valentino nás požádá, abychom Regise zmlátili. Porazíme ho a vrátíme se.

Tajná schůzka

Je velmi důležité dostavit se na schůzku ve stejný den.

Gerbrandt nám dává dopis a měšec. O půlnoci se máme setkat s cizincem v Orlanově hostinci. O půlnoci si promluvíme s Orlanem (od 23:30) o naší schůzce a pak jdeme do poslední místnosti na patře. Při rozhovoru s cizincem si vybíráme možnosti:

No... Já → Prosím, vezměte si tento dopis a měšec → To ti nemůžu říct → Hloupý nebo ne, pojďme bojovat! K boji nedojde a s touto informací se vracíme k Gerbrandtovi, který nám otevírá možnost přidat se k cechu vrahů.

Příručka rétoriky

Fernando chce získat příručku rétoriky, kterou vlastní Gallahad. Bývalý mág se ho nechce vzdát jen tak, a tak jdeme za Ignazem, který nám řekne, abychom mu Gallahada poslali pro bylinky. Vracíme se ke Gallahadovi, promluvíme s ním a počkáme, až opustí chýši a vezme si ze stolu knihu. Po přečtení ho vrátíme Fernandovi a obdržíme dopis, který jsme chtěli.

Dluh Lutera

Lutero nás žádá, abychom přinesli seznam dlužníků od Lehmara. Dlužní úpis najdete v truhle za zdí v přízemí. Dostanete se k němu stisknutím tlačítka v levé části krbu v horním patře. S listem se vraťte k obchodníkovi a získejte doporučující dopis.

Skřetí lektvar

Salandril nás požádá, abychom mu přinesli skřetí lektvar. Po tomto rozhovoru se vlevo od východní brány objeví skřet, kterého můžeme za poplatek dovést do města nebo ho spolu s Mikou zabít. Po získání lektvaru se vracíme k Salandrilovi a dostáváme dopis.

Vynikající jídlo

Gallahad nás požádá, abychom mu přinesli 3 láhve vína, sýr, šunku, med a hroznové víno. Měli bychom už mít všechno kromě hroznů, které si nasbíráme v klášteře nebo koupíme u obchodníků ve městě.

Hlavní gildy

Před vstupem do hlavního cechu se doporučuje vstoupit do cechu vrahů a zlodějů.

Z hlavních cechů se může k cechu vrahů připojit pouze městský strážce, a to během speciálního úkolu. Domobrana, mág ohně a mág vody se nemohou přidat ke zlodějům, takže to musí udělat dříve, než si vyberou hlavní gildu.

Vstup do městské stráže

Připojit se můžete třemi způsoby:

- Stát se občanem města
- Splnění úkolu "Usnadnění vstupu do stráže"
- Zabíjení pro Andrého z cechu zlodějů (nedoporučuje se)

Usnadněný vstup do domobrany

Během rozhovoru o gildách s Vatrasm nás pošle za Laresem. Jdeme za Laresem a v rozhovoru s ním se rozhodneme, že se chceme přidat ke stráži, on nám zase řekne, abychom šli za Martinem. Martin říká, že někdo v noci krade zásoby ze skladu, přijdeme tam v noci a ukáže se, že zloděj je Rangar, řekneme o tom Martinovi a on nám dá doporučující dopis. Odnese dopis lordu Andremu a můžeme se připojit ke stráži.

Balíček plný trávy

Andre nám nařídí, abychom přinesli balíček trávy. Balíček je v přístavním skladišti, pravděpodobně jste ho již získali v úkolu Lehmarův dlužník. Balíček buď odnese Andremu, nebo řekneme, že jsme ho hodili do moře, pokud jsme ho předtím dali CIPHERovi na Onarově farmě.

Aféra s bylinkami

Andre nám řekne, abychom zjistili, kdo v přístavu obchoduje s trávou. Oblékneme si jiné brnění než domobrany a vydáme se k Červené lucerně (bordel). Zaplatíme Bromorovi, jdeme s Nadjou nahoru a ptáme se jí na obchod s bylinami. Za 50 zlatých nám Nadja řekne, že s trávou obchoduje Borka. Jdeme k němu a koupíme si za 50 zlatých jointa (Nesmíte propálit Nadju), pak se vrátíme k Andrému.

Kde je Peck?

Andre nám nařídí, abychom Pecka našli. Peck se nachází v Červené lucerně, kde mu řekneme, že ho Andre hledá, načež se Peck vrátí. V rozhovoru s Andrém můžeme o Peckovi buď říct pravdu, nebo prostě říct, že jsme ho potkali ve městě. V závislosti na naší volbě dostaneme od Pecka horší nebo lepší zbraň.

Problémy na Lobartově farmě

Andre nás posílá na pomoc farmáři Lobartovi. Vydáme se na jeho farmu a zjistíme, že je zamořena polními škůdci, které samozřejmě zabijeme. Poté, co se zbavíme škůdců, se vracíme k Lobartovi a pak k Andrému.

Úkryt banditů

POZNÁMKA: Pokud tento úkol splníte až po Dexterově smrti, najdete vzkaz u krbu v jeho věži.

Úkol zadá Wulfgar, pokud jste splnili všechny předchozí úkoly. Máme zabít bandity v jeskyni za lesem z Bartokova lovu. Zabijeme bandity, vezmeme z těla jejich šéfa vzkaz, přečteme si ho a ukážeme Wulfgarovi. Ukáže se, že ve stráži je špeh, a proto nás Wulfgar pošle za Dexterem. Pokud je Dexter stále naživu, během rozhovoru se ho zeptáme na špeha, Dexter nechce nic říct, v tom případě ho zabijeme a vezmeme si z jeho těla vzkaz. Po přečtení vzkazu se ukáže, že špehem je Peck. Řekneme o tom Wulfgarovi, který nám dá dvě zbroje, jednu pod sílu a druhou pod obratnost.

Cech vrahů v Khorinisu

Andre nás pověří úkolem rozbít cech vrahů. Abychom se o cechu dozvěděli, musíme být v cechu vrahů. Mluvíme s Cassiou a Ramirezem a pak s Gillianem, který hraje na podiu. Druhý den se s ním setkáváme poblíž paladinské lodi. Tam si s ním promluvíme a dozvíme se, že se ve skutečnosti jmenuje Asmal a je vůdcem cechu vrahů. Úkol končí zabitím Asmala, ale to je nejlepší udělat až po splnění úkolů pro ně, kdy máme možnost vyzvat ho na souboj.

Povýšení na paladina

Paladinem se můžeme stát ve 3. kapitole, k čemuž potřebujeme osvobodit Benneta (viz úkol Osvobodte Benneta). Po Bennetově zproštění viny se nyní můžeme oficiálně připojit k paladinům. Získáme rytířskou zbroj, půjdeme k Haradovi a vybereme si jednoruční nebo obouruční meč, pak půjdeme za Mardukem, který nás naučí, jak meč posvětit.

Tajné znalosti

Po posvěcení rytířské zbroje nám Harad řekne o dalším vylepšení zbroje, o kterém nám poví Marduk. Jdeme za mágem ohně, který nám podává modlitební knížku. S její pomocí můžeme posvětit zbroj rytíře a paladina (první z nich se nevyplatí), pokud jsme ji přeměnili a máme dostatek zlata.

Znesvěcené svatyně

Ulthar nás pověřil vyčištěním Innosových svatyní. Ne všechny svatyně jsou znesvěcené, takže se vyplatí koupit si od Brahima jejich mapu a používat ji. Až získáme příslušný zápis do deníku, vrátíme se k Ultharovi pro odměnu.

Hordy skřetích bojovníků

Na mostě u Bengarovy farmy potkáváme vůdce skřetů, který si s námi povídá. Zabijeme ho a vezmeme si jeho prsten. Ukážeme ho Hagenovi, který od nynějška bude takové prsteny kupovat u nás. V jeskyni za lesem z lovu s Bartokem najdeme náčelníka skřetů, který má mapu skřetích táborů. Jakmile předáte dostatečný počet prstenů, úkol se sám ukončí.

Lovec démonů

Abychom se mohli stát lovcem démonů, nesmíme patřit k žádnému jinému cechu a musíme jít za paladinem jménem Angel, který sídlí v přístavu poblíž Esmeraldy. (paladinská loď)
Po zaplacení 1000 zlatých a předání permanentního lektvaru se staneme rekrutem.

Sídlo řádu

Naším prvním úkolem jako nezkušeného lovce démonů bude najít místo, kde se usadíme. Půjdeme k Orlanovi (Mrtvá harpyje) a pak musíme najít opuštěné sídlo v lese za Onarovou farmou. Najdeme ji u jezera v levé části lesa. Po vstupu na nádvoří se vrátíme k Angelovi, který se objeví se zbytkem lovců a pomůže nám vyčistit místo od nemrtvých. Při tom najdeme vzkaz, který vysvětluje smrt obyvatel, a naše pátrání končí.

Úkol ve městě

Angel nás požádá, abychom doručili dopis Hagenovi s žádostí o dotaci a také abychom informovali kováře v přístavu, aby se vydal na panství s ostatními. Až bude vše hotovo, vrátíme se k Angelovi.

Nemrtví u hostince

Po návratu s lidmi nás Angel posílá za Severinem, s nímž se vydáváme k Mrtvé harpyji. Odtud s ním zabijeme nemrtvé na nedalekém hřbitově a vrátíme se na panství.

Srdce démona pro Severina

Jak už název napovídá, pokud chceme, aby nás Severin něco naučil, musíme mu poskytnout srdce démona. Získáme jej od Zipperia (démona, který se objeví po porážení 20 králíků), koupíme ji od Lutera nebo ji získáme během úkolu "Vyvolávání démonů".

Přivolání démona

Ve druhé kapitole nás Angel upozorní na nedalekou zchátralou věž, kde by mohl vyvolat démona a následně ho zničit. V deset hodin večer se vydáme na toto místo a provedeme rituál, po kterém zabijeme Beliarovu stvůru.

Svatyně v lese

Po splnění úkolu "Hrůza na hřbitově" najdeme v Rigelionově těle vzkaz, který nám řekne o setkání v opuštěné kapli. Najdeme ho nedaleko stanoviště Lovců démonů, takže se tam vydáme a promluvíme si s temným rytířem, načež se ohlásíme Angelovi a společně se zbytkem lovců ho půjdeme zabít.

Ztracený rekrut

Po nějaké době od zabití temného rytíře se vracíme k Angelovi, který nám vypráví o rekrutech, kteří šli prohledat kapli. Jeden z nich se nevrátil, a tak se ho vydáváme hledat. Ve sklepě kaple se setkáváme s démonem a mrtvým rekrutem, jehož zápisky si Angel chce prohlédnout.

Vyhledávání rekrutů

Po nalezení mrtvého rekruta z předchozího úkolu se ukáže, že Angel verbuje dobrovolníky na Onarově farmě - najdeme je poblíž Dara. Doprovodíme je na panství a pak podáme zprávu Angelovi.

Žoldák a Lovec draků

Připojení k žoldákům

Abyste se mohli přidat k žoldněřům, musíte získat podporu většiny žoldáků (úkoly níže) a také složit Torlofovu zkoušku.

Usnadnění vstupu žoldákům

Vatras nám říká, že se můžeme přidat k jednomu ze tří cechů, které mají největší vliv. Za tímto účelem se obracíme na Larese. Pošle nás za žoldákem Cordem. Postará se o náš test, který dostaneme od Torlofa. Pomůže nám pod podmínkou, že se od Dextera dozvíme něco o Patrickovi. Jdeme do tábora banditů, promluvíme si s náčelníkem a pak se vrátíme ke Cordovi, aby Torlofova zkouška nepřekážela.

Jeden ze žoldáků

Musíme projít Torlofovou zkouškou a získat podporu většiny žoldáků. Poté zajdeme za Leem, pak za Onarem a pak znovu za Leem. Oficiálně se stáváme žoldáky.

Respekt

Jak už název napovídá, úkolem je shromáždit podporu žoldáků.

Hnízdo polních škůdců

Před Onarovou farmou se setkáváme s Festerem, který má za úkol zničit hnízdo polních škůdců. Souhlasíme, že mu pomůžeme výměnou za podporu, jdeme zabít hmyz a pak zjistíme, že nás Fester podvedl. Jebneme ho přes hlavu a úkol úspěšně skončí.

Rodův meč

Rod nás považuje za slabé a říká, že bychom nebyli schopni zvednout jeho meč. Pokud máme 30 síly, přijmeme to a meč snadno zvedneme. Nyní máme dvě možnosti:

- 1) Dáme meč Rodovi a získáme jeho podporu.
- 2) Nedáme mu meč, následuje boj, po kterém získáme jeho podporu (pokud nad ním vyhrájeme).

Rodova tajná technika

Rod nás požádá, abychom mu přinesli 12 lahví ginu výměnou za prozrazení tajemství techniky boje. Dáme mu tučt lahví alkoholu a on nám předá prsten, který nám zlepší ovládání obouručních zbraní.

Umění boje

Cord bude souhlasit s tím, abychom se přidali k žoldákům, pokud se naučíme 30% bojovat s jednoručními nebo obouručními zbraněmi.

Jarvisova výzva

Jarvis nás podpoří, pokud porazíme Sylvia a jeho partu. Jsou to: Bullco, Raoul, Fester, Rod a Sentenza. Nejjednodušší způsob, jak porazit Roda, Raoula a Festera. Stačí porazit tři z nich, ale pokud je porazíte všechny včetně Silvia, získáte spoustu zkušeností a úspěch. (2000+2500 exp)

Šance na jackpot

V této misi se vyplatí využít free aiming (volné míření lukem) , pokud tak běžně nečiníte. Wolf je pro naši podporu, když jsme zasáhneme střed 3 terče s naším lukem. Terče se nacházejí za kuchyní Eddy. Musíte se postavit přesně ke sloupku se zapíchnutým šípem a trefit odtud střed 3 terčů. Obdržení 100 expů znamená, že tento cíl je již splněn. Po přesném zasažení každého cíle se vraťte k Wolfovi.

Několik dalších bylinek

Cipher nás podpoří, když mu dáme 10 stébel bažinné trávy.

Balíček trávy

Cipher říká, že mu někdo ukradl balíček bahenní trávy, podezřívá Boda. Povídáme si s Bodem a pak s Darem. Ukáže se, že Dar balíček ukradl, a tak ho zmlátíme a on nám řekne, kde se balíček nachází. Doporučuji říct Cipherovi o Darovi (exp zdarma). Balíček bychom již měli mít u sebe, protože jsme Millse zabili v úkolu Lehmarský dlužník. Balíček předáme Cipherovi a tím úkol končí.

Brnění z krůnýřů důlních červů

Úkol se nám aktivuje, když požádáme o brnění pro lovce Barema (viz úkol Baremovo brnění). 7 plátů nám věnoval Barem a tři z nich najdete v jeskyních důlních červů v Khorinisu (nebo si dvě kupte u Lutera). Po nasbírání 10 kusů s nimi půjdeme za Wolfem a druhý den si zbroj vyzvedneme.

Vybírání nájemného

Jedná se o jednu z úloh souvisejících s Torlofovým testem. Torlof nás požádá, abychom zašli za Sekobem a vybrali od něj nájemné. Farmář se s námi nechce bavit, tak ho zmlátíme a vybereme nájemné. Vracíme se k Torlofovi

Zahnat domobranu

Jedná se o jednu z úloh spojených s Torlofovým testem. Máme jít na Bengarův statek a vyřídít si to s hlídkou městské stráže. Půjdeme za Bengarem a promluvíme si s ním, pak zabijeme městské stráže a vrátíme se za Torlofem.

Vykoupení

Pokud jsme žoldáci, Baltram s námi nebude chtít obchodovat. To budeme moci odčinit, když mu přineseme 10 šunek a 10 lahví vína.

Vývar

Poté, co porazíme Bullka nebo se o guláš zasloužíme jiným způsobem, můžeme se Thekly zeptat přesně na to samé. Poté nás pošle k Sagittě, kde dostaneme balíček bylinek, za který dostaneme další porci guláše.

Pepeho čtyři vlci

Pastýř Pepe nám říká, že mu vlci kradou ovce. Vlci jsou poblíž Pepeho v táboře se stanem, zabijeme je a vrátíme se k Pepemu.

Nakopat Bulkovi zadek

Po splnění úkolu s vlky pro Pepeho nám řekne, že Bullko měl hlídat ovce, ale nehlídá. Jdeme za Bullcem, dáme mu facku a vrátíme se k Pepemu. (Od Thekly dostaneme vývar)

Černá kůže

Raul nás požádá, abychom přinesli kůži z černého trolla. Z khorinisu Je lepší ji dát Falkovi, ale další dostaneme už v Jharkendaru.

Pohár Kharima

Na Onarově farmě se setkáváme se starým známým Kharimem. Žádá nás, abychom mu přinesli jeho zlatý pohár, který vyhrál v aréně. Najdeme ho na místě Staré táborové arény.

Jackova laboratoř

Cipher nás požádá, abychom mu přinesli balíček bažinných bylin z laboratoře vedle Nového tábora. Lihovar se nachází v jeskyni banditů u potopené chaty, vlevo od vchodu do ledového biomu.

Soudcův komorník

Lee chce soudce odhalit, a proto nás požádá, abychom za ním šli a nabídli mu spolupráci. Ještě předtím musíme zajít za Vatrasm, který na nás sesílá příslušná kouzla. Jako zkoušku důvěry musíme z kláštera přinést Innosovo kladivo. Nyní nám soudce nařizuje najít uprchlé vězně a zabít je. První z nich je v jeskyni s banditou Jessem. Promluvíme si s uprchlíkem a pak se vydáme k Mrtvé harpyji. V hostinci je další uprchlík, který nám prozradí, kde se nachází jejich vůdce. Na Onarově farmě se setkáváme s Morgahardem, který nám předává dopis, který Lee potřebuje. Přineseme ho zpět k Leemu a výprava končí.

Nabídka míru

Lee nám dává dopis, který máme doručit Hagenovi. Jdeme za Hagenem a vracíme se k Leemu.

Byer (kapitola 4)

Dar chce na Leeho udělat dojem, a tak nás požádá, abychom přinesli prsten skřetího velitele, který bychom už měli mít, pokud jsme skřety zabili v Khorinisu.

Mág Ohně

Jak se dostat do kláštera

Abychom se stali novicem, musíme mít 1000 zlatých a ovci (koupíme ji od Pepeho za 100 zlatých). Alternativně zůstává zachován "Usnadněný vstup do kláštera".

Usnadněný vstup do kláštera

Během rozhovoru s Vatrasm o vstupu do cechu jsme posláni k Laresovi. U Larese se rozhodneme, že se chceme přidat k mágům ohně, a tak jdeme za Vatrasm, který nás pošle za Daronem. Mág vypráví o tom, jak ho napadli goblini a ukradli cennou sošku. Najdeme ji v jeskyni, do které nás Greg zavede. Se soškou jdeme za Pedrem, který souhlasí, že nás pustí do kláštera.

Služba komunitě

Úkol zadá Parlan. Musíme si získat respekt mágů plněním úkolů v klášteře. Jakmile si získáme dostatečný respekt, obdržíme klíč od knihovny.

Roucho pro novice

Když žádáme Parlana o novicův šat, řekne nám, že nám ho nedá, protože chybí látka. Erol musí být ve své chatrči, kam odchází poté, co mu dáme destičky od banditů. Nyní k němu jdeme a koupíme látku, kterou odneseme Parlanovi. Získáme roucho novice a úkol končí.

Komnaty nováčků

Parlan nám říká, abychom uklidili komnaty pro novice. Za tímto účelem hledáme 4 pomocníky:

- Babo bude souhlasit, že nám pomůže, když mu přineseme svitek Větrná pěst (leží na trávě mezi Isgarothovou kaplí a mostem ke klášteru).
- Ostatní tři novicové nemají jména, jen si s nimi promluvte. Jeden se přihlásí hned, druhý chce 50 zlatých a třetí bude souhlasit, pokud budeme mít na pomoc alespoň jednoho novice. Nyní půjdeme sami prohledat komnatu před místností mágů vlevo. Po obdržení záznamu do deníku se vrátíme k Parlanovi.

Jehněčí klobásy

Gorax nám dá klíč od klášterní spižírny, řekne nám, abychom odtud vzali skopové klobásy a dali je novicům. Jdeme do spižírny, vyndáme z truhly klobásy a dáme je novicům. Pedro a Babo chtějí dvě, bohužel můžeme dát jen jednomu z nich jednu navíc. Pedro nám řekne o místě, kde najdeme ohnivé kopřivy pro Neorase (které nemůžete minout, když jdete do kláštera), a Babo nám dá kouzelné svítky. Po rozdělení klobásek se vrátíme ke Goraxovi.

Hrozny

Gorax nás požádá, abychom nasbírali hrozny z rostlin u dveří kláštera. Když mu je dáme, objeví se v Goraxově sortimentu lektvary Amun-Su ke koupi.

Sedm bylin

Neoras nás požádá, abychom mu přinesli 7 ohnivých kopřiv, které už pravděpodobně máme, a pokud ne, najdeme je před mostem vedoucím ke klášteru.

Ztracený recept

Neoras nás požádá, abychom mu přinesli recept, který je v truhle ve spíži. Nejlepší je ukázat recept nejprve Opolovi a pak jej přinést zpět Neorovi.

Opolos a recept

Opolos chce, abychom mu přinesli recept. Je to to samé, co chce Neoras, a tak recept ukážeme Opolosovi, než ho dáme Neorasovi.

Modlitba za paladiny

Ptáme se Marduka, zda pro nás má nějaké úkoly, a on nás žádá, abychom se modlili za paladiny z Hornického údolí. Stačí se přiblížit k soše Innose a vybrat příslušnou možnost dialogu.

Dodávka vína

Gorax nás požádá, abychom šli za Orlanem do Mrtvé harpyje a prodali víno za 240 zlatých. Na Orlanovu nabídku nepřistoupíme, ale vezmeme si určenou částku a vrátíme se s ní ke Goraxovi.

Isgarothovy potíže

Po modlitbě za paladiny se Sergio zmíní o Isgarothově problému. Jdeme za mágem, který nás požádá, abychom zabili černého vlka číhajícího u cesty. Pokud to nezvládneme, můžeme běžet k Isgarothovi, který si s tím poradí.

Bojový výcvik pro Baba

Babo nás požádá, abychom šli za paladinem Sergiem a požádali ho, aby naučil Baba bojovat. Povídáme si se Sergiem, který souhlasí s výcvikem novice, a poté se vracíme k Babovi.

Dar klášteru

Poté, co Daronovi darujeme nejméně 500 zlatých, pověří nás, abychom zlato odnesli do kláštera. Je lepší jít pěšky, protože se objeví bandité, za které dostaneme další odměnu. Předáme zlato Goraxovi a úkol končí.

Po splnění většiny těchto úkolů získáme od Parlana klíč od knihovny.

Zkouška ohněm

Jedná se o úkol pro povýšení na mága ohně. Za tímto účelem si přečteme jeden z panelů v knihovně a dojdeme za Pyrokarem, který nás otestuje.

Živá skála

Serpentes nás pověří, abychom zabili Živou skálu neboli Magického golema. K tomu potřebujeme Innosovo kladivo, které ukradneme ve sklepeních kláštera. Samotného golema najdete na kopci v zatáčce na cestě k vykopávkám vodních mágů. Po jeho zabití se vrátíme za Serpentesem a vrátíme kladivo.

Cesta věrných

Pyrokar nás požádá, abychom mu přinesli obsah truhly v jeskyni Zkoušky Ohně. Nachází se poblíž Černého trolla, za mostem. Cestou potkáme Igaraze a Ulfa, se kterými stojí za to si promluvit, ale ušetřete je, protože jsou potřeba pro několik úkolů. Na místě se setkáme s Agonem, který na nás zaútočí. S runou z truhly se vrátíme k Pyrokarovi, čímž náš úkol končí.

Runa ohně

Ulthar nás požádá, abychom vytvořili runu ohnivého šípu. Proto se vydáme za Hyglasem, který nás naučí, jak vytvořit runu ohnivého šípu. Vytvoříme runu na runovém stole a přineseme ji Ultharovi.

Mág ohně

Příběhy pro Karrase

Pokud nepatříme k mágům ohně, jediným využitím těchto knih je dát je Gallahadovi. Karras nás požádá, abychom našli 5 svazků starých příběhů a svitek:

- Svazek 1 se nachází na vrcholu Jackova majáku.
- Svazek 2 je v truhle na vrcholu zničené věže vedle lovce Niclase (u zraněného orka).
- Svazek 3 se nachází v jeskyni se zlobem v kotlině napravo od východní městské brány.
- Svazek 4 je v truhle v malé pyramidě na nalezišti mágů vody.
- Svazek 5 se nachází v levé větvi jeskyně Zkoušky Ohně.
- Svitek k otevření knih se nachází na schodech krypty na farmě Onara.

Přineste knihy Karrasovi a úkol končí. (Je dobré je nejprve dát Gallahadovi kvůli statistikám a pak je odkoupit výměnou.)

Úkoly ohnivého mága

Poté, co se staneme mágy ohně, budeme moci splnit jednu ze tří žádostí:

- Babo a zahrada - Babo chce být zahradníkem a ne zametat komnaty.
- Dyrianův zločin - Novic žádá o druhou šanci, chce zůstat v klášteře.
- Opolos a knihovna - Opolos chce přístup do klášterní knihovny.

Šance pro Igaraze

Igaraz nás žádá, abychom se za něj u Pyrokara přimluvili. Jdeme za Pyrokarem a požádáme ho o druhou šanci pro Igaraze, souhlasí, pokud splníme úkol pro Talamona. Úkolem je získat démonovo srdce, což Igaraz nerad uslyší. Pak musíme dělat jeho práci za něj. Musíme být vycvičení ve vyjmutí srdcí z nepřátel (učí Grom). Nejjednodušší způsob, jak toho dosáhnout, je koupit ho do Luthera nebo zabít králíky, dokud se neobjeví jejich démonický boss. Po získání srdce ho vrátíme Talomonovi a vrátíme se k Igarazovi, který se brzy stane mágem a obchodníkem.

Pátrači (kapitola 3)

Ve třetí kapitole, když dáme Pyrokarovi Almanach posedlých (leží vedle kamenného kruhu u Lobartovy farmy), dostaneme od něj úkol. Musíme najít všechny almanachy. Arcimág nám dá seznam posedlých a řekne nám, abychom je přivedli do kláštera. Nyní přejdeme ke Karrasovi a ptáme se ho, jestli má něco, co by nám pomohlo proti pátračům. Ukážeme mu almanach a dostaneme od něj amulet, který chrání před posednutím.

Seznam posedlých:

1. Fernando se nachází v kobkách Khorinisu v kasárnách.
2. Vino se nachází poblíž kamenného kruhu na farmě Lobarta.
3. Malak se nachází v rokli v horách poblíž Dextera..
4. Bromor se nachází v nevěstinci Červená lucerna.

V kapitole 4

5. Engrom se nachází poblíž paladina Marcose v jeskyni v Hornickém údolí.
6. Randolph se nachází na farmě Akil.

V kapitole 5

7. Sekob se nachází na jeho farmě
8. Brutus je na hradě v Hornickém údolí, ale to, že je posedlý, zjistíme jen tehdy, když pustíme skřety dovnitř.

V kapitole 6:

9. Mario pouze v případě, že bychom ho vzali s sebou na Irdorath.

Mág vody

Vstup pro vodní mágy

Abychom se stali novicem mágů vody, musíme splnit jeden z následujících úkolů:
Kde jsou chybějící lidé, Obchodník se zbraněmi pro bandity nebo sbírat ozdoby Nefariuse
Abychom se mohli stát plnohodnotným mágem, musíme splnit požadavky (40 inteligence a 80 many) a být v Jharkendaru.

Mágové vody

Promluvíme si s Vatrasm o mázích vody a jejich práci, načež si od něj vezmeme ornament.
Jdeme si promluvit s Laresem a poté, co mu seženeme náhradníka, jdeme přinést
Ornament zpět mágům vody. Ozdobu dáme Nefariovi, který nás pověří, abychom posbírali
všechny ozdoby (viz úkol Portál) Po posbírání ornamentů se musíme stát členem Kruhu
Vody a také začít 2. kapitolu, pak se vydáme do Jharkendaru.

Portál

Nefarius nás pověří, abychom shromáždili všechny ornamenty:

- v kamenném kruhu v lese na severu, jdeme tam s Laresem (pouze klasická obtížnost).
- v kamenném kruhu vedle farmy Sekoba
- Poslední z nich má Lothar

Pro poslední ornament si dojdeme do kamenného kruhu vedle Lobartovy farmy, promluvíme
si s Cavalornem, který nám řekne, abychom si pro ornament došli k paladinům. Promluvíme
si s Lotharem, který nám ozdobu vrátí. Úkol končí, když projdeme portálem do Jarkendaru.

Kruh vody

Cestou do města, když jdeme od Xardasovy věže, potkáme Cavalorna, který bojuje s
gobliny. Pomáháme mu v boji a pak s ním mluvíme. Řekneme mu, že jdeme do města, a on
nám oznámí, že je členem Kruhu Vody. Říká nám také, že byl okraden bandity. Nabízíme mu
pomoc s bandity. Jakmile jsou bandité mrtví, prohledáme Braga, vezmeme dopis a
promluvíme si s Cavalornem. Jdeme do města a pak si promluvíme s Vatrasm, předáme
mu zprávu od Cavalorna. Řekneme mu, že se chceme připojit ke Kruhu Vody. Vatrasm nám
dává ozdobu a my ji dáváme Laresovi, se kterým jdeme k mágům vody. Nyní musíme
shromáždít všechny ozdoby pro Nefariuse. Jakmile je shromáždíme, řekneme to Vatrasmovi,
který souhlasí s tím, že nás přijme do Kruhu Vody. Jdeme k Mrtvé harpyji a promluvíme si s
Orlanem, načež se objeví celý tým. Promluvíme si s Laresem, oficiálně se připojíme ke
Kruhu Vody a nakonec se vrátíme k Vatrasmovi a předáme Laresovi jeho prsten Kruhu Vody.

Pomoc pro Larese

Lares nás žádá, abychom mu našli náhradu. Nasadíme si prsten Kruhu Vody a promluvíme si s Baltramem, pak se vrátíme za Laresem.

Obchodník se zbraněmi pro bandity

Na pokyn Vatrasy si jdeme promluvit s Martinem. Nyní je třeba sebrat nějaké důkazy, banditskou pochvu, prsten kupeckého cechu Araxos (Má ho u sebe jeden z banditů věznicích Elvrice, List vedle truhly v banditském táboře za farmou Sekoba. Ukáže se, že je to Fernando, jdeme si s ním promluvit a pak ho udáme u Martina. Na závěr si promluvíme s Vatrasm. (Fernanda potřebujeme v rámci úkolu pro Galahada, nejdříve splnit úkol pro Galahada a až poté udat Fernanda)

Riordian

Saturas nás požádá, abychom Riordianovi vyřídili, že s ním chce mluvit.

Kam se poděli pohřešovaní lidé?

Půjdeme do Dexterova tábora poblíž farmy Onara, řekneme strážnému jméno jejich náčelníka a promluvíme si s Dexterem. Zabijeme ho a přečteme si vzkaz z jeho těla , nakonec se vydáme za Vatrasm.

Pohřešované osoby

V celém Khorinisu mizí obyvatelé. Musíte je najít. Jsou jeden po druhém:

Elvrich - odkazuje se na něj Thorben. Nachází se v táboře banditů poblíž golema z úkolu "Živá skála".

Lucia - je označována Bromorem. Je v Jharkendaru v táboře banditů. Nebude se chtít vrátit.

Joe - mluví o něm Hakon. Sedí ve věži vedle Thorbenova domu. Dveře je třeba otevřít pomocí paklíče, vypáčení nebo Peckova klíče.

William - označuje ho Farim. Je mrtvý v troskách města v Jharkendaru vedle břity.

Monty - označuje ho Garvell. Je ve zlatém dole v táboře banditů.

Tonak a Talbor - označuje je Akil. Jsou otroky v dole v táboře banditů v Jharkendaru.

Pardos - je označován Bengarem. Stejně jako výše.

Patrick - mluví o něm Cord. Stejně jako výše.

Úkol skončí po osvobození otroků v Jharkendaru. Se ztracenými můžete mluvit i po jejich návratu do Khorinisu.

Teleportační kameny

Tímto úkolem nás pověřil Merdarion.

Dá nám klíč, který otevře teleportační místnost na místě vykopávek. Dostaneme se do jeskyně u města a odtud se teleportujeme před dveře vedle hřbitova u Mrtvé harpyje.

Nyní jdeme za Orlanem, který nám dá klíč od teleportu u hřbitova, který nás teleportuje zpět na místo vykopávek. Vracíme se k Merdarionovi, kde naše výprava končí.

Kamenné tabulky

Kamenné tabulky jsou umístěny na různých místech. Pro dokončení úkolu stačí dát jednu Vatrasi.

Saturasův úkol

Mluvíme se Saturasem, který nám předá dopis lordu Hagenovi. Dáme ji veliteli paladinů a pak si promluvíme se Saturasem.

Zpráva pro Isgarotha

Vatras nás požádá, abychom dopis donesli Isgarothovi, který je v kapli na cestě do kláštera. Po doručení dopisu se vrátíme k Vatrasi pro odměnu.

Potraviny pro chudé

Vatras nás požádá, abychom šli k Lobartovi pro balíček s jídlem a přinesli mu ho.

Lektvary pro Vatrasy

Vatras nás požádá, abychom šli za Salandrilem a zjistili, jak je to se zásobami lektvarů. Vezmeme si nějaké lektvary a vrátíme se za Vatrasm.

Magický deník

Vatras nám sděluje, že mu někdo ukradl deník. Zajdeme za Cassiou a pokud máme 15 rétoriky, vybereme příslušnou možnost a zjistíme, že Ramirez má deník. Jdeme za Ramirezem a pokud máme 20 rétoriky, dá nám deník zdarma, pokud nemáme žádnou rétoriku, zaplatíme 100 zlatých.

Pokud jsme zabili Atillu, není možné získat deník zdarma.

Na konci si deník přečteme a vrátíme ho Vatrasi.

Útok stínové šelmy

Vatras vypráví o bestii, která napadla obyvatele Khorinisu. Jde o stínovou šelmu v jeskyni vedle Jackova majáku. Zabijeme ji a vrátíme se za Vatrasm.

Dopis Leemu

Vatras nám dává dopis, který máme odnést Leemu. Odnášíme dopis a vrátíme se k Vatrasi.

Nekromant, Temný rytíř, Černý mág, Vyvolávač

Temný rytíř

Abychom se stali Temným rytířem, musíme splnit úkol "Hrůza na hřbitově" a přečíst si vzkaz z Rigelionova těla. Nyní se vydáme do krypty, která se nachází mezi usedlostí lovců démonů a Fregyalovou jeskyní. Tam se setkáme s Temným mentorem a dohodneme se na spolupráci. Musíme zabít paladina, abychom dokázali svou cenu. Slabší paladin pro tento úkol se znovu objeví pod mostem vedle Mrtvé harpyje. Zabijeme ho velkou ohnivou koulí nebo jiným kouzlem. Poté se vrátíme k Mentorovi a oficiálně se staneme rytířem.

Cesta Beliara

Abychom se mohli stát nekromantem nebo čarodějem, musíme se při rozhovoru s Vatrasm zeptat na další cechy kromě hlavních. Pak jdeme za Xardasem a ptáme se, zda nás přijme jako novice. Xardas si vezme den na rozmyšlenou, pak nás konečně přijme a dá nám roucho novice temnoty.

Nyní se zeptáme Xardase, jak se stát plnohodnotným mágem. Abychom tak mohli učinit, musíme splnit určité podmínky: Získat 40 inteligencí a 80 many a splnit úkol Cesta temnoty. Po splnění tohoto úkolu se oficiálně staneme nekromantem, černým mágem nebo vyvolávačem, podle toho, co si po splnění úkolu vybereme.

Cesta temnoty

Xardas nám nařídí zabít Innosova služebníka, jde o pastýře ovcí v klášteře Opolose. V 17 hodin vyjde z kláštera, aby si zahulil trávu, takže máme ideální příležitost ho zabít. Poté se vrátíme ke Xardasovi.

Xardasova runa

Xardas nám dá runu zničení nemrtvého, pokud mu přineseme 5 ektoplazem. Jednu ektoplazmu prodává Constantino a druhou Salandril. Třetí získáme od Ramireze ve druhé kapitole a zbylé dvě nejsnáze od ohnivých stínových šelem v knihovně v Jharkendaru. Po sebrání ektoplazmy se vrátíme ke Xardasovi a získáme runu zdarma. (Anebo u Galahada je možnost se jí naučit ve druhém magickém kruhu)

Xardasovy rukopisy

Xardas nám řekne, abychom získali jeho staré rukopisy. Najdete je v klášteře Mágů Ohně. Dostaneme se tam během vlákna Cech obchodníků nebo splněním Parlanova úkolu. Jakmile jsme v klášteře, hledáme 2 části Xardasových rukopisů:
- první je v Xardasově bývalém pokoji (je to zamčený pokoj, kde Babo uklízí), klíč nám dá Xardas.

- druhé rukopisy jsou v klášterní knihovně. Můžeme se tam dostat tak, že Parlanovi ukradneme klíč, nebo počkat do 3. kapitoly, až klíč získáme sami. Vracíme se za Xardasem a ukazuje se, že druhá část rukopisů je falešná, takže jdeme za Parlanem a pak za Mardukem. Ukáže se, že v knihovně pracoval mág z Trevíru, který zmizel. Jdeme do jeskyně vedle hřbitova u Mrtvé harpyje, kde najdeme mrtvého mága a démona, který létá nad jeho mrtvolou. Vezmeme si poznámky a vrátíme se ke Xardasovi.

Zbytečná cesta

Xardas nám nařídí, abychom mu přinesli jistou knihu, kterou vlastní Gallahad. Jdeme za Gallahadem a žádáme o knihu, ale mág za to chce něco cenného. Můžeme mu dát královský šťovík nebo jakýkoli trvalý lektvar. Knihu přečteme a vrátíme ji Xardasovi.

Necromonicon

Xardas nás požádá, abychom mu přinesli starobylou knihu - Necromonicon. Podle nekromantových instrukcí ji kdysi vlastnil mocný nekromant Nergal. Nyní se vydáme do údolí za Onarovou farmou (Kde jsou 2 trollové a Grom) a najdeme tam zamčenou věž. Xardas bohužel nemá klíč a pověřuje nás, abychom ho našli.

Musíme jít až do Hornického údolí a dostat se za Skřetí palisádu. Do Mlžné věže se dostaneme přes důl zespodu a promluvíme si s nekromantem Kreolem. Po krátkém rozhovoru nám Kreol dá klíč, s nímž se vrátíme do Nergalovy věže, zabijeme jeho přísluhovače a přečteme si plochu uprostřed. Objeví se mág. Vezmeme popel z jeho těla a vrátíme se ke Xardasovi a on nám poví o jistém rituálu.

Čekáme několik dní, a když je vše připraveno, jdeme spát a pak se postavíme na jeden z rohů pentagramu (vedle Xardase) - Rituál je odstartován, během něho Xardas hovoří s Nergalem. Pokud se pohneme, přerušíme rituál a můžeme získat další VB pro Nergala. Poté nám Xardas řekne, kde se nachází Necromonicon.

Vydáme se směrem ke Skipově pláži a plaveme dál, dokud nenajdeme věž na kamenné pláži. Vejdeme dovnitř, pomocí kouzla Posvátný plamen (které najdeme v jeskyni vedle východní brány) zabijeme Temného golema a projdeme otevřenými mřížemi. Přistáváme na vrcholu věže, kde je kniha (pokud ovládáme jazyk démona Lenga, můžeme si ji přečíst). Vracíme se a dáme knihu Xardasovi.

Úkol lze také splnit jednoduše získáním Svatého plamene a vrácením knihy Xardasovi.

Hrdý, ale bezbranný

Kreol nás požádá, abychom pobili paladiny v Albertově táboře poblíž tábora Netbeka. Nejprve splňte úkoly pro Alberta (Skřetí Drakar a Skřetí válečné plány), protože po jeho zabití budou jednoduše ztraceny. Za splnění tohoto úkolu získáte od Kreola velmi mocnou runu.

Dech smrti

Po nalezení jednoho z kousků receptu nám Xardas poví o lektvaru, který lze použít k znesvěcení nekromantova roucha. Recept je rozdělen na 2 části:

- První vypadne z bosse Miragula v Jeskyni bolesti (dostaneme se tam v úkolu pro obchodníky).

- Druhá část vypadne z Hoshkara v Chrámu Spáče.

Nyní si přečteme obě části receptu a dojdeme za Xardasem. Pak počkáme 4 dny, než Xardas uvaří lektvar.

Templář a Guru

Přijetí do Bratrstva

Abyste se mohli připojit k táboru Bratrstva, musíte mít bederní roušku novice (Dá vám ji Lester při prvním setkání v kotlině u věže Xardase) a poté splnit úkol Balíček pro Lariuse. Pak se můžeme stát novicem Bratrstva.

Balíček pro Lariuse

Bal Orun nám dává balíček, který máme předat Lariusovi. Larius je na radnici v horním městě, takže abychom se dostali do horního města, musíme být jeho občany. Larius vyjde z radnice v 12-14 hodin a posadí se na lavičku, takže si pak nasadíme novicovskou bederní roušku a promluvíme si s Lariusem. Dáme mu balíček a Larius nám na oplátku dá měšec, který dáme Baalovi Orunovi.

Pokud se nechystáte vstoupit do Bratrstva, můžete měšec otevřít. Je v něm 1000 zlatých a úkol bude stejně zrušen, když se připojíme k jinému cechu.

Jakmile se staneme novicem Bratrstva, odemknou se nám úkoly pro získání titulu Guru/Templář.

Tráva pro Baal Cadara

Abychom tento úkol získali, je třeba najít Caina (nachází se před samotným táborem), který nám dá nasbíranou bažinnou travu, kterou přineseme zpět Baalu Cadarovi. Po předání trávy nám Baal Cadar řekne, abychom přinesli travu z ostatních táborů sběračů:

- první skupina sběračů se nachází vedle kamenného kruhu na Lobartově farmě.

- druhá skupina je na kopci poblíž farmy Akila. Abychom se tam dostali, musíme jít z náhorní plošiny nad jeho farmou směrem ke Slunečnímu kruhu.

- třetí skupina je v lese u jezera poblíž Grimbalda a černého trolla.

Po návštěvě všech 3 skupin přeneste bylinu Baalu Cadarovi.

Novic Baala Parveze

Baal Parvez sídlí ve městě na tržišti. Abychom s ním mohli mluvit, musíme mu dát trávu, kterou jsme dostali od Oruna. Dostáváme od něj úkol najít nového učně. Ukáže se, že je to Valentino a poté ho musíme přesvědčit, aby se přidal k bratrstvu, a dovést ho k Parvezovi. Poté, co jej odvedeme, si ještě jednou promluvíme s Parvezem, abychom získali jeho svolení.

Denní dávka pro Harloka

Abychom získali Namibovo svolení, musíme si promluvit s novicem Harlokem. Řekneme mu, že se chceme přidat k bratrstvu, a on souhlasí, že nám pomůže výměnou za denní přiděl trávy. Dostaneme ji od Talase, který má na starosti kovárnu. Dáme mu porci, načež nás informuje, abychom použili kouzlo Sen na jednoho z jeho studentů. Svitek můžeme koupit od Zurise nebo Ignaze. Použijeme kouzlo, načež se nám guru ozve a řekne, že bude souhlasit, až se naše mana zvýší na 60.

Magický elixír

To je rozhodující úkol, k tomu stát se guruem.

Baal Tyon je ve stanu nad kovárnou a pověřuje nás, abychom získali recept, který se nachází v klášteře. Recept najdete v truhle v pokladnici.

Klíč od pokladnice najdete v truhle v pravém rohu pravé místnosti mágů. Nyní jdeme do trezoru, vezmeme z truhly recept a dáme ho Tyonovi.

Nyní mu musíme přinést ingredience, jako jsou:

Jazyk ještěrky ohnivě (prodává Lutero)

Srdce kamenného golema (Najdeš ho v truhle v levé větvi jeskyně na nalezišti mágů vody nebo ho prodává Zuris).

Vejce důlního červa (nalezeno v levé větvi jeskyně Zkoušky Ohně)

Královský šťovík (Měli bychom už nějaký mít, pokud ne, stačí se porozhlédnout po mapě)

Vezmeme ingredience k Tyonovi a ten pro nás vytvoří lektvar, který trvale zvyšuje manu.

Tarakotské kladivo

Toto je klíčový úkol pro získání hodnosti Templáře

Gor na Kosh nás pověří úkolem přinést legendární artefakt známý jako Tarakotské kladivo. Najdete ho ve velké pyramidě vykopávek mágů vody, pohozené na zemi vedle truhly.

Po splnění výše uvedených úkolů se můžeme přidat buď k Templářům, nebo ke Guru..

Dodávky oceli

Viran nás žádá, abychom přinesli ocelové pruty. Je třeba pruty uklidit do nějaké truhly, aby nám jich zbylo 15. Pak budeme odměněni a Viran nebude brát všechny pruty z inventáře, jak je zvyklý.

Hanisovy ještěrky

Po sebrání byliny pro Cadara, pokud máme 100 sily, nám Hanis řekne, že na náhorní plošině nad Akilovou farmou (kde se objeví třetí strážce) jsou ještěrky, zabijeme je a vrátíme se k Hanisovi. (Pokud máme 150 sily, Hanis nám dá lektvar síly).

Plány paladinů (kapitola 2)

Baal Orun nás žádá, abychom si promluvili o situaci paladinů v Hornickém údolí. Za tímto účelem splníme úkol Evidence pro lorda Hagena, a jakmile se vrátíme z HÚ se zprávou pro Hagena, půjdeme na konci za Baalem Orunem a řekneme mu o jejich situaci.

Hledání Cor Angara (kapitola 2)

Baal Orun nám říká, abychom našli Cor Angara. Nachází se v Ratfordově a Draxově táboře za skřetí palisádou v Hornickém údolí. Promluvíme si s Angarem, ale ten se vrátí do tábora Bratrstva, jen když získáme jeho amulet (má ho kostlivec mág vedle opuštěné krypty, kde jsme byli v G1 pro ohniskový kámen s Miltenem). Dáme amulet Angarovi a on se vrátí do Bratrstva.

Recept Cor Kaloma (Kapitola 2)

Baal Cadar nás požádá, abychom přinesli recept Cor Kaloma, který je v jeho staré laboratoři. Jdeme do HÚ do Starého tábora bratrstva a jdeme do Kalomovy laboratoře (kde Cor Kalom pobýval v G1). Vezmeme si recept, přečteme si ho a nakonec ho předáme Baal Cadarovi.

Posedlost (kapitola 3)

Tento úkol je zcela nevýhodný, protože odměna se nerovná nákladům na úkol. Baal Orun nám říká, že si novicové stěžují na bolesti hlavy a že bychom měli jít do kláštera. Jdeme za Pyrokarem a koupíme 20 lahviček léku, vrátíme se za Orunem a pak nám řekne, abychom lék rozdali novicům. Po rozdání léků se vrátíme k Baal Orunovi.

Dobrá spojení (kapitola 5)

Promluvíme si s Baalem Orunem o tom, jak se dostat na paladinskou loď. Orun nám řekne, abychom počkali dva dny, pak se vrátíme a dáme mu 2000 zlatých. Nyní můžeme nastoupit na loď.

Královský zvěd

Gunnarův dlužník

Gunnar na Onarově farmě nás informuje, že se na farmě nedávno objevil muž, kterému půjčil 30 zlatých mincí. Naším úkolem je najít dlužníka. Gunnar říká, že se vydal s Patrickem do Dexterova tábora. Jdeme za Gromem, který nám říká, že nedávno viděl tělo ležící v křoví poblíž. Prohledáváme tělo, u kterého nacházíme dvě šifrované poznámky - přečtení těchto poznámek spustí úkol Počítání ovcí. Vracíme se ke Gunnarovi pro dokončení úkolu.

Počítání ovcí

Po přečtení poznámek z těla dlužníka Gunnara dostáváme záznam do deníku, který nás směřuje k Lordu Andremu. Během rozhovoru můžeme předat zprávu Andremu nebo si ji ponechat pro předání Leemu. Po rozhovoru s Andrem nás osloví Allen stojící vedle, s nímž odejdeme na odlehlé místo pro pokračování rozhovoru, během kterého můžeme vyjádřit zájem stát se Zvědem, což ukončí aktuální úkol a zahájí úkol Připojení ke zvědům.

Připojení ke zvědům

Abychom se připojili ke Zvědům, musíme podle Allenova pokynu setkat se se třemi osobami v Khorinisu a promluvit si s nimi. Jsou to:

- Eugene u brány průsmyku do Hornického Údolí
- Strážce brány vedoucí do Fortu Azgan,
- Nathaniel na cestě vedoucí z Akilovy farmy směrem k jeskyni s bandity Halvora.

Po splnění všech tří úkolů se vracíme k Allenovi. Po odevzdání zprávy úkol končí a u Allena se objeví dialogová možnost umožňující připojení ke Zvědům.

Seznámení s cechem zlodějů

Allan nám zadá úkol infiltrovat Cech zlodějů a získat informace o Fingersovi a Rohu strachu, který ukradl před lety. Musíme se vydat do kanálů a prohledat Fingersovu truhlu - najdeme v ní Fingersův deník, který musíme přečíst. V deníku jsou dvě nápovědy týkající se světla a brouků. Musíme se vydat do prázdného pokoje poblíž Cassiina pokoje a použít kouzlo světla - po přiblížení k určenému místu se nám objeví záznam v deníku a otevře se malý průchod, kterým projdeme proměnění ve štěnici. Uvnitř nás zajímá kresba ležící na stole. Po jejím přečtení a vyplenění pokoje (psací stůl poskytuje bonus k obratnosti!) se vracíme k Allenovi podat zprávu.

Tajemství staré věže

Po odevzdání zprávy Allenovi se vydáme k věži poblíž Skipovy pláže - Allen tam na nás bude čekat. Mluvíme s Allenem, což vede k rozkopání vnitřku věže. Opět mluvíme s Allenem a pak jdeme za věž a vylezeme po žebříku na její vrchol a interagujeme s mechanismem (potřebujeme krysokrtí tuk, který můžeme koupit od Martina). Po otevření průchodu opět mluvíme s Allenem, což nás přenesení do podzemí věže. Od Allena dostaneme zprávu, kterou máme předat Lordu Hagenovi - to nám otevře přístup k radnici. Po rozhovoru s Hagenem se vracíme k Allenovi.

Ruiny starého města

Allen nám zadá úkol jít na paladinskou loď a přinést odtamtud knihu. Nachází se v místnosti s alchymistickým stolem. Po získání knihy se vrátíme k Allenovi, který nás posílá na hrad na sever od Jackova majáku (Jorianova pevnost). Dostat se tam můžeme jeskyní od moře. Zabijeme tamního bosse a přečteme si poznámku z jeho těla, poté se vrátíme k Allenovi.

Fingersův poklad

Během rozhovoru s Allenem se ho ptáme na zeď v nové skrýši. Ukazuje se, že v ní jsou čtyři dírky pro klíče a za ní se pravděpodobně nachází Fingersův poklad. Naším úkolem je získat všechny čtyři klíče. Jejich lokace jsou:

- V pokladu Zlodějského cechu, na ostrově.
- V zakopaném pokladu na skalní římse u vykopávek Mágů Vody v Khorinisu (kapitola 4, po obdržení úkolu od Allena)
- V truhličce od Erwina (Úkol Prapor ohně)
- Má jej Fingers.

Prapor ohně

Allen nám poví o artefaktu, Praporu ohně. Naším úkolem je najít posledního známého držitele tohoto artefaktu, strážce Erwina, který se vydal za severní hory. Nachází se v nové lokaci, ke které se dostaneme nedaleko doupěte černého trolla. Musíme vylézt nad doupě a jít hlouběji do oblastí, kde se nacházejí trollové. Průchod je ve zdi na konci. Po průchodu na Stříbrné pobřeží máme před sebou kotlinu. Musíme sestoupit dolů a jít dál podél levé stěny. Po vyjití z kotliny musíme zabočit vlevo s výhledem na moře, což nás dovede do Erwinova tábora. Pro získání informací o artefaktu musíme pro Erwina získat podpalovač. Máme dvě možnosti:

- Koupit od Mattea v Khorinisu;
- Získat z vraku lodi na pláži. Podpalovač se nachází v truhle, kterou můžeme vzít v kapitánově kajutě za goblinem (snadno se získá použitím proměny na krvavou mouchu).

Vracíme se s podpalovačem k Erwinovi, který nám na oplátku dá šperkownicy. Po jejím otevření získáváme jeden z Fingersových klíčů a vracíme se k Allenovi.

Eliminace skřetích žoldáků

Po setkání se skřetími žoldáky v Hornickém údolí (dějová linie získávání Ulu-Mulu) máme možnost informovat o tom Allena. Dostaneme úkol eliminovat žoldáky. Po zabití všech pěti se vrátíme k Allenovi.

Odklonění

Úkol nám zadá Yergan po rozhovoru v táboře Fajetha. Musíme se vydat do vnější části Skřetího města a otrávit studnu. Jed se nachází v palírně Vina v Khorinisu nebo jej lze koupit od alchymistů. Studna se nachází pod levou stěnou na začátku města (od chatrče Cavalorna). Před otrávením studny musíme uspat strážce kouzlem spánku. Po otrávení studny se vracíme k Jergenovi.

Skřetí kuchyně

Po návratu z Hornického údolí a ohlášení Allenovi nám předá dalekohled a pošle nás pozorovat skřetí galérii z vrcholu Prokletého majáku. Po vstupu na vrchol použijeme dalekohled v inventáři, poté se vydáme na nové území nedaleko Xardasovy věže, do oblasti bandity Hannibala. Na místě vybijeme oddíl skřetů, vstoupíme na galérii a zapálíme ji pomocí interakce s pochodní v ruce. Po všem se vracíme k Allenovi.

V honbě za temnotou

Allen nás informuje, že Eugene a Nathaniel se z mise ještě nevrátili a pošle nás ověřit, zda jsou v pořádku. Vydáme se k kamennému kruhu u Lobartovy farmy a mluvíme s Nathanielm. Poté se musíme vydat do tábora Cavalorna před Xardasovou věží a vybit tamní hledající. Stojící poblíž jeskyně banditů Eugene nám může pomoci. Po vybití nepřátel s ním mluvíme a vracíme se k Nathanielovi, který nás napadne. Eugene nás posílá k Pyrokarovi pro lék na posednutí. S lékem hovoříme s Allenem, dáme Nathanielovi lektvar a poté oznámíme Allenovi splnění úkolu.

Na stopě zrady

Po návratu k Allenovi se dozvídáme, že Nathaniel zmizel s Rohem strachu a zanechal pouze poznámku. Přečteme ji, poté hovoříme s Allenem a Pyrokarem. Následně se vydáme do jeskyně Zkoušky Ohně nedaleko doupěte černého trolla, kde zabijeme dva mistry temnoty a po jejich smrti se objeví Vládce temnot. Po jeho zabití mluvíme s Nathanielm stojícím u vstupu do jeskyně a stojíme před volbou:

- Ušetříme ho (+10 karma Innose)
- Zabijeme ho

Poté se vracíme k Pyrokarovi a Allenovi, čímž úkol končí. Odměna: Výtažek z královského šťovíku.

Cesta Prokletého

POZNÁMKA

Aby byla ve hře k dispozici frakce Prokletých, je nutné dát do hry plugin „Cesta Prokletého“, který je k dispozici ke stažení na google disku, odkazy na něj jsou na discordu myrtany.net, nebo na webu.

Plugin se nainstaluje tak, že do složky Data ve složce hry vhodíte soubor AB_PathOfDamned_Mod.vdf.

Víno Archolosu

V přístavu Khorinisu najdeme NPC jménem Vadius, který nás požádá o alkohol. Poté, co mu dáme trochu ginu, nám Vadius poví o víně z Archolosu, které si před lety přivezl a které ukryl poblíž sochy Innose u kamenného kruhu v temném lese na východě. Víno stojí opřené za sochou. Po jeho vyzvednutí se vrátíme k Vadiovi, který nás napadne, a úkol končí.

Cizinec z krčmy

Pro zahájení úkolu je třeba promluvit si s Remusem, kterého najdeš v Mrtvé harpyji. Po rozhovoru s ním se probudíme v jeskyni za krčmou, kde leží oblečení a vzkaz. Po přečtení vzkazu se musíme vydat na místo v něm uvedené - do jeskyně za vodopádem u průsmyku Hornického Údolí.

Když už jsme na novém místě, jdeme rovně a na rozcestí doprava a pak přes most. Na druhé straně mostu nás přivítá Friedrich a pozve nás dovnitř, kde na nás čeká Remus. Vysvětlí nám, co se stalo, a také nám zadá první úkol.

První krev

Remus nám dá runu a patnáct nádob a přikáže nám, abychom nádoby naplnili lidskou krví. Cíl musí být spící, v bezvědomí nebo opilý. Po naplnění deseti nádob se vrátíme k Remusovi a získáme možnost vybrat si cestu, kterou se chceme vydat.

Čištění krypty (kapitola 2)

Po vyptávání se Remuse dozvídáme, že v kryptě poblíž hradu jsou nemrtví z jeho nepovedeného experimentu. Dostáváme klíč, kterým můžeme kryptu otevřít. Po zabití všech nemrtvých se vracíme k Remusovi.

Krvavý diamant (Kapitola 2)

V areálu hradu najdeme vzkaz o krvavém diamantu. Nabídneme Remusovi pomoc při jeho hledání. Hledání by mělo začít v horním městě, konkrétně u Lutera. Ten nám řekne, že drahokam byl poslán Gomezovi do Hornického údolí jako platba za převoz rudy. V Gomezově pokoji v Hornickém údolí najdeme na polici Gomezovy zápisky. Z nich vyplývá, že Gomez diamant předal lidem z Tábora bratrstva. Diamant najdeme na stole v místnosti s pátrači hluboko v chrámu v Bažinném táboře v Hornickém Údolí. S diamantem se vrátíme k Remusovi.

Zásobování hradu (kapitola 2)

Friedrich nám dá seznam přísad, které mu máme přinést pro Remusovy pokusy. Odměna: výtažek z královského šťovíku

Bandité v údolí (Kapitola 2)

Remus nás pošle za Friedrichem, který nás informuje o přítomnosti banditů v údolí. Bandité se nacházejí u průchodu z údolí do Khorinisu. Po jejich zabití se vracíme k Friedrichovi. Odměna: klíč od věže na Remusově hradě.

Vedlejší gildy

Žádný z vedlejších cechů není ve vzájemném konfliktu. Měli byste však mít na paměti, že před vstupem do hlavního cechu se musíte přidat ke zlodějům a zabijákům.

Gilda vrahů

Do cechu vrahů se můžete dostat dvěma způsoby:

1. Splňte Gallahadův úkol, splňte Gerbrandtův úkol a pak se zeptejte, kdo byl muž, kterého jste potkali. Řekne vám, že se to dozvíte, když půjdete za budovu paladinů ve 22:30-23:30. Jděte tam a zpovzdálí sledujte, jak cizinec z krčmy zabíjí Wamba. Nyní se střetneme s Asmalem a můžeme se připojit k cechu vrahů.

Poznámka: Pokud patříme k "dobrému" cechu, např. ke strážcům/ohnivým mágům, Asmal se nás pokusí zabít.

2. Pouze pokud jste v domobraně! Přidejte se k cechu zlodějů v Khorinisu. Od Ramireze se pak dozvíte o vrazích. Jdi za lordem Andrém, který ti zadá úkol. Nyní jdi za Cassí, pak za Ramirezem, pak na náměstí a promluv si s Gilianem. Příští noc jdi do chalupy k lavičce, na které sedí Jack, a setkáš se s Gilianem. Nyní se můžeme připojit k cechu jako městská stráž.

Trest pro Wamba

Gilian nás pověří, abychom zabili strážce horní čtvrti města Wamba. Nejlépe v noci na odlehlém místě, tj. po 22:30 za domem paladinů.

Mluvka

Asmal nás pověří, abychom zabili Louise, který se nachází na popravišti vedle hudebního pódia. Po 22. hodině bude sedět naproti opuštěnému stánku vedle Hakona, kde ho beze

svědků zabijeme. Poté se vrátíme k Asmalovi pro odměnu. (Možnost je také do něj jednou trefit, vyběhnout s nim ven z města a tam ho mimo zraky stráží zabít v kterýkoliv čas)

Lehmarovo vydírání

Asmal nám přikáže zabít Lehmara, a tak se vydáme do lichvářova domu, kde zjistíme, že ho doprovází jeho nový osobní strážce. Kolem jedenácté hodiny večerní sedí na konci mola vedle Esmeraldy, kde je můžeme beze svědků zabít. Poté se vrátíme za Asmalem pro odměnu.

Cantharova chyba

Tentokrát nás Asmal pověří, abychom zabili Canthara. Po 22. hodině si sedne na lavičku za jeho stánkem, kde nás nikdo neruší. Pokud jsme z nějakého důvodu Canthara zavřeli do vězení, použijeme svitek strachu uvnitř a mluvíme s Cantharem, dokud nás nevyžene z města.

Dluh obchodníka

Asmal nám řekne, abychom si vybrali dluh od Nigela v hostinci U mrtvé harpyje. Jdeme za Nigelem a můžeme ho buď zabít, nebo mu pomoci (doporučuji druhou možnost). Dozvídáme se od něj, že byl okraden bandity, kteří sedí v jeskyni s teleportem vedle východní brány Khorinisu. Zabijeme je a váček dáme Nigelovi, který jde na Onarovu farmu. Po třech dnech bychom se k němu měli vrátit, kde nám vrátí peníze a také s námi bude obchodovat. Pokud jde o Asmala, buď nám zaplatí za zabití Nigela, nebo nám vrátí část peněz, které jsme za něj dali.

Přítel z dětství

Asmal nás pověří, abychom zabili jeho přítele Rudara, který se nachází na Onarově farmě. Přes den používá vedle Benneta, ale v noci sedí u kaple. Pokecáme s ním a odtáhneme ho do lesa, kde nás v boji nikdo nebude rušit. Poté se vrátíme za Asmalem a vyzvedneme si odměnu.

Hansova banda

Asmal nás pověří, abychom zabili Hanse a jeho skupinu. Nacházejí se v malém táboře, kde byli vlci při questu od Pepeho poblíž Onarovy farmy. Doporučuji zkusit je zabít sám, protože pak získáte mnohem více zlata a zkušeností, než když budete spolupracovat s cechem.

Cesta vraha

Nejlépe až po splnění předchozích úkolů, protože jinak přijdete o cechovní úkoly. Vyzveme Asmala na souboj, po kterém ho zabijeme a obrátíme se na Charlottu.

Liščí zákop

Po zabití Asmala nás Charlotta požádá, abychom našli vhodné místo pro vrahy. Jedná se o palírnu Vina, která se nachází u kamenného kruhu v Temném lese. K jeho otevření potřebujeme sádlo z krysovrta, které koupíme od Martina nebo najdeme na Esmeraldě. Jakmile se tam vrazi přestěhují, můžeme od nich vybírat týdenní platbu.

Gilda zlodějů

Do Cechu zlodějů se můžete přihlásit dvěma způsoby.

1. zavřeme jednoho z členů cechu (**Rengar, Halvor, Nagur**) do vězení.
2. plníme úkoly pro výše uvedené tři.

Ať už se rozhodneme jakkoli, poté jdeme za Cardiffem, který nám vypráví o setkání za Halvorovou chatrčí. Tam se buď utkáme s Atillou, nebo od něj získáme klíč, který nám otevře kanály.

Falešný posel

Požádáme Cardiffa o zvláštní informaci a pošle nás za Nagurem, který nám řekne, že zabil Baltramova posla, a navrhne nám, abychom se stali novým poslem a přinesli mu Baltramův balíček. Nyní se standardně vydáme k Baltramovi pro úkol: Baltramova dodávka a zamíříme na Akilovu farmu. Vezmeme si balíček a máme dvě možnosti:

1. Vraťte ho Baltramovi a zavřete Nagura za mříže (je nejvýhodnější ho prostě vydat, pokud se nehodláme pokojně připojit ke zlodějům).
2. Vrať balíček Nagurovi (Baltram z toho nevyvodí žádné důsledky).

Nájezdy banditů

Hakon na tržišti vypráví, že ho za městem přepadli a okradli bandité. Bandité jsou v jeskyni vedle Akilovy farmy, takže je zabijeme a z truhly sebereme speciální rybu. Otevřeme ji a dostaneme smradlavý vzkaz (ukáže se, že Halvor obchoduje s bandity) . Nakonec si promluvíte s Hakonem a dokončete úkol.

Nedoporučuje se ho nahlásit, protože vzhledem k množství zlata, které z něj můžeme získat, je to prostě rána do kolena.

Bezostyšný zloděj

Úkol související s úkolem "Kupcovo zlato" Poté, co Rengarovi řekneme, že má Joryho peníze, začne utíkat, my ho dostihneme a máme dvě možnosti buď dostat ho za mříže nebo ho osvobodit. Doporučuji vzít si od něj Jorovo zlato a pak ho nechat jít.

Constantinův prsten

Cassia nám řekne, abychom přinesli Constantinův prsten, který se nachází v jeho domě naproti Thorbenově domu. Dům stojí celý den prázdný, takže jeho vykradení je pouhou formalitou. S prstenem se vracíme ke Cassii.

Sextant

Ramirez nás požádá, abychom přinesli sextant, který lze ukrást Brahimovi nebo získat za to, že se zbavíme banditů z Jackova majáku.

Kde je Fingers

Když se Cassii zeptáme na jejího mentora, vypráví nám o pobočnickovi, který má za úkol ho najít. Fingerse najdete na pláži u pevnosti Azgan. Povídáme si s ním a pak se vracíme ke Cassii.

Jasper se nudí

Poznámka: Tento úkol lze splnit pouze v případě, že jste se ještě nepřipojili k cechu vrahů. Osloví nás Jasper a požádá nás, abychom šli na náměstí a objednali si hudbu. Jdeme do Charlotte a objednáme si hudbu za 100 zlat. Vracíme se za Jasperem.

Krvavé kalichy

Cassia nám nařídí přinést 6 krvavých kalichů. Ty lze nalézt :

- U Gerbrandta. V prvním domě vpravo, v prvním patře, najdeme truhlu s poháry.
 - U Valentina. Ve druhém domě vpravo v prvním patře najdete lampu, na kterou klikněte. V přízemí se objeví truhla. Musíme ukrást klíč, porazit Valentina nebo ho odkoupit od zahradníka.
 - V soudcově domě. Klikněte na štít na stěně v prvním patře, čímž odhalíte skryš s truhlou. Klíč musíme ukrást nebo odkoupit od zahradníka.
 - V Salandrilově domě. Stiskněte tlačítko za pultem v jeho obchodě. Klíč musíme ukrást nebo odkoupit od zahradníka.
 - V domě vedle Salandrilova domu. Klíč leží na konferenčním stolku a pohár je v truhle mezi postelemi.
 - U Lehmara. V truhle mezi postelemi v prvním patře.
- Až nasbíráte všechny poháry, doneste je Cassii a vyzvedněte si odměnu.

Socha pro Cassiu

Cassia nás žádá, abychom přinesli originální sošku Innose:

Původní sošky najdete v jeskyni goblinů (čistíme s Gregem) a v těle gobliního bosse vedle jeskyně se zkouškou ohně. Falešná soška je u banditů vedle Akilovy farmy. Se soškami se vracíme ke Cassii.

Pokud jí dáme samotný padělek, dostaneme malou odměnu. Pokud jí dáme originál, bude platba vyšší, a pokud jí dáme oba, dostaneme lektvar obratnosti jako dárek zdarma.

Kalich rudobarona

Cassia nás pověří, abychom našli vzácný pohár. Najdete jej na hradě v Hornickém údolí. Nejprve musíme najít Engorův klíč, který je ve věži na sudu napravo od Udara, a pak musíme od Cliffa odkoupit klíč nebo ho ukrást Parcivalovi. S těmito klíči se můžeme dostat do skladiště a ukrást vytoužený pohár pro Cassiu.

Hudba života a smrti

Cassia nás žádá, abychom si přinesli hudební nástroje. Jdeme do Vinova lihovaru, protože by tam měli být vrazi po dokončení jejich linky. Vrazi nám snadno dají své nástroje, které odneseme ke Cassii.

Rubín pro Cassiu

Cassia nám řekne, že paladinové přinesli velký rubín, který je v truhle vedle Lariuse na radnici. Abychom se do ni dostali potřebujeme 80 obratnosti nebo lektvar imunity na zásah, protože jinak nás truhla zabije.

Dračí poklad

Cassia se zajímá o zvláštní předměty v dračím pokladu. Musíme zabít draky, otevřít jejich truhly a vzít cenné předměty. Až shromáždíme všechny 4, odneseme je Cassii.

Velmistrův meč

Poté, co se dozvíme všechny recepty na zlodějské meče, nám Ramirez poví o speciálním meči Fingerse. Po jeho nalezení v pevnosti Azgan jej musíte ukrást (aby se tato možnost objevila, musíte mít 250 obratnosti). Ukradený měšec je nutné vrátit Fingersovi, za což nám dá klíč od své chýše v Hornickém údolí. Jakmile najdeme schéma, můžeme si ho přechíst, ale musíme znát všechna předchozí schémata mečů.

Gilda obchodníků

Do cechu obchodníků se můžete přihlásit dvěma způsoby:

- Pomůžeme Erolovi v úkolu Napadení obchodníci a pak dostaneme doporučující dopis.
- Pomůžeme Nigelovi získat zlato (úkol "Kupecký dluh" ve vlákně o vrazích) a pak také dostaneme doporučující dopis.

Tento dopis předáme Luterovi v horním městě a vstoupíme do cechu obchodníků.

Napadení obchodníci

Úkol zadá Erol vedle Orlanovy hospody. Pověřuje nás, abychom získali zpět 3 kamenné desky, které lupiči uloupili. Najdete je v tělech banditů na mostě nebo roztroušené v okolí Khorinisu.

Objednávka pro Bengara

Lutero nám dá seznam a řekne nám, abychom šli pro zásilku pro Bengara a pak ji přinesli Jorovi. Uděláme, co nám řekne, a vrátíme se do Lutero.

Obchod s klášteřem

Lutero nám dá 500 zlatých a řekne nám, abychom si v klášteře koupili víno za rozumnou cenu. Jdeme do klášteře ke Goraxovi a začínáme vyjednávat.

Vyjednání takto nízké ceny je volitelné a průvodce to může udělat pomocí dialogu.

Maximálně můžete klesnout na 50 zlatých a doporučuji to, protože za to dostanete 1 rétoriku od Lutera. Při stanovení ceny snížíme cenu o 10 %, a pokud nálada klesne příliš nízkou, zvýšíme ji o 5 %, dokud se Goraxova nálada nevrátí do normálu, a tak postupujeme, dokud cena neklesne pod 50 zlatých. (nebo to lze splnit automaticky když máte rétoriku alespoň 50)

Víno dodáme poté Luterovi.

Přízeň pro Joru

Tento úkol nám dává Lutero. Zmiňuje se nám, že má problémy se Zurisem. Zuris odmítá pronajmout místo, kde Jora obchoduje. Jdeme za Zurisem a předstíráme, že jsme o Cechu obchodníků neslyšeli a že máme o Joru strach. Řekne nám o sporu s Luterem, a tak se za ním vydáme a zjistíme, co se děje se ztraceným lektvarem. Nyní se v Hornickém údolí vydáme za Grimesem (který se nachází v dole Marcose, napravo od sestupu z průsmyku). Pokud jsme měli dost rétoriky dostaneme od něj klíč, který otevře truhlu, kterou najdeme ve videu níže.

<https://www.youtube.com/watch?v=l0VAum9-g3o>

Nyní se vrátíme k Zurisovi a dáme mu lektvar:

1. Pokud se přiznáme ke spolupráci, získáme permanentní lektvar a odemkne se nám úkol u Nephariuse, ale nebudeme si moci koupit Eligorův plamen.
2. Pokud se nepřiznáme ke spolupráci s Luterem, dostaneme možnost koupit Eligorův plamen, ale nedostaneme od Nephariuse trvalý lektvar a úkol. (Méně výhodná možnost)

Zásoby pro paladiny

Lutero nám řekne, abychom zjistili, kolik mají paladinové zásob. Jdeme za lordem Hagenem a mluvíme s ním. Dává nám povolení vstoupit do paladinské pevnosti. Pevnost se nachází nedaleko stanoviště banditů, a tak se tam vydáme, načež si promluvíme s paladinem a ten nás pustí dovnitř. Teď, když jsme uvnitř pevnosti, jdeme za lordem Varusem a promluvíme si s ním. Za chvíli dostaneme zprávu, a tak se vrátíme k lordu Hagenovi a promluvíme si s ním. Zjistíme, kolik zásob paladinové potřebují. Se seznamem se vracíme k Luterovi.

Dohoda s Onarem

Lutero nás v této výpravě posílá za Onarem. Musíme vyjednat, aby Onar souhlasil s prodejem svého zboží cechu obchodníků. V rozhovoru s Onarem si vybíráme takovéto dialogy:

1. **Jistý prodejce vám nabízí výhodnou nabídku.**
2. **Zapomeňte na to.**
3. **Stačí, že chce vydělávat víc.**
4. **Do toho vám nic není!**

Po výběru těchto dialogů Onar souhlasí a pak se vracíme k Luterovi.

Starožitnosti (kapitola 3)

Lutero nás pověří, abychom přinesli 3 mramorové sošky. Musíme jít do hradu a dostat se do místnosti s Gomezem, sošky jsou v truhle za ním, ale nejprve musíme najít 2 klíče:

- První klíč se nachází v hlavní budově, kde je Garond ubytován, konkrétně leží na stole v jednom z pokojů v prvním patře.
- Druhý klíč je v Engorově pokoji, přesněji na polici na zdi (Engorův pokoj je nad místem, kde s námi Engor přes den obchoduje).

S oběma klíči na místě otevřeme dveře vedoucí do věže. Objeví se před námi zombie Gomeze, tak ho zabijte, načež se objeví Gomezův duch, se kterým si promluvíme o sochách. Žádá nás, abychom ho osvobodili od prokletí. K tomu budeme muset splnit další úkoly (viz Gomezova kletba). Po splnění úkolu pro Gomeze sebereme klíč a otevřeme truhlu za ním. Vracíme se s artefakty za Luterem.

Gomezova kletba (kapitola 3)

Úkol zadá Gomez. Následující tři úkony musí být provedeny ve správném pořadí:

-Musíme získat odpuštění pro Gomeze od tří bohů (Innos a Beliar ve svatyni, je zapotřebí hodně karmy nebo úspěchy Bojovník Innosův a Ruka Beliarova, zatímco Adanosovo odpuštění udělí Vattras ve městě).

- Nyní musíme jít do Starého dolu a získat odpuštění od 10 duší kopáčů (jsou to zombie přízraky, se kterými musíme promluvit a pak je zabít).

- Vracíme se na hrad a jdeme do budovy, kde v Gothicu 1 pobývali mágové. Stojíme na podlaze Pentagramu a přivoláváme mrtvé ohnivé mágy pomocí vzkazu, který dal Gomez. Žádáme Corrista, aby Gomezovi odpustil, ale on souhlasí, když pro něj vyčistíme kryptu od zla.

Jeskyně bolesti se nachází vedle staré věže Xardas, musíme přejít most. Vyčistíme tam všechnu špínu, pak se vrátíme za Corristem a získáme tak odpuštění od ohnivých mágů.

Vrátíme se ke Gomezovi a řekneme mu, že jsme provedli všechny jeho pokyny, Jako odměnu Gomez dává za klíč k truhlici mramorových sošek z úkolu starožitnosti.

Černá Brandy (kapitola 3)

Lutero nám zadal úkol. Říká nám, že jeho posel, který mu měl přinést pět lahví černé pálenky, někam zmizel. Za tímto účelem jděte k Mrtvé harpyji a vydejte se směrem k Akilově farmě. Benchel byl napaden bandity. Zabijeme bandity a pak doprovodíme Benchela do města. Když dorazíme, Benchel řekne, že už pro Lutera nechce pracovat, pak nám vrátí brandy a řekne nám, ať si ji doneseme sami.

Asistent (kapitola 3)

Po Benchelově odchodu hledá Lutero nového asistenta. Na výběr máme 3 osoby:

- Valerana najdete v Mrtvé harpyji, pokud jsme Fernanda zavřeli do vězení (nebo je mrtvý, pokud jsme ho zabili v úkolu "Ztracený bandita").
- Gayvern se nachází v Kardifově hostinci.
- Maxi stojí vedle Zurise na náměstí.

Nejlepší volbou je Valeran, protože ostatní dobrovolníci nám budou v táboře užiteční. Doprovodíme ho za Luterem a quest končí.

Ochrana pro Sáru (kapitola 3)

Tento úkol dostaneme pouze v případě že je Sára naživu. Jinak nás Luthero přijme mezi obchodníky po splnění úkolu Asistent.

V úkolu nás Lutero požádá, abychom Sáře učinili nabídku na vstup do cechu. Za tímto účelem promluvíme s lordem Andrém a poté se Sárou. Nyní sedí na lavičce poblíž Coragonova hostince. Promluvíme si s ní a omluvíme se jí za to, že jsme ji dostali do vězení. Sára bude souhlasit s připojením, až pro ni splníme 3 úkoly (popsané níže). Po jejich splnění se Sára připojí k cechu obchodníků.

Jídlo pro Sáru (kapitola 3)

Sára nás požádá, abychom jí přinesli 2 kusy masa a mléko.

Rodinný prsten (kapitola 3)

Sára nám řekne, že její klíč má vězeňský dozorce Boltan. Můžeme ho vykoupit, porazit Boltana nebo ho přesvědčit (Část cechu má dialog vhodný pro sebe). S prstenem se vracíme k Sáře

Sárin dluh (kapitola 3)

Sára nás žádá, abychom Haradovi splatili dluh. Půjďme za Haradem a zaplatíme 2000 zlatých, pak se vrátíme za Sarah.

Po splnění všech výše uvedených úkolů se oficiálně staneme mistry cechu obchodníků. Lutero nám dává prsten mistra zlodějského cechu, ale není nám k ničemu. V obchodním cechu přibyli noví členové, jako jsou Salandrill, Sarah, Lutero, Jora, Erol, Matteo a Nigel, včetně šťovíku a perma lektvarů.

Gilda lovců

Připojení k lovcům

Chcete-li se připojit k lovcům, musíte jít do jejich tábora (tábor se nachází vedle schodů na Bangarův statek) a promluvit si s Falkem. Musíte s ním třikrát promluvit, dokud vám nepřikáže přinést 3 kůže stínových šelem Nejjednodušší způsob, jak je získat:

- Ve stanu vedle Pepeho vlků na Onarově farmě
- U banditů v jeskyni vedle Akilovy farmy.
- Ve stanu banditů za farmou Sekoba
- Na lovu s Bartokem, pokud můžeme stáhnout kůži z těla.
- Natáhnutí stínových šelem na Larese při cestě na vykopávky

Lovecký tábor

Tento úkol začíná rozhovorem s Falkem a končí poté, co se stanete mistrem cechu lovců. Jednoduše řečeno, musíte získat podporu alespoň 7 lovců a vyzvat Falka na souboj (úkol se Slokery).

Souboj lovců

Úkol zadává Falk. Jde o zabití černého trolla a odevzdání jeho kůže. K tomu nám poslouží svitek zmenšení který dostaneme od Ignaze za úkol "Člověk s tváří šelmy". Vezmeme kůži soupeře a vrátíme se s ní k Falkovi.

Vlčí kůže pro Falka

Falk nás požádá, abychom mu přinesli 20 vlčích kůží, které bychom měli bez problémů získat.

Dodávka pro Bospera

Poté, co dáme Falkovi vlčí kůže, pošle nás pro speciální šípy pro Bospera. Dopis nesmíme otevřít, jinak by se na nás Falk nasral. Se šípy se vracíme k lovcům a úkol končí.

Zraněné zvíře

POZNÁMKA: Úkol by měl být splněn ihned po jeho zahájení , pokud ho nesplníme, Tesák po 2-3 dnech zemře.

Lovec Nix nám řekne, že jeho vlk Fang byl zraněn, a požádá nás, abychom se vydali k Sagittě pro lék. Jdeme k Sagittě, která nám řekne, abychom přinesli ingredience na lék (šťovík královský, léčivý kořen, lesní bobule a bahenní trávu) , přineseme ingredience, vezmeme lék a vrátíme se k Nixovi. Nyní musíte počkat několik dní, než se Tesák zotaví, a vrátit se k Nixovi pro odměnu.

Dragomirova kuše

Dragomir nám řekne, že u slunečního kruhu ztratil kuši, jdeme tam, kuši vezmeme a vrátíme ji Dragomirovi.

Smečka zabijáckých vlků

Alfred nás pověří, abychom zabili smečku nebezpečných vlků. Nacházejí se poblíž Mrtvé harpyje vedle ohořelé chýše, když jdeme po cestě k pyramidám. Zabijeme vlky a vrátíme se k Alfrédovi.

Drápy číhavce

Barem nás požádá, abychom mu přinesli 5 drápů číhavců. Zabijeme číhavce, sebereme drápy a vrátíme se za Baremem. Můžete si je také zakoupit u Lutera.

Baremovo brnění

Barem nás požádá, abychom mu přinesli krunýře z důlních červů. Za tím účelem jděte za Wolfem na Onarovu farmu a požádejte ho o brnění z krúnýřů. Ukáže se, že k tomu budeme potřebovat 10 kusů a Barem je schopen nám jich dát jen 6. Dva dílky prodá Lutero a zbylé dva najdeme v jeskyních v Khorinisu (Potřeba se naučit získávání této trofeje). Bez ohledu na to, jakým způsobem krunýře získáme, se druhý den vrátíme k Wolfovi a vyzvedneme si brnění, které předáme Baremovi.

Nový luk

Raffa potřebuje nový luk. Jedná se o kompozitní luk, který najdete v truhle u spálených ještěřích chatrčí poblíž Mrtvé harpyje.

Speciální zbraň pro Raffa

Nejdříve musíme zadat zboží, které Raff nabízí k prodeji, a pak mu vyluštít, že má zajímavý výběr luků. Raff nás pak požádá, abychom mu přinesli speciální zbraň. Bude to kuše "Soudce", kterou získáme až na konci skřetí linky v Údolí stínů.

Vejce číhavce

Raff nás požádá, abychom mu přinesli číhavčí vejce, které najdeme u řeky vedle mostu k místu vykopávek Mágů Vody. Musíme přejít na druhou stranu řeky po zříceném stromu a mezi číhavci najdeme vejce, se kterým se vrátíme k Raffovi. (Lepší odměna pokud toho číhavce i zabijeme)

Hladový lovec

Ptáme se Groma, jestli nás naučí kuchtat zvířata, a on nás to naučí, když mu přineseme šunku, chleba a mléko. Předáme jídlo a odted' nás bude učit.

Grom a trollové

Grom nás požádá, abychom mu přinesli dvě trollí kůže. Pokud je máme v inventáři, můžeme mu je hned dát, ale pokud ne, zabijeme dva trolly poblíž Groma.

Velký lovec

Abychom mohli s questem pohnout, potřebujeme podporu alespoň 7 lovců.

- Nix nás podpoří, pokud se nám podaří uzdravit Tesáka.
- Alfred nás podpoří, pokud se zbavíme smečky vlků zabijáků.
- Grimbald nás podpoří, pokud zabijeme Černého trolla.
- Niclas nás podpoří, když mu přineseme 12 kusů syrového masa.
- Gaan nás podpoří, pokud zabijeme jeho "Smrkající bestii".
- Grom nás podpoří, pokud od nás dostane vajíčko.
- Raff nás podpoří, když mu přineseme číhavčí vejce.
- Dragomir nás podpoří, pokud dosáhneme 30% ovládní kůže.
- Barem nás podpoří, pokud pro něj zabijeme divočáka v úkolu ve 2 kapitole.

Nyní jdeme za Falkem, který nás pověří úkolem zabít Slokery, kteří se náhodně objevují na jednom ze sedmi míst na mapě níže. Jakmile Slokera ulovíme, vrátíme se s jeho kůží k Falkovi a staneme se mistrem lovcem.



Baremův divočák

Barem nám říká, že se v lese na severu objevil nebezpečný divočák.

Divočák je poblíž kamenného kruhu v lese na severu (nad Vinovou palírnou), zabijeme ho a vrátíme se za Baremem,

Funící tvor

Úkol zadá Gaan, který se nachází na cestě z Bengarského statku do průsmyku HÚ. Řekne nám, že z Hornického údolí přišel nebezpečný tvor, a nařídí nám, abychom ho zabili. Tímto tvorem je dračí chňapavec, který se nachází napravo od tábora Bratrstva. Zabijeme jej a vrátíme se za Gaanem.

Lov skřetů

Falk nám říká, že se v temném lese na severu objevil oddíl skřetů. Skřeti se nacházejí mezi Akilovou farmou a kamenným kruhem. Zabijeme je a vrátíme se k Falkovi.

Noční lovec

Raff nás pověří, abychom zabili Přízračnou stínovou šelmu, který obývá kotlinu pod Xardasovou věží. Je to těžký soupeř, a proto není třeba se do něj pouštět příliš brzy. Po zabití této obludy se vrátíme s kůží k Raffovi.

Hledání (Ben)

Pro zahájení tohoto úkolu je třeba najít starý váček vedle stínové šelmy u pyramid v Khorinisu. Otevřeme váček a najdeme vzkaz, který si přečteme a jdeme za Falkem. Mluvíme s ním o tom vzkazu a on nás pověří, abychom zjistili, co se stalo Benovi.

Za tímto účelem se vydáme do Jharkendaru, kde musíme nasbírat 5 poznámek: Poznámky se zobrazí pouze za předpokladu, že jsme si přečetli předchozí poznámku.

2. Poznámka se nachází u pirátského tábora ve stinné jeskyni na severní pláži. Otevřete prázdnou láhev od rumu a přečtěte si vzkaz.

3. Poznámka je u táboráku vedle jezera, kam jsme se vydali s aligátorem Jackem. Najdeme tam podivnou rybu a vytáhneme z ní lístek, který si samozřejmě přečteme.

4. Poznámka je na skále nad malým jezírkem hluboko v kaňonu. Najdeme na něm láhev s poznámkou, která nás má nasměrovat dál.

5. Poznámka se nachází poblíž schodů vedoucích do jeskyně, která spojuje bažinu s kaňonem. Tam najdeme tábor s poznámkou vedle.

6. Poznámka je v bažině u tábora poblíž Juanovy jeskyně.

Teď musíme najít samici kudlanky. Nachází se poblíž domu léčitelů v bažině. Zabij ji, vezmi z jejího těla Benův amulet a přines ho Falkovi.

Kůže stínové šelmy

Nix nás požádá, abychom mu přinesli kůži stínové šelmy.

Roh dračího chňapavce

Alfred nás požádá, abychom mu přinesli roh dračího chňapavce, který získáme mimo jiné v Hornickém údolí. Mimo jiné se dají tyto rohy najít i v truhlách ve městě skřetů.

Lovcovo štěstí

Nix nám říká, že se poblíž místa vykopávek objevil vzácný exemplář chňapavce. Je to Královský chňapavec, které najdeme na mýtině za velkou pyramidou. Poté se vrátíme za Nixem.

Hejno kousavců

Falk nám řekne, že se kolem Bengarovy farmy objevili kousači. Vypořádáme se se zvířaty a vrátíme se k zadavateli.

Noví lovci

Poté, co se staneme mistrem lovu, nás Falk pověří, abychom pro tábor našli nové lidi. Jsou to:

- Bartok, který se připojí po splnění úkolu s Trokarem.

- Gestath, který hned souhlasí.

Lov vzácných příšer

Falk nás pověří zabitím 3 jedinečných nepřátel.

- Temná zubatá šelma se nachází vedle teleportačního kamene v lese na severu (poblíž kamenného kruhu).
 - Polní bestie - škůdce (boss) se nachází vedle Akilovy farmy, kde je spousta běžných polních bestíí.
 - Dračí chňapavec je vlevo od východní brány Khorinisu, kde jsme vlevo od východní brány sbírali bylinky pro Constantina.
- Po zabití všech tří příšer se vrátíme k Falkovi.

Lov podivných tvorů

Po splnění úkolu s lovem vzácných příšer nám Falk zadá nový úkol, máme zabít další tři unikátní nepřátele:

- Drake na kamenné pláži, kterou najdeme, když se plavíme po pobřeží směrem ke Skipovi.
- Důlní červ v jeskyni u schodů pod Slunečním kruhem
- Zlobr v jeskyni vedle Onarovy farmy, kde se nachází goblin v úkolu pro Pepeho.

Po zabití všech příšer se vraťte k Falkovi.

Ztracený lovec

Po získání léku pro Nixe se dozvídáme o dalším lovcí, který měl domácího mazlíčka. Jdeme za Bosperem, který nás nasměruje na pláž poblíž východní brány. Ve věži najdeme bandity, mrtvého Heina a vlka (gina). Přečteme si vzkaz, nakrmíme vlka sýrem a masem a pak ho pohladíme. Nyní se vrátíme k Nixovi, který nám předá runu, s jejíž pomocí můžeme přivolat a expit našeho vlka jako peta (PRO VŠECHNY CLASSY - Válečníci však mohou získat lepšího peta, vyplatí se tedy pouze za postavy: Mág ohně, Mág Vody, Černý mág, Lovec Démonů, Guru). Abychom vlka získali, musíme se vrátit k věži kde jsme ho našli a tam použít runu od Nixe.

Oswaldova Farma

Po vstupu do cechu se na městské nástěnce objeví úkol zabít stínovou šelmu, která terorizuje lidi na Oswaldově farmě. Vchod do lokace se nachází za Onarovou farmou, vede k ní cesta a ukazatele. Úkol skončí, až si promluvíte s hostinským Jackobem.

Polní krysy

Na nástěnce na Oswaldově farmě je vyvěšena zakázka na hubení krys, které okupují pole farmy. Zabijte polní krysy nacházející se na nejvzdálenějším poli od hostince a po obdržení zápisu do deníku se vraťte k Jakubovi pro odměnu.

Člověk děsivější než monstrum

Jackob nám vypráví o zakázce na zabití stínové příšery, která se nachází v lese nedaleko farmy. Po rozhovoru s ním si s námi povídá Scar, se kterou se vydáváme do lesa. Dojdeme k Johanovu loveckému táboru, ke kterému vylezeme a přečteme si vzkaz z truhly, pak se vrátíme ke Scarovi, se kterou si promluvíme a vrátíme se do krčmy. V krčmě si promluvíme s Jackobem, který nám dá indicie k prověření:

1. Hora vedle farmy - musíme vylézt na horu za stodolou u Oswaldova domu, kde najdeme svitek světla a lektvary many.
2. Hřbitov - zabijte dva gobliní kostlivce a postavte se na hřbitov pro vstup.
3. V lese mezi jezerem a poli - vlevo od polních krys je díra v zemi, do které vstoupíte a přečtete si vzkaz.

Po prozkoumání tří výše uvedených indicií se vrátíme ke Scarovi, pak si promluvíme s Jacobem a znovu se Scarem, se kterou se vydáme za Vascem. Po rozhovoru s Vascem stojíme před volbou:

1. Předat ho mágům (Vasco na nás zaútočí a po jeho zabití získáme +15 karmy Innos a +2 karmy Beliar).
2. Nemíchat se do toho (Cena: Ohnivý déšť)

Po rozhodnutí o Vascově osudu si promluvíme se Scarem a vydáme se na lov stínové šelmy. Po zabití nestvůry se vrátíme k Oswaldovi pro odměnu a pak si půjdeme promluvit s Jakubem, který nám jako poděkování dá nějaké jídlo.

Po dokončení zakázky na stínovou šelmu se Scar vydá do arény. Ta se nachází hluboko v lese za kamenným tunelem. Promluvíme si se strážcem, který nás pošle za Trogem. Cestou si můžeme promluvit se Scarem a předat mu jeho polovinu odměny.

Problémy v aréně

Po rozhovoru s Trigem, vedoucím tábora, se máme utkat v tréninkovém boji. Porazíme soupeře a promluvíme si s Trigem, který však není spokojen s naším nevýrazným bojem. Jdeme si promluvit se Scarem, který tvrdí, že byl podveden stejným způsobem. Odstupujeme s ním stranou a domlouváme se na plánu akce zahrnující nastražení léčky na transport zlata. Když jsme připraveni, informujeme Scara a útok začíná. Po zabití Bodyguarda si promluvíme se Scarem a přejdeme k vypořádání se s Trigem. Po jeho zabití převezme Scar kontrolu nad táborem a úkol končí. Od té chvíle můžete bojovat v aréně, před každým soubojem a po něm byste si měli promluvit se Scarem.

Další úkoly

Hladový trestanec

POZNÁMKA: Tento úkol lze splnit pouze v 1. kapitole, pokud ho nesplníte, ztratíte s Ragnarem celou quest linku a v závislosti na tom, kolik zlata mu dáte, se může protáhnout až do 6. kapitoly.

Nedaleko hřbitova u Mrtvé harpyje, když půjdete po úzké cestě, narazíte na vypálené chatrče s ještěrkami, bude tam malá jeskyně, ve které potkáte trestance Ragnara. Po rozhovoru s ním mu můžeme nabídnout 50, 100 nebo 1000 zlatých a záleží na tom, ke kterému cechu se Ragnar přidá a kolik úkolů získáme.

- 50 zlatých Ragnar se přidá k žoldákům (bez dalších úkolů)
- 100 zlatých Ragnar se přidá k městské stráži (1 úkol navíc)
- 1000 Ragnar se připojí k Mágům Ohně (3 další úkoly a možnost získat žezlo, které přivolá draka na pomoc).

Třetí možnost je samozřejmě nejvýhodnější, je v ní nejvíce úkolů, expů a bonusů a navíc můžeme mít draka jako mazlíčka. Je pravda, že je spíše na okrasu, protože v této fázi máme na práci mnohem lepší věci.

Poté, co mu dáme zlato, nás Ragnar požádá o láhev vody a kus masa. Dáme mu jídlo a úkol je u konce.

Žoldácká zbroj pro Jesseho

Pokud jsme již navštívili Onarovu farmu, vrátíme se k Jessemu, banditovi, kterého jsme potkali na začátku hry poblíž Cavalorna. Řekneme mu, aby šel na farmu, ale Jesse nepůjde, dokud mu nedáme normální zbroj. Můžeme mu dát jakoukoli žoldáckou zbroj, ale pokud patříte k jinému cechu, musíte mu koupit od Alrika zbroj dobrodruha. Dáme zbroj Jessemu a on se vydá na Onarovu farmu.

Zraněný skřet

POZNÁMKA: Tento úkol musí být splněn v 1. kapitole, pokud skřeta nevyлéčíte, bude ve 2. kapitole mrtvý a ztratíte s ním spojené úkoly.

Vedle zřícené věže poblíž Niclase bude zraněný skřet Ur-Karras. Mluvíme s ním, říká nám, že utrpěl vážné zranění, teď ho musíme vyléčit. Jdeme k Salandrilovi, koupíme za 500 zlatých léčivý svitek a vrátíme se ke zraněnému skřetovi. Promluvíme si se skřetem a během rozhovoru ho uzdravíme. Konec úkolu, s Ur-Karrasem se setkáme později ve Skřetím Městě.

Obvinění Parlana

Je zapotřebí 10 rétoriky. Musí být Lehmar naživu.

Musíme proniknout do kláštera přes střechu a promluvit si s Parlanem. Do kláštera však musíme vstoupit poprvé, protože pokud jsme tam již byli dříve v rámci kupeckého questu nebo po vstupu do kláštera jako novic, quest propadne. Setkáváme se s Parlanem, před nímž hrajeme hloupého (10 rétoriky) a on milostivě souhlasí, že nás ušetří. Nyní máme za úkol koupit od Lehmara relikvii ohnivého mága (za 1000 zlatých si Lehmar otevře obchod). Po zakoupení předmětu se vrátíme za Parlanem pro odměnu.

Recepty na víno pro Goraxe

Gorax nás požádá, abychom mu přinesli recepty na víno:

- Recepty vína svazek 1 prodává Constantino
- Recepty vína svazek 2 prodává Salandril
- Horké víno vypadává z Juanova těla v Jharkendaru

Recepty stojí za to si přečíst, než je dáte Goraxovi. (Horké víno nelze vyrobit)

Bartokův přítel

Úkol zadává Bartok. Říká, že jeho přítel Trokar někam zmizel. Trokarovo tělo leží mezi Akilovou farmou a kamenným kruhem v lese. Kolem těla je spousta skřetů a wargů, kteří by mohli způsobit problémy. S Trokarovým prstenem se vrátíme k Bartokovi.

Sluneční aloe

Když se Sagitty zeptáme na učení alchymie, dá nám za úkol přinést jí vzácnou alchymistickou přísadu Sluneční Aloe. Rostlinu najdete v jeskyni, kde sídlí Černý troll. (poblíž Grimbalda). Přineseme rostlinu Sagittě a ona nás od té doby bude učit alchymii. Kromě toho se jí zeptáme na účel lektvaru a ona nám uvaří lektvar, který zvýší naši ochranu. Ve světě se dá najít několik těchto rostlin, za každý vám uvaří lektvar ochrany.

Marnotratný syn

V klášteře nás osloví novic Holger, pro kterého máme předat dopis Alwinovi do Khorinisu. Dostáváme zpětnou vazbu od Alwina, se kterou se vydáváme za Holgerem, který se nyní přesune do Khorinisu.

Zbraň pro Gonzalese

Gonzales z Kardifovy krčmy souhlasí, že nás naučí odolnosti proti horku, pokud mu přineseme speciální zbraň. Je to zabijácký meč, který získáme od Parcivala za úkol "Taktická výhoda". (HÚ)

Strašidelné sny

V 18 hodin za Theklinou kuchyní se setkáváme s tančící Loou. Po skončení scény si s ní promluvíme a dostaneme pokyn, abychom jí přinesli 3 dárky (Poznámka: Za žádný z nich nepřijímáme odměnu).

- Myrtanská poezie (prodává Matteo)
- Náhrdelník z černých perel (Po získání Matteova nářadí souhlasí s jeho výrobou, ale musíme mu přinést 5 černých perel a zlatý prut)
- Modrý sléz (květinu najdeme po dokončení linky Jharkendaru, poblíž teleportu ke Zlatému drakovi)

Jakmile shromáždíme všechny dárky, vrátíme se k Loe a vše jí předáme. Po předání všech předmětů nás Loa spojí a požádá nás, abychom se s ní setkali v noci u Jackova majáku téhož dne. V 00:00 se vydáme k Jackovu majáku a Loa by na nás měla čekat na vrcholu majáku. Postupně vybíráme příslušné možnosti dialogu:

- 3 možnost dialogu (je posobivý)
- 3 možnost dialogu (asi na to stejné na co ty)
- 1 možnost dialogu (chápu je)

Nyní by se měla spustit scéna, jak Loa schází dolů k majáku, až skončí, sejděte taky dolů k majáku a ihned po výstupu z majáku zahrňte doprava za maják. Po scéně obdržíme 5 VB a úkol končí.

Bandité v hostinci

Před hostincem Mrtvá harpyje stojí žena jménem Reven, která nám řekne, že ji přepadli a okradli bandité. Bandité jsou na cestě od Mrtvé harpyje k Bengarově farmě, zabijeme je a vrátíme se k Reven.

Erolova zapáchající bestie

Poté, co mu dáme tři tabulky, promluvíme si s Erolem před jeho chatrčí a on nám poví o bestii, která žije nedaleko jeho chaty. Musíme zabít číhavčího bosse na ostrůvku uprostřed jezera (kde je jeden z Gregových pokladů). Po zabití bestie se vracíme za Erolem.

Farmář v nouzi

Úkol se objeví automaticky v rozhovoru s farmářem na Akilově farmě. Je třeba zabít dva žoldáky, uděláme to sami nebo půjdeme za strážcem Mikou, který souhlasí, že nám pomůže, pokud mu předem zaplatíme.

Bengarův problém

Bengar nám vypráví o nebezpečném vlkovi, který se potuluje po okolí. Najdeme jej mezi vodopády a Orlanovým hostincem. Zabijeme zvíře a vrátíme se k Bengarovi pro odměnu.

Líný farmář

Till na farmě Sekoba si stěžuje, že Bronko nic nedělá a vymáhá odměnu. Smlouváme s Tillem až o 100 zlatých, načež Bronkovi flákneme flákanec. Poté se vrátíme za Tillem.

Zakázaná pastvina

Balthasar z farmy Sekoba vypráví, že mu Bengar zakázal vyvést ovce na pastviny. Jdeme za Bengarem a zjišťujeme, že nemá Balthasara rád. Bengar bude souhlasit pouze tehdy, když se zbavíme městských strážců v testovacím úkolu Torlofa. Vracíme se k Balthasarovi.

Na dno

Povídáme si s Randolphem na Akilově farmě. Vypráví nám o turnaji v chlastání, který Rukhar vždy vyhraje, protože gin doplní pivem. Jdeme do Orlanovy hospody a vsadíme se s Rukharem, pak vyměníme gin za vodu do jeho truhly (truhla napravo). Nyní se vrátíme k Randolphovi, dáme mu vstupní poplatek a počkáme tři dny, poté s ním znovu promluvíme a vrátíme se k Rucharovi pro cenu.

Černý humor

V poznámce nalezené podezřelým typem úředníka v jeskyni nalevo od východní brány najdeme podivný joint. Po vykouření se objevíme ve snovém světě, kde se setkáme s Vatrasm, který nám vypráví o strážcích a věži. Zabijeme vše, na co narazíme, a pak se vrátíme k mágovi, který nám nabídne spolupráci s Beliaem, po níž se probudíme.

Zlato pro bylinkáře

Od Wolfa na Onarově farmě se dozvídáme, že v nedalekém lese žije bylinkář a že bychom mu mohli při pátrání vrátit dluh. Jdeme po cestě přes tábor u Pepeho, až narazíme na zchátralý vůz u velké skály. Pak odbočíme doprava a jdeme rovně do jeskyně.

Expedice mágů ohně

Při čtení desek v místnosti s Talomonem získáme záznam do deníku. Nyní jdeme za Pyrokarem a poté za Xardasem, který nám řekne, abychom si z patra věže přinesli jeho poznámky.

POZNÁMKA: Pro ty, kteří budou plnit tento úkol v sedmé kapitole, najdete deník a klíč na stole nahoře v Xardasově věži.

Po rozhovoru s Xardasem se musíme vydat do Xardasovy potopené věže. Po otevření truhly se nám dostane do rukou první část "Stonnosovy kroniky", o které se zmiňuje deník temného mága. Čteme a dozvídáme se, že musíme najít další díly. Je jich celkem 6 a první už máme:

2. Druhý díl najdeme v tajné místnosti u Kreola (tlačítko na krbu).

3. Třetí svazek se nachází vedle oltáře s Adanosovou slzou.
4. Čtvrtý svazek je v truhle na konci města mrtvých.
5. Pátý díl je se strážcem sféry ve Skřetím dole.
6. Šestý díl získáte po poražení Azgalora z Údolí stínů.

Po přečtení všech kronik se dozvídáme, že golem je nesmrtelný a zabít ho může pouze krev bohů. Jdeme za Pyrokarem a řekneme mu o problému. Vyrobí nám speciální runu, kterou si vyzvedneme následující den. Jakmile runu získáme, vydáme se hledat hromady magické rudy:

(Stačí vysát jednu hroudu, takže asi nejlépe tu v táboře znepřáteleného klanu, protože si budete moci zkouknout bitvu mezi klany)

1. První najdeme na samém dně Starého dolu.
2. Druhý v dole skřetů, poblíž výtahu.
3. Třetí ve skřetím dole, v místnosti s démonem za mostem.
4. Čtvrtý v táboře spřáteleného klanu ve Sněžných skřetích horách (Doporučujeme to udělat po dokončení vlákna se starým přítelem Leem, protože budou agresivní).
5. Pátý v táboře nepřátelského klanu ve Sněžných skřetích horách (doporučuje se provést po dokončení úkolu " Válka klanů ").

Po nabití se nám objeví nová položka a my máme připravenou runu pro golema. Najdeme ji při plnění úkolu Neomezená síla. Po zabití golema mise končí.

Neomezená síla

Poznámka: Tento úkol musíte začít plnit před 4. kapitolou, protože Hokurn se později stane drakobijcem. Tyto úkoly lze plnit jak v kapitole 4, tak v kapitole 7. Pokud tyto úkoly plníme v kapitole 4, získáme pouze 70% bonus ke statistikám, pokud v kapitole 7, získáme normálně 100%.

Na Onarově farmě potkáváme žoldáka Hokurna, který nám vypráví o magickém artefaktu, který má neomezenou moc. Tento příběh slyšel od vězně z Hornického údolí, jednoho z nováčků v sektě v bažinách. Po této stopě se vydáme do nového tábora bratrstva v Khorinisu, kde se setkáme s Baalem Yunikornem, ale aby se objevil dialog o artefaktu, musíme si nasadit roušku bratrstva a zahulit s ním.

Na oplátku se dozvídáme, že když byl ve Starém táboře, náhodou zaslechl rozhovor dvou starších strážců, kteří se bavili o artefaktu. Nyní nám zbývá najít jednoho z těchto strážců a najdeme ho v Jharkendaru vedle Thoruse. Jmenuje se Kirzharts. Nyní mu dáme rudné nugety a on nás pošle k Mágům Ohně do Hornického údolí. Jdeme za Miltenem, který nám řekne o zmizelém Lexovi. Nachází se vedle Jeskyně bolesti Splněním mise pro Gomeze otevřeme vchod do krypty. Uvnitř, úplně dole, si přečteme knihu na stojanu a dozvíme se, že místo uložení artefaktu nám může sdělit pouze Beliarův služebník. Nyní je třeba získat lebku démona (například toho z bažin v Hornickém údolí) a umístit ji na podstavec.

Po vyvolání Beliarovy kněžky Avabyul se dozvídáme, že Beliar touží po artefaktu a že nám může pomoci, pokud mu ho předáme. Avabyul nám nyní vypráví o Janusovi Dvoutvářem

Najdeme ho na nejdělejší místo v lokaci Sněžné skřetí hory (viz mapa Sněžných skřetích hor v sekci úkolů této lokace - bod 13) . Stojí před velkými branami a dovolí nám jimi projít, když mu přineseme duši avatara Beliaru. Mluvíme o drakovi z Údolí stínů, Azgalorovi nebo Avatarovi Beliaru z Irdorathu.

Klikněte na tlačítko v přední části oltáře před Janusem a projděte bránou. Pokud jste nesplnili úkol "Expedice Mágů Ohně", nemáte do čeho jít. S runou z tohoto úkolu se vydáme na průzkum jeskyní, kde narazíme na golema, kterého runou ošetříme. Nyní v klidu přejdeme most. Jdeme po schodech nahoru a setkáváme se se strážcem artefaktu. Artefakt bohužel nedostaneme, ale můžeme si vybrat jeden z níže uvedených bonusů:

25 síly / 25 obratnost / 50 many a 20 inteligence / 175 zdraví a 50 výdrže (4 kapitola)
35 síla / 25 obratnost / 70 mana a 30 inteligence / 250 zdraví a 100 výdrž (7 kapitola)

Po výběru se automaticky dostanete na místo, kde stál Janus, který se ukáže být mrtvý a o kus dál stojí Beliarova kněžka. Po krátkém rozhovoru dojde k boji, my ji zabijeme a úkol končí.

Kapitola 2.

Úkoly Zraněný skřet a Hladový trestanec se ve 3. kapitole ztrácejí, doporučujeme je splnit na začátku 2. kapitoly.

Khorinis

Informace pro Salandrila

Poznámka: Úkol dostaneme až poté, co od Hagena získáme klíč k průchodu. Salandrila nás žádá, abychom zjistili, jak je to s rudou v Hornickém údolí. Splníme úkol z Hornického Údolí a pak se vrátíme za Salandriem a řekneme mu, co se děje s rudou.

Drápy chňapavce

Poznámka: Při tomto úkolu je důležité pořadí. Lutero nás požádá, abychom mu přinesli drápky vzácného chňapavce. Půjdeme do HÚ do Fajethova tábora a přijmeme úkol zabít chňapavce a pak si promluvíme s Bilgotem. Bilgot nám poví o vzácném chňapavci, pokud mu slíbíme že ho odvedeme z hornického údolí pryč. Nutně souhlasíme, jdeme ke strážní věži, zabijeme vůdce stáda a přineseme drápy Luterovi.

Muž s prstenem

Když vstoupíme do Gregovy chýše, Xardas nám přikáže, abychom mu přinesli Gregův prsten. Jdeme za pirátem, který říká, že ho nemůže získat zpět. Vracíme se ke Xardasovi, který navrhuje zabít nemrtvé, na nichž spočívá kletba. Jdeme na jižní pláž a tam na nás v jeskyni čeká kapitán Drake, kterého zabijeme a Greg souhlasí, že nám dá prsten, se kterým se vrátíme za Xardasem.

Ulfův prsten

Ulf nám říká, že někde v lese ztratil svůj prsten. Prsten leží uprostřed hřbitova nedaleko hostince.

Constantinova podivná žádost

Constantino nás požádá, abychom mu přinesli lahvičku s jedem. Najdete ji v truhle v palírně Vina v lese na severu.

Pronásledovatel ovcí

Úkol dostupný po splnění předchozích dvou úkolů pro Pepeho s vlky a s poražením Bulca. Pepe na Onarově farmě nám říká, že mu něco unáší ovce. Jdeme do jeskyně u jezera u tábora, kde jsme pro něj zabili vlky. Tam zabijeme gobliního bosse a vrátíme se k Pepemu.

Pepeho zranění

Pepe nám říká, že je zraněný a potřebuje léky. Jdeme za Sagittou, řekneme jí o problému a ona nám řekne, abychom Pepemu dali jednoduchý léčivý lektvar. Musíte se vrátit k Pepemu, než se teleportujeme na jiné místo, jinak Pepe zemře.

Podezřelý obchodník

Thorben nám oznamuje, že se ztratila jeho neteř, a žádá nás o pomoc. Můžeme buď dát 500 zlatých Thorbenovi, nebo Gritu hledat sami. Gritta je nalezena ve stanu v táboře v lese z lovu s Bartokem. Zabijeme bandity a doprovodíme Grittu před městskou bránu, pak se vrátíme k Thorbenovi.

Prorocké sny

Tento úkol se objeví až po prvním rozhovoru s Gregem v Jharkendaru. Po splnění úkolu "Podezřelý obchodník" nám Gritta řekne, že se jí zdálo o jejím manželovi, a požádá nás, abychom ho našli. Také se zmíní, že Brandick vždycky chtěl být pirátem, a tak jdeme za Gregem a ten nám řekne, že ho poslal do bažin, aby špehoval bandity. Brandick sedí na skále nad teleportačním podstavcem. Vylezeme po žebříku a promluvíme si s ním a pak s Grittou.

Šťastný pár

Několik dní po splnění úkolu "Prorocké sny" nás osloví Thorben a řekne nám, že chce, aby Gritta a Elvrich byli spolu. Stačí si promluvit s Grittou a Elvrichem a pak se vrátit k Thorbenovi.

Ragnarovi bandité

Tento úkol je dostupný pouze v případě, že jsme Ragnarovi v 1. kapitole dali 100 zlatých.

S Ragnarem se setkáváme v přístavu v přístavním skladišti. Ukáže se, že se stal městskou stráží a Andre mu dal za úkol zlikvidovat bandity u jižní brány. Bandité jsou na hřbitově, takže je zabijeme a vrátíme se k Ragnarovi.

Neorův asistent

Úkol je dostupný, pokud jsme Ragnarovi v 1-2 kapitole dali 1000 zlatých.

Ragnar je nyní v klášteře a říká nám, že by se rád stal Neorasovým asistentem, ale potřebuje najít vzácnou rostlinu: Trollí bobule. Pro splnění úkolu se jedny objeví vedle trolla u Groma, ale můžete mu ho dát i z vlastní kapsy. Po obdržení rostliny nám Ragnar předá odměnu.

Odpuštění pro zrádce

Úkol dostupný k dokončení "Nekromant v Khorinisu"

Vatras nám nařídí, abychom se modlili za Daronovu duši. Jdeme do kláštera, promluvíme si s Parlanem a získáme od něj klíč od kaple. Kaple je poblíž Talamona, modlíme se za odpuštění u svatyně Innose. Na závěr se vrátíme za Vatrasem.

Ztracený paladin

Lord Andre nám říká, že jeden z paladinů, Logmir, se někam ztratil. Pošle nás do Kardifova hostince a Cardiff nás na oplátku pošle k Mrtvé harpyji. Orlan nám řekne, že paladin byl před časem v krčmě s jiným cizincem. Jdeme se porozhlédnout po okolí, konkrétně ke hřbitovu, Najdeme tam vzkaz a vrátíme se k Orlanovi. Poté jdeme po cestě k Akilově farmě (přes most) a narazíme na cizince, kterého po krátkém rozhovoru zabijeme. S jeho dopisem a prstenem jdeme za Matteem, který prsten nepozná.

Nyní Andre, který nás posílá za někým, kdo zná bandity.

Touto osobou je Cassia nebo Jesse. Z nich se dozvídáme, že se jedná o Kika. Jedeme na Sekobovu farmu a pak se vracíme k Andrému, abychom podali zprávu. Teď v jedenáct večer musíme jít na pole mezi Sekobovou a Onarovou farmou. Všimneme si, že tam trénují bandité, takže si promluvíme s jejich šéfem, načež dojde k boji, ve kterém nám pomohou paladinové. Po úspěšném boji mluvíme s André.

Chyba lorda Andreho

Odstraněno v aktualizaci 26.06.2022 (Starý quest k zapnutí ručně)

Úkol dostupný pouze po splnění úkolu "Hrůza na hřbitově".

Andre s vámi promluví a řekne nám, že se ho někdo snaží zabít. Andre nás pošle s podezřelým svítkem k Vatrassovi, který nám oznámí, že svítek je určen k zabití konkrétního čtenáře. Vrátime se k Andrému, pak půjdeme za Gallahadem a ukážeme mu svítek. Nyní se vrátíme k Andrému a poté se vydáme za Hagenem. Naším podezřelým se stává strážník "Black", který trénuje na radnici. Domluvíme se s ním, že se napijeme v Kardifově krčmě a pak s ním půjdeme k Andrému, kde naše linka končí.

Hledání novice

Úkol zadá Parlan. Vypráví nám, že poslal novice Ganze do města pro byliny a víno, ale ten se zatím nevrátil. Můžeme se na něj zeptat hostinských a prodavačů trávy, abychom získali další expy, ale nakonec ho najdeme v Červené lucerně. Jdeme zpět za Parlanem.

Rychlý způsob, jak vydělat peníze

POZNÁMKA: Úkol je dostupný po splnění úkolu pro novice.

Úkol zadá Ganz, který nám děkuje, že jsme ho neudali mágům. Nabídne nám práci kurýra, a tak nosíme balíčky postupně Lariovi, Bromorovi a CIPHERovi. S dalším klientem se setkáme po jedné hodině ráno na mostě před klášterem. Zabijeme nájemného vraha a přečteme si jeho vzkaz. Převlékneme se do farmářských šatů a teleportujeme se k jižní bráně, kde nás zatknou a uvrhnou do žaláře. Tam si promluvíme s naším spoluvězněm a také s Boltanem, pak několikrát vydrhneme podlahu. Ještě jednou si povídáme s Boltanem a po chvíli se objeví soudce. Nyní následujeme strážce na popraviště, a když dorazíme na místo, přijde nám na pomoc Cavalorn. Vyřídí si to se strážemi, pak nám vrátí naše vybavení a řekne nám, abychom šli za Laresem.

Zločin a trest

POZNÁMKA : Úkol dostupný po splnění úkolu Rychlý způsob, jak vydělat peníze.

Mluvíme s Laresem o pomstě na soudci. Musíme oslabit soudce tím, že zabijeme jeho pomocníky. Lares nám nejprve řekne o Marvolovi, my se vydáme k Mrtvé harpyji a promluvíme si s ním. Vyvedeme ho z hostince, znovu si s ním promluvíme, pak ho zabijeme a vrátíme se k Laresovi. Dalším cílem je Larius. Stačí, když na něj použijeme zapomnění, a pak se vrátíme za Laresem. Nyní musíme jít za Ganzem. Jdeme za ním a řekneme mu, že pokud nepřeruší kontakt se soudcem, předáme ho Pyrokarovi. Ganz zemře, což Laresovi oznámíme. Nyní potřebujeme zjistit, jak Ganz zemřel, a tak se vydáme za Pyrokarem a zeptáme se na podrobnosti o důkazech. Dozvídáme se, že Ganz byl otráven, a také o původu jedu. Dalším Laresovým úkolem bude ukrást Lehmarovi magistrátní zlato. Nachází se v truhle v patře lichvářova domu. Vezmeme jej a dáme Laresovi.

Dalším cílem je zabít skupinu banditů u Jackova majáku. Zabijeme je a vrátíme se k Laresovi. Dále se musíme zbavit soudcova bodyguarda. Kupujeme jed od Constantina (nebo Baala Tyona, pokud jsme členy bratrstva nebo temného rytíře).

Nyní si promluvíme s bodyguardem a nastražíme jed, po kterém bodyguard zemře, takže se vrátíme k Laresovi. Nyní musíme soudce odhalit a Lee nám s tím pomůže, až pro něj budeme plnit úkol "Soudcův sluha". Až bude vše hotovo, vrátíme se zpět k Laresovi.

Jdeme za soudcem a ten nás po krátkém rozhovoru napadne, my ho zabijeme a vrátíme se k Laresovi a pak k Hagenovi.

Polní dravec

Poznámka : Úkol je dostupný po splnění úkolu "Lov vzácných příšer".

Akil nám říká, že za výskyt přerostlé polní zvěře může částečně i on, protože koupil lék proti škůdcům od jistého Avandise. Jdeme do Orlanovy krčmy a promluvíme si s Avanisé, který nás odkáže na Ignaze. Ignaz nám nechce nic říct, a tak odcházíme z jeho domu a za plotem nacházíme vzkaz. Přečteme si jej a vrátíme se k alchymistovi, načež máme dvě možnosti:

- O Avanisovi nic neřekneme, Ignác bude mírně našťvaný, vrátíme se k Akilovi.
- Řekneme Ignazovi, že Avanis ukradl lahvičku, aby ji použil na polní zvířata. Vrátime se k Akilovi a všechno mu řekneme.

Úkol kruhu vody

Vatras nám řekne, abychom se spojili s Orlanem, který nám sdělí podrobnosti. Orlan vypráví, že nedávno v noci napadl hostinského nějaký tvor. Nyní se vydáme pod most, kde najdeme kůži bílé stínové šelmy. Vrátime se s ním k Orlanovi a pak k Falkovi. Nyní pokračujeme ve vyhledávání, jak ukazuje snímek obrazovky níže. Jakmile se vypořádáme se stínovou šelmou, vydáme se za Orlanem a Vatrasm.



Vatrasova žádost

Vatras vypráví, že jeden z členů vodního kruhu byl poblíž pyramid přepaden a okraden bandity. Pověřuje nás, abychom je zabili a získali zpět ukradené věci. Vydáme se do oblasti kolem pyramid, zabijeme bandity a vrátíme se za Vatrasm.

Vyděrač Kruhu Vody

Poznámka: Tento úkol je dostupný po splnění úkolů Nekromant v Khorinisu a Komise Vatrasy.

Vatras nás informuje, že někdo vydírá Kruh Vody. Nyní přejdeme k Martinovi a poté k Mikovi a Orlanovi. V hostinci si promluvíme s Avanisem, vyjdeme s ním ven a zmlátíme ho. Po rozhovoru se vracíme za Vatrasm a čekáme u teleportačního kamene na nočním tržišti. Nyní jdeme za Xardasem, který naše pochybnosti rozptýlí. Zbytek úkolu splníme až po dokončení mise "Prokletý maják". Nyní, když víme, že vyděračem je Jack, se na nás vrhne a my máme na výběr z následujících možností.

1. Vezmeme všechno Jackovo zlato, zalžeme Vatrasi, že nevíme, kdo je Vyděrač, a donutíme ho dát výkupné 5000 zlatých. Všechno zlato si necháváme pro sebe (Innosova karma výrazně klesá).
2. Řekneme Jackovi, aby přestal vydírat vodní kruh, jdeme za Vatrasm a všechno mu řekneme, vrátíme se k Jackovi a řekneme, že mu Vatraas odpustil. (Karma Innose se výrazně zvyšuje).
3. Zabijeme Jacka a řekneme o tom Vatrasi.

Saturasovy poznámky

Poznámka: Úkol je dostupný po splnění úkolu "Dopis Leemu".

Lee nám dá klíč a řekne nám, abychom z truhly v Novém táboře získali záznamy mágů vody. Nachází se napravo od ledového draka. Vezmeme záznamy, odneseme je Leemu a ten nám řekne, abychom je odnesli Saturasovi.

Kouzlo guru

Poznámka: Úkol je dostupný po splnění úkolu "Saturasovy poznámky".

Saturas nám říká, že se kdysi zajímal o magii guru, ale po pádu Bariéry výzkum opustil. Také nám říká, že poslal jednoho z mágů vody do tábora Bratrstva. Norolas je v malém táboře za palisádou v HÚ vedle Draxe a Ratforda.

Norolas nám řekne, že bažina se hemží nemrtvými, a požádá nás, abychom šli pro knihu Y'beriona. Máme dvě možnosti:

- Zabijte všechny nemrtvé s démonem v čele (kterého budeme moci vyvolat až v úkolu "Temné rituály"), vezměte si knihu Y'beriona a vraťte se za Norolasem.

- Vytvoříme speciální lektvar, který nám umožní pohybovat se mezi nemrtvými.

K tomu musíme Norolasovi přinést recept a přísady na něj.

Recept najdete v Kamenné pevnosti v zamčené truhle v prvním patře. Klíč k této truhle se nachází v jiné truhle v tajné komnatě, kterou stráží boss Démon. Jakmile máme klíč, otevřeme truhlu s receptem. Recept už máme, zbývá se poohlédnout po ingrediencích. Všechno kromě černého jetele a nekromantova popela už pravděpodobně máme. Černý

jetel a nekromantův popel najdete v Jeskyni bolesti za mostem vedle staré věže Xardase (dostaneme se tam během plnění úkolu "Starožitnosti").

Vrátíme se k Norolasovi s přísadami, on pro nás vytvoří lektvar, vypijeme ho a jdeme rovnou do chrámu v táboře Bratrstva. Až bude vše hotovo, vrátíme se za Norolasem.

Na konci, když knihu přineseme Nerolasovi, nám řekne, abychom ji přinesli Saturasovi.

Tajemství magie Guru

Tento úkol získáme, pokud počkáme jeden den po dokončení úkolu Kouzlo guru.

Saturas po přečtení Yberionovy knihy stále neví, jak guruové používali svou magii. V knize se píše, že bahenní tráva je zodpovědná za Guruovu magickou moc. Saturas nás žádá, abychom se o této bylině dozvěděli více. Pomůže nám druid Fregyal, který žije v jeskyni v lese za Onarovou farmou. Fregyal nám říká, že bylina má nejspíš něco z magie živlů. Nyní se musíme vydat na místo, kde je síla živlů nejsilnější. Jedná se o místo se zemskou sférou ve skřetí dle. Dostaneme se tam během questů linky skřetů. Zabij strážce sféry, vezmi z jeho těla tabulku s názvem Bílá skála, přečti si ji a vrať se za Saturasem.

Loiiny zapomenuté vzpomínky

Dva dny po nezapomenutelné noci s Loou v Jackově majáku (finále questu Nadpozemské sny) , zjišťujeme, že ji něco trápí, ale nechce nám nic říct. Pokud budeme mít 70 rétoriky, můžeme jí nabídnout piknik v lese, Loa souhlasí , teď musíme obstarat dobré jídlo a víno. Pro jídlo si zajdeme ke Coragonovi, dáme mu 1000 zlatých a on nám druhý den dá balíček jídla. Víno můžeme koupit od Goraxe v klášteře za 2000 zlatých. Až budeme mít všechno, vrátíme se k Loe , pak nás zavede do lesa. Během pikniku nám Loa bude vyprávět o Drationovi a jejích problémech. Po rozhovoru nás napadnou 2 stínové šelmy , zabijeme je a doprovodíme Lou na Onařinu farmu.

Nebezpečný experiment

Pokud je Daron stále naživu, pověří nás testem prstenu. Nasadíme si ho, přeneseme nás ke Slunečnímu kruhu a my se vrátíme, abychom podali zprávu Daronovi.

Freygalův problém

Druid Freygal nás požádá, abychom zabili zvíře poblíž jeho jeskyně, my jdeme před jeskyni a zabijeme chňapavce, pak se vrátíme k druidovi.

Krátký výlet do města

Karras z klášterní knihovny nás požádá, abychom přinesli tři svitky zapomnění (můžeme je koupit od Ignaze).

Nekromant v Khorinisu

Úkol, který je k dispozici k dokončení "Hrůza na hřbitově".

Úkol začíná rozhovorem se správcem hřbitova, který nám řekne, že Regiliona doprovázel novic ohně.

Verze I (pokud jsme si přečetli vzkaz z truhly, která je v jeskyni vedle Marduka)

Jdeme za Ulfem a stiskneme ho, načež nám předá zprávu. Zpráva nám říká, že se máme setkat s nekromantem na hřbitově.

Verze II (pokud jsme nečetli výše uvedenou poznámku)

Jdeme se na něj zeptat Coragona, kde se dozvídáme, že odešel na náměstí. Tam si promluvíme se Zurisem, který nás pošle doleva k východní bráně. Tam zabijeme vraha a všimneme si podpisu na dopise. Nyní se vydáme k Vatrassovi a poté k Brahimovi. Nyní se vydáváme za Coragonem, který nám vypráví o ohnivém novicovi, který byl s Gastem. Jdeme za Parlanem a pak za Ulfem, který je v Mrtvé harpyji nebo ve městě. Není ochoten mluvit, a tak v klášteře otevřeme jeho truhlu, kde najdeme vzkaz. Jdeme s ním ke Xardassovi a pak se vracíme k Ulfovi, který nás posílá na hřbitov v Khorinisu.

Nyní míříme na místo setkání, kde na nás čeká Daron. Temný rytíř má možnost ho ušetřit, abychom neztratili karmu s Beliarem. Po rozhovoru s ním dojde k boji. Poté si promluvíme s Pyrokarem a nakonec s Ulfem.

Pevnost Azgan

Přístup do pevnosti Azgan získáme splněním úkolu pro cech obchodníků: "zásoby pro paladiny".

Lov s Ortem

Orto chce jít na lov. Musíme jít za lordem Varem a získat povolení, s nímž se vrátíme k Ortovi.

Síla tradice

Ferdinand chce stříbrný pohár, ze kterého by mohl popíjet víno. Nedáváme mu je z vlastní kapsy. Jdeme za Raynem, kterému máme pomoci. Za to obdržíme nejen pohár, ale i královský šťovík.

Ferdinandův kurýr

Ferdinand nám říká, že se měl před časem objevit kurýr s vínem z Khorinisu. Jdeme za Matteem a ptáme se na kurýra a on nám říká, že nedávno vyrazil směrem k Lobartově farmě. Jedeme na Lobartovu farmu a cestou narazíme na kurýra, kterého zabili magové. Vezmeme víno z jeho těla a vrátíme se k Ferdinandovi.

Rayneovy potíže

Rayne nám říká, že by se mu hodila pomoc ve skladu. Ptáme se nejmenovaných paladinů, dokud se neobjeví zápis v deníku. Nyní jdeme za Varusem a promluvíme si o problému. Vracíme se za Raynem.

Glanzův talisman

Glanz nám říká, že ztratil měšec, v němž byl prsten, který mu byl drahý. Vak leží na pláži poblíž Fingerse. Otevřeme váček a vrátíme prsten Glanzovi.

Paladinův sklad

Lord Varus nám sděluje, že ztratil klíč od skladiště. Jdeme za Handlem (který se nachází na pláži) a ptáme se, jestli by nám mohl vyrobit klíč od skladu. Handle souhlasí, ale pouze pod podmínkou, že ho paladinové nezatknou. Půjdem k Varusovi a pak k Fingersovi. Druhý den najdeme Handleho na lavičce vedle skladiště, pak se vrátíme k Varusovi.

Pokud se chceme dostat do skladiště, musíme od Handla odkoupit klíč a použít svitek strachu nebo uspat strážce.

Západní pobřeží

Západní pobřeží je místo, kam se vydáte s druidem Fregyalem v rámci úkolu "Příběh druidů a lidí". Nemusíte se kvůli tomu stát druidem.

Historie druidů a lidí

Abychom tento úkol získali, musíme splnit úkol "Fregyalův problém" a také mít otevřený Jharkendar a promluvit si v něm se Saturasem.

Jedná se o čistě informační úkol, který bude je aktivován, dokud nedokončíme linku o poloze.

Expedice na pobřeží

Fregyal nás požádá, abychom zajistili zásoby a našli loď.

Co se týče zásob, 10 lahví vody, 5 bochníků chleba a 10 kusů masa by nemělo způsobit žádné problémy (Baltram a Coragon dostanou chleba na prodej). Co se týče samotné lodi, jdeme za Garvellem, který souhlasí, že nám loď prodá, pokud mu dáme 5000 zlatých a dostaneme povolení od Andreho. Jdeme za lordem Andrém, který bez problémů souhlasí.

Po zaplacení Garvellova zlata se druhý den vrátíme a Fregyal bude čekat vedle něj (pokud jsme mu dali zásoby v jeskyni). Nyní si promluvíme s Garvellem a poté s Fregyalem, načež se nalodíme na velkou loď, kde opět promluvíme s druidem.

Nyní plujeme na západní pobřeží, kde začíná quest linka tohoto místa.

Západní pobřeží

Tento quest začíná, když dorazíme na pobřeží. Na pláži potkáváme dva piráty. Povídáme si s Fregyalem, který si chce odpočinout, a my mezitím plníme úkoly pro piráty. V pátrání po druidovi budeme moci pokračovat, až pro ně získáme maso a zabijeme číhavce. Jdeme s Fregyalem lesem a míříme k druidovi [pokud půjdeme sami, druid si neodpočine]. Plníme úkoly pro druida a po splnění úkolu "Na setkání!" od něj dostaneme druidské tabulky, které si přečteme.

Po přečtení si promluvíme s Kormakem a pak se vydáme do tunelu, který je napravo od bažiny u malého jezírka. Tam porazíme bosse kamenného strážce a přečteme si jeho tabulku. Poté se vydáme na pláň, kde v jeskyni nedaleko vchodu najdeme bosse goblina Majiho, který bude mít u sebe kámen aktivující průchod v ruinách, jimiž jsme prošli na pláň. Nyní si odtud přečteme tabulku a vezmeme si klíč od většího chrámu, který jsme již jistě prošli. Nyní k němu půjdeme, vezmeme si další tabulku a po jejím přečtení se vrátíme ke Kormakovi. Odcházíme do lesa a poté dostáváme zprávu o zemětřesení. Nyní se vrátíme k Druidovi, který nám nařídí, abychom šli do bažiny. V koutě bažiny najdeme hrobku a v ní ještěranského šamana. Bojujeme s ještěranem, dokud neuteče (nevadí, že mu nezpůsobíme zranění). - stačí mu utíkat. Nyní se vracíme ke Kormakovi, který nám vysvětluje plán, jak se šamana zbavit.

Dá nám pokyn, abychom našli tři krystaly, které jsou rozesety v jeskyních po celé lokaci.

1. V jeskyni s Muritanem poblíž bažin
2. V jeskyni s lesní příšerou (v té samé, kde je goblin Maji).
3. V jeskyni s gobliny na ostrově (vedle pirátské pláže, je tam třeba doplovat).

Nyní se vracíme ke Kormakovi, který nám dá kameny a říká nám, abychom je rozdělili na podstavce.

1. Na ostrůvku v bažině
2. V rohu pláně, u dvou stínových šelem.
3. Na skalách nad pláží, kde jsme ukončovali setkání.

Když je vše hotovo, vrátíme se ke Kormakovi a zjistíme, že náš cíl je naživu, takže budeme potřebovat runu, abychom pouto přerušili. Přineseme mu nuget černé rudy, 30 nugetů magické rudy, 5 lektvarů many a runový kámen. S připravenou runou se vydáme hluboko do jeskyně se strašidly na ostrově se Starým lovcem. Použijeme runu, porazíme důlního červa a vrátíme se ke Kormakovi.

Nyní si promluvíme s Fregyalem, pak znovu s Kormakem a následujeme ho na pláň, kde konečně bojujeme se zdrojem zla, čímž končí hlavní linka této lokace.

Druid Kormak

Při rozhovoru s Fregyalem v předchozím úkolu se dozvídáme o pohřešovaném druidovi, který se pravděpodobně nachází na západním pobřeží. Po splnění úkolu s masem pro piráty

nám Edward řekne, že na okraji lesa viděl kance, který se choval podezřele. V pátrání po druidovi budeme moci pokračovat, až pro ně získáme maso a zabijeme číhavce. Projdeme s Fregyalem lesem a dojdeme k druidovi, čímž náš úkol končí.

Hrozba na pláži

Flint nás žádá, abychom se zbavili okolních zvířat. Konkrétně se jedná o Agresivní číhavce, kteří se nacházejí mezi pláží a vstupem do lesa. Po zabití číhavců se vracíme k pirátovi.

Problém s proviantem

Flint nás požádá o doplnění zásob. Přineseme mu 20 syrového masa, které bychom měli mít, a pokud ne, je na ostrově spousta krysokrtů a dalších.

Zbraně pro piráty

Flint nás požádá, abychom našli dva pirátské kordíky, které najdeme při průzkumu západního pobřeží nebo si je přineseme například z Jharkendaru. Přineseme je a Flint je spokojen.

Jídlo pro druida

Kormak nás žádá, abychom mu opatřili víno a chléb, které bychom již měli mít, a pokud ne, abychom se vrátili do Khorinisu a koupili je tam. Po splnění tohoto úkolu s námi bude souhlasit s obchodem.

Opuštěná věž

Kormak nás požádá, abychom se porozhlédli v opuštěné věži poblíž jeho jeskyně. Tam se setkáváme s prokletým strážcem, v jehož těle nacházíme deník. S těmito informacemi se vracíme za Kormakem a úkol končí.

Pomoc s tuřínem

Kormak nás požádá, abychom z jeho pozemku nasbírali speciální tuřín. To se nám nepodaří ani s quick lootem ani s bludičkou (jedině autoloot :)), a tak si namáháme záda a vracíme se s tuřínem za Kormakem.

Na schůzku!

Po sklizni tuřinu nám Kormak nabídne, abychom společně zapili náš příjezd na ostrov. Dáme mu 6 ginů a večer za ním jdeme na pláž. Teď tu s ním musíme zůstat, dokud si s námi dvakrát nepovídá, a pak se s ním vrátíme do jeskyně.

Hledání druidů

Tento úkol získáme poté, co se oficiálně staneme druidy. Kormak nás pověří úkolem najít další druidy, kteří žijí v různých částech ostrova, což jsou:

- Netbek z kláštera měňavců v Hornickém Údolí
- Elvais z Údolí stínů
- Oddler z ledových skřetích hor

Po nalezení všech tří se vraťte za Kormakem pro odměnu.

Pirátský poklad

V bažině najdeme vzkaz, který nám říká o pokladu, který budeme kopat v jeskyni s Muritanem napravo od bažiny. Po vykopání úkol končí.

Exodus

Úkol dostupný pouze po návštěvě pirátského tábora v Jharkendaru a dokončení hlavního vlákna lokace.

Z pamětní desky se dozvídáme, že v bažině je průchod, který spojuje pobřeží s Jharkendarem. Řekneme to pirátům na pláži a ti souhlasí, že nás doprovodí, pokud jim přineseme jejich šavle. Vedeme je na druhý konec bažiny, kde se otevřel průchod. Porazíme tam pavouky i královnu důlních červů, po jejíž smrti se odemkne větev jeskyně za ní. V Jharkendaru nás piráti vyvedou a quest končí.

Zlí goblini

Starý lovec, kterého potkáme na ostrově vedle pirátské pláže, si stěžuje na gobliny v nedaleké jeskyni. Zabijeme je a vrátíme se k lovcí.

Tajemná truhla

Vedle ostrova se Starým lovcem najdete vrak lodi a v něm truhlu, od které nám dá klíč po splnění úkolu s gobliny. Samotný úkol končí po přečtení všech poznámek, včetně té ve výklenku za skálou v jeskyni na ostrově.

Dlouho očekávané setkání

Úkol, který je dostupný pouze po splnění úkolu " Průzkum " z tábora lovců.

Povídáme si se starým lovcem, z něhož se vyklube stejný Ben, kterého údajně sežrala samice polního škůdce. Nabídneme mu, aby se vrátil do Khorinisu, a tak si promluvíme s Falkem a pak s Vatrasm, který pro nás připraví speciální runu. Potřebujeme k tomu lektvary many, černé perly a runový kámen. Připravíme runu na runové tabulce a předáme ji Benovi, pak se s ním setkáme v táboře lovců v Khorinisu. Ještě jednou si s Falkem popovídáme a naše pátrání končí.

Mágové vody

Potopené město

Nefarius nám vypráví o stavitelské civilizaci a my se za účelem získání dalších poznatků vydáváme za Saturasem, kde náš úkol končí.

Runa stavitelů

Nefarius nás žádá o důkaz, že architekti používají magické runy. Jedinou runou v Jharkendaru je vyvolání kamenného strážce, kterého najdete v komnatě za Ravenem.

Nefariův recept

Poznámka: Tento úkol je dostupný pouze v případě, že jsme splnili úkol Cechu obchodníků "Přízeň pro Joru" a ve finále úkolu jsme přiznali, že pracujeme pro Lutera.

Nefarius nás požádá, abychom šli do dolu Nového tábora a přinesli mu recept. Tento recept se nachází v truhle na místě, kde byl v Gothicu 1 zraněný skřet. Předáme mu recept a přineseme ingredience: grog, perly, dvě srdce ohnivého golema. Předáme ingredience a získáme lektvar, který nám dává +15 obranných bodů proti magii.

Relikvie

Úkolem vás pověří Saturas, musíte mu přinést 5 barevných tabulek, které se nacházejí v 5 chrámech stavitelů.

Síla ohniskových kamenů

Merdarion nás pověří, abychom aktivovali všechny teleportační kameny v Jharkendaru. Je jich pět, po aktivaci každého z nich se vrátíme k Nefariusovi a on nám dá zlato a další ohniskový kámen.

Podivné ruiny

Merdarion nám vypráví o podivných ruinách v kaňonu a chce, abychom je prozkoumali. Zahrnuje teleport do Adanosovy pouště / Starověké plošiny (jak ji odemknout, je popsáno ve vlákně o poušti Adanose)
Po použití teleportu a cestě na Poušť se vrátíme za Merdarionem

Pozůstalosti stavitelů

Saturas nám řekne, abychom šli za Riordianem, který nám zase nařídí najít 5 stavitelských chrámů. Po nalezení informujte Riordiana.

Skřeti v kaňonu

Úkolem je zabít skřety v kaňonu před knihovnou učenců, poté informujeme Riordiana.

Recept na lektvar rychlosti

Po splnění úkolu "Stavitelská sídla" nám Riordian nařídí získat recept na Rychlého sledě. Jdeme k Samuelovi, od kterého si recept koupíme, nebo ho dostaneme zdarma, pokud máme 40 rétoriky. Přečteme si recept a vrátíme se s ním k Riordianovi.

Poznámky stavitelů

Myxir nám říká, že stavitelé si své myšlenky zapisovali nejen na tabulky. Jdeme do knihovny učenců, kde najdeme pergamen, který po přečtení vrátíme Myxirovi.

Přední stráž mágů vody

Jeden z nových členů vodního kruhu se vydal do bažiny na průzkum, ale nevrátil se. V bažině napravo od mostu do tábora banditů najdeme Lance mezi aligátory. Vyzvedneme si jeho prsten a vrátíme se k Saturasovi.

Náhradník za Lance

Poté, co Saturasovi sdělí zprávu o Lanceově smrti, požádá ho, aby mu přivedl náhradu. Tato osoba bude poustevníkem vedle teleportu poblíž Quarhodronovy hrobky.

Zásoby pro mágy vody

Cronos nás požádá, abychom přinesli 50 kusů syrového masa, které bychom již měli mít, a pokud ne, určitě je dostaneme v Jharkendaru.

Obchod s piráty

Cronos nás požádá, abychom šli za piráty a uzavřeli s nimi dohodu. Jdeme za Gregem a on souhlasí, pokud mu zaplatíme 5000 zlatých. Cena se může snížit na polovinu, pokud budeme mít 40 rétoriky. Zaplatíme pirátovi, a vrátíme se ke Cronosovi.

Doprovod Northa

Po splnění úkolu "Obchod s piráty" nás Cronos požádá o doprovod na sever do pirátského tábora. Northa odvedeme od schodů pyramidy a pak ho zavedeme před pirátský tábor (sám si s námi promluví). Mějte na paměti, že po cestě se spawnou nestvůry v rámci tohoto questu.

Pozůstatky bývalé slávy

Po příchodu do Adanosovy pouště se vrátíme do Jharkendaru a promluvíme si se Saturasem, pak se vydáme za Riordianem, který nám přikáže přinést staré desky. V poušti jich je celkem 23, ale Riordian se spokojí už s 15.

Piráti

Lov krys

Aligátor Jack se zdržuje poblíž ruin Mágů Vody. Po rozhovoru byste s ním měli jít na lov.

Jack Alligator

Po lovu krys se Jacka ptáme, proč se tak jmenuje, a on nám pak vypráví o starém Aligátorovi. Tento aligátor se nachází na skále uprostřed jezera, kam jsme s Jackem šli zabít krysokrty. Zabijeme aligátora a vrátíme se k aligátorovi Jackovi.

Věž

Henry říká, že nedaleko na kopci je věž, kde jsou bandité a také nás žádá, abychom je zabili. Jdeme do věže, zabijeme bandity a vrátíme se k Henrymu.

Dřevo na palisádu

Když jdeme s Jackem ke kaňonu, narazíme na Malcolma. Požádá nás, abychom šli za Henrym a řekli mu o dřevě.

Malcolm

Po rozhovoru s Henrym o dřevě cestou zpět k Malcolmovi zjistíme, že je pryč, a v jeskyni nad ním sedí Owen, který nás požádá, abychom Malcolma našli. Hned za Owenem je díra, do které se dá skočit. V podvodní jeskyni najdete mrtvého Malcolma. Jedinou cestou přes jezero je výstup z jeskyně. Poté bychom měli Owenovi říct o jeho příteli.

Maso pro Morgana

Jack nás požádá, abychom Morganovi donesli 10 kusů syrového masa.

Grog pro kuchaře

Piráta u rožně nás požádá, abychom přinesli grog, který mu dáme a dostaneme za něj polévku.

Nápoj pro Brandona

Brandon nás požádá, abychom přinesli speciální nápoj, a na oplátku nás naučí síle. Nápoj, o kterém je řeč, je Quick Herring, který nám Samuel prodá.

Pláž na severu

Morgan nás žádá, abychom vyčistili pláž na severu a jeskyni tamtéž.

Garretův kompas

Garret nás požádá, abychom mu přinesli kompas, který mu kdysi sebral Greg. Kompas má kapitán Drake (boss) v jeskyni na jižní pláži.

Angus a Hank

Skip nás požádá, abychom přinesli 20 lahví grogu.

Pak nám řekne, že se ztratili dva piráti, kteří měli obchodovat s bandity. Mluvíme s Morganem, Billem a Jackem Aligátorem. Ukázalo se, že piráti byli spatřeni v jámě vedle jezera. Jdeme na místo, kde jsme předtím s Jackem Aligátorem zabili krysokrty, a vylezeme na skály vedoucí do jeskyně. Tam najdeme jejich těla.

Vrah Anguse a Hanka

Bill nás požádá, abychom našli a zabili vraha Anguse a Hanka. Kdo je vrah, prozradí Tom, který se skrývá v jeskyni vedle Logana. Ukáže se, že vrahem je Juan, který se nachází v jeskyni na severovýchodě bažiny. Na hlavní misi zabijeme Juana a pak se vrátíme k Billovi, abychom podali zprávu.

Abigailin meč

Abigail nás požádá, abychom jí vrátili meč. Najdete ho za stromem mezi Loganem a schody vedoucími do jeskyně, která spojuje bažinu s kaňonem.

Dárek pro Hannu

Po splnění úkolu s mečem nás Abigail požádá, abychom Hanně doručili její náhrdelník. Když dorazíme do hostince, místo Hanny potkáme Gaspara. Mluvíme s ním a dozvídáme se, že Hanna je ve vězení. Mluvíme postupně s lordem Andrém, Hakonem a Abigail. Pak se vrátíme do Khorinisu a promluvíme si s Gasparem. Nyní si musíme promluvit s Coragonem a vybrat si možnosti: "Stalo se něco nového?" Pak od něj koupíme prsten. Nyní se musíme vydat za Joem, který je v Kardiffově krčmě (pokud jsme ho osvobodili z věže u Thorbena). Promluvíme si s ním o prstenu a pošleme ho za Andrém. Nyní půjdeme sami za lordem Andrém a pak se vrátíme do hostince, abychom Hanně předali náhrdelník. Mimochodem, prsten také předáme Hakonovi a vrátíme se k Abigail.

POZNÁMKA: Hanna ti dá za odměnu měch, po jehož otevření získáš klíč k truhle na ostrově zlodějů, která obsahuje Matteovo ukradené nářadí.

Prokletá duše

Tento úkol zadává Greg po splnění úkolu " Muž s prstenem "

Greg nás požádá, abychom našli mága ohně, který by se za piráty modlil. K tomu potřebujeme 50 rétoriky, abychom Pyrokara přesvědčili o našich záměrech. Můžeme mu dávat různá množství: 1 000, 2 000 nebo 3 000. Nejvýhodnější je dát 3 000, protože pak dostaneme nejlepší odměnu. Vracíme se ke Gregovi.

Hon na břitvy

Poznámka: Piráti nám pomohou pouze na normální obtížnost né na noční můře.

Greg nás žádá, abychom se zbavili břitev v kaňonu. Můžeme se do toho pustit sami, nebo s sebou vzít tým pirátů: Skip, Jack Aligátor, Matt, Brandon a dva bezejmenní piráti.

Po vyčištění kaňonu se vracíme ke Gregovi.

Zbroj bandity

Úkolem je pověřen Saturas. Řekne nám, že pokud se chceme dostat do tábora banditů, musíme mít zbroj jako oni. Musíme se dostat do Gregovy chaty. Toho můžeme dosáhnout třemi způsoby:

- Zbít Francise
- Zaplatte zlatem
- Vykopejte truhlu s Francisovou účetní knihou. Najdeme ho v pokladu v prvním dole, na který v dole narazíme.

Bez ohledu na to, jak klíč získáme, vstoupíme do Gregovy chaty a vyrabujeme ji. Objeví se Greg, a abychom získali banditské brnění, musíme vyčistit kaňon od břitev.

Špehování banditů

Greg nás požádá, abychom zjistili, co se děje v táboře banditů. Jdeme do tábora, zjistíme něco o zlatém dole a řekneme to Gregovi.

Bartolomějova kořalka

Poté, co dáme Samuelovi recept na Loulovo kladivo, nám Barthomolew nařídí, abychom mu přinesli jednu flašku Loulovo kladivo (pokud máme 40 rétoriky, dostaneme 100 zlatých a expy). Dáme mu Loulovo kladivo a on pak bude chtít 20 flašek. Nemusíme platit vlastním zlatem, stačí říct Samuelovi o dluhu a on nám dá flašky zdarma. Vracíme se k zadavateli a za odměnu dostáváme klíč od skladu potravin.

Skrytá kořist

V Gregově chatrči najdeme vzkaz o kořisti ukryté ve východním lese Khorinisu.

Za Gregovou chatrčí na sudu najdeme klíč od skryše s pokladem.

Samotný poklad najdete, když budete sledovat video nebo si pozorně přečtete poznámku.

Bandité

Jak se dostat do tábora banditů

Abychom se dostali do tábora, musíme buď splnit úkoly pro Franka, nebo ho zabít. Doporučuji splnit úkoly, i když ani po jejich splnění nás Franko nebude chtít pustit dovnitř, takže ho zabijeme. Po rozhovoru s Ramonem můžeme vstoupit do tábora.

Lov bahenních žraloků

Franko nás požádá, abychom Loganovi pomohli zbavit se močálových žraloků. Najdeme ho za lávkou vlevo od Franka.

Kamenná deska v bažině

Franko nás požádá, abychom šli do chrámu v bažině a přinesli tabulku.

Osudová záležitost

Senyan pozná bezejmenného hrdinu. Na oplátku za mlčení nás pověří úkolem - máme jít a promluvit si s Estebanem. Promluvíme si s Estebanem, pak se vrátíme k Senyanovi a zabijeme ho.

Pokus o atentát

Esteban vypráví, že se ho někdo pokusil zabít, ale atentátník byl zabit. Teď musíme najít jeho strýce. Mluvíme tedy v tomto pořadí: Finn, Lennar, Emilio, Paul (několikrát). Teď jdeme za Hunem a řekneme mu, že ho podezřívají tři lidé a že se chceme domluvit s objednavatelem atentátu. Huno nám nevěří a nařídí nám, abychom mu přinesli balíček oceli. Ocel se nachází v jeskyni severovýchodně od bažiny. Přineseme Hunovi ocel a on nás pošle za Snafem. Hostinský nás pošle nahoru, kde se setkáme s Fiskem. Po krátkém rozhovoru se dozvídáme o dalším plánu na zavraždění Estebana. Za tímto účelem řekneme Estebanovi o zadavateli vraždy, a když jeho bodyguardi odejdou, zabijeme ho. Poté se vrátíme za Fiskem

Hunova ocel

Během úkolu s vraždou Estebana nás stopa zavede k Hunovi, který nám řekne, kde najít osobu zodpovědnou za atentát. Přinášíme mu balíček oceli, který měli piráti doručit. Zabijeme Juana v jeskyni v bažině, vezmeme balíček a dáme ho Hunovi.

Balík plný paklíčů

Fisk nám nařídí, abychom mu přinesli balík paklíčů. Juan má balík, takže ho zabijeme, vezmeme balík a dáme ho Fiskovi.

Tři kameny, tři kopáči

Thorus nás pustí do dolu, pokud přivedeme tři kopáče, volba, koho si vybereme, je na nás, může to být: Logan, Paul, Lennar, Emilio , Finn nebo Tom.

Zelený novic

V táboře banditů se setkáváme s Fortunem, který neustále mluví o nějakém zeleném novicovi. Jde o joint, jehož recept se nachází ve Fortunově truhle. V kbelíku vedle něj nebo na alchymistickém stole uděláme jointa a dáme ho Fortunovi.

Spletité myšlenky

Poznámka: K přípravě lektvaru potřebujeme znalost odstraňování jedů z žihadel, kterou nás naučí Edgor nalevo od východu z tábora banditů.

Fortuno nám říká, že se mu stále nevrátila celá paměť. Jdeme za Miguelem a získáme recept na lektvar na přeměnu mysli. Přečteme si ji, shromáždíme ingredience. (Červený pepř se dá koupit u Zurise, Sagitty), uděláme lektvar a dáme ho Fortunovi. Ten vypráví o rituálu, který Raven provedl. Nakonec jdeme za Saturasem a řekneme mu vše, co Fortuno řekl.

Silný alkohol

Snaf chce vyzkoušet nový recept na guláš. Musíme nasbírat ingredience, vyrobit "Louovo kladivo" a dát ho Snafovi. Kdybychom náhodou neměli ingredience, můžeme recept vždy předat Samuelovi, který nám ho odted' za tučt zlatých připraví

Ravenův strážce

Požádáme Thoruse o brnění a získáme ho až po boji s Ravenem, který uteče do Pustiny Adanose.

Příjezd do chrámu

Chrámová stráž nás nepustí dovnitř. Abychom to dokázali, musíme jít do dolu, zabít důlní červy, jejich bosse a pak si promluvit s Garezem. Objeví se Bloodwyn, kterého zabijte a ukažte jeho hlavu strážnému, čímž se odemkne vchod do chrámu.

Síla strážců mrtvých

Poznámka: Po cestě za Quahodronem se musíte vrátit za Myxirem a Saturasem, protože pokud půjdete rovnou do Havrana, úkol vám zůstane v deníku.

Poté, co Havran zavře vchod do chrámu, jdeme za Saturasem a ten nás pošle za Myxirem. Získáme kouzlo a vydáme se do Quahodronovy hrobky, kde pomocí kouzla vyvoláme Quahodrona. K tomu potřebujeme znalost jazyka kněží nebo bojovníků. Než nám duch začne důvěřovat, musíme si zodpovědět několik otázek, na které odpovídáme v tomto pořadí:

1. Strážci mrtvých
 2. Kasta bojovníků (Válečníci)
 3. Kněží
 4. Kasta bojovníků (Válečníci)
 5. Učenci (z nějakého důvodu je tato možnost je hře jako " Vědci ")
 6. Léčitelé
 7. Tohle nemůžu vědět
- Když odpovíme, Quahodron nám dá klíč od chrámu.

Raven

Úkol je zadán Saturasem. Máme zabít Ravena, a tak provedeme dějovou linii ze základní hry, tj. získáme od pirátů banditské brnění, dostaneme se do tábora banditů, splníme banditské úkoly, dostaneme se do chrámu a porazíme Ravena.

Později se dostáváme do Pouště Adanose a tam konečně porážíme Ravena v jeho Noční mýře (dungeonu), o které si můžete přečíst v posledních částech spisu.

Ravenovi otroci

Úkol je zadán Vatrasmem. Máme osvobodit unesené lidi z Khorinisu. Otroci jsou ve zlatém dole v táboře banditů. Abychom je osvobodili, musíme nejprve ukázat hlavu strážce vězňů Bloodwynu a ten nás pak pošle za Thorusem pro povolení vězně propustit.

Adanovy síně

Tento úkol je zadán Saturasem a spočívá v tom, že projdeš všemi pastmi v Adanosově chrámu a dostaneš se k Ravenovi.

V chrámu poklekněte před branou a "použijte ji". Hrdina pronese magická slova a vás čekají Adanosovy komnaty v celé své smrtící kráse.

1. místnost: Hned první místnost za otevřenými dveřmi. Vlevo je na zdi pět spínačů s určitými kresbami. Když stisknete špatně, zabijí vás sjíždějící bodáky. Takže nejdříve ten úplně vlevo, pak ten úplně vpravo a nakonec prostřední. Otevrou se dveře, kterými pokračujte do další místnosti.

2. místnost: Zde je třeba najít správný východ. Je to ten první zprava.

3. místnost: Černá podlaha před vámi je velká propast. Pokud si posvítíte, uvidíte, že je složená z bílých a tmavých krychlí. Projděte po těch bílých a na druhé straně pak běžte nejpravějším průchodem.

4. místnost: Zde potkáte uvězněného ducha Rhademese. Stoupněte si na ostrůvek vprostřed a pokecejte s Rhadamesem. Pořádně jej přemlouvejte a donuťte ho vzpomenout si, která páka je ta správná. Rhadames zatáhne za jednu z pák a vaše cesta je volná.

Dále je cesta už jasná. Ještě projdete jednou místností s kamennými strážci, a pak vás už čeká Raven, starý známý z jedničky.

Scattyho zlato

Ve 4. kapitole je tábor banditů napaden skřety. Jediní, kdo přežili, jsou:

Snaf Fisk Tom Scatty Thorus Miguel a Kinzharts

V 5. kapitole se někteří z nich přesunou do Khorinisu.

Scatty nás požádá, abychom přinesli zlato z truhly, u které vždycky stál. Jdeme do tábora, vezmeme z truhly 500 nugetů a dáme je Scattymu. Za odměnu dostaneme polovinu zlata.

Hornické údolí

Špatné zprávy

Protože jsme v HÚ poprvé, když sestupujeme z průsmyku, setkáme se s Yerganem, který nás pověří, abychom Orikovi na hradě předali zprávu o smrti jeho bratra.....

Kroky v temnotě

Tento úkol zadává Jergan, pokud jsme v HÚ poprvé. Žádá nás, abychom zjistili, co se stalo s paladinem, který ho kdysi zachránil. Vracíme se zpět na cestu a nacházíme skřeta a mrtvého paladina. Zabijeme ho, pak se vrátíme k Yerganovi a také se dozvíme o tajném vchodu do hradu. Jdeme do podvodní jeskyně vedle mostu k hradu a ponoříme se do tunelu, který vede do hradního podzemí.

Kervovy tavicí kotle

Úkol zadá jeden z trestanců v jeskyni u vodopádu před Novým táborem. Máme zabít číhavce před jeskyní, a tak to uděláme a vrátíme se pro odměnu.

Maso

Engor na hradě nás požádá, abychom přinesli dva tucty kusů masa, které bychom už měli mít.

Kouzelná spása

Poznámka: Úkol je dostupný poté, co mu dáte 200 zlatých z Danova těla.

Brutus na hradě nás požádá, abychom šli za Miltenem a požádali ho o vyčarování ženy. Jdeme za Miltenem a ten nám říká, že vše bude připraveno zítra večer. Druhý den večer (kdy dostaneme záznam do deníku) přijdeme na místo, kde už na nás všichni čekají. Milten provede vyvolání, ale objeví se démon, kterého zabijeme, a úkol končí. Pokud se opozdíme, quest se nezdaří.

Zlato pro Bruta

Brutus nás naučí síle, když mu přineseme 200 zlatých. Můžeme mu dát naše zlato nebo si ho vzít z Danova těla vedle průsmyku.

Osvobození Gorna

Milten nám řekne, že Gorn je ve vězení. Jdeme za Garondem a on požaduje 1000 zlatých. Můžeme platit z vlastní kapsy nebo si jít pro peníze k Diegovi a Miltenovi. Zaplatíme Garondovi a dostaneme z vězení Gorna, který nyní půjde tam, kde je Milten.

Orikova žádost

Orik nás požádá, abychom mu přinesli sošku Innose, kterou už určitě máme.

Dodávky uhlí

Dobar potřebuje balíčky uhlí. Najdete je u pecí ve Starém dole (vedle dolu Marcose) a ve Svobodném dole (nad Novým táborem). Po nalezení jednoho nebo dvou balíčků se vraťte pro odměnu.

Průzkum Svobodného dolu

Garond nás požádá, abychom se vydali do Svobodného dolu a zjistili, co se tam děje. Vydáme se ke kotli Svobodného dolu a vyřadíme skřety před dolem. Skřet se jménem má klíč, kterým si otevřeme dveře do místnosti s navijákem. Vstoupíme do dolu a také tam všechno vyvraždíme, včetně vůdce skřetů. Po skončení porážky se vracíme do Garundu.

Jídlo pro paladiny

Garond nás požádá, abychom přinesli 50 kusů syrového masa a 50 ryb.

Parcivalovy obavy

Parcival říká, že se jeden ze skřetů pokusil dostat po beranidle do hradu, takže ho máme zabít. Skřet se jménem se nachází u samotného beranidla. Zabijeme ho a vrátíme se k Parcivalovi.

Tengronův prsten

Tengron nám dá prsten, který musíme donést paladinu Udarovi na hrad.

Bilgotova kletba

Poznámka: Úkol dostaneme až poté, co se přihlásíme na pomoc Fajethovi. Billgot nás požádá, abychom ho vyvedli z Hornického údolí výměnou za informace o vůdci stáda. Po zabití bilgotha se vydáme s Billgotem k průsmyku do Khorinisu (mimochoodem, stojí za to vzít i Diega).

Diegův průvodce

Diego se chce dostat z Hornického údolí do Khorinisu. Doprovázíme ho před důl spojující Hornické údolí s Khorinisé. Vyplatí se ho předtím vzít na místo výměny v Gothic 1, kde získáme zkušenosti navíc a úspěch.

Lov chňapavců

Fajeth nás požádá, abychom zabili chňapavce v okolí dolu. Promluvíme si s Billgotem a Yerganem o vůdci stáda, zabijeme chňapavce a vrátíme se za Fajethem.

Pomoc pro Markose

Marcos nás požádá, abychom šli za Garondem a požádali ho o podporu pro paladina.

Rudný Mud

Na náhorní plošině nad Starým skřetím městem potkáváme Muda, který hlídá velký náklad rudy. Mluvíme s ním, pak s Garondem a ještě jednou s Mudem.

Útěk

Několik dní po osvobození Gorna chce Cliff utéct a je třeba najít vhodné místo. Dostáváme se do Netbekova lesního tábora a pak znovu ke Cliffovi. Ke Cliffovi přicházíme v noci, spolu s loveckou/zbrojí z důlních červů, plátovou zbrojí a všemi zbraněmi. Po rozhovoru bude čekat před beranidlem, odkud ho dovedeme až před dřevěnou lávku před klášterem měňavců. Když ho dovedeme do Netbekova tábora, získáme klíč od truhly v domě Rýžového lorda v G1. Tam truhlu otevřeme a získáme další klíč k truhle ve věži na hradě.

Angarův amulet

Angara najdete u ohně za palisádou, pověří nás, abychom mu přinesli amulet. Amulet nese kostlivec mág stojící před kryptou, kam jsme šli s Miltenem v G1 pro ohniskový kámen.

Nepříjemní sousedé

Lovec Engrom, který táboří nad Cavalornovou chatrčí, nás požádá, abychom se zbavili goblinů v nedaleké jeskyni. Zbavujeme se jich a vracíme se za odměnu....

Stravování pro Alberta

Albert je vůdcem paladinů v malém táboře poblíž lesního tábora Netbeka. Požádá nás, abychom šli za Garondem pro další instrukce pro paladiny. Garond jim řekne, aby zůstali a počkali, což předáme Albertovi.

Skřetí válečná loď

Albert nám nařídí, abychom šli k nedalekému skřetímu drakkaru a zničili mechanismus v jeho nákladovém prostoru. Vytáhneme pochodeň a podpálíme mechanismus lodi. Poté se vrátíme k Albertovi.

Ulu-Mulu nám v tomto úkolu nepomůže, pouze skřetí brnění, které získáme za vlákno skřetí miny (Bude fungovat, dokud nebude mechanismus zničen).

Válečné plány skřetů

Zabijeme skřety na Drakkaru včetně Hersta. Z Herstova těla sebereme vzkaz a ukážeme ho Albertovi. Je napsána ve skřetím jazyce, takže nám ji může přeložit Ur-Shak, nebo to uděláme sami (Musíte si přečíst kus papíru skřetím jazykem a pak poznámku) Ukazuje se, že skřeti staví nové beranidlo, aby mohli zaútočit na hrad. Albert nám dá 2 muže a řekne nám, abychom se zbavili skřetů. Narazíme na ně u průlomu v palisádě, zabijeme je a vrátíme se k Albertovi.

Podivný tvor

Na skalách vedle staré věže Xardas potkáme mluvícího goblina. Srazíme ho k zemi a on nás požádá, abychom přinesli svitek vyhnanství, který se nachází ve staré Xardasově věži. Jdeme do knihovny na vrcholu Xardasovy věže a vezmeme si svitek vyhnanství. Vrátime se ke goblinovi, promluvíme s ním a použijeme svitek. Na konci otevřeme truhly a vezmeme si gobliní zbraň potřebnou pro další úkol v poušti.

Prsten Ravena

Drax v táboře za palisádou nařídí, abychom přinesli prsten, který má Raven. Prsten získáme, když konečně zabijeme Ravena v Adanosově Planině a poté ho předáme Draxovi.

Pozdravy Ratforda

Po přinesení Ravenova prstenu Draxovi nás přivítá Ratford. Nařídí nám, abychom se s pozdravem vydali za Fiskem. Jdeme k Fiskovi pro balíček, který předáme Ratfordovi.

Chybějící bez zpráv

Garond chce zjistit, co se stalo se dvěma skupinami paladinů Wenzelem a Albertem.

-Albertova skupina

Je pod táborem Netbeka za palisádou, povídáme si s Albertem zpátky do Garondu.

-Wenzelova skupina

Zde si musíme promluvit s Yerganem ve Fajethově dole a pak s Talbinem, který je nad Cavalornovou chatrčí. Dozvídáme se, že Wenzela a jeho tým zajali skřeti. Vrátime se ke Garondovi a on nás požádá, abychom osvobodili paladiny. Jdeme do města skřetů a nyní musíme získat reputaci, abychom se dostali k Ur Thrallovi (viz vlákno skřetů). Promluvíme si s náčelníkem, který nás pustí do dolu, pokud:

-Máme více než 40 rétoriky

-Jste dokončili úkol "Temné rituály".

Po splnění výše uvedených podmínek plníme úkoly popsané ve vlákne o skřetech, které končí osvobozením Wenzela. Až bude vše hotovo, vrátíme se za Garondem.

Nezvaný host

Netbek nás požádá, abychom se zbavili velkého trolla v jeho lese. Jedná se o trollího bosse, který se nachází mezi Mlžnou věží a útesem nad táborem Starého bratrstva.

Stín v nouzi

Během plnění úkolu Stopy temnoty narazíme na stína Whistlera, který se chce dostat z podzemí hradu. Projděte se několikrát mezi Mumpsem a Garondem, dokud úkol nedokončíte.

Taktická výhoda

Parcival nás pověří, abychom zabili skřety s kušemi, a nedaleké bojovníky, kteří jsou na útesu poblíž Hosh-Paka. (schodovité plošinky) Po jejich zabití se vrátíme k Parcivalovi pro odměnu.

POZNÁMKA: Za tento úkol získáte meč potřebný v úkolu Zbraň pro Gonzalese.

Srdce královny harpyjí

Lovec Gestath ti řekne o královně Harpii a požádá tě, abys přinesl její srdce. Harpyje se nachází v Kamenné pevnosti na cestě ke kamennému drakovi. Zabij královnu a dej srdce Gestathovi.

Poznámka: Po splnění tohoto úkolu nás naučí dračí krev zdarma.

Kapitola 3.

Před vstupem do této kapitoly je třeba splnit úkol "Hrůza na hřbitově". Vyplatí se také připravit se na to, že jí rychle projdeme, protože kvůli silným šperkům a doplněném zboží u obchodníků atd. se nevyplatí v ní setrvávat.

Khorinis

Diegovo zlato

Diego nás požádá, abychom mu přinesli měšec se zlatem. Najdete ho v těle skřetího berserkra na místě výměny v Hornickém údolí.

Diegův případ

Diego nám dává dopis, který máme předat Gerbrandtovi. Jdeme do horní části města a předáme mu dopis. Gerbrandt se odstěhuje z domu a my o tom řekneme Diegovi.

Bennet je ve vězení

Ukáže se, že Bennet je podezřelý z vraždy paladina Lothara. Nyní hovoříme s Hodgesem a Leem a poté jdeme za Hagenem. Hagen nám řekne, že Cornelius je svědek, takže jdeme za ním a máme několik možností, jak získat deník. Můžeme ho zmlátit, okrást nebo ho donutit, aby nám deník vydal sám. Ať tak či onak, přečteme si jej a všechno řekneme Hagenovi, na konci se vydáme za Bennetem.

Hora oceli pro Benneta

Po Bennetově propuštění z vězení nás během rozhovoru na farmě Onara požádá, abychom mu přinesli 100 ocelových tyčí.

Lék pro Hildu

Lobart nám říká, že jeho žena onemocněla a že máme jít za Vatrasm, aby ji vyléčil. Jdeme za Vatrasm, vezmeme lék a dáme ho Hildě.

Někdo něco ztratil

Hanna tvrdí, že omylem prodala důležité dokumenty kartografovi v přístavu. Jdeme za Brahimem, koupíme zpět starou mapu a dáme ji Hanně.

Sagittiny obavy

POZNÁMKA: Úkol by měl být splněn ve 3. kapitole , ve 4. kapitole bude mrtvá.

Sagitta se obává postav v kapucích, které se v oblasti pohybují. Jdeme za Leem a žádáme o ochranu pro Sagittu.

Dokumenty

Babo nám řekne, že Igaraz má jeho soukromé dokumenty a vydírá ho. Jdeme za Igarazem a vykupujeme klíč. Vezmeme papíry z truhly a vrátíme je Babovi. Doporučuji je přečíst a vydírat Baba, bude lepší odměna.

Zloději ovcí

Akil tvrdí, že bandité kradou ovce z jeho farmy. Najdeme ji v jeskyni, kde byli dříve bandité s Halvorovým vzkazem.

Záhadná vražda

Pro získání tohoto úkolu musíme doručit Constantinův jed a splnit úkol pro Karrase se třemi svitky zapomnění. Lord Andre k nám promluví a řekne nám, že přístavní alchymista Ignaz byl zabit. Žádá nás, abychom našli vraha. Na začátku si promluvíme s Constantinem, pak s Cardifem, Coragonem a Zurisem. Po rozhovorech jdeme do Ignazova domu a za plotem najdeme prázdnou láhev od jedu. Ukážeme ji Constantinovi a alchymista souhlasí, že nám pomůže. Promluvte si se strážcem východní brány a jděte do jeskyně nalevo od východní brány. Tam si promluvíme s Ortegou a po krátkém rozhovoru dojde k hádce. Zabijíme ho, čteme vzkaz z jeho těla a čekáme na skutečného zadavatele. Je to Mág Ohně Karras. Promluvíme si s ním a zjistíme důvod alchymistovy vraždy. Teď se musíme rozhodnout, co řekneme lordu Andremu. Je lepší krýt Karrase a jít za ním pro odměnu.

Zemědělec ve vyhnanství

Sekob nám řekne, že jeho dům obsadili lidé v kapucích. Zabijeme je a vrátíme se k Sekobovi pro odměnu.

Krystaly duše

Úkol zadá Xardas poté, co mu přineseme jeden krystal duše. Vypadávají z Temných strážců, které najdete mimo jiné na Poušti Adanose a v dolech se sférami. Odevzdáte krystaly a získáte speciální lektvar zvyšující statistiky.

Bengarova osamělost

Bengar nám říká, že farmáři utekli, a žádá nás, abychom zajistili ochranu na farmě. Nejprve jdeme za Wolfem a nabídneme mu práci na Bengarově farmě, souhlasí, když mu zaplatíme. Nyní jdeme za Malakem a řekneme mu, že žoldáci chrání farmu, načež se farmáři vrátí. Nakonec jedeme za Bengarem.

Měsíční pálenka

Enhim na Akilově farmě nám nabídne, že nám prodá sádlo z krysokrta, abychom mohli otevřít palírnu Vina. Vyjednáváme s ním o co nejnížší částce, pak se ukáže, že to vůbec nemá.

Rohy Stínové šelmy pro Bustera

Buster od nás koupí rohy stínových příšer za zlato a expy. Quest končí v 5. kapitole, kdy už od nás nekupuje.

Torlofův strach ze zla

Torlof nás žádá, abychom se zbavili postav v kapucích v Dexterově táboře. Vyřadíme je a vrátíme se k zadavateli.

Roscoeova noční můra

Roscoe vedle Orlanovy krčmy nás pověří, abychom vyčistili hřbitov vedle Mrtvé harpyje. Zabijeme kostlivce a hledače a vrátíme se ke komisaři.

Božská hvězdná síla

Hyglas nás pověřuje, abychom přinesli knihu Božská hvězdná síla. Můžeme si ji koupit u Constantina a Zurise.

Falešné podíly v dole

POZNÁMKA: Tento úkol je dostupný pouze pro Mágy Ohně a Žoldáky.

POZOR: Po splnění tohoto úkolu nám Salandril již nebude nic prodávat ani pro nás vyrábět lektvary.

Serpentes nám řekne, abychom zjistili, že vlastní falešné akcie dolu. Těchto akcií je 10. Jejich držitelem je:

- Salandril ve svém obchodě v horním městě
- Rosi se nachází na farmě Sekoba
- Matteo ve svém domě v dolním městě
- Hakon se nachází na tržišti v Khorinisu
- Elena se nachází na farmě Onara
- Orlan se nachází v Mrtvé harpyji.

Poté je předáme Serpentesovi a řekneme Salandrilovi, že bude postaven před soud.

Temná síť

Úkol zadá Hagen poté, co byl Bennet propuštěn z vězení. Musíme zjistit, kdo stojí za Lotharovou vraždou. Vyzvedneme prsten pod mostem u jižní brány a jdeme s ním za

Vatrasem. Jdeme také za Hodgesem, který nám dá svitek, pokud budeme mít 50 rétoriky. Nyní jdeme znovu za Vatrasem, který nám druhý den vytvoří teleportační runu do věže mágů. Uvnitř zlikvidujeme silného bosse a použijeme runu, se kterou jsme se sem přesunuli. Vracíme se, abychom podali zprávu Hagenovi.

Ohněm a mečem!

Hagen nás pověří, abychom odstranili zlo z Dexterova tábora. Vydáme se tam a zabijeme hledače a pána temnot na vrcholu věže. Jakmile se tam dostaneme, vrátíme se za Hagenem.

Můj nový majetek

Toto je vlákno s naším táborem. Po vyčištění Dexterova tábora nám chce Hagen předat vlastnictví tábora a okolních dolů. Nejprve se musíme dohodnout s Onarem, že nám dá tábor, když zaplatíme, nebo zdarma, když budeme mít 50 rétoriky. Jakmile získáme Onarův souhlas, půjdeme za Hagenem a získáme dokument potvrzující, že tábor patří nám, a také několik mužů na pomoc.

Co s dolem?

Musíme zjistit, zda se v dole u našeho tábora nachází magická ruda. Jdeme k Viperovi zavedeme ho do dolu. Viper tvrdí, že v dole je stále ještě ruda a že je třeba sehnat lidi, aby se mohlo pokračovat v těžbě. Nyní jdeme za Hagenem, promluvíme si s ním o rudě a souhlasíme s jeho nabídkou za nuget rudy.

Lidé pro tábor

Než začneme s nábořem, musíme nejprve zajít do našeho tábora, promluvit si se strážcem, ukázat mu list vlastnictví a nastavit heslo.

Nyní musíme najít správce. Může to být Valeran nebo Erol. Doporučuji Erola, protože Valeran se vám bude hodit pro výpravu za obchodníky. Ptáme se Erola, zda se stane správcem tábora, a on souhlasí, pokud mu zaplatíme. Jakmile je Erol v táboře, požádá nás o počáteční zdroje pro tábor, tj. 5 000 zlatých, 50 kusů pečeného masa, 25 ryb a 5 bochníků chleba (objeví se u Baltrama, aby je koupil).

Nyní můžeme přistoupit k náboru členů do tábora.

Nyní musíme zorganizovat dodavatele potravin a těžaře, kteří budou rudu těžit.

Dodavatelé potravin:

- Farim a Niclas (hned, stačí s nimi promluvit)
- Talbin (ve 4. kapitole poté, co ho vyvedeme z Hornického údolí)

Kopáči:

- Viper (40 rétorických bodů a darovaná ruda z úkolu "Pytel plný rudy")
- Snipes (50 rétorických bodů a darovaná ruda z úkolu "Pytel plný rudy")
- Grimes a jeho kumpán (Promluvíme si s Grimesem a on má v plánu utéct, takže si musíme připravit 3 svítky na spaní a přijít další den. Na místě se ukázalo, že jsou zbytečné, a tak je

doprovázíme před důl spojující Khorinis s GD. Poté se objeví u brány průsmyku, odkud je vedeme do tábora.

Osobní strážci:

- Gavern (bude okamžitě souhlasit)
- Alrik (připojí se, pokud jsme ho porazili v aréně a vrátili mu meč)
- Billgot (po převozu do Khorinisu)

Erol nám pak vypráví hádanky o kováři a kuchaři:

- Edda (připojí se, pokud jí pomůžeme v 1. kapitole se sochou)
- Carl (připojí se, pokud mu dáme uhlí v 1. kapitole)

Po shromáždění výše uvedených lidí nás Erol požádá, abychom našli léčitelku, což je samozřejmě Sagitta, která souhlasí, pokud jsme zařídili, aby byla chráněna před hledači.

Posledním úkolem v táboře je najít schéma brnění. Najdeme ji v opuštěném dole, kde se nachází Eligorův plamen pro cech obchodníků.

Po odevzdání schématu dostaneme brnění, které je pro tuto fázi průměrné.

Tímto končí vlákno o našem táboře. Pokud budeme mít dostatek kopáčů, bude to ziskové, takže můžeme čas od času vyzvednout rudu/zlato.

Kapitola 4.

Ve čtvrté kapitole najdete mágy vody u portálu do Khorinisu a přeživší bandity v jeskyni u pirátů na severní pláži. Mezi klíčové věci před vstupem do 4. kapitoly patří nákup šťovíku od Miguela, záchrana Sagitty a naučení se tavit skřetí zbraně od Dobara.

Khorinis

Novinky pro Vatrased

Máme se vydat do Jharkendaru a zjistit, co se děje s mágy vody. Po návštěvě mágů vody se vrátíme k Vatrasedovi.

Lobarta problém se skřety

Úkol dostupný paladinům a drakobijcům. Lobart nás pověří, abychom zabili oddíl skřetů v okolí.

Dračí vejce

Bennet nám dá mapu jeskyní v Khorinisu a požádá nás, abychom mu přinesli dračí vejce. Nemá cenu plnit tento úkol, protože na Irdorathu můžeme z vajec vyrobit embarla.

Dračí vejce pro Neorase

Neoras nás požádá, abychom přinesli jedno dračí vejce. Přineseme ho a po několika dnech dostaneme lektvar, který zvyšuje sílu.

Ragnarův soud

Úkol je k dispozici, protože v kapitole 2 jsme splnili úkol Neorasova asistenta. Ragnar nás požádá, abychom mu přinesli runu ohnivě střely. Našli jsme ji při plnění hlavního vlákna v truhle na Sekobově farmě.

Tajemství staré knihy

Přečetli jsme si knihu, kterou nám dal Ragnar po splnění úkolu Ragnarova zkouška. V knize se píše o hůlce, která dokáže přivolat draka, a o místě zvaném Amon Shen (jde o věž, kde se nachází Temný golem a Necronomicon). Jdeme tam, vezmeme ze stolu lístek a přečteme z něj pouze jméno Kreol. Víme, za kým jít a půjdeme za Kreolem, a teď musíme nasbírat 4 kusy hůlky:

V první je Nekromant ve Spáčově Chrámu.

Druhý střep má Cor Kalom ve vlákne Lese Vrahů. (Masyaf)

Třetí střep má Pán stínů Inubis (přístupný v kapitole 5).

Čtvrtý úlomek získáme od Kreola poté, co nasbíráme zbylé tři úlomky.

Promluvíme si s Kreolem a on nám řekne zbytek potřebných ingrediencí. Kromě úlomků hůlky potřebujeme také 4 dračí lebky a jedno dračí oko. Oko můžeme získat zabitím Azgalora nebo Adanara (pomocí elementárního kříže). Případně při Ashtarovo sebevraždě.

Po nasbírání všech ingrediencí vyrobíme na kovadlině hůlku a užijeme si draka, který je dobrý jen teoreticky, protože v této fázi hry opravdu vyniká.

Vlákno skřetů

Vlákno skřetů začíná s partou na začátku hry z úkolu "Spáčův chrám".

Město skřetů se nachází na místě, kde byl v základní hře Gothic 2 bažinný drak.

U vchodu do Chrámu snění na schodech získáme záznam do deníku, jděte za Xardasem. Poté si promluvíme s Ur-Shakem, který nás pošle za skřetími žoldáky, kteří jsou v ruinách, kde byl v G2 ohnivý drak. Po rozhovoru s vůdcem sejdem dolů stejnou cestou, kterou jsme vyšli na horu, a setkáme se s Arokhem. Jdeme s ním a zabijeme skupinu banditů. Vrátime se do ruin, promluvíme si s vůdcem a získáme Ulu Mulu.

ÚKOLY SE SKŘETY

Skřetí žoldák

Dávejte pozor, abyste úkol neodevzdali s méně než 100 reputacemi, protože tím zablokujete nabídku od skřetího obchodníka. Tento úkol zadává Farrok. Abychom se dostali k náčelníkovi skřetů, potřebujeme minimálně 80 reputací. Úkol končí, když získáme přístup k Ur-Thrallovi (pak už nemůžeme získat další reputaci).

Trofej pro Farroka

Farrok nás pověřil, abychom přinesli hlavu jednoho z králových vojáků. V průsmyku HÚ vedle dolu, do kterého se poprvé dostaneme v HÚ, bude skupina vojáků. Zabijeme a hlavu dáme Farrokovi. +10 reputace u skřetů

Flaška grogu

První pojmenovaný skřet, na kterého narazíme po vstupu do skřetího města, nás požádá, abychom mu přinesli flašku grogu, která spadla do propasti. Jdeme dolů, zabijeme ty hnusáky a vezmeme si baňku. +5 reputace u skřetů

POZNÁMKA: Následující tři úkoly jsou dostupné, pokud jste v 1. kapitole v Khorinisu zachránili zraněného skřeta.

Pátrání po Muritanovi

Ur-Karras nás pověří, abychom zabili Muritana, který předtím zranil o skřeta a zabil jeho vojáky. Muritan se nachází v jeskyni v údolí vedle východní brány Khorinisu. Můžeme mu přinést tesák jiného muritána, například z oblasti naproti beranidlu +10 reputace u skřetů

Ur-karrasova zpráva

Ur-karras nám dá dopis, který máme odnést vůdci klanu Vysoké skály. Máme dvě možnosti
1. Předej dopis vůdci klanu Vysoké skály a vrať se za Ur-Karrasem (+15 reputace u skřetů).
2. Předejte dopis Garondovi, za což budeme odměněni lektvarem života.
Teď si musíme pospíšet, protože pokud to neuděláme do konce tohoto dne, Ur-Karras se to dozví a už nám nedá žádný další úkol.

Nyní musíme chytit skřetího posla, který míří k doupěti ohnivého draka (stará lokace skřetího města).

Po zabití posla klikneme na klíč, který z něj vypadl, v inventáři.

Doporučuji zvolit druhou možnost, protože za krátkou procházku získáte perma lektvary.

Podivný klíč

V těle skřetího posla z předchozího úkolu jsme našli klíč. Truhla, kterou tento klíč otevře, se nachází na skále nad Ur-Karrasem.

Sklad Paladinů

Ur-Karras nám nařídí zapálit paladinské zásoby v jejich skladišti. Klíč od skladiště najdete na věži napravo od Udara. Jakmile se dostaneme do skladu, klikneme na klávesnici na Numpad 6 (abychom vytáhli pochodně) a pak klikneme na tuto hromadu beden. Tento úkol nemá žádné následky u paladinů +20 reputace u skřetů.

Těžká volba

Ur-Karras nás pověří úkolem zabít za palisádou skupinu Albertových paladinů. Vyplatí se pro ně nejdříve splnit úkoly a také se vyplatí splnit jejich část úkolu "Pohřešovaný bez zpráv" +25 reputace u skřetů.

Morr Gift (skřetí aréna)

Úkol nám zadal správce arény Ur-Kan. Prvního protivníka v aréně musíme porazit pomocí Ulu-Mulu a ostatní můžeme porazit vlastními zbraněmi. Po boji si také musíme nasadit Ulu-Mulu, abychom si mohli promluvit s Ur-Kanem. Pokud soupeř nezačne bojovat, odejděte do rohu klece a znovu k němu přistupte. Jakmile všechny porazíte, úkol končí a vy získáte odměnu a respekt skřetů. Celkem +70 reputace u skřetů.

Kniha pro Hush-Nara

Šaman Hush-Nar (teleport k němu se odemkne po rozhovoru s Farrokem) nás pověří, abychom přinesli knihu "Umění jižní obrany". Knihu najdete v knihovně ve staré věži Xardase. Musíte na něj kliknout a vyhledat ho v dialogu. +15 reputace u skřetů

Útočiště skřetů

Hush-Nar nás žádá, abychom se modlili k duchům předků ve svatyních skřetů. Ty se nacházejí:

1. Vedle Ur-Shaka u Staré věže Xardase.
2. Mezi vchodem do města skřetů a zřícenou strážní věží u dřevěné lávky.
3. V Netbekově táboře na plošině vedle Darrionovy kovárny.

Po modlitbách se vraťte k šamanovi. (+20 reputace)

Temné rituály

Hush-Nar chce v táboře Starého bratrstva v bažinách postavit skřetí chrám. Poslal tam oddíl skřetů a ztratil kontakt.. Než se vydáte do tábora Bratrstva, musíte se naučit odolnost vůči jedu, např. v Lese Vrahů (Maysaf) nebo po splnění úkolu "Záhadná vražda". Jdi do bažiny, potkej skupinu skřetů a promluv si s jejich vůdcem. Nyní musíme zabít mága v chrámu a poté pomocí knihy vyvolat démona v kruhu. Po porážce démona se můžeme vrátit ke skřetům, kteří se brzy usadí v bažině. Vrátime se ke skřetímu šamanovi pro odměnu. +50 reputace u skřetů

Meč pro náčelníka

Tento úkol získáme, pouze pokud si promluvíme s náčelníkem arény Ur-Kanem.

Kovář Hash-Tor chce vyrobit meč pro vůdce skřetů. Musíme přinést 5 kusů černé rudy, a až bude meč hotový, přines ho Ur-Thrallovi.

Dáme meč vůdci skřetů a vrátíme se za Hash-Torem. +10 reputace u skřetů

Hartův starý meč

Hart vás požádá, abyste mu vrátili meč. Najdete jej za truhlou v paladinově skladu na hradě, vezmeme ho vrátíme jejímu majiteli.

Skřetí zbraň

Kovář Hash-Tor nás naučí vyrábět skřetí zbraně, pokud se je naučíme používat. Bojovat se skřetími zbraněmi vás naučí Ur-Karras nebo Ur-Tac ve skřetím dole.

Pán draků

Úkol se objeví během rozhovoru s Hush-Narem a skončí po rozhovoru s Xardasem.

Respekt pro Tag-Nor

Abychom mohli mluvit s Tag-Norem, musíme si nejprve promluvit s Ur-Karrasem. Lovci musíme přinést jednu ze tří trofejí.

- Kůže černého trolla (+5 reputace u skřetů)
- Muritanův tesák (+10 reputace u skřetů)
- Tvrdý hřbetní bodec - trofej z bosse Drakea v Pouště Adanose. (+15 reputace u skřetů)

Kuše velkého lovce

Tag-Nor nám poví o legendární kuši a řekne nám, abychom nasbírali ingredience:

- 4 kusy černé rudy
- 30 kusů magické rudy
- šlach pantera (vypadne z prvního pantera, na kterého narazíte v Jharkendaru)
- kousek tropického buku (ten se nachází v nové oblasti v Jharkendaru, je tam vlčí boss, od knihovny jdi pořád po levé straně a tento kus dřeva bude ležet u stromu u vlčího bosse.)
- talisman velkého lovce (jeden najdeš u Karakasta v Adanosově Poušti a druhý v truhle za mřížemi na skřetím hřbitově).
- roh černého jeskynního trolla - (trollů najdete postupně: v Pustině Adanose u Stromu života, v údolí Stínů vedle doupěte černého trolla, v Lese Assassínů (Maysaf) na dně dolu u questu).

Přísady předáme Tag-Norovi. Teď se musíme naučit, jak vyrobit kuši. Jdeme za Haradem a on nás pošle za Thorbenem. Od Thorbena se naučíme vyrábět kuše a vrátíme se k Tag-Norovi, který nám dá ingredience a také nám dá poznámku o výrobě kuší.

Nyní musíme zajít za Viperem do Kardifovy krčmy a zeptat se ho na tavení prutů čisté magické rudy. Nyní musíme na alchymistickém stole namazat sádlo a na řemeslnickém stole vytvořit základ kuše.

Nyní se vydáme do tábora Netbeka a najdeme pec. Zvedneme kleště z kovadliny a začneme vyrábět kuši. Pro vytvoření nejlepší verze kuše jsme zvolili možnost:

- Pomalu
- Velmi pomalu
- 4 kusy černé rudy
- Pomalu

Po vytvoření kuše si ji můžeme nechat pro sebe nebo ji dát Tag-Norovi za odměnu: 50 zdraví // 5 síly // 5 obratnosti // 2 lektvary "Černá mlha".

Stíny minulosti



Přečteme si obě poznámky a dozvíme se o jistém Hush-Gorovi. Nyní se vydáme do Staré věže Xardase, kde by nahoře na stole měla ležet stará kniha. Vezmeme ji a přečtete si ji. Jdeme za Ur-Trallem, řekneme mu, co víme, a on nám poradí, kde najít bývalého šamana. Jdeme na Skřetí Hřbitov a musíme vyvolat Hush-Gora (bosse nemrtvých šamanů).

Zabijeme šamana a vezmeme si z jeho těla všechny předměty včetně speciální dýky. Vracíme se za Ur-Trallem a nyní máme na výběr, zda úkol dokončíme rovnou, nebo se

rozhodneme Tag-Dumgara zabít sami. Pokud zvolíme druhou možnost, půjdeme do horské pevnosti a tam v přízemí v jedné z místností najdeme Tag-Dumgarova ducha. Nasadíme si dýku, kterou jsme vzali z těla šamanského bosse ze skřetího hřbitova, protože pouze tato dýka mu dokáže způsobit poškození. Zabijeme Tag Dumgara a vrátíme se k Ur-Thrallovi.

Ur-Shak

Ur-Shak chce získat zpět své dřívější postavení mezi skřety. Musíme zabít Hoš-Paka a uvrhnout Ur-Shak do zapomnění. Ur-Thrall bude souhlasit, ale až po dokončení Údolí stínů a zabití Azgalora. Pokud Ur-Shak není u staré Xardasovy věže tak ho najdete u Hos-paka (Na skále u stanů naproti hradu). Je tam i Ferův meč. Pokud Hos-paka zabijete, tak na Ur-Shaka použijte svitek zapomnění a zase s vámi bude bavit.

Vlákno skřetů - Skřetí důl

Aby nás Ur-Thrall pustil do orčího dolu, musíme splnit několik podmínek:

- V úkolu "Temné rituály" zabijte démona v bažině.
- Mít 50 rétoriky
- V úkolu "Pohřešovaný bez stopy" si promluvte s Jerganem a Talbinem, dokud nás Garond nepošle hledat Wenzela mezi skřety.

V dialogu s Ur-Trallem řekneme, že si chceme promluvit s otrokáři, protože jeden z nich by mohl být paladin. Šéf s naším nápadem souhlasí a dává nám klíč. Teleportujeme se před vchod do dolu a klikneme na sloup vlevo.

ÚKOLY VE SKŘETÍM DOLE

Předvídavé otázky - teleport nelze aktivovat. To dělá Wenzel a ostatní otroci a my k tomu nemáme přístup.

Útěk otroků

Po vstupu do dolu se setkáme s otrokem Rollandem, který nám řekne něco málo o dole, ale bude chtít, abychom si získali důvěru otroků. Nyní jdeme za Ferdem, který nám poví o neúspěšném pokusu otroků o útěk, až pro něj splníme dva úkoly.

Nyní musíme zjistit, který z otroků je paladin, Crowe nám s tím pomůže, ale jen pokud získáme důvěru otroků. Musíme pro ně plnit úkoly, a jakmile si získáme jejich důvěru, Crowe nám zprostředkuje setkání s paladinem, z něhož se vyklube Gars, jehož pravé jméno je Wenzel.

Nyní vyčistíme spodní patro dolu od skřetů, zabijeme démona a také strážce sféry, ze které si vezmeme ohnivý kámen. Nyní se vracíme ke Croweovi a Wenzelovi, kterým o našem nálezu řekneme. Poté splníme tři úkoly pro Wenzela a po jejich splnění se vrátíme k Wenzelovi, který s ostatními otroky uteče z dolu.

Spodní patro dolu

Úkol začíná po rozhovoru s Rollandem a pro další podrobnosti si zajděte ke kováři Hildurovi a pak ke skřetu Grokovi. Poté se vydáme za vedoucím dolu Ar-Dagarem, který souhlasí s tím, že nás pustí do nižšího patra. Nyní musíme jít k Ur-Thrallovi pro povolení, ten souhlasí a přidělí nám oddíl orků, takže se vracíme za Ar-Dagarem.

Nyní se vydáme na plošinu (výtah), ale ještě předtím si promluvíme s jedním z bezejmenných náčelníků vedle plošiny. Dá nám klíč od turniketu, kterým sestoupíme do dolu. Skřeti, s nimiž jsme sestoupili, mohou zemřít. Na konci zabijeme démona a strážce sféry, pak se vrátíme za Ar-Dagarem a Ur-Trallem.

Portál ve skřetím dole

Úkol dostaneme od Crowea poté, co mu dáme jeho deník, a od Nutsové dostaneme tabulku. Crowe nám říká, že někde v dole je teleport. Promluvíme si s Venzelem a pak se vydáme do spodní úrovně dolu, kde najdeme teleportační plošinu. Zabijeme strážce koule, z níž si vezmeme kámen ohniska a vrátíme se ke Crowovi.

Důvěra otroků

Jak název napovídá, musíme si získat důvěru otroků tím, že pro ně budeme plnit úkoly.

Odvedení pozornosti strážce

Zadavatelem úkolu je Crowe. Musíme se zbavit skřeta z místa, kde se máme setkat s Venzelem. Řekneme mu, že ho povolal Ar-Dagar, a skřet odejde.

Jídlo pro Rollanda

Rolland nás požádá o jídlo, a tak mu dáme kus masa, sýr a víno.

Lektvar síly pro Groka

Musíme přinést Grokovi lektvar síly. Můžeme jej získat od Vakur-Shaka v úkolu Chamtivý skřet. Když se tohoto úkolu zúčastníme, objeví se u Zurise na prodej lektvar síly.

Ferdova ruka

Ferda nás požádá o tři léčivé lektvary, tak mu je dáme.

Chamtivý skřet

Ferd chce zpět svůj prsten, který mu vzal Vakur-Šak. Jdeme za skřetem, který s námi promluví, když mu dáme 30 zlatých nugetů. Skřet pak za prsten požaduje 50 nugetů, ale pokud máme dost rétoriky, můžeme ho zastrašit, takže kromě prstenu dostaneme i lektvar

síly. Pokud nemáte žádné další zlaté nugety, stojí za to se podívat na úkol se Scattym ze 4. kapitoly.

Croweův deník

Crowe nám říká, že mu ork jménem Kor-Shak sebral jeho deník. Jdeme za orkem a ukáže se, že se chce naučit lidskou řeč. Deník nám dá výměnou za jinou knihu. Budeme potřebovat Příručku rétoriky, která bude v truhle v přízemí Fernandova domu.

Nový krumpáč pro Elka

Elk potřebuje nový krumpáč, jdeme za Hildurem a pak za Vakurem Šakem, který nám prodá krumpáč za 10 zlatých nugetů nebo za zlato, pokud máme dost rétoriky.

Stará kovárna

Hildur nás požádá, abychom přinesli 10 kusů uhlí, a tak mu je dáme.

Rozptýlit pozornost Dobar-Shak

Hildur nás naučí, jak tavit rudu, když odlákáme pozornost orka Dobar-Šaka. Použijeme na něj uspávací kouzlo, ale musíme se vzdálit co nejdál od rohu, jinak na nás skřeti zaútočí.

Novinky pro otce

Morrigan nás požádá, abychom našli Carla otce v Khorinisu. Jdeme ke Carlovi a pak se vrátíme k Morriganovi.

Denní norma rudy

Clovis nás požádá, abychom přinesli 30 kusů železné rudy, kterou můžeme v oblasti vykopat.

Zapomenuté vzpomínky

Nuts nám dá plaketu, když mu přineseme knihu o hvězdách. Jde o starověkou astronomii, kterou si můžeme koupit od Salandrila za 5000 zlatých nebo ji najít ve volném dole (tam, kde je zraněný ork v G1).

Dychtivost bojovat

Skřet Ur-Tac chce jít s námi bojovat s démonem v dolní části dolu. Jakmile získáme Ar-Dagarovo svolení a vojáky od Ur-Thalla, stačí se vrátit k Ur-Tacovi a říct mu, že může jít s námi.

Důkaz pro Urtac-Shaka

Ur-Tac nás naučí bojovat s skřetími zbraněmi, pokud ve skřetí aréně porazíme jeho bratra Umbraka.

Klíč ke skladišti orků

Gars nás požádá, abychom Ar-Dagarovi ukradli klíč od skladiště. Pro tuto misi se objeví "speciální krádež", která nevyžaduje, abychom byli zkušení. Do skladiště se nemůžeme dostat, protože neexistuje, a tak jdeme rovnou za Garsem, abychom mu dali klíč.

Potraviny pro otroky

Wenzel nás žádá, abychom přinesli 50 kusů pečeného masa a 20 lahví vody.

Zbraně pro otroky

Wenzel nás žádá, abychom si přinesli 20 zbraní. Jedná se o obyčejné meče, které kujeme na kovadlině.

Vybavení společnosti Wenzel

Wenzel nás požádá, abychom mu přinesli zbroj a meč. Najdete je v jeskyni pod vodopádem vedle dolu s Grimesem.

Spáčův chrám a Údolí stínů

Spáčův chrám

Úkol zadává Xardas na začátku hry. Přístup do Spáčova chrámu získáte po zabití démona v bažině a ve Skřetím dole.

Nebudu se tu moc rozepisovat, jdeme do Spáčova chrámu a zabíjíme vše, co se hýbe. Cestou bojujeme s bossy a otevíráme si cestu do zbytku chrámu.

Vydáme se do Spáčova doupěte, zabijeme nekromanta a získáme Uriziel. Nyní se vydáme za Xardasem, s nímž můžeme rozhodnout o osudu Urizielu a Masky spáče.

Pomsta Ur-Thralla

Poznámka: Budu porovnávat místa v Údolí stínů s místy v Khorinisu, protože celé Údolí stínů je vyříznutou severní částí Khorinisu.)

Pokud se při plnění vlákna někde zaseknete, měli byste se vrátit do dříve navštívených míst a ujistit se, že jste si prohlédli všechny truhly a přečetli všechny knihy a pulpity.

Po dokončení Spáčova chrámu nás Ur-Thrall pošle do Údolí stínů, abychom se vypořádali s Azgalorem.

V Údolí stínů si promluvíme s lidmi v jeskyni vedle pyramid.

Nyní se vydáme do tábora s duchy skřetů a promluvíme si tam se šamanem Ur-chánem.

Musíme získat knihu z krypty, kde je v základně Dračí zkáza. Zabijeme tam kněze, sebereme z jeskyně tesáky a přečteme si knihu.

Nyní musíme získat knihu v kryptě pána stínů Dakkata, kde se nachází jeskyně Zkouška ohněm. Levou větev této jeskyně je třeba také vyčistit, protože se zde nachází důležitá truhla.

Vezmeme si knihu i Oko hněvu. Vracíme se za Ur-Chanem a nyní musíme získat 3 ingredience:

- síra
- démonova krev (měli jsme ji najít při průzkumu krypty s Dračí zkázou).
- orčí krev (Je v truhle vedle Ur-Groma. Ur-chán nám k němu dá klíč, když mu přineseme jeho ztracený amulet. V tomto stanu je sám Ur-Grom)

Nyní mluvíme s Ur-Gromem. Musíme získat legendární kuši z Města mrtvých, které se nachází pod "Slunečním kruhem". Abychom se dostali do dalších místností, musíme klikat na tlačítka na hrobkách/stěnách. Až budeme mít kuši, promluvíme si s Elvaisem a u alchymistického stolu nabijeme Oko hněvu.

Nyní jdeme ke Slunečnímu kruhu a modlíme se u sochy Belara. Objeví se Azgalor, kterého zabijeme, a poté si promluvíme s Ur-Gromem a následně s Ur-Trallem.

Lidé v údolí

Po zabití Azgalorského draka kletba zmizí. Jdeme za Evlaliasem a řekneme mu o tom, on nás pošle s nabídkou míru skřetům. Ur-Grom bude s nabídkou souhlasit, pokud jsme splnili úkol s Azgalorem.

Strážci

Toto vlákno začíná, když na začátku hry v Xardasově věži přijmeme Dagothovu nabídku. Můžeme také odmítnout, ale nedoporučuji to (ztráta mnoha expů, úkolů, unikátních předmětů, bonusů ke statistikám).

Update: Po posledním updatu jsou Strážci odstraněni. Půjdou zapnout podobně jako staré questy, pokud to však neuděláte, tak tato dějová linka a 7. kapitola nebudou ve hře.

Adept strážců

Úkol začíná po přijetí Dagothovy nabídky na začátku hry v Xardasově věži. Poté musíme dokončit 10 zkoušek pro strážce. Každý strážce se objeví až po splnění předchozího úkolu a některé úkoly mají požadavky na kapitolu. Umístění strážců:

1. Dagoth - objevuje se již v první kapitole, v Innosově svatyni před jeskyní Ohnivé zkoušky.
2. Morius - objeví se již před Xardasovou věží po splnění úkolu "Luciánovo srdce".
3. Tegon - objeví se na náhorní plošině nad Akilovou farmou po splnění úkolu "Obětní dar".
4. Kelios - objeví se až ve třetí kapitole, ve zničené věži vedle Niclase, po splnění úkolu "Moudrost strážců".
5. Demos - objeví se v průsmyku Khorinis po splnění úkolu "Rituál ohně".
6. Farion - objeví se na mostě do kláštera po splnění úkolu "Hádův artefakt".
7. Gader - objeví se ve čtvrté kapitole u řeky vedle mostu k vykopávkám vodních mágů po splnění úkolu "Smrtelné prosby".
8. Narus - objeví se na náhorní plošině vedle Bengarovy farmy po splnění úkolu "Poutník".
9. Vakon - objeví se na rozcestí mezi Onarovou farmou a Sekobou po splnění úkolu "Narusův prsten".
10. Stonnos - objeví se ve Slunečním kruhu po splnění všech předchozích úkolů.

Srdce Luciana

Dagoth nás pověří, abychom zabili démona Luciana, který se nachází v jeskyni v Lesterově kotlině. Nasadíme si prsten, který jsme od něj dostali, a jdeme si promluvit s Asgardem, který za nás Luciana zabije. Sebíráme předměty od démona a vracíme se s nimi k Dagothovi.

Obětní dar

Strážce Morius nás pověří, abychom vytvořili lektvar z Luciánova srdce a pokropili jím Beliarův oltář. Nyní se vydáme do podzemí kláštera a na alchymistickém stole před Talomonem najdeme knihu s receptem. Po získání ingrediencí vytvoříme lektvar na alchymistickém stole, nasadíme si prsten a jdeme pokropit oltář. Po dokončení práce se vrátíme za Moriem.

Moudrost strážců

Strážce Tagon nás pověří, abychom se naučili jazyk démonů. Jdeme za Xardasem, který nás pošle až za palisádu v Hornickém údolí. Tam vstoupíme do Mlžné věže skrz doly a promluvíme s Kreolem, který odpoví: "Chci se přesvědčit o tvé moci." Nyní budeme potřebovat hodně karmy pro Beliara, 20 000 zlatých nebo úspěch "Ruka Beliara", který získáme po zabití 100 lidí (což je rozhodně nejvýhodnější možnost).

Nyní čteme informační pulpity u Kreola a Xardase (nutně všechny). Nyní by se nám měla zobrazit možnost dialogu s Tagonem, kde postupně vybereme odpovědi:

Elementy

Bohové

Rovnováha

To vše dohromady

Znalosti

Chaos

Beliar

Toto je mé rozhodnutí

Po splnění úkolu nám Tagon poskytne svou podporu.

Rituál ohně (kapitola 3)

Strážce Kelios nám nařídí, abychom se vydali do ohnivé lokace (teleport k ní se nachází vedle pyramid v Khorinisu). Na tomto místě si přečteme pulpit, pak stiskneme podstavce na konci každé větve a zabijeme všechny ohnivé duchy (skutečný je ohnivý golem). Až skončíme, vrátíme se doprostřed lokace, která nás teleportuje do Khorinisu, takže se vydáme do Keliosu.

Hádův artefakt (kapitola 3)

Strážce Demos nás pověří nalezením artefaktu skřetů. Nachází se na Skřetím hřbitově, jdeme tam a přejdeme do velké haly s teleportem. Projdeme teleportem, zabijeme všechny nemrtvé skřety a vezmeme si předměty z podstavce.

Do těchto 3 soch jsme vložili předměty, které jsme dříve nasbírali. A nyní se v hlavním sále (odkud je teleport do horního patra) objeví boss nemrtvý šaman (souvisí s úkolem Přízraky minulosti). Zabijeme bossa, vezmeme z jeho těla skřetí teleport a použijeme ho. Přeneseme nás tam, kde jsme byli s Baalem Lukarem v G1. Vezmeme artefakt z oltáře a vrátíme se za Demosem.

Prosby smrti (kapitola 3)

Strážce Farion nás požádá, abychom šli do kláštera a zabili paladina Sergia, protože se má proměnit v mocného pána stínů. Jdeme si promluvit s Mardukem, který nám řekne, že Sergio opustil klášter. S přesunem do jeskyně Zkouška ohněm doporučuji počkat, až Sergio zmizí z našeho dohledu, protože boj s ním v klášteře může skončit smrtí NPC. Po porážce lorda Sengy se vracíme do Farionu.

Poutník (kapitola 4)

Strážce Gader nám dá 5 artefaktů a řekne nám, abychom je umístili na oltáře v chrámech stavitelů v Jarkendaru (Jedná se o domy stavitelů, kde jsme sbírali barevné destičky ve vlákně v Jarkendaru). Jakmile jsou všechny artefakty umístěny, vracíme se za Gaderem.

Narův prsten (kapitola 4)

Strážce Narus nás pověřuje, abychom mu přinesli jeho prsten. Nachází se za vodopádem vedle Erolova domu. Vrátime se k Narusovi a ten nám řekne, abychom si prsten nechali, že se nám bude hodit při dalším úkolu strážce.

Duch vody (kapitola 4)

Strážce Vakon nás pověřil osvobozením vodního ducha.

Musíme zabít tři bytosti, které mají moc tohoto ducha.

Těmito tvory jsou:

- magnát Malbar, který se objeví po otevření truhly v Kamenné pevnosti.
- Démon Keyron, kterého jsme zabili, když jsme šli na Ravena v Jarkendaru.
- Skřetíšaman Hosh-Pak, který sídlí na hoře mezi Zbořenou pevností a hradem.

Pak jděte do tábora skřetů, který se nachází na náhorní plošině nad ledovým drakem, a stiskněte sloup na kopci.



Zkouška víry

Doporučujeme nejprve splnit úkol "Artefakty starověku" a proměnit sféry v živelný kříž.

Strážce Stonnos nás pověří, abychom přinesli 4 koule. Ty lze nalézt v:

- Ohnivá koule ve Starém dole (vedle dolu Marcose)
- Koule vody v opuštěném dole (nad průsmykem Hornického Údolí)
- Sféra temnoty v Potopené věži Xardase
- Sféra z kamene ve skřetí dole (přístup k ní získáme ve vlákně o skřetech a já vás tam odkážu)

Nyní máme dvě možnosti:

1. Ze sfér můžeme vytvořit elementární kříž, kterým zabijeme Senyaka v úkolu Artefakty starověku. Řekneme to Stonnosovi, který respektuje naši volbu a souhlasí.....
2. Dejte sféry Stonnosovi, aniž byste provedli elementární kříž (získáme bonus předem, za cenu ztráty mocné runy). Po převzetí sfér souhlasí, že se připojí ke kruhu strážců.

Nyní nám Stonnos říká, abychom si vybrali jednu z cest: kámen, vodu, oheň nebo tmu. Mágové (kromě kouzelníka) se budou moci učit kouzla z jiných "oddělení" magie.

Bonusy pro mága

Oheň: Magická síla 8%(ohnivý mág) / 5%(ostatní mágové)

Voda: +70 many

Země: regenerace many +3/sekundu

Temnota: +50 inteligence

Bonusy pro bojovníky

Oheň: Zdraví +200, Síla +10, Obouruční zbraň +5%.

Voda: Zdraví +200, Ochrana před magií +50, Odolnost +5, Luk +5

Země: Ochrana před poškozením +15, Ochrana před pádem +5

Temnota: Obratnost +10, Jednoruční zbraň +5%, Regenerace výdrže +2/sekundu.

Po výběru cesty u Stonnose získáme runu a prsten. Pomocí runy se nyní můžeme dostat do Chrámu strážců. Jako mág okamžitě obdržíme roucho a naše dobrodružství se strážci končí, až do 7 kapitoly.

Jako válečník získáme brnění pouze jako Asgard, tedy v 5 kapitole po porážce draků.

Jharkendar

Skřeti v údolí

Saturas nám říká, že údolí stavitelů zaplavili skřeti.

Musíme zabít 5 skřetích šamanů, kteří jsou v chrámech, z nichž jsme v kapitole 2 získali tabulky. Posledním vůdcem je Ur-Catan, který se nachází v bojové aréně Havranů.

Dostaneme se tam pomocí prstenu, který Raven zanechal po prvním boji.

Poté se vrátíme k Saturasovi.

Hornické údolí

Ošklivá nora

Úkol zadá Brutus na hradě. Máme jeho komnatu zbavit brouků.

Hlad

Vězeňský dozorce Gerold má hlad, a tak se s ním v noci setkáme v sídle kouzelníků a dáme mu najíst.

Krádež

Keroloth má podezření, že mu lovci draků ukradli váček. Vak leží vedle kovárny.

Ferosův meč

Feros nám říká, že ztratil svůj meč. Nachází se na útesu vedle šamana Hosh-Paka.

Ztracen v temnotě

Paladin Udar nám řekne, že Sengrath odešel mimo hrad. Narazíme na jeho tělo, které leží u palisády směrem ke skřetímu hřbitovu. S kuší a novinkami se vracíme k Udarovi.

Hosh-pak

Oric nás pověří zabitím skřetího šamana Hosh-Paka. Nachází se na útesu vedle jeskyně s kamennými schody.

Vůdci skřetů

Po zabití Hosh-Paka nás Oric pověří, abychom zabili čtyři jmenované skřety, kteří vedou obléhání hradu.

Jan a kovárna

Jan chce pracovat v kovárně, ale Parcival s tím nesouhlasí. Povídáme si s Parcivalem, který stále nesouhlasí, a tak jdeme za Garondem, který souhlasí. Poté se vracíme do Jana.

Lovci draků

Úkol začíná rozhovorem s lovci draků, na které narazíme jako na první v průsmyku HÚ. Úkol končí po zabití posledního draka.

Není cesty zpět

POZNÁMKA: Úkol je časově omezen, pokud ho nestihneme - Parlaf zemře. Garond nás pověří, abychom našli kováře Dobara a jeho pomocníka Parlafa. Dobarovo tělo se nachází v oblasti mezi beranidlem a palisádou. Parlaf se ukryl v Gilbertově jeskyni, která se nachází vlevo od barikády vedoucí do orkských oblastí. Musíme Parlafa dovést na hrad. Stačí, když ho přivedeme před beranidlo. Vracíme se ke Garondovi s novinkami.

Lov draků

Jedná se o hlavní úkol, který začíná rozhovorem s Pyrokarem po opravě Innosova oka. Nyní si promluvíme s Garondem a pak s Oricem, nyní máme zabít čtyři draky.

- Bažinný drak Pandrodor v bažině vedle tábora Starého bratrstva
- Feomathar Ohnivý drak se nachází v sopce na místě bývalého trollího kaňonu.
- Kamenný drak Pedrakhan se nachází v Kamenné pevnosti.
- Ledový drak Finkregh se nachází v ruinách Nového tábora.

Po zabití všech draků se vraťte za Garondem a na alchymistickém stole nabijte Innosovo oko. Úkol končí po zabití všech draků.

Dva ledoví golemové pro Sylvia

Sylvio sedí v táboře u vchodu do ledového biomu. Požádá nás, abychom zabili dva ledové golemy, kteří zabili jeho muže. Poté se vracíme k Sylviovi, ale nezabíjíme ho, protože v další kapitole jsou s ním úkoly.

Musím odsud vypadnout!

Talbin nám řekne, že jeho přítel Engrom někde zmizel, jeho tělo je vedle Cavalornovy chýše, kde stojí Marcos. Řekneme Talbinovi o Engromovi, načež Engrom uteče do průsmyku. Nejlepší je se okamžitě teleportovat do průsmyku, aby byl Talbin přenesen, jinak může zemřít. Promluvíme si s ním v průsmyku Mine Valley a pak ho můžeme vzít do našeho tábora, až bude v Khorinisu.

Kapitola 5.

Khorinis

Sekobovi se stýská po manželce

Sekob říká, že se jeho žena někde ztratila, a žádá, aby ji našel a přivedl zpět na farmu. Rosi se nachází s Tilem na cestě od Orlanovy hospody k jezeru (poblíž Sagitiny jeskyně).

V rozhovoru nám prozradí, že svého manžela nemohla vystát a utekla. Požádá vás, abyste ji doprovodili do bezpečí (viz úkol :Rosiin útěk). Můžeme ji přivést k Sekobovi a splnit tento úkol, ale splnění jejího přání je mnohem prospěšnější.

Rosiin útěk

Na cestě od Orlanovy hospody k jezeru potkáme Rosiho. Řekne nám, že už nemohla snášet svého manžela a utekla z domova. Požádá vás, abyste ji doprovodili do bezpečí. Paladin ji bude muset doprovodit do Khorinisu, mág do kláštera a žoldák na Onarovu farmu.

Kdo bude velet mé lodi?

Máme zde tři osoby, které se mohou stát kapitánem lodi Esmeralda:

Jorgen - Pyrokar bude souhlasit s tím, že nechá Jorgena jít, pokud splníme úkol a vrátíme se do věže.

Jack - Bude souhlasit, pokud najdeme někoho, kdo bude hlídat jeho maják , bude to Brian, učeň Harada.

Torlof - Souhlasí, pokud pustíme orky do hradu v Důlním údolí a zaplatíme 2000 zlatých (nedoporučuje se).

Návrat do věže

Pyrokar nás pověří, abychom vyčistili Xardasovu věž od nemrtvých, což se nám podaří, a Jorgen se tak stane kapitánem lodi.

Bez posádky nelze cestovat

Jak název úkolu napovídá, shromáždíme posádku, která se vydá na plavbu do Irdorathu. Na výběr máme:

1. Lester
2. Milten
3. Gorn
4. Diego
5. Vstras
6. Lares
7. Bennet
8. Angar je v táboře Bratrstva
9. Lee
10. Wolf
11. Girion
12. Biff
13. Mario

Temný rád

Když se po zabití draků přesuneme do Khorinisu, začne kapitola V a město napadnou nemrtví.

Jdeme za lordem Hagenem, který nás pošle za Pyrokarem, a poté se vydáme za Kreolem. Pomůže nám, když pro něj splníme úkol - Chromanin. Kreol nám říká, že za nákazu nemrtvými mohou paladinové, kteří po smrti vstali z hrobu.

Jdeme za Pyrokarem a ten nám dá klíče od tří paladinských hrobek:

1. Ulzar, jeho hrobka je v jeskyni u hřbitova vedle Orlanovy hospody.
2. Mirrat, jeho hrobka se nachází v jeskyni mezi Grimbaldem a slunečním kruhem.
3. Inubisův hrob je na hřbitově za Onarovou farmou.

Po zabití Pánů stínů se vydáme za Pyrokarem. Ukáže se, že nákaza ještě neskončila, a tak se vydáme za Hagenem, který nám poví o padlém paladinovi Ginnokovi.

Ginnokovu hrobku najdeme v jeskyni poblíž východní brány Khorinisu.

Půjdeme tam, zabijeme nemrtvé a šíleného paladina Ginnoka, pak se vrátíme k Hagenovi a úkol skončí.

Podivné zvuky v chrámu

Mitras (mág, který byl s Myxirem) nás pověřil, abychom prozkoumali podivné zvuky vycházející z velké pyramidy. V noci se vydáme k pyramidě, zabijeme mrtvolu a vrátíme se k Mitrovi.

Jharkendar

Pomsta prastarých

Tento úkol zadává Vatrás po dokončení vlákna Temný řád.

Vatrás nám říká, že poslal Myxira a dalšího mága za Saturasem, aby prověřili situaci v Jarkendaru. Jdeme na vykopávky vodních mágů, kde zabijeme všechny nemrtvé a promluvíme si s Myxirem. Ten nás pošle za Saturasem v Jarkendaru. Projdeme portálem a promluvíme si se Saturasem, kde se ukáže, že v Jarkendaru je také nákaza nemrtvých.

Vydáme se na místo, kde jsme vložili krystal pro spawnnutí teleportu k drakovi (Naproti vodním mágům v Jharkendaru) , a setkáme se tam s duchem Rademese, který nám řekne, že za nákazou stojí Quahodron. Plníme úkoly Starověký kněz stavitelů a Prokletí prastarých, po kterém se vracíme do Rademes. Po odstranění kletby si Rademes vzpomněl, kde se bitva odehrála, Jdeme do Pustiny Adanose a spíme až do noci, protože to je jediná chvíle, kdy se Quahodron objeví. Quahodron zůstává na skále nad místem, kde byl boss goblin jezdec.

Nasadíme si Adanosovu korunu a máme dvě možnosti:

1. Nařídíte Quahodronovi, aby odešel
2. Boj s Ouahodronem

Doporučuji zvolit druhou možnost, tedy bojovat, protože získáme více zkušeností, mocný meč , a navíc body učení za poražení bosse. Poté se vraťte za Saturasem a Vtrasem.

Vyčistěte teleport od nemrtvých

Úkol zadává Saturas. Musíme se prostě zbavit nemrtvých u teleportačních kamenů na jedné i druhé straně.

Hlavní kněz stavitelů

Úkolem, který nám zadal Rademes, je zabít Cardimona, který je v knihovně v kaňonu. Nasadíme si Adanosovu korunu, zabijeme Kardimona a vrátíme se za Rademesem

Prokletí starověku

Úkol se objeví v rozhovoru s Rademesem, máme odstranit kletbu z prastarých. Jdeme do "velké pyramidy" v Pustině Adanose, přesněji do očiště Adanos. Když s ním komunikujeme, kletba je zrušena (za předpokladu, že jsme dokončili Ravenovu noční mŕu).

Hornické údolí

Chromanin

Úkol zadává Kreol při plnění vlákna Temný řád.

Požádá nás, abychom přinesli Chromanin. Úkol začínáme v kryptě, kam jsme v G1 šli s Miltenem pro ohnivý kámen. Otevře se tam vchod, vezmeme Chromanin ze stolu a přečteme si ho.

Chromanin se čte postupně, aby se objevily další díly. Každá kniha je doprovázena skupinou kostlivců, po kterých bychom na ni měli snadno narazit, vzhledem k tomu, že jsme na těchto místech již pravděpodobně byli.

1. V opuštěném dole (nad průsmykem)
2. V Jeskyni bolesti (na konci lokace, kde se nachází Miragul)
3. Ve starém dole (na samém konci větve, kde byl pavoučí boss)
4. V potopené věži Xardase
5. V kamenné pevnosti v patře

Jakmile máme všechny Chromaniny sebrané a přečtené, vrátíme se do krypty, kde se objeví Pán stínů Kadar, který má poslední Chromaniny. Zabijeme ho a vrátíme se za Kreolem.

SYLVIO VLÁKNO - MOŽNÉ POUZE V PŘÍPADĚ, ŽE SYLVIO PŘEŽIL V KAPITOLE 4

Lod' pro Sylvio

Sylvio se ocitá v doupěti ledového draka. Chce se dostat z HÚ, a tak mu řekneme o skřetím drakkaru za palisádou. Teď se půjdeme zbavit nových skřetů na lodi a pak se vrátíme k Sylviovi.

Kapitán skřetí válečné lodi

Po vyčištění lodi od skřetů nás Sylvio pověří úkolem najít kuchaře a kapitána. Kuchařem bude Cliff, kterého najdete v Netbekově táboře nebo na hradě, pokud jste ještě nesplnili úkol "Útěk". Pro kapitána si promluvíme s Draxem (on i Ratford jsou nyní v táboře Netbeka) a on nás pošle za Ratfordem. Ratford souhlasí za 500 zlatých a mapu Myrtany.

Pro mapu jdeme k Brahimovi, ale ten ji bohužel nemá, a tak nás posílá k paladinům. Hagen nás pošle za Ortem do pevnosti Azgan, který nám řekne, že mapa je na Esmeraldě. Vezmeme si mapu, promluvíme si s Ratfordem a nakonec se vrátíme k Sylviovi.

Skřeti nad novým tábořem

Sylvio nás pověří, abychom poblíž ledové jeskyně zabili skřety, a tak se jich a vrátíme se ke Sylviovi.

Pomsta na Sylviovi

Jdeme do drakkaru, kde se již shromáždili lovci draků. S Ratfordem mluvíme v podpalubí, kde zjišťujeme, že mu Sylvio nezaplatil. Jdeme si s ním promluvit a dojde k boji, při kterém ho zabijeme. Vrátime zlato do Ratfordovi a úkol končí.

Kapitola 6.

Zapomenutý ostrov (pouze při vrácení sedmé kapitoly a strážců do hry)

Ztracený ostrov

Na Zapomenutém ostrově budeme muset najít několik předmětů. Musíme najít sextant a mapu ostrova.

Mapa je vlastně pamětní deska v budově vedle pyramidy. Při pohledu od pyramidy jdeme doprava podél útesu. Nakonec dojdeme ke zřícenině, kde stiskneme tlačítko na stěně a poté

4. a 5. tlačítko, čímž se otevře skryš, kde v truhle najdeme tabulku. (Nezapoměňte vylézt nahoru do teleportu)

Sextant se nachází na druhém konci ostrova v malém chrámu u jeskyně s trolem (stačí jít po pravé straně od pyramidy)

Oprava lodi

K opravě lodi potřebujeme najít ozubené kolo. Za tímto účelem se vydáme po pravé straně ostrova ke starověké pyramidě. Vcházíme dovnitř a zblízka si prohlédneme oltář. Vzadu za ním bude něco jako ozubené kolo připevněné zezadu na onen oltář - Kamenná hvězda.

Jakmile ji získáme, odneseme ji kapitánovi lodi.

Následky bouře

Diego se necítí dobře a žádá nás, abychom mu přinesli 5 léčivých rostlin. Jsme si jisti, že už je máme, a pokud ne, stačí se rozhlédnout kolem sebe.

Zásobování

Gorn nás požádá o 24 kusů masa a 20 jablek. Řekneme Gornovi, že máme všechno, a pak jdeme za kapitánem a předáme mu jablka a maso. (vyplatí se kapitánovi dát jenom 14 kusů masa a 20 jablek a zbylé maso dáme Gornovi, aby nám řekl kdo ví co se stalo se zlatem v rámci úkolu "Kde je moje zlato?")

Neobvyklé rostliny

Lester nás požádá, abychom mu přinesli červenou bažinnou bylinu. Lester potřebuje 5 kusů. Bylina roste po celém ostrově a poznáme ji podle červené barvy. Poté dáme Lesterovi bylinu a získáme speciální zvrát.

Zdroj magie

Milten nám říká, že na kopci viděl nějakou věž, a radí nám, abychom se tam vydali. (stačí jít pořád po pravé straně ostrova) Abychom se dostali na věž, musíme vylézt na zříceninu, kde jsme našli tabulku pro kapitána. Na střeše najdeme teleport, který nás tam přímo přenese. V jedné z beden najdeme jistou knihu, kterou musíme vrátit Miltenovi. Znovu si promluvíme s Miltenem a poté se přeneseme do jeskyně, kde bojujeme s mini-snovým bossem. Na pláži si znovu promluvíme s Miltenem, načež dostaneme knihu, kterou stojí za to si přečíst kvůli bonusu HP.

Ložiska rudy

Opouštíme loď a míříme na ostrov. Pak jdeme doleva podél pobřeží a narazíme na jeskyni plnou rudy. Říkáme o našem nálezu kamarádům, ale ti nejsou přesvědčeni, a tak musíme

najít další, který je zakrytý křovím u stinné jeskyně. Tam navážeme interakci s jednou rudou a vykopeme velký kus magické rudy, se kterou se vrátíme ke kapitánovi.

Kde je moje zlato?

Po vstupu do podpalubí zjistíme, že naše zlato, které jsme vzali Irdorathu, tam není. Abychom to zjistili, musíme dát Gornovi maso v rámci úkolu “zásobování”. Ten nám řekne že kapitán ztratil kompas, tak zajdeme do podpalubí, vezmeme kompas a kapitána se zeptáme kde je naše zlato. Odpoví nám že během bouře hrozilo převrácení lodi a proto ho museli hodit do moře.

Návrat

Musíme si promluvit s naší posádkou o návratu na Khorinis (nezapomínejme na ty, kteří jsou na ostrově). Stačí, když všem řekneme o nákladu a našem rozhodnutí, a všichni budou souhlasit.

Shromáždění posádky

Mluvíme o plavbě s těmi, kteří jsou ještě na břehu, a pak jdeme do kapitánské kajuty.

Kapitola 7.

Khorinis

Válka se skřety

Jakmile se vrátíme ze zapomenutého ostrova do Khorinisu, objeví se v naší kajutě Pyrokar, který nám řekne, že město padlo a ostatní místa na ostrově jsou v obležení. Dá nám nějaké runy a řekne nám, abychom šli za lordem Hagenem. Splníme úkol Past a pak půjdeme do pevnosti Azgan a promluvíme si s lordem Hagenem, který se tam nyní přestěhoval s ostatními paladiny. Máme prozkoumat situaci paladinů v HÚ. Děláme úkol Paladinové v Hornickém údolí a vrátíme se za Hagenem a podáme zprávu. Nyní máme shromáždit armádu, která bude bojovat proti skřetům a to :

- 1. Mágové ohně**
- 2. Lovci** (po splnění úkolu Zbroj pro lovce)
- 3. Mágové vody** (Po splnění úkolu Rituál zasvěcení)

- 4. **Piráti** (Po splnění úkolu Pirátské podmínky)
- 5. **Žoldáci** (Po splnění úkolu Rudé zbraně pro žoldnéře)
- 6. **Tábor bratrstva** (po splnění úkolu Výhoda rychlosti)
- 7. **Diego a Cavalorn (Nepovinné)** (po splnění úkolů Spolehliví lidé a Pomoc pro Cavalorna)

Nyní Hagenovi sdělujeme, že vojsko bylo shromážděno. Nyní čekáme jeden den, než se všichni seřadí. Povídáme si s Hagenem a pak s Leem, který nám řekne, že skřeti jsou nesmrtelní. Nyní musíme splnit úkol "Mocní patroni skřetů" a zabít strážce.

Nyní se strhne boj, ze kterého samozřejmě vyjdeme vítězně, a na jeho konci si povídáme s Leem.

Past

Dostáváme úkol od Pyrokara. Po návratu do Khorinisu nám mág řekne, že město bylo dobyto skřety a že útoky skřetů odráží pouze klášter a farma Onara. Varuje nás také, že prolomit město je nemožné. Nyní můžeme runy od Pyrokara rozdělit mezi naše společníky, ale nebude jich dost pro všechny. Ostatní by se měli nějak dostat přes hordy skřetů, ale někteří mohou skončit v zajetí (budou v cele v kasárnách).

Nevinný

Pokud jsme Pedra na Irdorathově dvoře ušetřili, souhlasili jsme, že se za něj u Pyrokara přimluvíme. Nyní jdeme za Pyrokarem a ten souhlasí s odpuštěním Pedrovi, pokud zaplatíme 5000 zlatých.

Shromáždit armádu pro válku proti orkům

Zbroj pro lovce

Požádáme Falka, aby nám pomohl v boji proti skřetům a on bude souhlasit, pokud mu přineseme brnění z krunýřů důlního červa pro ostatní lovce. Potřebujeme 10 brnění (100 krunýřů z důlních červů). Jdeme za Wolfem a zjišťujeme, že recept na něj je v Hornickém údolí v bývalém Novém táboře.

Jdeme do doupěte ledového draka a otevřeme truhlu klíčem od žoldáka.

(truhla v levé části doupěte)

Pokud nebudeme mít krunýře, 50 nám jich prodá Raff a 50 templář v táboře Netbeka.

Vyrobíme zbroje (je potřeba platnerský stůl který je například v kovárně Netbekova tábora v Hornickém údolí, je třeba vylézt nahoru po skalách, anebo ve vašem táboře v Dexterově věži naproti kovárně) a dáme je Falkovi.

Výhoda rychlosti

Promluvíme si s Baal Orunem a pak s Gor na Koshem. Souhlasí s tím, že se připojí k válce, pokud jim přineseme 50 lektvarů rychlosti. (Může být i Fast Herring).

Rudné zbraně pro žoldáky

Jdem za Leem. Žoldáci se do války zapojí, pokud jim přineseme rudné zbraně. Jdeme za Hagenem a získáme recept na meče z magické rudy.

Jdeme znovu za Leem a ptáme se ho, kolik mečů potřebuje. Ukováme 30 mečů a dáme je Leemu.

Důvěryhodné osoby

Povídáme si s Diegem na Onarově farmě. Říká nám, že by rád požádal o pomoc staré přátele. Jdeme na Akilovu farmu, kde si promluvíme s Thorusem a Scattym. Vedle mostu u Akilovy farmy se nachází Cavalorn, pro kterého splníme následující úkol a vrátíme se k Diegovi.

Pomoc pro Cavalorna

Cavalorn nás požádá, abychom mu pomohli dostat se na Onarovu farmu. Společně se Scattym a Thorusem ho doprovodíme na Onarovu farmu. (Zbytečný úkol)

Strážci

Úkol začíná přijetím Dagothovy nabídky na začátku hry. Po zabití nemrtvého draka se Dagoth objeví na Irdorathu. Ukázalo se, že nás strážci zradili. Dagoth zmizí a my musíme porazit čtyři démony. V klášteře si promluvíme s Pyrokarem.

V plnění úkolu budeme pokračovat až poté, co shromáždíme armádu a získáme úkol od Leeho - Mocný patroni skřetů. Pyrokar nám říká, že patroni nějakým způsobem pomáhají skřetům. Dostaneme se k Netbekovi, který nás připraví na boj se strážci.

Potřebujeme získat moc tří bohů a artefakt, který dokáže strážcům ublížit.

Sílu Adanose získáme po modlitbě k svatyni v Adanosově očištění (Jedná se místo v chrámu pravdy na Adanosově pustině, dostaneme se tam teleportem v chrámu), zatímco sílu Innose a Belara jako úkoly Vůle Innose a Vůle Belara.

Po získání moci bohů se Netbeka zeptáme na zbraň proti strážcům. Řekne nám, že k tomu potřebujeme prvky třech živlů. V tomto případě pro získání těchto prvků splníme úkol Spáček (aby se spawnuli) . Kromě toho budeme potřebovat předmět, do kterého vykouzlíme sílu živlů:

1. Válečník

Potřebujeme vyrobit meč z černé rudy. Netbek nás posílá za Darrionem, u kterého si vybereme, který meč chceme vyrobit. 1H je pět kusů černé rudy, zatímco 2H je 10 kusů.

Darrion nám řekne, že skřeti by mohli vědět něco o černé rudě, a tak si promluvíme s Ur-Trallem. Jakmile máme ingredience a vybereme si od Darriona, který meč chceme, ukoveme ho v kovárně. Po zabití elementálních golemů si meč nasadíme a použijeme svitek od Pyrokara.

2. Mág

Netbek nám říká, že k vytvoření runy potřebujeme ohniskový kámen. Jdeme za Saturasem, který nás pošle do Staré věže Xardase, odkud si ho vememe. (Leží v přízemí)

Jakmile máme meč nebo ohniskový kámen, potřebujeme přenést sílu živlů do zbraně. (živly zabijeme v rámci úkolu “ Mocní patroni skřetů ”) .

Nyní se vydáme do lokace, kde sídlí Strážci, přesuneme se tam pomocí runy, kterou jsme získali od Stonnose po splnění úkolů pro Strážce (musíme také nosit korunu démonů z úkolu Spáč). Místo bude plné démonů a po jejich zabití se ukáže, že průchod na Stonnose je uzavřen. Půjdeme do míst, kde jsou stoly s knihami, zabijeme stráž a přejdeme do vachánských sálů. Projdeme celou cestu dopředu, zabijeme démona a bosse na konci. Z těla bosse vezmeme srdce a položíme ho na oltář za arénou bosse. Nyní se objeví další boss, který je obtížnější než ten předchozí. I toho zabijeme a vrátíme se na místo strážce. Nyní bude brána do Stonnosu otevřená, takže si promluvte se strážcem a zabijte ho. Tímto úkol končí a můžeme se vrhnout na finální bitvu.

Podivné věci

Úkol se objeví v deníku, jakmile zautočíme na skřeta nebo se přiblížíme k jedné ze soch strážců. Úkol končí, když si o něm promluvíme s Pyrokarem.

Mocní patroni skřetů

Po shromáždění armády na Onarově farmě před bitvou nám Lee řekne, že skřeti jsou ovlivněni jakousi magií, která je činí nesmrtelnými. Půjdeme za Pyrokarem a pak za Netbekem, počkáme den a Netbek nám řekne o živlech. Golemové se objeví až po zabití Spáče v rámci úkolu “Spáč”. Nyní musíme zabít tři elementární golemy, kteří se nacházejí v místech, kde jsou kamenný, ohnivý a ledový drak. (Ledový golem je na zamrzlém jezeře, Ohnivý v kráteru kde byl Ohnivý drak a Kamenný tam kde byl Kamenný drak.) Poté se vydáme zabít strážce. Po jejich zabití se vrátíme k Leemu.

Vůle Beliara

Pro začátek úkolu se musíme pomodlit k Beliarově svatyni.

Beliar nám dá svou moc, když zabijeme Ur-Thralla. Zabijeme skřetiho náčelníka a pak se pomodlíme u Beliarovy svatyně.

Vůle Innose

Pro začátek úkolu se musíme pomodlit ke speciální Inosově svatyni, kterou najdeme v klášteře ohnivých mágů, nalevo od Talamona.

Musíme zabít Kreola. Vrátime se za ním po zabití Spáče a po krátkém rozhovoru vypukne boj. Vrátime se k soše a úkol je u konce.

Překonat zabití

Po bitvě nás Hagen pověřil vyvražděním zbývajících skřetů. Stačí vyřadit ty u farmy Sekoba a úkol se splní sám, jakmile zabijete dostatek skřetů.

Runová magie

Po bitvě Pyrokar říká, že jeho runy nefungují, jdeme se zeptat ostatních, zeptáme se některého z mágů ohně, mágů vody, guruů, paladinů. Nyní se pokusíme runu sami použít a ukáže se, že funguje. Vracíme se k Pyrokarovi, který nám říká, že to funguje, jen naše magie díky tomu, že máme požehnání bohů.

Obléhání kláštera

Úkol se objeví v rozhovoru s Pyrokarem. Stačí, když půjdeš vyvraždit všechny skřety v okolí kláštera a pak o tom informuješ Pyrokara.

Osvobození Khorinisu

Tento úkol zadává Hagen. Prostě vybij všechny skřety ve městě včetně jejich velitele na radnici. Až bude vše hotovo, vraťte se za Hagenem.

Poselství králi

Po osvobození Khorinisu si promluvíme s Hagenem, je čas vyrazit na pevninu. Musíme najít kapitána a sestavit posádku. Kapitánem bude Greg. Co se týče posádky, bereme všechny spoléčníky, tedy Denga, Miltena, Gorna, Leeho, Thoruse atd. Nyní půjdeme na loď a promluvíme si s kapitánem.

GRATULUJEME, PRÁVĚ JSTE DOKONČILI MOD!!!

Jarkendar

Poselství o nebezpečí

Úkol nám svěřil Vatrás, který sídlí v klášteře. V tomto úkolu musíme varovat Saturase před hordami skřetů v Khorinisu. Tento úkol je lepší plnit při shromažďování armády pro válku proti skřetům, tedy po splnění úkolu Paladinové v hornickém údolí.

Pirátské podmínky

Úkol zadává Greg, který se přidá k paladinům výměnou za loď. Jdeme za Hagenem, který souhlasí, a tak se vracíme ke Gregovi a čekáme den na odpověď pirátů, kteří bez problémů souhlasí.

Rituál zasvěcení

Promluvíme si se Saturasem o pomoci v boji proti skřetům. Saturas nás nejprve pošle do knihovny učenců, abychom našli Riordiana. Jdeme do knihovny a zjistíme, že Riordian je mrtvý a po smrti se z něj stala zombie. Zabijeme ho, vezmeme z jeho těla artefakt a vrátíme se se špatnou zprávou k Saturasovi. Nyní se vydáme do Adanosova chrámu a začne rituál osvěcení, během něhož na nás zaútočí několik vln nepřátel a na konci i hlavní démon. Po skončení rituálu si promluvíme se Saturasem a mágové vody se oficiálně zapojí do války. POZNÁMKA: Riordiana lze vzkřísit na stole v pyramidě pravdy v Pustině Adanose, ale ve hře se již neobjeví.

Hornické údolí

Paladinové v hornickém údolí

Lord Hagen nás žádá, abychom se vydali do Hornického údolí a prozkoumali situaci paladinů. Jdeme do HÚ a setkáváme se s Nathanovou skupinou paladinů. Promluvíme si s Nathanem a ukáže se, že hrad padl, a máme dvě možnosti:

1. Připravujeme útok na hrad. K tomu je třeba zajistit si podporu lovců draků, kteří jsou v jeskyni vedle vodopádu. Nyní plníme úkol **Útok na hrad**.
2. Propustíme paladiny v míru. Nasadíme si Ulu mulu a jdeme na hrad, kde si promluvíme s Garondem, který je ve vězení. Poté si promluvíme s Ur-Šakem, který se nachází v sídle ohnivých mágů. Ur-Šak nám řekne, že vůdce Hag-Tar chce svrhnout Ur-Tralla. Jdeme k vůdci hradu a máme tři možnosti. V závislosti na naší volbě plníme úkoly:
Hag-Tarovo pověření / Smrtící souboj / Vůdce skřetů
Každopádně po výběru jedné z cest Hag-Tar souhlasí s propuštěním paladinů, takže Garonda a ostatní odvedeme do průsmyku (doporučuji otevřít bránu pro sebe). Doprovodíme Garonda k Nathanovi a pak zabijeme skupinu orků vedle průchodu do Khorinisu. Nyní se přesuneme do Khorinisu a jdeme k bráně v průsmyku, kde narazíme na paladiny bojující s orky, kterým samozřejmě pomůžeme.

Pozůstalí

Nathan nás pověří, abychom osvobodili paladiny z hradu. Postupujeme stejně jako ve výše uvedeném úkolu. Úkol končí poté, co přivedeme paladiny do Khorinisu a promluvíme si s Nathanem.

Útok na hrad

Řekneme Nathanovi o útoku na hrad. Paladin říká, že by se hodilo více mužů. Jdeme za lovci draků, kteří jsou v jeskyni vedle vodopádu. Po boji se skřety si promluvíme s Kurganem a řekneme mu, aby se připojil k paladinům a zaútočil na hrad. Můžeme pohrozit Kurganovi, aby skřetům prozradil polohu lovců draků, nebo mu zaplatíme 50 000 zlatých. Doporučuji první možnost, protože to nebude mít žádné následky. Nyní vtrhněte do hradu a získejte zpět paladiny.

POZNÁMKA: Níže uvedené tři úkoly jsou v případě, že si vyberete mírové propuštění paladinů, možné provést pouze jeden z nich, podle toho, kterou možnost si vyberete.

Pátrání po Hag-Tar

Hag-Tar nás pověří, abychom zabili lovce draků, kteří jsou v jeskyni vedle vodopádu. Zabijeme je a vrátíme se za Hag-Tarem. Ukáže se, že nás skřet oklamal a zbývá vzít hrad útokem.

Smrtící souboj

Po výběru dialogu se zlatem nás čeká souboj s Hag-Tarem v doupěti ohnivého draka. Po porážce skřeta se nás tiše zeptá na jeho porážku. Souhlasíme a Hag-Tar na oplátku propustí paladiny a dá nám skřetí lektvar.

Vůdce orků

V rozhovoru s Ur-Šakem se dozvídáme, že Hag-tar plánuje svrhnout Ur-Thralla. Jdeme za vůdcem skřetů a dostáváme úkoly k zabití Ur-Thralla,

Nyní se vydáme do Skřetího města a informujeme ho o zradě Hag-Tar. Ur-Thrall nám dává totem síly a nyní máme dvě možnosti :

- 1) Dáme totem Hag-Tarovi, načež on propustí paladiny a Ur-Thrall nebude mít radost.
- 2) Zabijeme Hag-Tara ve spravedlivém souboji, předáme totem Ur-Thrallovi a on sám osvobodí paladiny.

Čestný dluh

Tento úkol dostáváme od Nathana. Po splnění úkolu "Trošečníci" již v Khorinisu si promluvíme s Udarem. Paladin nám nabídne, že nám pomůže splatit Nathanův čestný dluh. Poté si promluvíme s Nathanem a zavedeme ho na hřbitov vedle Mrtvé harpyje. Tam uvidíme Udara bojovat se skřety, a tak paladinovi pomůžeme. Po zabití skřetů si promluvíme s Udarem a Nathanem a úkol skončí.

Spáček

Úkol se objeví v deníku po rozhovoru s nekromantem ve Spáčekově Chrámu. Když se Netbeka zeptáme na mocné skřetí patrony, řekne nám, že celý tábor trpí bolestmi hlavy. Nyní se vydáme do Spáčkova chrámu, probijeme si cestu přes nové nepřátele až do doupěte, kde zabijeme démona a poté se Spáček vrátí. Uspí nás a tak čekáme, až hrdina vstane, načech se z chrámu teleportujeme za Netbekem a on nás pošle za Kreolem. Kreol požaduje Spáčkovo srdce výměnou za pomoc v boji, a tak souhlasíme. Kreol pro nás vytvoří vyvolávací runu Eligora, ale potřebujeme k tomu oběť. Musíme dát nějaký artefakt například: Innosovo oko (pokud nejsme ohnivý mág nebo paladin)
Adanosova koruna (pokud nejsme mágové vody)
Maska spáče
a další...

Kreol nám dá runu na vyvolání Eligora. Nyní se vydáme k pentagramu ve Staré věži Xardase a vyvoláme Eligora. Démon nám dá korunu démona výměnou za polovinu našich bodů života. Souhlasíme, nasazujeme si korunu a vyrážíme do boje se Spáčkem. Nejdřív si promluvíme a potom začneme bojovat. Po zabití démona se vydáme za Netbekem a pak za Kreolem. (Netbek vrátí životní energii, kterou jsme odevzdali Eligorovi)

Adanosova poušť

LEGENDA			TAVERTIX DLA SERWER DISCORD KAJMA Přeložil - Fortuno
	Vchod na Pustinu		Vchod k Ravenovi
	Jeskyňe		Im'Arah
	Teleportační kámen		Kajma - Duch Pustiny
	Kamenný strážce		Oaza
	BOSS		Strom života
	Božská nádoba		Svatyně
	Teleport		Strážce dřeva živ.
	Pradávný strážce		Vesnice goblinů
	Kůže černého trolla		Magické ložisko
			Velká díra
			Kamenný kruh
			Studna
			Malá pyramida
			Dračí vejce
			Ohnivý golem
			Velká pyramida
			Klíče k studni
			Svatyně Adanose



Tajemství chrámu Adanose

Po boji s Ravenem v Jharkendaru, přesněji po jeho zmizení, jdeme k oltáři v aréně, kde jsme bojovali s Ravenem, za oltářem stiskneme tlačítko na zdi a dostaneme se do tajné místnosti s teleportem. Jsou tam tři podstavce, takže z nich sebereme: krystal, tabulku a runu na vyvolání kamenného strážce. Přečteme si tabulku a nyní jdeme za Saturasem a promluvíme si s ním o Ravenovi a pak o krystalu. Krystal aktivuje teleport v ruinách naproti chrámu, kde je portál použijeme krystal a projdeme teleportem. Tam narazíme na kamennou pumu, kterou zabijeme a aktivujeme teleport. Dostaneme se na místo se Zlatým drakem, který nám řekne, že tabulka musí být nabita silou runy. Tabulku lze nabít v Knihovně učenců u dvojitého stolu.

Nabitou tabulku si přečteme v místnosti, kde jsme bojovali s Ravenem. Probudí se Velký prastarý strážce, se kterým si promluvíme a pak běžíme k drakovi. Pová nám o Adanosově kladivu, které najdeme na oltáři, kde jsou zombie naproti vchodu do chrámu s Ravenem. Několika ranami zabijeme strážce a nyní máme dvě možnosti:

- 1) Půjdeme s kamenem strážců rovnou do knihovny, kde ho použijeme do koule starověkého stavitele, čímž se okamžitě otevře Adanosova poušť a naspawnují se strážci.
- 2) Vrátime se k drakovi, který přeloží tabulku, a v knihovně se objeví přízraky stínových šelem. Zbytek probíhá stejně jako u výše uvedeného způsobu.

Nesmrtelné strážce porazíme až po získání koruny Adanose během vlákna Pustiny. Lokace může být těžká na fázi po Jharkendaru, proto se vyplatí nechat ji na 4. kapitolu.

Vlákno Adanosovy pouště

Mapa pouště se nachází v první budově, na jednom z teleportačních podstavců. Je také vhodné vzít si ohniskový krystal, pomocí kterého budeme moci aktivovat teleparty na důležitá místa.

Poznámka: V poušti budeme během dne ztrácet výdrž, pokud se od Gonzalese nebo vypitím Eligorova plamene nenaučíme imunitu vůči horku.

Po vstupu do pouště musíme nejprve sebrat 4 kusy ornamentů. Ty se nacházejí v oázách. Dva klíče střeží Temní strážci a dva vyšší kněží Stavitelé. Jakmile nasbíráte 4 ornamenty, musíte je umístit do stolů v chrámu poblíž "Velké díry".

Jakmile umístíte střepy do pultů, otevře se vchod do stupňovité pyramidy, kde najdete první z artefaktů, které potřebujeme získat: Adanosovo žezlo. Nyní musíme skočit do velké díry v poušti. Jakmile budeme na dně díry, musíme zabít velkého důlního červa. K tomu získáme palici, kterou hlídá kamenný golem za propastí. Třikrát udeříme do gongu, pak vylezte na zříceninu se sloupem vedle gongu, a až se objeví důlní červ, shodte na něj sloup. Nyní vyloupíme doupě důlního červa a z truhly si vezmeme předmět potřebný k cestě do Chrámu Slz. Poté se vrátíme na místo, kde byl golem. Jdeme dál, skočíme o dvě úrovně

níž, přečteme si desku - pomocí již zmíněného prvku - otevře se nám průchod za hlubokou jámou hned vedle. Dostaneme se za jámu a vstoupíme do nové lokace.

Jakmile se ocitneme na novém místě, jděte doleva a vylezte po skalách vyčnívajících ze skály, čímž se dostanete do chrámu. V chrámu zabijte kamenné strážce a stiskněte tlačítko s ikonou klíče, čímž si otevřete průchod do chrámu.

Dále máme neaktivní teleport a dvě komnaty uzavřené mřížemi. Jdem na to

Napravo od vchodu do místnosti je komora s předměty pro mága a nalevo jsou předměty pro bojovníka. Po vstupu do jedné z místností a zabití bosse si přečtete desku a otevře se vám cesta. Nyní se nám do cesty postaví boss Temný strážce. Dále zabijeme Araxe Adanosovým kladivem a vezmeme si druhý artefakt, Adanosovu slzu. Nyní se vrátíme do místnosti, kde byl předtím teleport neaktivní (nyní je aktivní), a vrátíme se do pouště. Máme-li žezlo a slzu, klikneme na jeden z nich v inventáři a artefakty se spojí v prsten. Objeví se před námi strážce, kterého zabijeme Adanosovým kladivem. Nyní je třeba získat druhou část desky, kterou má mág Im'Arah ve své věži.

Jakmile máme obě desky, musíme je spojit v budově na Chrátovém náměstí, poblíž malé pyramidy, kde jsme našli Adanosovo žezlo. Nyní půjdeme před velkou pyramidu, zabijeme dva temné strážce, pak si přečteme tabulku před zavřenými dveřmi. V chrámu si přečtete dvě desky a splňte úkoly, které obdržíte.

1. Úkolem je zabít golema Magolema, který se objeví na místě z obrázku níže. To lze provést pouze v noci, nejlépe s posvátným kladivem Innose. (Toto kladivo hlídá novic v klášteře ohnivých mágů, ale není třeba)



2. Úkolem je najít dračí vejce a umístit ho na podstavec v ruinách u tábora goblinů. Můžeme ho najít v malé jeskyni nacházející se na okraji pouště nebo si nějaké vzít z dračího pokladu v Hornickém údolí.

Po dokončení výše uvedených kroků si přečteme hlavní desku v přízemí.

Naším posledním úkolem bude oživit strom života. Najdeme ho nedaleko kamenného kruhu. Nyní zabijeme černého trolla a poté se vydáme k Saturasovi.

1. Jdeme za Xardasem, který souhlasí, že nám dá kořen, pokud mu přineseme vzácné rostliny včetně královského šťovíku.

2. Jdeme k Netbekovi ten nám dá kořen zdarma.

POZNÁMKA: Doporučuji zvolit druhou možnost, protože pak získáme kořen zdarma, aniž bychom přišli o královský šťovík.

S kořenem se vrátíme do kamenného kruhu a položíme ho na oltář. Strom je uzdraven a my jdeme do Chrámu pravdy, vstoupíme teleportem, sebereme věci a přečteme si desku uprostřed. Nyní by se nám v chrámu měl otevřít průchod dolů, kde najdeme Adanosovu korunu a mocný luk/hůl. Nyní se můžeme vydat do Er'Hazirova chrámu.

POZNÁMKA: Než půjdete bojovat s Ravenem, doporučuji vrátit se do Jharkendaru a vyřídit kamenné strážce v kaňonu, protože se po smrti Ravena rozpadnou a vy přijdete o cenné expy. Zranit je lze pouze Adanosovým kladivem)

Jeskyně se nachází vlevo poblíž chrámu pravdy. Vejděte do jeskyně a postupujte celou cestu vpřed, dokud nedojdete k velké propasti. Abychom přešli na druhou stranu, musíme si nasadit žezlo, kladivo a Adanosovu korunu a poté komunikovat s proudem světla. Přejdeme na druhou stranu a vynoříme se ve velkém údolí, odkud seskočíme dolů. Cesta k chrámu s Ravenem je plná nemrtvých, ale ti na nás nezaútočí, pokud máme na hlavě Adanosovu korunu. Dojdeme do chrámu a promluvíme si s drakem, který nás pustí dovnitř, pokud máme správné statistiky. Je potřeba - 2000 zdraví a 400 síly nebo 400 obratnosti nebo 600 many. Naproti vchodu je Raven, jehož oslovením spustíme dungeon "Ravenova noční můra". Napravo se však nachází teleport do mapy "Ztraceného bratra", který je možný po zabití Ravena. Po zabití Ravena si promluvte se Saturasem a Zlatým drakem. Beliarův dráp si necháme pro sebe, jinak ztratíme vlákno se Senyákem.

VEDLEJŠÍ ÚKOL

Ztracený gobliní totem

Poznámka: Pro tento úkol budete potřebovat gobliní zbraň , získáte ji za úkol s mluvícím goblinem vedle staré věže Xardase v Hornickém Údolí (viz podivná stvoření - Úkol v Hornickém Údolí 2-3 kapitola).

Až budete mít gobliní zbraň, musíte jít do gobliního tábora v poušti a promluvit si s jejich vůdcem:

Vůdce goblinů vás požádá, abyste získali gobliní totem. Boss goblinů má u sebe totem, který se nachází pod vyčnívajícím útesem podepřeným sloupy. Zabijte bosse, vezměte totem a vraťte ho vůdci. Po splnění tohoto úkolu můžete snadno zabíjet gobliny v tomto táboře a získat tak expy navíc.

Bratstvo Masyaf

Ztracení novicové

Tento úkol nařídí jeden ze strážců u brány do tábora Bratrstva. Musíme jít k Baal Namibovi, který nám nařídí, abychom zkontrolovali tábory sběračů trávy.

Střídavě se obracíme na:

Shrat (u Lobartovy farmy), Balam (u jezera vedle černého trolla) a nakonec Hanis, u kamenného kruhu v Temném lese. Hanis krvácí a z posledních sil říká, že jeho tábor byl napaden. Nyní se vydáváme do Vinovy jeskyně s pálenkou a zabijeme asasína. Ukážeme jeho meč Namibovi, pak jdeme postupně za Haradem, Carlem a Bennetem a nakonec za Darrionem do tábora Netbeka.

Darrion nám řekne, že meč pochází z Varantu, takže se vydáme za starým známým Gonzalesem a meč mu ukážeme (za předpokladu, že jsme předtím splnili úkol Zbraně pro Gonzalese). Dozvídáme se, že za únosy stojí Bratstvo Masyafu. Vracíme se k Namibovi a on nás posílá do Gor na Tothem, abychom poslali strážce do Balamova tábora, protože právě tento tábor může být napaden. Povídáme si s Gor na Totha a poté se vydáváme do Balamova tábora.

Nyní plníme úkoly pro Balama a strážce Tiraxe (popíšu je níže) a po splnění úkolů jdeme po 22. hodině v noci za Balamem a promluvíme si s ním. Začíná útok Assassínů, takže útočníky zabijeme, z těla jednoho z nich sebereme amulet a vrátíme se se zprávou za Namibem. Nyní nás Namib posílá k Parvézovi na tržiště, protože jeden z noviců přežil útok assassínů. Musíme pro něj připravit lektvar, se kterým nám pomůže Baal Tyon.

Musíme mu přinést následující ingredience:

Akvamarín, léčivý kořen, čelisti, královský šťovík, lektvar ducha (pro úkol, zdá se, že se dá koupit u Zurise) a kaktus.

Kaktus můžeme najít v Pustině Adanoses nebo se na něj poptat v Khorinisu.

Jdeme za Constantinem a poté za Zurisem a ukáže se, že kaktus nedávno získal alchymista Neoras v klášteře. Jdeme za ním a získáme kaktus výměnou za černou rudu.

Vrátíme se s přísadami k Tyonovi a získáme lektvar, který předáme Lokimu.

Nyní nás novic zavede ke vchodu do Lesa Assassínů za táborem Bratrstva.

Vlevo je teleport ke kterému přijdeme a dostaneme zápis do deníku. Vydáme za Namibem, vezmeme amulet a položíme ho na podstavec vedle teleportu a otevře se nám vchod do lesa.

POZNÁMKA: V žádném případě tam nevstupujte sami. Určitě se také vyplatí uložit si před lokací, protože ji nelze opustit, dokud nedokončíte celou quest linku.

Vraťte se za Namibem a pak jděte za Gonzalesem a zaveďte ho k průchodu.

POZNÁMKA: Nyní musíme splnit všechny úkoly pro Assassíny (popsané v další části), teprve po splnění všech úkolů bude možné pokračovat v úkolu s chybějícími novici.

Jakmile splníme všechny úkoly pro Assassíny a dostaneme se do skryté lokace za sochou Beliara v chrámu, zabijeme démona Nebirose a dostaneme se ke Cor Kalomovi. Po krátkém rozhovoru ho zabijeme, vezmeme z jeho těla runu a teleportujeme se do Khorinisu, kde si promluvíme s Namibem. Doporučuji také, abychom si po jednom dni promluvili s Gonzalesem, který nyní pobývá v klášteře, a on nám dá své vybavení.

Bažinná bylina pro Balama

Balam nás požádá, abychom mu přinesli 10 kusů bažinných bylin. Kolem jezera se spawnou, takže je sbíráme a vracíme zpět.

Noční zvuky

Balam říká, že ve vedlejší jeskyni někdo dělá hluk. Po půlnoci, kdy se proměníme v brouka, vstoupíme do jeskyně, otevřeme dveře, zabijeme kostlivce a vrátíme se k Balamovi.

Potraviny pro sběrače

Balam nás žádá, abychom přinesli maso pro sběrače. Jdeme na mýtinu směrem k vykopávkám a zabíjíme skupinu mrchožroutů. Nakonec dáme maso Balámovi.

Mentor pro strážce

Tirax nás požádá, abychom šli za Gor na Tothem a požádali o povolení vycvičit strážce. Jdeme za Gor na Tothem, a vracíme se za Tiraxem.

Tiraxovy obavy

Den po splnění předchozího úkolu nás Tirax požádá, abychom přinesli 3 špeky bažinné trávy.

Ovčí kůže pro Tirax

Tirax nás požádá, abychom přinesli ovčí kůže. Pokud žádné nemáme, zabijeme ovce na Onarově farmě. Zajdeme také za Grimbaldem, protože nám dá 2 kůže stínové příšery, které můžeme dát strážím.

Vlákno Assassinů Masyaf 1.část

Jakmile jsme v lokalitě Masyafu, nepřibližujeme se prozatím k žádným místům, kde se zdržují assassinové, jinak zaútočí, jakmile nás uvidí. Jednoduše jedeme přímo za Gonzalesem.

Jeden z vašich mezi cizími lidmi, část 1

Tento úkol pokračuje až do konce vlákna o vrahovi.

Když už jsme na novém místě, najdeme v něm Gonzalese (sedí vedle ohniště), promluvíme si s ním a máme dvě možnosti:

- útok na vrahy
- plnit pro ně úkoly.

Pokud nemáte na úkoly trpělivost, můžete je prostě všechny vynechat. Pokud však lokace procházíte poprvé, doporučuji vyzkoušet mírovou verzi (vždy je můžete v polovině přerušit a zaútočit na ně).

Nejdříve se zapojíte do interakce s táborovým ohněm a počkáte do 7:00. Teď už stačí jen vybrat možnost u Gonzalese "When we move". Nyní se vydáme do kotlinky a vyhledáme novice vraha s otrokem. Zabijeme ho, Bezi si automaticky oblékne zabijáckou zbroj, pak si promluvíme s otrokem a teď ho musíme doprovodit k Neozasovi do chrámu.

Pokračování v části Jeho mezi námi, část 2

Sběrač bylin

Neoras nás požádá, abychom mu přinesli 10 léčivých rostlin a 10 serafis.

Osaira novinky

Nrozas nás pošle k Osairovi se vzkazem, abychom mu dali lepší otroky. Jedeme za Osaire, a pak se vracíme k Nrozasovi.

Stádo černých chňapavců

Až půjdeme s Nrozasovým dopisem za Osairem, dá nám první úkol. Máme se zbavit stáda černých chňapavců. Chňapavci jsou na cestě z Osairovy jeskyně do chrámu, zabijeme je a pak se vrátíme k zadavateli.

Spiknutí otroků

Osair nám řekne, že mezi otroky je vzbouřenec, a my to máme prozkoumat. Vezměte si od strážného klíč a promluvte si s otroky. Jeden z otroků začne říkat podezřelé věci, že se brzy

dostane ven, mluvíme s ním podruhé a zjistíme, že vzpouru organizuje Marius v chrámu. Mluvíme s Mariem a teď musíme nahradit někoho jiného, protože Osair chce rebela mrtvého. Jdeme za otrokem, který předtím ukázal na Mariuse, a vedeme ho k Osairovi, Osair ho po chvíli zabije. (Vracíme se k Mariusovi)

Balíčky zbraní pro Mariuse

Musíme přinést Mariusovi 3 balíčky zbraní, které se nacházejí:

- V Osairově jeskyni
- Ve váze v pokoji, kde Tiamant přebývá.
- Ve skladu. Klíč získáme od Nrozase v úkolu Ingredience pro Nrozase.

Tichý souhlas

Po splnění úkolu s rostlinami a dopisem pro Nrozase by se na lavičce vedle něj měl objevit dopis. Přečteme si ji a ukáže se, že Osair dá lepší otroky výměnou za kůži jeskynního trolla. Jdeme do sirného dolu a na samém dně by se měl objevit černý jeskynní troll. Zabijeme ho a kůži dáme Osairovi.

POZNÁMKA: Od této chvíle se stáváme Osairovým muridem. Nyní jdeme za Nrozasem, který se na nás zlobí, načež se staneme jeho muridem.

Poplatek za otroky

Jelikož jsme Osairův murid, dá nám tento úkol. Máme předat platbu Hasimovi a Narugovi. Hasima najdeme v chrámu, kde mu dáme měšec a zeptáme se ho na Naruga. Nyní se vydáme za Gonzalesem a uvidíme, jak zabíjí Naruga. Gonzales nám představí svůj plán, načež jdeme za Hasimem, ukradneme mu náhrdelník a zeptáme se ho, jak ho můžeme přesvědčit, aby nám pomohl. Chce víno ze skladu (přístup do skladu získáme během úkolu Ingredience pro Nrozase). Jakmile máme víno, dáme ho Hasimovi a ten souhlasí s přijetím Narugova měšce. S náhrdelníkem se vracíme do Gonzalesu a pak do Osairu.

Ingredience pro Nrozase

Jakmile jsme murid z Nrozase, osloví nás a přikáže nám, abychom ze skladu přinesli balíček ingrediencí. Pákou na stěně otevřeme skladiště, vezmeme balíček (mimoходом, víno pro Hasima a balíček zbraní pro Mariuse) a vrátíme se za Nrozasem.

Smrtící lov

Tiamant nás pověří, abychom Muritana zabili, a také nám řekne, že se Hasimovi podařilo takovou bestii zabít. Jdeme za Hasimem a na alchymistickém stole spojíme maso a síru. Nyní jdeme na samé dno sirného dolu, kde klikneme na maso v inventáři. V jedné z větví by se měl objevit Muritan, kterého zabijeme.

Nezvaní hosté

Tiamant nás pověří, abychom zabili skřety v údolí, my je zabijeme, vezmeme hlavu jednoho z nich a vrátíme se s ní k Tiamantovi.

Zabít Hasima

Tiamant nás pověří, abychom Hasima zabili, takže ho musíme vyvést z chrámu. Jdeme za ním a řekneme mu, že ho povolal Osair. vyvedeme ho z chrámu a pak ho zabijeme. Vrátime se k Tiamantovi, ale úkol nekončí, místo toho nám Tiamant zadá nový úkol, abychom vyčistili doly, po jehož splnění s námi Haniar promluví o Hasimovi. Máme dvě možnosti:

- Řekneme Haniarovi pravdu, že jsme to byli my, kdo na Tiamantův příkaz zabil Hasima, a Haniar nám řekne, abychom se modlili za Hasimovu duši. (Ve svatyni vedle Osairovy jeskyně, ne v té v chrámu)

- Lžeme Haniarovi, jdeme za Gonzalesem a on nás posílá dál za Tiamantem. Dostaneme papír ze skladu a po jeho získání Tiamant napíše dopis Haniarovi. Odneseme dopis Haniarovi a ten nám řekne, abychom se za Hasimovu duši modlili k Beliárovi. (Ve svatyni vedle Osairovy jeskyně, ne v té v chrámu). Až bude vše hotovo, vrátíme se za Gonzalesem.

Čištění dolů

Tiamant nám tento úkol zadá během úkolu zabít Hasima, máme jít do dolu a zabít horské plazy v jedné z větví.

POZNÁMKA : Po splnění tohoto úkolu se staneme Tiamantovým muridem.

Intriky bratrstva Masyafu

Haniar k nám promlouvá a žádá nás, abychom se vzdálili od zvědavých očí. Když se nás Haniar zeptá, zda se bojíme smrti, odpovíme, že ne. Haniar nám řekne, že Hasim pro něj sbíral informace, a požádá nás, abychom Hasima nahradili, souhlasíme a přečteme si dopis, který nám Haniar dal.

POZNÁMKA : Nyní počkáme jeden den a kolem 12:00 půjdeme do chrámu, podstoupíme zasvěcení a staneme se stínem.

Jdeme za Gonzalesem a pak za Joaquinem, který je nyní vedle sochy Beliara. Donutíme ho, aby nám ukázal dopis, a pak jdeme k Tiamantovi. Ten nás pošle za Osairem. Osair nám dá úkol - Horský zlatý důl a při plnění tohoto úkolu se setkáme s Lukou. Po krátkém rozhovoru na nás zaútočí, my ho zabijeme a přečteme si vzkaz z jeho těla.

Jdeme za Haniarem a řekneme mu, co víme (novinku můžeme Haniarovi sdělit, až když kouří trávu před chrámem).

Nyní splníme úkol "Zlatý důl" a "Pošlete otroky do dolu". Pak počkáme do 22:00-23:00 a půjdeme na náměstí před chrámem, kde se odehraje souboj mezi Tiamantem a Haniarem. Řekneme Gonzalesovi o Tiamantově smrti.

Vlákno Assassinů Maysaf 2.část

Měsíční čepele

Tiamant nám řekne, že Osair má recept na kování měsíčních čepelí. Jdeme za Osairem a máme dvě možnosti, jak získat recept: zaplatíme 20 000 zlatých nebo splníme úkol Věrní lidé. Každopádně získáme recept, přečteme si ho a ukoveme meče.

Měsíční kameny se najdou v Im'Arahově těle a v Adanosově očistci v poušti. Samotný úkol skončí automaticky po ukování mečů.

Věrní lidé

POZNÁMKA: Tento úkol je dostupný pouze v případě, že jste od Tiamanta obdrželi učebnici duali.

Pokud při smlouvání o recept na měsíční čepele zvolíme tuto možnost, je úkol zadán Osairem. Máme získat čtyři lidi pro Osair, jsou to :

1. Rafat - Modlí se ve svatyni Beliar , připojí se k Osairovi I ten mu dovolí modlit se v chrámu.
 2. Famid - nachází se v chrámu a připojí se k Osairovi, pokud mu zaplatíme 3000 zlatých.
 3. Nazim - nachází se v dole, kterým jsme vstoupili do lesa. Připojí se k Osairovi, pokud mu to Haniar dovolí....
 4. Kudir se objevuje vedle Nrozase v 1-2 hodiny ráno. Souhlasí s tím, že se k nám připojí, pokud mu přineseme trollest (které se vynoří v údolí vedle Gonzalese).
- Jakmile budeme mít čtyři muže, vrátíme se k Osairovi a řekneme mu o tom.

Zlatý důl

Osair chce důkaz, že v sirném dole je zlato. Jdeme do dolu až k jedné z větví, kde potkáme Luku, zabijeme ho (souvisí s úkolem Intriky bratrstva Masyafu), vykopeme zvláštní kus zlata a vrátíme se k Osairovi.

Doprovod'te otroky do dolu

Po splnění úkolu Intriky bratrstva Masyafu se vrátíme do Osairovy jeskyně, promluvíme si s Joaquinem a odvedeme ho spolu se dvěma otroky do dolu. Cestou k odbočce ke zlatému dolu se setkáváme s gobliny a důlními červy, navíc je třeba dávat pozor, protože nováčci, které vedeme, mohou často spadnout. Povídáme si s Joaquinem, že jsme tam, a sedíme na kamenné stoličce a čekáme na příchod stráží. Pošlou nás zpět k Osairovi, který nás za splnění úkolu odmění.

Nrozasův triumf

Osair nám nařídí, abychom šli k Nrozasovi pro jed, a ten nám zase nařídí, abychom jed vyzkoušeli. Jdeme do Gonzalese pro instrukce: musíme vyzkoušet jed na trollovi v chalupách napravo od Gonzalese, takže musíme otrávit mršinu toho urostlého tvora a teď máme dvě možnosti:

1. Dáme polovinu jedu, troll padne. Promluvíme si s Gonzalesem, pak s Nrozase, počkáme několik hodin, dostaneme od Nrozase lahvičku s jedem a odneseme ji Osairovi.

2. Dáme pár kapek jedu a troll přežije. Mluvíme s Gonzalesem, Nrozase a nakonec s Osaiem.

Pokračování vlákna závisí na výše uvedené volbě.

Dar osudu

POZNÁMKA: Úkol je dostupný, pokud troll zemřel při plnění úkolu Nrozasův triumf (možnost 1).

Máme přinést víno od Osaira k Nrozasovi. Před chrámem nás zastaví strážce se vzkazem, že nás chce vidět Haniar, a i tady máme dvě možnosti:

- Dáme víno Nrozasovi, ten zemře a my musíme bojovat se všemi zabijáky.
- Promluvíme si s Haniarem a dáme mu víno, které se ukáže být otrávené. Nyní k němu přicházíme, když kouří trávu, dostáváme neotrávené víno a dáváme ho Nrozasovi, který po chvíli mizí.

Po splnění úkolu nám Haniar dá dopis, který odneseme Osairovi, a poté se vrátíme k Haniarovi. Nyní si promluvíme s Gonzalesem a zaměříme se na finále vlákna Assassin.

Souboj pravdy

POZNÁMKA: Úkol je dostupný, pokud v úkolu Triumf Nozrasu přežil troll (možnost 2).

Nrozas nám nevěří. Podle zákona Masyaf lze spor vyřešit soubojem. Jdeme do arény, kde předtím Tiamant bojoval s Haniarem, a bojujeme s Nrozase. Zabijeme ho, načež si promluvíme s Haniarem a pak s Gonzalesem.

Haniarova oběť

Úkol dostupný po dokončení Duelu osudu. Haniar nám dá 2000 zlatých a řekne nám, abychom je obětovali Beliarovi.

Cena Zdrady

POZNÁMKA: Úkol je dostupný, pokud jsme předtím zabili Nrozase.

Osair nám říká, že je třeba svrhnout Haniara, a tak s jeho návrhem souhlasíme. Po deváté hodině jdeme za Haniarem a řekneme mu o tom. Dá nám dopis, který doneseme Osairovi, a Osairovu odpověď doneseme Haniarovi. Nyní si promluvíme s Gonzalesem a zaměříme se na finále vlákna Asasínů.

Temná tajemství

Gonzales nás žádá, abychom zjistili, kde se schůzka bude konat. Jdeme do dolu, ale stíny nás nepustí dovnitř, a tak se vracíme do Gonzalesu. Nyní se s Gonzalesem vydáme do dolu

násilím. Vidíme scénu, ve které Osair a jeho muži umírají rukou démonů. Zabijeme demony a nyní se vrátíme pro Gonzalese, který čeká nahoře, a promluvíme si s Haniarem. Ten po ztrátě asi poloviny HP uteče.

Svůj mezi cizími 2. část

Poté, co Haniar uprchl, sebereme Gonzalese a vydáme se do chrámu, kde vyřídíme všechny vrahy a nezapomeneme ani na ty v Osairově jeskyni. Nyní musíme najít tajný průchod a k tomu si přečteme svitek na jednom z oltářů v hlavní síni chrámu a ukážeme ho Gonzalesovi. Nyní se pomodlíme k soše Beliaara a průchod se otevře. Skončíme v místnosti s teleportem uprostřed, vyrabujeme vše, co se dá, a projdeme teleportem. Tam nás čeká souboj s několika nepřáteli, pak se dostaneme za Haniarem, kde se objeví Gonzales a po krátkém rozhovoru zabijeme tohoto typu.

Ted' už zbývá jen zabít démona a Cor Kaloma.

Ledové skřetí hory

Vchod do této lokace se nachází ve Svobodném dole, nad místem, kde byl v G1 skřet Tarrok.

Aby mělo vůbec smysl tam jít, musíte mít splněný úkol Leeův starý přítel (popíšu níže), naučit se od Leeho imunitu vůči chladu a mít skřetí zbroj, kterou získáte za úkol se Skřetím dolem.





Leeův starý přítel

Ve druhé kapitole dostaneme od Leeho úkol. Lee nás požádá, abychom našli jeho starého přítele Daria. Jdeme do Sněžných hor a hledáme dřevěnou pevnost. Vnikneme do malého skladiště v pevnosti, objeví se žoldák Adelhard a dozvíme se o Dariově osudu. Až opustíme pevnost, měl by se vlevo v kopcích nacházet skřetí šaman. Gor-Kar je jediný skřet, který na nás zatím neútočí, takže nám řekne o klanové válce a pak nás pošle za vůdcem. Zde se nachází tábor skřetů):

Nyní přistupte k jednomu ze strážců brány a ukažte mu 50 nugetů rudy pro vůdce. Nyní jdeme za Grum-Lokem, který souhlasí, že nám pomůže, pokud splníme úkol "Trofej pro Grum-Loka". Nyní si promluvíme s Dariusem a poté s Grum-Lokem, který souhlasí s jeho propuštěním po splnění úkolů "Cena svobody". Darius se konečně může dostat ze Skřetích hor. Vracíme se k Leemu.

Trofej pro Grum loka

Máme přinést hlavu člena staršího nepřátelského klanu. Nachází se poblíž jeskyně, kterou jste se dostali do sněhové lokace. Zabijte skřety a hlavu jednoho z nich odneste Grum-Lokovi.

Cena svobody

Grum-Lok nás pověří, abychom zabili bílého horského trolla a přinesli jeho kůži. Trolle najdete v ledové jeskyni. Kůži získáme a vrátíme za Gum Lokem.

Oddlerova chata

Na vrcholu jedné z hor najdeme Oddlera, slepého mága vody. Staví chýši, ale chybí mu nářadí - krumpáče, kladiva a pily. Pravděpodobně již máme nástroje, předáme je a konec úkolu.

Válka klanů

Úkol zadá Gum-Lok. Máme se vypořádat s nepřátelským klanem, ale díky kouzlu magické rudy jsou skřeti z nepřátelského klanu nesmrtelní. Při plnění úkolu Expedice ohnivých mágů získáme sílu rudy a budeme moci porazit nepřátelský klan. Nyní se vracíme ke Grum-Lokovi, který souhlasí s tím, že Dariuse propustí.

Ravenova noční můra

POZNÁMKA: Tato lokace je velmi obtížná a navíc ji nemůžete opustit, dokud ji celou nedokončíte. Je dobré se na to dobře připravit a mít oddělenou úschovu, abyste se v případě potřeby mohli vrátit.

Po rozhovoru s Ravenem se ocitáme v jeho noční můře. Opouštíme místo, kde jsme odpočívali, zahýbáme doleva a jdeme po okraji útesu. Dostaneme se do malé oblasti s ještěřím bossem. Po porážce bossa otevřete mříž tlačítkem na stěně a použijte spínač. U mostu si promluvíme s duchem a přejdeme na druhou stranu. Vyřídíme nepřátele a projdeme tunelem na malý hřbitov.

Klikneme na tlačítko za sloupy, načež se objeví boss. Můžete se ho pokusit zablokovat mezi náhrobky, ale dejte si pozor na jeho plošné schopnosti. Po odebrání poloviny HP boss dočasně zmizí. Pak musíme kliknout na 3 spínače, které se vysunuly ze země. Když se náš protivník vrátí, pokračujeme v jeho porážení standardním způsobem, dokud se neobjeví zpráva, že ho nyní musíme zabít. Pokud ho nezabijeme včas, protivník ještě více zrychlí a pak bude těžké ho porazit. Jakmile ho porazíme, vrátíme se a měli bychom spatřit ducha, se kterým jsme si předtím povídali.

Po rozhovoru se objeví další boss. Ve 2 okamžicích potyčky se objeví zpráva, která nám říká, abychom stiskli příslušná tlačítka na stěně. Nejprve voda a oheň, pak temnota a země. Po porážení bossa se nám otevře mříž s dalším průchodem.

Jdeme chodbou, dokud nedojdeme do malé místnosti. Musíme projít dírou pomocí proměny brouka, který leží vedle ní. Tam nás čeká boj s Temným strážcem. Po zabití bossa by se nám měla otevřít mříž, která vede do velké haly, na jejímž konci stojí "Xardas".

Během boje vyvolá několik vln mobů, se kterými je nejlepší se vypořádat co nejrychleji, protože mohou způsobit problémy. Takto postupujte, dokud nekromant nepadne. Nyní se vraťte na úplný začátek lokace, otevřete mříž v místě, kde jste se zrodili, a seberte předměty.

Dále letíme na místo, kde jsme bojovali s bossem se štítem. Tam musíme odbočit do místnosti s pákou a zombíky. Poté vyjdeme nahoru a z balkonu se vydáme ven. Tam si všimněte spínače, který musíte použít, přičemž mějte na paměti padající sloup.

Nyní se vrátíme do místnosti, kde jsme bojovali s nekromantem, a půjdeme dál. Otočte se vpravo nahoru po zříceném sloupu a použijte spínač, kde nás čeká boj s druidem. Několikrát ho srazíme na určitý počet HP, načež se změní do jiné podoby.

Po jeho poražení se nám otevře průchod k teleportu, za kterým nás čeká boj s bossem a následně odpověď na 3 otázky.

1. **Duch mága - Innos**
2. **Duch válečníka - Duše**
3. **Duch Nordmarch - Noční můra**
4. **Duch Nordmarch - Já.**

Po přechodu mostu a výstupu po schodech nás čeká souboj s dvojníkem. Vyvolá duchy, se kterými se musíme vypořádat, a když mu zbývá asi 5 % života, zmizí. Nyní nás čeká poslední boss této lokace, Raven. Bojujte s ním, a když se vznáší ve vzduchu a vystřelí kouzlo, musíte zabít jeho přísluhovače. Ke konci boje na něj zaútočí duše, které ho vyléčí, ale značně oslabí.

Zabijeme oslabeného Ravena, sebereme jeho věci a na trůnu se objeví Cizinec. Promluvíme si s ním, bojujeme s démonem do určité hranice HP, pak nás přenese do Pustiny Adanose, kde zabijeme jeho mnohem slabší verzi a promluvíme si s Xardasem.

Mora Ultaru + Artefakty starověku

Úkol začíná, když v poušti porazíme Ravena a ukážeme dráp Zlatému drakovi. Když získáme dráp a ukážeme ho zlatému drakovi, budeme mít tři možnosti:

- Dejte dráp zlatému drakovi (nedoporučuje se)
- Zničte Senyaka pomocí elementárního kříže (nedoporučuje se)
- Uvěznění Senyakovy duše v Beliarově pařátu (můžete ji do pařátu vložit nebo ji osvobodit a znovu porazit za LP). Pokud se rozhodneme démona zničit, potřebujeme 4 elementární sféry, abychom mohli provést runu elementárního kříže. Na druhou stranu, pokud chceme dráp posílit Senyakovou duší, budeme potřebovat runu Mora ultaru.

- Ohnivá sféra ve starém dole
- Vodní sféra v opuštěném dole (nad průsmykem)
- Sféra temnoty v potopené věži Xardase

-Sféra skály v dole skřetů (přístup k ní získáme ve vlákně o skřetech)

Nyní jdeme za drakem, který nás naučí, jak vyrobit runu, a sám spáchá sebevraždu.

Mora Ultaru

Jdeme za Xardasem a ptáme se ho na runu, on nám řekne, že Beliar nám dá runu výměnou za jiný artefakt - Triamarský amulet. Nyní se vydáme do přístavu a před sochou paladina v přístavu by se měl objevit paladin Melchior. Po krátkém rozhovoru dojde k boji, takže paladina povalíme na zem a on nám prozradí, že amulet je na ostrově Etlu a klíč má sám Hagen. Okrademe Hageny nebo odkoupíme klíč od zahradníka. Nyní půjdeme za Xardasem a všechno mu řekneme. Nyní můžeme jít do Etlu a vzít si amulet buď mírumilovně, nebo zabít všechny paladiny.

Teleport je u Černého trola v Khorinisu, za sběrači trávy v dole, ale je třeba Hagenův klíč.

1) Pokud chceme získat amulet mírovou cestou, pak nám Xardas řekne, abychom požádali o pomoc Beliaru (paladin a mág ohně to nedokážou).

Než se pomodlíš k Beliarovi, odhodíš dráp a objeví se Zigos, který po krátkém rozhovoru souhlasí, že nám pomůže, pokud zabijeme dalšího Beliarova služebníka Fellangora.

Fellangor na sebe může brát podobu jiných lidí, takže od Zigose dostaneme amulet, který si nasadíme před každým rozhovorem.

Fellangor se odhalí jako:

Fellan - Ve spálené chatrči mezi Mrtvou harpyjí a vykopávkami mágů vody [Celý den].

Elena:

0-1 Naproti svatyni Innos směrem k vykopávkám z farmy Onara

1-2 Vedle Gregovy jeskyně

2-3 U lovců

3-4 U Gregova pokladu u bratrstva

4-5 Na Bengarově farmě u vodopádu

5-6 Blízko Erolových banditů z mostu u svatyně

6-7 K Halvorových banditům na Akilově farmě

7-8 Za křižovatkou v temném lese u nemrtvých na hřbitově.

8-9 Poblíž pirátského pokladu z ukryté kořisti

9-10 U kance poblíž majáku

10-11 U podpalubí naproti věži s temným golemem

11-12 Poblíž orka, kde se stanete šamanem

12-13 Poblíž kance z úkolu orského šamana

13-14 Po cestě z předchozího místa

14-15 U kruhu temného lesa

15-16 Schody slunečního kruhu - temný les

16-17 U slunečního kruhu

17-18 U jeskyně s Farhaartovým vzkazem

18-19 Vedle tábora sběračů u jezera černých trollů

19-20 U pyramid dále po cestě

20-21 Za velkou pyramidou

21-22 U malé pyramidy

22-23 U mostu k místu vykopávek
23-0 U řeky, kde zastavuje Lares
Rupert:
0-1 Blízko kance z šamanského úkolu orby
1-2 Po cestě z předchozího místa
2-3 U kruhu temného lesa
3-4 Schody slunečního kruhu - temný les
4-5 U slunečního kruhu
5-6 U jeskyně s Farhaartovým vzkazem
6-7 Vedle shromažďovacího tábora u jezera černých trollů
7-8 U pyramidy, když pokračujete po silnici.
8-9 Za velkou pyramidou
9-10 U malé pyramidy
10-11 Za velkou pyramidou
11-12 U malé pyramidy
12-13 Naproti Innosově svatyni směrem k vykopávkám z farmy Onara
13-14 Vedle Gregovy jeskyně
14-15 U lovců
15-16 U Gregova pokladu u bratrstva
16-17 Na Bengarově farmě u vodopádu
17-18 Blízko Erolových banditů z mostu u svatyně
18-19 K Halvorovým banditům na Akilově farmě
19-20 Za křižovatkou v temném lese u nemrtvých na hřbitově.
20-21 Poblíž pirátského pokladu z ukryté kořisti
21-22 U kance poblíž majáku
22-23 U podpalubí naproti věži s temným golemem.
23-24 Poblíž orka, kde se stanete šamanem

Když získáme Fellangor, máme dvě možnosti:

- Použijeme amulet a splníme úkol od Zigose.
- Přijímáme prsten od Fellangora, který ruší úkol od Zigose (možnost je použitelná pouze pro mága).

Pokud jsme poslali Fellangora do země Beliara, získáme od Zigose amulet, který nám umožní měnit podobu.

1. Jdeme do Etlu, použijeme amulet a vezmeme si truhlu s klíčem. (Po použití amuletu nesmíme tasit zbraně ani používat magii).
2. Zabijeme všechny paladiny a vezmeme si rakev.
3. Použijeme lektvar černé mlhy a vezmeme rakev.

Ať už se rozhodnete získat rakev jakýmkoli způsobem, jděte na druhý konec ostrova a tam bude svatyně se dvěma paladiny, kteří ji budou hlídat. Zbavíme se paladinů, klíčem, který jsme získali dříve v táboře paladinů, otevřeme vchod do kaple a z oltáře sebereme amulet. V kapli stiskneme páku na zdi a za kaplí se otevře zpáteční teleport.

Vrátíme se ke Xardasovi a řekneme, že amulet máme. Nyní se vydáme k soše Beliara a pokusíme se vyměnit amulet za Mora Ultaru. Šance na získání runy závisí na naší karmě a cechu. Čím více karmy Beliar, tím lépe.

Jakmile máme Mora Ultar a 4 elementární sféry, vrátíme se ke Zlatému drakovi. Po krátkém rozhovoru získáváme jeho srdce a roh, který nám umožňuje přivolat Senyaka. Vytváříme runu kříže prvků, ale je lepší ji nechat pro jiného bosse, protože ničí duše Senyaka. Vyvoláme Senyaka rohem, vybereme možnosti pomoci Mora Ultar v dialogu a pak ho zabijeme ručně.

Beliarův dráp

Úkol začíná rozhovorem se Zlatým drakem a končí po vylepšení nebo vrácení drápu. Vylepšíme dráp o Senyakovu duši v Beliarově svatyni a poté, co si promluvíte s Kreolem nebo Xardasem.

Ztracený bratr

(Portál se aktivuje po definitivním zabití Ravena)

Po vstupu do lokace se setkáme s kostlivcem Ile'Sila, se kterým si promluvíme. Na začátku zabijeme bosse důlního červa v tunelu a poté o tom řekneme Ile'Silovi. Nyní projdeme tunelem a pokračujeme do lokace, ale zatím nechodte nahoru.

Prostě hledáme hřbitov, a když ho najdeme, zabijeme tam zombie a nemrtvého kněze. Vezmeme klíč z těla bosse, otevřeme truhlu, vezmeme z ní kus zkamenělého masa a vrátíme se zalle'Silem.

Nyní se vrátíme ke kamennému oltáři, který se nachází vedle hřbitova. Stiskneme podstavec a objeví se dva noví bossové Sun a Moon. Střídáme se v porážení bossů; když se jeden nehýbe, můžeme se postarat o druhého. Po zabití bossů znovu klikneme na podstavec, vrátíme se k Ile'Silovi a ten nám vrátí předmět, který jsme mu předtím dali. Musíme se vrátit a postavit ji na pedestal, kde jsme právě vybojovali bitvu.

Třetí boss Spectre se objeví v ruinách nad tunelem, odkud se vydáme na Ile'Sila. Boj s ním je jednoduchý, ale v určitém okamžiku zmizí a znovu se objeví světlušky, které co nejrychleji zabijeme (nejlépe plošným kouzlem), jinak se promění v kostlivce. Vezmeme Ile'Silův kámen duše z jeho těla, použijeme ho v inventáři a poté se Ile'Sil objeví.

Dvakrát si s ním povídáme, dokud nás nesleduje. Nyní jdeme po cestě nahoru, až dojdeme k velké bráně hlídané nemrtvými, klikneme na podstavec před bránou a Ile'Sil si s námi promluví. Dostaneme záznam do deníku. Musíme stát zády k bráně a na kopci bychom měli vidět hořící strom. Vydáme se tam a narazíme na ohnivého golema, kterého zabijeme a jeho srdce použijeme na podstavec.

Brána se otevře a my pokračujeme v chůzi, dokud nedojdeme ke kamennému kruhu, kde si promluvíme s Ile'Sil. Nyní musíme kliknout na kořen na každém z kamenů v kruhu a znovu

se objeví dva nemrtví vlci a kostra druida. Od každého druida si vezmeme úlomek, který položíme na oltář uprostřed.

Průchod se otevře a čeká nás souboj s druidem. Po jeho zabití pokračujeme dál a promluvíme si s Ile'Sil. Nyní musíme porazit tři bossy. Na ty, kteří stojí na místě, neútočte, nic jim neuděláte. Útočíme na ně pouze tehdy, když vybočí z řady a zaútočí na nás jako první. Každého z nich srazíme na určitý počet HP, poté na nás zaútočí všichni najednou.

Nyní si promluvte s Ile'Silem a zmáčkněte spínač.

Po použití se otevře brána, vyčistíte chrámy od mrtvol a na konci budete čelit dalšímu bossovi sedící na trůnu. Po přiblížení k zavřené bráně se zvedne ze svého trůnu a začne boj s ním a jeho avatary (které můžete zmrazit ledovým blokem).

Po jeho porážce vstoupíme do poslední místnosti, kde nás čeká souboj s Ile'Silem, po kterém sebereme vějíře z chrámu a vyjdeme teleportem nahore.