Xeresův Návrat (1.06)

[Autotranslate by GeorgeSC2]

Upozornění: Následující informace vycházejí ze zkušeností některých hráčů a nebyly plně potvrzeny vývojářem. Za úplnost a správnost těchto informací neručíme. Průběžně budu informace opravovat od hráčů.

Obecné informace

Náklady na vzdělávací body nebo systém vzdělávacích bodů
Stejně jako addon DndR má i Xeres Return progresivní systém výukových bodů. To znamená, že čím více jste se již naučili, tím více bodů učení potřebujete k naučení Síly, Obratnosti a many a typů zbraní. Stejně jako v originále jsou limity vždy o jeden LP více za každý dovednostní bod v krocích po 30, přičemž prvního limitu je dosaženo již po naučení 20 bodů, protože na začátku jich již máte deset. Náklady na učební body se tedy zvyšují při 20/50/80/110 naučených bodech. Důležitým rozdílem však je, že se do nákladů počítá POUZE hodnota naučená prostřednictvím bodů učení (a počáteční hodnota) a trvalé bonusy se ignorují. To znamená, že si můžete vzít přímo jakékoliv bonusy, aniž by to mělo vliv na náklady na body učení. Je však třeba poznamenat, že existují horní hranice, za kterými žádný učitel nemůže nic naučit, a může být užitečné si některé bonusy našetřit, pokud se například chcete naučit >200 síly/dovednosti.

POZNÁMKA: Jakmile se ve svém hlavním cechu rozhodnete pro "cestu válečníka" nebo "cestu mága", tj. jakmile se stanete žoldákem / ohnivým nováčkem / vodním mágem / černým mágem nebo vodním válečníkem / černým válečníkem - náklady na učební body pro "cizí" dovednosti se automaticky zdvojnásobí. Jako "válečník" musíte zaplatit dvojnásobek bodů učení, pokud se chcete naučit manu, a jako "mág" dvojnásobek bodů učení za všechny "fyzické dovednosti" - tj. sílu / obratnost a bojové dovednosti (boj zblízka a na dálku). Jako příklad lze uvést např: Pokud jste ohnivý nováček a dosud jste se naučili 20 bodů síly, dalších 5 bodů síly vás pak již stojí 20 Lp, nikoli 10 Lp, jak byste očekávali podle původního postupu z DnDR. Zdá se, že domobrana je z tohoto vyjmuta a nemá žádné zvýšené náklady.

Nemoci a otravy

Návrat Xere přináší do hry dvě nové "podmínky". Můžete onemocnět a/nebo být otráveni některými nepřáteli v boji nebo například toxickými výpary v bažinaté oblasti. Pokud onemocníte (indikuje to šedorůžový ukazatel životů), vaše atributy (životy, mana, síla, dovednosti) se v průběhu času dočasně snižují až do konce

nemoci. Nemocí se můžete zbavit buď dostatečně dlouhým spánkem, nebo konzumací dostatečného množství léčivých rostlin či ovoce a pitím vody.
Otrava (indikovaná zeleným pruhem života) je výrazně kratší, ale během otravy průběžně ztrácíte život a můžete v jejím důsledku zemřít. Proti otravě můžete buď pít protilátky nebo jíst léčivé pupeny, které otravu okamžitě ukončí, nebo ji můžete jednoduše přečkat a vyléčit se běžnými léčivými lektvary nebo podobnými prostředky. V průběhu hry získáte vůči oběma stavům odolnost, zejména poté, co je překonáte a znovu se vyléčíte. Ke konci jsou tak vysoké, že se vám téměř vůbec neudělá špatně a otrava trvá jen několik sekund.

Postoj

Ve hře Xeresův návrat máte dispozice (viditelné na stavové obrazovce). Existují 3 "směry", Zlý, Neutrální a Dobrý, s různými dílčími úrovněmi. Směr se určuje podle poměru získaných bodů za směřování 3 bohů Innosa, Adanose a Beliara. (více bodů Innos -> dobré naladění atd.). Body dispozice získáváte za určité úkoly nebo různá rozhodnutí v rámci úkolů, prostřednictvím dalších akcí (např. páchání zločinů a to, že vás při tom někdo uvidí, vám dává body dispozice Beliar, mlácení banditů a přívrženců Beliar vám dává body dispozice Innos atd.) a modlením u příslušných svatyní. Postoj má následující účinky:

- Abyste se mohli připojit k hlavnímu cechu, musíte mít určitý postoj: "Dobrý" pro bojovníky a mágy ohně, "Zlý" pro stoupence Beliaru a neutrální pro mágy vody. Žoldnéři nemají žádné spojení s bohy. Mnoho vedlejších cechů se také zdá být spojeno s bohy, ale to se odráží pouze v typu bodů zarovnání, které jsou odměňovány za jejich úkoly.

- Bonus za postoj: V závislosti na vašem zaměření získáte dočasně bonus k atributům za různých podmínek prostředí (v závislosti na cechu a božstvu je možné získat život, manu, zbroj nebo dodatečné zkušenosti). Pokud jste dobrého naladění, získáváte bonus Innos ve dne (od 8 do 20 hodin), když svítí slunce, bonus Adanos, pokud jste neutrálního naladění a za deštivého počasí, a bonus Beliaros v noci (od 20 do 8 hodin), pokud jste zlého naladění. Kdy a zda je bonus aktivní, je znázorněno symbolem v pravém horním rohu obrazovky.
obrazovka. Výše tohoto bonusu závisí na úrovni dispozice (např. s dispozicí "dobrý" získáte menší bonus Innos než s dispozicí "extrémně dobrý").

Modlení

Ve svatyni Innose

Modlitba u svatyně Innos funguje podobně jako v originále. Za darování 100 g získáte jednou denně +1 k síle nebo dovednosti až do určitého limitu. Poté +3 životy. Získáte také +3 body Innosovy mysli.

Ve svatyni Adanose

Při každém darování 100 zlatých získáte +200 exp a 3 body mysli Adanos. Modlit se můžete pouze jednou denně. Za určité úrovně celkové darované částky získáváte také různé bonusy. Číslo v závorce udává, kolikrát musíte darovat 100 zlaťáků pro další bonus, počítáno od posledního bonusu (při 50 jsou hodnoty 2x):

- (10) 1 LP
- (10) 10 many
- (10) 2000 expů
- (10) 5 LP
- (10) 2 % ke všem bojovým dovednostem
- (15) 15 many
- (15) 10 LP
- (20) 15000 exp
- (40) 5% ke všem bojovým dovednostem

Možná jsem se někde přepočítal, to nezaručuji.

Ve svatyni Beliara

Funguje podobně jako originál, můžete si vyměnit permanentní! životní energii za zlato. Získáte zde také body mysli Beliar.
Dovednost vyjednávání nebo obchodování:
Je zde nová dovednost nazvaná Obchodní dovednost. Tu lze zvýšit jako učedník u Matthea, prostřednictvím některých úkolů a úspěšným vyjednáváním (možnost dialogu v určitých situacích). Vyšší obchodní dovednost zvyšuje pravděpodobnost úspěšného vyjednávání. Kdykoli se obchodní dovednost zvýší, šance se přehodí. To znamená, že pokud jste neuspěli při možnosti smlouvání, můžete načíst dřívější uloženou hru a získat obchodní dovednost nejprve někde jinde a pak to zkusit znovu. Obchodní dovednost má také následující vliv na prodejní cenu u obchodníků:

- méně než 30: 1násobek prodejní ceny
- 30 a více: 2násobek prodejní ceny
- 50 a více: 3násobek prodejní ceny
- 75 a více: 4násobek prodejní ceny

Vedlejší cechovní podmínky a kontakty:

V návratu Xereho se můžete připojit až ke 4 vedlejším cechům. Ne všechny se však mohou spojit mezi sebou nebo s každým hlavním cechem. Obecně platí, že u všech vedlejších cechů musíte být ve druhé kapitole. Platí také následující pravidla:

Strážce

Kontaktní osoba: Thorus
Podmínky: Není členem banditů/královské gardy/žoldnéřů.

Vrazi

Kontakt: Amir (posluchač ve Vatrasu) pouze v noci (22:00 - 8:00)
Podmínky: Nejsou členy domobrany, spáchali alespoň 1 zločin (jakýkoli) a byli viděni.

Bandité

Kontakt: Tom (obvykle sedí na lavičce před Hanniným hotelem)
Podmínky: Není členem domobrany, spáchal alespoň 1 zločin (jakýkoli) a byl viděn.

Zloději

Kontaktní osoba: Meldor
Podmínky: Není členem domobrany.

Lovec

Kontaktní osoba: Dragomir
Podmínky: -/-

Královská stráž

Kontaktní osoba: Ole
Podmínky: Kontaktní osoba: Nečlen starého tábora/žoldnéřů.

Piráti

Kontaktní osoba: Greg
Podmínky: -/-

Tábor v bažinách

Kontaktní osoba: Baal Namib
Podmínky: Mluvili jsme s Lesterem

Mág proměny

Kontaktní osoba: Ferco
Podmínky: -/-

Kapitola 1

Hlavní úkoly a související vedlejší úkoly

TABULKA SPÁNKU - *Začátek [Der anfang]*

Probudíte se v Chrámu Spáče a zjistíte, že jste se stali zombie, ale naštěstí jste si díky magickému rudnému brnění zachovali zdravý rozum. Nedaleko potkáš ducha Cor Kaloma, který je velmi potěšen hrdinovým stavem. Nyní se vydáš hledat východ a na plošině, kde na hrdinu čekal Xardas, najdeš svitek teleportačního kouzla a vzkaz. Bohužel jako zombie nemáš potřebné magické schopnosti k použití kouzla, takže musíš nejprve najít způsob, jak se vrátit do své lidské existence. K tomu potřebuješ knihu "Síla starověkého boje" a léčivou runu, kterou najdeš v chodbách na této úrovni. Po přečtení knihy získáte vzorec, který vás, pokud máte léčivou runu a magickou rudou zbroj, promění zpět v normálního člověka. Nyní můžete použít svitek kouzla a dojít ke Xardasovi v Khorinisu, který na vás okamžitě překvapeně promluví. Případně si také můžeš znovu promluvit s Cor Kalomem, než opustíš chrám (200 zkušeností), ale to bys měl být rychlý.

Khorinis

Připojení k hlavnímu cechu Xardase

Musíš se připojit k jednomu z pěti hlavních cechů: Milice, Žoldnéř, Mág ohně, Mág vody/bojovník nebo Černý mág/bojovník. Viz příslušné přijímací úkoly.
Jakmile se staneš členem některého z cechů, Xardas tě pošle k Vodním mágům nebo Saturasovi.

Temný poutník (Der dunkle Wanderer)

- Temný poutník automaticky z určité blízkosti (na cestě dolů do Cavalornu)
Cavalorn hlásí, že tohoto temného poutníka neviděl. Jdi dál a na Lobartově statku (Maleth) se dozvíš, že odešel směrem k městu. Od Parlafa, strážného u jižní brány, se žádné informace nedozvíš. Jdi k severní bráně za Mikou, ten ti řekne, že poutník odešel směrem k Akilově farmě nebo krčmě. (+100 exp)
Pozor: U Akila se okamžitě otevře další úkol, který je časově omezený.
Nesplnění úkolu není tragické, otevřou se další úkoly! Potřebujete však informace z Akilovy farmy. Tím se dostanete k Orlanovi. Orlan hlásí, že Temný poutník se vydal směrem k jezeru, Velkému statku a Sekobově farmě. Nakonec musíte jít za Erolem,

který vám řekne, kde Temného poutníka najít. Pokud máš všechny informace, najdeš ho za Sekobovou farmou poblíž hřbitova.

Občan města

- aktivovat po rozhovoru s pánem, aby se dostal do horní čtvrti.
Staň se učedníkem jednoho z pěti. Matteo, Thorben, Bosper, Constantino nebo Harald. K tomu musíte splnit úkol nebo zkoušku u každého z 5 mistrů. Pak si můžeš vybrat, kde se chceš stát učedníkem.

Kůže pro Bospera (Leder für Bosper)

Úkolem je přinést Bosperovi osm vlčích kůží.

Thorbenova socha (Thorbens Standbild)

Zajděte za lichvářem Lehmarem a požádejte ho o sošku Innosa. Lehmar vám ji dá pouze výměnou za 100 zlatých. Jakmile ji obdržíte, odneste ji Thorbenovi.

Ocel pro Harada (Stahl für Harada)

Harad se musí podvodem dostat na paladinskou loď. Chce získat jeho ocelový balíček za každou cenu. Ten se nachází v přístavu. Na konci proběhni kolem lodi vpravo, kolem všech paladinů atd. a dojdeš k lodi. Vylezte na jeřáb, kousek po něm vyběhněte a skočte na palubu. Jděte do podpalubí do skladiště a najděte balíček. Ten nyní odneste Haradovi.

Ingredience pro Constantina (Zutat fur Constantina)

Získej ingredience na seznamu:
2 x Silný sekret důlního červa, 4 x Rostliny bažinného plevele, 1 x Dvojitý trn, 1 x Žihadlo krvavé mouchy.
Sekret důlního červa získáš od Miltena, který je v klášteře. Nyní navštivte alchymistický stůl, abyste získali sekret z vejce. Nyní jdi za Constantinem se všemi přísadami.
Doplněk: Pravděpodobně to zvládnete i bez získání sekretu, Constantino si stěžuje, že jste příliš líní, ale také sám přijímá vejce.

Matteovy letáky (Matteo's Flugblätter)

Roznes 20 letáků mezi občany Khorinisu. (Dolní město + přístav)

Lance

Ukaž mu dopis od Xardase.

Temná magie Saturase (Die dunkle Magie von Saturas)

Za hradbami města se vyskytla závažná magická anomálie. Jdi na místo, kde Argez zabil zombie s amuletem Neviditelného. Nyní se vrať do Saturasu, jakmile skončí flashback.

Argez

Argez chce vstoupit do města, ale Garond mu v tom zabránil. Garond ti řekne, proč Argezovi není umožněn vstup. Lord Andre zasáhne a ty bys ho měl následovat. V kasárnách dostaneš povolení projít s Argezem severní branou. Když později zajdeš za Xardasem, zmíní se ti, že jistý Argez je na cestě do Khorinisu. Dejte Xardasovi vědět, že už Argeze znáte, a něco za to dostanete. Jakmile se připojíte k cechu a vše bude připraveno, vraťte se za Xardasem, dá vám dopis, abyste pomohli s mágy vody. Saturas si chce promluvit s Argezem. Dá ti také svitek kouzel, abys nemusel jít zpátky cestou, kterou jsi přišel. Nyní jdi za Argezem a přesvědč ho, aby šel s tebou za Saturasem. Nyní použijte svitek a promluvte si se Saturasem, jakmile skončí scéna mezi Saturasem a Argezem.

Saturasův portál (Das Portal von Saturas)

Saturas potvrdí, že existuje portál. Dává také svolení k odchodu, jakmile bude portál funkční. Zároveň Saturas pošle jednoho za Nefariášem, aby zjistil, zda jsou nějaké nové informace. Ten je k dispozici až po splnění úkolů "Temná magie" a "Argez". Jste opět posláni k Nefariovi, který se pak dozví něco nového. Řekne ti o prstenu, který byl rozdělen na čtyři části. Po katastrofě v Jharkendaru utekli čtyři stavitelé, kteří klíč rozlomili a každý si vzal jednu část s sebou. O první části se dozvíš více, když zajdeš za správcem města. Druhá část se nachází směrem k Minentalu. Třetí je někde na severu. Čtvrtý je pravděpodobně v rukou Onara.
Než se vydáte na cestu, udělejte si krátkou zajížďku do Merdarionu. Merdarion ti dá klíč k vyzkoušení teleportů. Merdarion znovu navštiv, jakmile budou všechny teleporty alespoň jednou použity.

Kousek ornamentu se nachází směrem do údolí dolu. Gaan stojí před vchodem do důlního údolí a mluví o své kořisti. Nemůže se dostat ke svému masu, protože se objevili divocí lapkové. Jakmile jsou zabiti, Gaan si přijde pro své maso. V mrchožroutově žaludku najde také kus ornamentu a nechá ti ho.
Další kousek ornamentu je v Onarových rukou. Onar přizná, že ho má, ale neřekne ti, kde je. Nyní musíš prohledat bedny, ale nenech se chytit. Jediná bedna je nahoře, vpravo od Onarova pokoje. Další část je daleko na severu. Jedná se o sluneční kruh. Hledej ornament u kamenného kruhu. Leží pod kapradím. U posledního dílu se od správce města dozvíš, kde se nachází. Nachází se někde v Relendelu. Nyní jdi za Anselmem, který tě o něco požádá. 2000 zlatých, 1000 zlatých prostřednictvím smlouvání nebo jsi občanem Khoraty. Jako občan Khoraty získáš informace bez placení zlaťáku. Nachází se západně od Khoraty (jděte po cestě vlevo od průsmyku) u vyhořelého domu.Nyní jděte za Nefariusem se všemi čtyřmi kusy ornamentů. Nefarius tě pošle za Riordianem a dozvíš se něco o jazyce stavitelů. Pak jděte znovu za Nefariusem a dokončete úkol. Aktivujte portál u spínače s ornamentem a dostanete se do Jharkendaru. Jakmile dorazíte do Jharkendaru, začne kapitola 2.

Hlavní cechy

Ohnivý mág

Přijímací úkoly Mágové ohně:
Abyste byli přijati do spolku ohnivých mágů, musíte si nejprve promluvit s Pyrokarem. Ten vám řekne, že byste měli pomáhat všem ohnivým mágům. Pokud jste splnili všech 5 úkolů a máte dobrou náladu, můžete se stát členy. Pak se můžeš naučit magické kruhy od Marduka (první 2 přímo, pak každou kapitolu nový) a příslušné runy od Hyglase (později Uthara). Neoras také učí alchymii.

Daronovy přízně (Darons Gefallen)

S Daronem se setkáte na tržišti v Khorinisu. Měl bys požádat mága vody Vatrase o lektvar. Hned ho dostaneš a vrátíš se k Daronovi. Poté musíte splnit úkol "Ztracený novic" (bez ohledu na to, zda necháte Akahaše žít, nebo ho zabijete) a poté nás Daron zavede do kláštera a dá nám lektvar, který bychom pak měli přinést Pyrokarovi.

Mana pro Parlana (Mana für Parlan)

Parlan po vás chce pouze zvýšení many o 30. Počítá se však pouze mana naučená prostřednictvím bodů učení. Jakmile se jich naučíte dost (za ins. 40 LP), můžete je Parlanovi odevzdat.

Neorův lektvar (Neoras Trank)

Tento úkol začíná u Miltena. Chce uvařit lektvar, ale potřebuje k tomu sluneční aloe, kterou sám nesežene. Poté nás teleportuje na most před vykopávkami mágů vody a ty ho následuj na náhorní plošinu Černého trola. Tam dostaneš lektvar rychlosti a úkol dostat sluneční aloe z jeskyně. S lektvarem bys měl být dostatečně rychlý, nebo můžeš trolla jednoduše nalákat na Miltena, který pak odvede jeho pozornost (a učiní ho nesmrtelným). Jakmile rostlinu získáte a vrátíte se k Miltenovi, budete teleportováni zpět. O den později je lektvar hotový a ty ho musíš dát Neorasovi.

Alkohol pro Gorax (Alkohol für Gorax)

Gorax nám řekne, abychom si koupili alkohol u obchodníka s lektvary Salandrila v horní čtvrti. Dostanete za to 100 zlatých. Jakmile budete mít přístup do horní čtvrti, můžete si od Salandrila vzít zboží a dokonce se pokusit smlouvat, abyste získali více zlata. Poté se s alkoholem vydejte za Goraxem.

Hlavní test pro Marduka (Meisterprüfung für Marduk)

Marduk vám zadá zdánlivě nesplnitelný úkol. Musíte mu přinést runu ohnivé koule. Naštěstí máš v Miltenovi schopného přítele ohnivého mága, který je ochoten ti pomoci. Stačí, když mu přineseš ingredience, runový kámen, uhlí a svitek kouzel ohnivé koule, a on pro tebe runu vyrobí. Poté ji odneseme Mardukovi, který je zjevně udiven, ale přesto nám dá hlas pro zápis. Cestou zpět vedeme krátký dialog s Miltenem, který si nechtěl nechat ujít Mardukův obličej.
POZNÁMKA: Pokud se nechceš přidat k ohnivým mágům, má možná smysl nevzdávat se úkolu, a tedy i runy (můžeš ji použít jako mág vody nebo černý mág, jakmile se naučíš 2. magický kruh, nebo ji později použít jako žoldák a bojovník na vylepšení rudých zbraní).

Úkoly cechu mágů ohně

Noční směna pro Marduka (Nachtschicht für Marduk)

Až půjdou ostatní novicové spát, máme v noci týden bušit a modlit se u Innosovy svatyně. Nejprve potřebujeme tupovač zelí. Pokud ho nemáš, najdeš ho pod mostem u rozbitého vozu před Orlanovou hospodou. Pak začni o půlnoci tlouct. Pokud u Goraxe není volný hrnec, pak spi zase až do dvou hodin ráno nebo počkej na další půlnoc. Jakmile budete ve hře dupat dvě hodiny, což může chvíli trvat, obdržíte záznam do deníku. Nyní se musíme jednou za půlnoc po dobu dalšího týdne, tj. sedmi in-game dnů, pomodlit u Innosovy svatyně v klášteře. Stačí jít spát do půlnoci, modlit se do rána, spát do půlnoci, spát a sedmkrát se pomodlit. Poté obdržíte záznam do deníku. Nyní můžete jít k Mardukovi a dokonce získáte zpět runu ohnivé koule.

Odplevelení (Unkraut jäten von Gorax)

Máme odstraňovat plevel. Tak jdeme za dveře na travnatou plochu a sbíráme každý plevel. Pak se vrátíme za Goraxem.

Zloději vína (Weindiebe von Serpentes)

Chlapík převlečený za ohnivého nováčka nám ukradne víno. Běžíme od kláštera směrem k Orlanově krčmě, abychom ho hledali. Najdeš ho v chodbě do kláštera nad Innosovou svatyní. Sedí v křoví. Teď si s ním udělej, co chceš, a pak jdi za Serpentesem.

1: Zabití 200 exp, 400 zlata, svitky kouzel.
2: Nech ho běžet 200 exp, 250 zlata, svitky kouzel
3: Spřátelte se s ním a získejte nějaké doplňky od novice.

Věno pro Neorase (Mitgift für Neoras)

Chce, abychom pro něj sehnali jed na zvířata a rostliny. Říká, že lidé, kteří se vyznají v bylinkách, nějaké mají. Jdeme za Constantinem a ptáme se ho. Ten ale říká, že potřebujeme žihadlo na krvavé mouchy a kleště na miny. Jdeme tedy za Ignácem do přístavní čtvrti. Má žihadlo na krvavé mouchy, pokud si ho ještě nekoupil, a Lutero má kleště na miny. Případně se můžete naučit žihadla na krvavé mouchy od Dustyho a jednoduše jedno zabít a žihadlo si vzít s sebou, nebo můžete najít žihadlo

v jeskyni s teleportem k mágům vody za Orlanovou hospodou. Constantino nám pak vyrobí zvířecí jed.
Rostlinný jed si musíme vyrobit sami pomocí mucholapek u alchymistického stolu. Ty se dají často najít v Khoratě, nebo můžete jít z Khorinisu východní branou doleva, kde jsou Moleraty. Tam jsou také dva. U alchymistického stolu pak můžeš doplňovat jedy a vyrábět rostlinné jedy. Až budeš mít obojí, jdi za Neorasem.

Parlanův ohnivý kruh (Parlans Feuerring)

(lze získat i v kapitolách 2 až 5, ale doporučujeme to udělat v kapitole 1)

Poté, co nás Pyrokar přijme za novicmistry, opustíme kostel, kde nás zadrží Parlan.
Parlan: Musíš mi pomoci, Pedro mi ukradl ohnivý prsten a utekl z kláštera směrem k táboru lovců. Zkontroluj všude, jestli ho někdo neviděl.
Ptáme se tedy Isgarotha a Dragomira. Dragomir nám řekne, že ohnivý novic utekl do krčmy. Zeptáme se Orlana a zjistíme, že v jeho krčmě žádný novic není. Vracíme se tedy k Dragomirovi. Konfrontujeme ho a obviňujeme ze lži. Ten si to nenechá líbit a strhne se rvačka, kterou prohraje. Poté nám dá neurčitý popis, kde můžeme Pedra najít. Pedra bychom měli najít ve vypálené chatrči poblíž Dragomirova tábora. (je buggy, není spawnován) Poté, co jsme Pedra porazili (předtím získáme kořist), si s ním znovu promluvíme. Poté nám dá prsten. Zpět k Parlanovi (úspěch úkolu)

Domobrana

Zápis do domobrany (Aufnahme Miliz)

Pro vstup do milice musíte vyhrát turnaj milice. Pokud však prohrajete, dostanete druhou šanci a můžete splnit úkol "Inspekční prohlídka města". Za vstup do milice obdržíte lehkou zbroj a těžkou zbroj si můžete koupit u Pecka za 2500 zlatých.

Turnaj lorda Andreho (Das Turnier von Lord Andre)

Musíte vyhrát turnaj domobrany. Ten se koná na nádvoří kasáren, kde domobrana obvykle trénuje. Tvým prvním soupeřem je Till. Po jeho porážce se vydáš za Andrém a utkáš se s druhým soupeřem, Alrikem. Po jeho porážce se vrátíte k Andrému a utkáte se s posledním soupeřem, Gidanem. Jakmile porazíte i tohoto, můžete úkol dokončit u Andreho.

Prohlídka města (Kontrollgang durch die Stadt)

Poté, co jsi prohrál turnaj s Gidanem, tě lord Andre pošle za Mortisem, aby ses u něj ohlásil. V Mortisu pak začíná "inspekční prohlídka města". Měl by ses hlásit u Olafa, Pabla a Bilgota. Nyní vyhledej Pabla. Je ve Vatrasu a chce chléb, sýr a víno. Jakmile vše přinesete, získáte +1 Innos a 100 expů. Nyní najděte Bilgota v přístavu. Pošle tě za Bromorem a chce, aby Bartok zaplatil jeho účet. Bartoka, aby zaplatil jeho účet. Bartok odmítne zaplatit a ty ho nyní musíš zmlátit. Bartok pak zaplatí svůj účet a odemkne se mu také role učitele. Vezměte peníze Bromorovi a dejte Bilgotovi vědět, že záležitost je vyřízena. 50 expů, +3 Innos, + expy za sražení Bartoka k zemi + předměty. Další na řadě je Olaf. Stojí na tržišti a přímo říká, že je vše v pořádku. Nakonec se vrať k Mortisovi a vše nahlas.

Úkoly cechu černých mágů

O Černých mázích si můžete promluvit s Xardasem v prvním dialogu s ním, jakmile vyjdete z chrámu Spáče. Aby tě černí mágové přijali, musíš:

- mít zlou povahu (body za povahu se udělují za modlitbu v Beliarské svatyni, plnění některých úkolů, páchání přestupků (mlácení lidí, krádeže, zabíjení ovcí atd.) a za to, že vás při tom někdo uvidí),
- být učedníkem některého z mistrů v Khorinisu.
- a splnit tři úkoly (Svaté kladivo, Bludiště a Odpadlý kněz):

Nejprve byste se měli hlásit u Andokaie v Beliarské pevnosti. Dostaneš se tam pomocí teleportačního systému v Beliarských svatyních. Jděte do Beliarské svatyně v horní části Xardovy věže a teleportujte se do pevnosti. Zde vás osloví přímo Gomez a odvede vás k Andokaiovi. Požaduje, abyste mu přinesli Svaté kladivo z Kláštera ohnivých mágů.
Poznámka: Normálním vchodem do kláštera můžete projít pouze v případě, že máte "dobrou" povahu. Alternativním vchodem je vylézt na skálu vpravo na konci mostu a vstoupit do kláštera přes střechy. Abychom tam nepřitahovali pozornost, dá nám také falešné novicské roucho.
POZOR, to je potřeba pro úkol doručení vína, ale po odevzdání kladiva ho automaticky vrátíte Andokaiovi. Měli byste si tedy víno od Goraxe vzít předem.
Ve městě si ještě můžeš promluvit s Bodem (obvykle ho najdeš buď před Matteovým domem, nebo v Coragonově hospodě), který ti dá tip, jak zneškodnit strážce uspávacím kouzlem. Jdi tedy do sklepa v klášteře a buď omrač strážného, nebo použij uspávací kouzlo, kladivo vezmi s sebou a přines ho zpět Andokaiovi. Dejte pozor, aby na vás strážný nepromluvil, pokud už kladivo máte, jinak si ho vezme zpět. Druhým Andokaiovým úkolem je najít tajnou knihovnu v bludišti pevnosti. Pevnost. Do bludiště se dostaneš velkou centrální bránou, před vchodem stojí Havran. V bludišti nyní musíš najít a stisknout celkem 5 spínačů, z nichž každý způsobí zmizení nové stěny, což ti umožní postoupit hlouběji do labyrintu. Pokaždé,

když stisknete spínač, objeví se poblíž nepřítel (zombie nebo pavouci). Dávejte si také pozor na truhly s pokladem. Ty jsou plné zlata, ale jakmile se otevřou, přímo za vámi se objeví kostlivci goblinů. Když konečně najdete knihovnu, najdete v přízemí poblíž jednoho ze schodů svatyni Beliar, kterou se můžete teleportovat zpět a ohlásit nález Andokaiovi.Poté je Andokai spokojen a souhlasí s tím, že nás přijme. Nyní nás posílá zpět za Xardasem, abychom získali jeho souhlas. Zřejmě mu nestačí, že jsme zabili spáče a následně dokázali uprchnout živí ze zříceného chrámu (a jsme tím vyvoleným hrdinou, který stejně musí zachránit svět), ale také nám zadá úkol – „V zájmu spravedlnost" - . Měl bys zabít renegátského nováčka Ryana. To se však dá zranit pouze takzvanou hůlkou tří bohů, kterou má kněz v Ryanově skupině. Skupinu najdete v jeskyni ohňových zkoušek (na dalekém severozápadě, u Černého trolla vpravo přes visutý most). Před jeskyní už je hlídač, buď můžeme předstírat, že se přidáváme k Ryanovi a hlídač nás nechá projít, nebo ho můžeme vyřadit. V jeskyni potkáte i dotyčného kněze, kterého můžete jednoduše srazit nebo pohrozit (načež uteče), abyste dostali hůl. Pak projděte kamennou bránou napravo (v chodbě nalevo čeká jen pár minecrawlerů) a nahoře na podstavci najděte Ryana.
Po jeho sražení (s personálem) získáme jeho klíč a vezmeme z truhly almanach. S tím se vracíme ke Xardasovi, který nám pak nabízí nahrávku.
Poznámka: Poté, co se stanete černým nováčkem, můžete být trénováni Ravenem v obouručním boji a síle a Fahrimem v boji jedné ruky. Karras také učí kruhy magie (každou kapitolu nový, vždy se můžete naučit první dva, ale od kapitoly 3 dále, pouze pokud se stanete černým mágem) a jakmile se je naučíte, můžete se také naučit odpovídající runy od Andokai. Xardas také učí alchymii a manu.

Rostliny pro Myxira (Pflanzen für Myxir)

Quest pro černé novice
Pokud si s Myxirem po nahrávce znovu promluvíte, dá nám za úkol vyzvednout dodávku rostlin, než s námi začne obchodovat. Bodo má tuto dodávku ve městě a je ochoten nám ji ihned předat. Myxir si však stále má na co stěžovat: stále mu chybí 10 léčivých pupenů a 5 dvojitých trnů, které bychom mu měli také přinést. Tyto rostliny můžete buď najít, nebo koupit od různých alchymistů/obchodníků. Jakmile Myxirovi tyto rostliny přinesete, je úkol splněn.

Líný lovec Jizvy (Der faule Jäger)

Rostliny pro Myxir dokončen
Po splnění úkolu Rostliny pro Myxir vám Myxir řekne, že Scar prodává lovecké trofeje. Poté se můžete se Scarem pustit do tohoto úkolu.
Musíte zajít za Bartokem, kterého najdete v nevěstinci v přístavní čtvrti, a přimět ho, aby se vrátil k práci. Promluvte si s Bartokem a nyní máte na výběr ze tří možností.

1. Dát Bartokovi zlato - úkol Scar splnil.

2. Zmlátíte Bartoka a otevřou se vám další dvě cesty.

2.1. Srazte Bartoka k zemi a dejte to vědět Scarovi. Tím splníš úkol "Líný lovec", ale nedostaneš úkol Frenemy, ale dostaneš "Hodně kouře kolem brnění".

2.2 Jste poraženi Bartokem. Poté vás osloví Sonja a nabídne vám, že Bartokovi pomůže výměnou za pozdější laskavost. Pokud to přijmete, můžete po krátké době splnit úkol "Líný lovec" se Scarem a později splnit úkol "Vznešený nápadník".

Spousta kouře kolem brnění

Líný lovec dokončen

Bartok vypráví, že se mu zdálo o brnění z bažinného plevele. Myslí to tak vážně, že nám dá 1000 zlatých a pošle nás za Haradem, abychom si ho nechali vyrobit. Harad si nejprve myslí, že jsme blázni, ale pak věří, že najde způsob, jak to udělat, jakmile mu řekneme o 1000 zlatých. Skutečně najde plán stavby a my mu musíme přinést následující ingredience:

15 rostlin bažinného plevele (lze je najít v Lesterově jeskyni, u vodních ploch nebo koupit v Relendelu v hostinci v bažinách).

10 kůží plazů (Bartok může naučit stahovat kůže).

5 surové oceli a 3 kosti kostlivců (vlci je někdy mají v inventáři).

Jakmile máš vše pohromadě a odevzdáš to Haradovi spolu s 1000 zlatými, úkol končí a měl bys Bartokovi říct, že jeho zbroj bude hotová za týden. Bartok je však zřejmě opět střízlivý a nic si nepamatuje. Zbroj si tedy můžete po týdnu vyzvednout u samotného Harada.

Podivná kniha (Das merkwürdige Buch)

Quest pro černé novice

Poznámka: Pokud nemůžeš splnit úkol v 1. kapitole, protože jsi příliš slabý, můžeš ho splnit ve 3. kapitole následujícím způsobem. Jděte nahoru do Kruhu slunce a navštivte jeskyni v bezprostřední blízkosti. Uvidíte tam barevný kámen. Projděte jím přes režim "Marvin" pomocí klávesy K. Xardas je tam a vy můžete odevzdat úkol. Pokud půjdete za Xardasem alespoň 1 den po nahrání, řekne vám, že nemůže otevřít almanach, který jste vzali Ryanovi. Potřebuje jistou knihu, která byla ukradena při nájezdu orků, a pošle nás, abychom ji získali zpět. Dotyčné orky (2 zvědy a bojovníka) najdeš v lese naproti Lobartově farmě (kde jsi také sebral jeho psa Šeroma).

POZOR: Orkský válečník je v této chvíli docela silný protivník. Válečník má v inventáři knihu, kterou hledáš. Cestou zpět za Xardasem na tebe u vchodu do věže čeká stínový válečník Drach.

Musíš s ním bojovat (ve srovnání s orky je slabý), ale jakmile ho srazíš na 50 % životů, uteče. Nyní se můžeš ohlásit u Xardase a získáš navazující úkol, Sekeru zkázy.

Sekera zkázy a hádanka černých mágů a šesti bojovníků (Die Axt des Untergangs und das Rätsel der Schwarzmagier und die sechs Krieger)

Dokončená Podivná kniha
Tyto tři úkoly patří k sobě a jsou automaticky řešeny společně.
Poté, co knihu přineseš Xardasovi, ti řekne, že se naplnily jeho nejhorší obavy. Almanach vede k mocnému artefaktu Beliar, Sekerám zkázy. Stínoví bojovníci po něm již pátrají a za žádných okolností ho nesmí najít. Xardas ti proto dává za úkol vyřešit záhadu, kde byla sekera nalezena, zastavit válečníky a přinést mu sekeru. Dává nám také almanach obsahující první hádanku.
K vyřešení těchto úkolů musíte celkem sedmkrát navštívit místo popsané v hádankách. Najdete tam jednoho ze stínových bojovníků, kterého musíte zabít a další hádanka je pak v jeho inventáři. Lokace jsou následující:

1. hádanka: Jeskyně stínových bojovníků v lese nebo v kotlině před Khorinisem (vyjděte východní branou, projděte kolem Miky směrem k hostinci a pak zahněte doprava do lesa. Jeskyně je na konci. Můžeš se proplížit kolem stínových běžců).
2. hádanka: Jeskyně ohnivé zkoušky (kde jsi také našel Ryana).
3. hádanka: Kruh slunce
4. hádanka: Třetí pláž (při pohledu z přístavní čtvrti v Khorinisu). Stačí doplavat od vchodu do kanalizace doprava na třetí pláž.
5. hádanka: Jeskyně Minecrawler za Dexterovou věží (přibližně uprostřed jeskyně, pokud půjdete příliš daleko, vyjdete u královny Minecrawlerů).
6. hádanka: Stejné místo jako první hádanka. Zde však nebojujete se stínovým bojovníkem, ale ten uteče a zrodí se 3 kostlivci. Poslední almanach leží na zemi.

Sedmá hádanka: Krypta na Onarově nádvoří. (Dovnitř se dostaneš stisknutím dvou spínačů). Dole čeká poslední stínový bojovník, který již našel sekeru. Zabij ho a vezmi si sekeru.
Pak jdi za Xardasem a úkol je u konce.
Poznámka: Sekera zkázy může vypadat velmi slabě, ale pokaždé, když touto zbraní něco zabijete, zvýší se její poškození o 0,5 bodu (tj. +1 poškození za každé 2 zabití) bez horní hranice (od verze 1.04).
To platí například i pro masné brouky nebo králíky. Díky tomu můžete dosáhnout extrémně vysokých hodnot poškození (a sekera potřebuje k vybavení pouze 10 sil!).

Žoldák

Nahrávání žoldáků (Söldner aufnehmen)

Prvním kontaktním místem je Lares, který vás pošle dál za Torlofem. Ten vám zadá úkol "Špehování paladinů". Když přinesete krystal z tohoto úkolu Torlofovi, chce se nejprve poradit s Laresem. O několik dní později obdržíte úkol "Posel krystalu". Po jeho splnění se můžeš přidat k žoldákům.

Špehování paladinů (Spionieren bei den Paladinen)

Máš najít něco usvědčujícího proti paladinům. Dostaneš tip, na který se máš zeptat Gorna. Ten stojí u schodiště do Dexterovy věže. Gorn ti řekne, že paladin Lothar v Horní čtvrti rád mluví, když se moc napije. Jdi tedy za ním a nabídni mu pivo.
Lothar ti pak dá úkol "Krystal paladinů". Až ho získáš, odnes krystal Torlofovi.

Posel krystalu (Bote des Kristalls)

Protože žoldáci s krystalem nic nezmůžou, měli byste ho prodat mágům vody. Jdi na místo vykopávek a promluv si s Lancem. O den později ti Lance dá 1000 zlatých, které pak odneseš Torlofovi.

Mág vody

Váš kontakt je Vatras v Khorinisu. Dá vám úkol Pohřešovaný. Po jeho splnění se můžete přidat k mágům vody.

Pohřešovaní lidé (Die Vermissten)

(Pro aktivaci úkolu si promluvte s Vatrasem)

Jakmile poprvé dorazíte do města Khorinis, musíte se přidat k učiteli. Poté se postaráte o různé úkoly, abyste se mohli připojit k cechu. Abyste se mohli přidat k mágům vody, musíte splnit něco velkého, a to je úkol "Chybějící".
Jakmile úkol obdržíš, zajdi nejprve za Diegem a zjisti, co o něm ví. Zeptej se ve městě, kdo by co mohl vědět. Gerbrandt má pro vás velmi důležitou stopu.

Nyní vás zavede do domu, kde bydlí jeho pohřešovaný přítel. Rozhlédni se uvnitř a hledej vzkaz ležící za postelí. Jakmile ho získáš, přečti si ho. Nyní se vrať k Vatrasovi. Nyní je známo, že Elvrich je také cílem na tomto seznamu. Dejte to vědět i Elvrichovi. Teď, když jsi byl také u Vatrase, ho musíš přes noc sledovat, abys zjistil, s kým se stýká. Ukáže se, že byl podveden a že jeho údajná přítelkyně je jedním z démonických rytířů, a proto Elvricha unáší. Abyste mohli postoupit dál, nahlaste tuto informaci opět Vatrasovi. Nyní je tvým úkolem najít důkaz, že za únosem skutečně stojí démoničtí rytíři. Za tímto účelem jděte do Beliarské svatyně nebo za Xardasem a promluvte si s ním, abyste se mohli teleportovat do Beliarské pevnosti v Minentalu. Tam najděte průchod do sklepení. Stráž stojící před ním vás jen tak nepustí dál. Strážného uspěte nebo kolem něj proběhněte, podle toho, co je vám milejší. Jakmile se ocitnete v dole, pokračujte dolů. Přibližně uprostřed dolu proběhne rozhovor, ve kterém se zmíní, že někdo utekl. Nyní jděte až dolů, jak jen to půjde. Na samém konci je velká brána, kterou lze otevřít spínačem. Až ji otevřete, vejděte dovnitř a najdete tři mrtvoly. Jedna z nich obsahuje velmi důležitý vzkaz, který bude pro Vatrase dostatečným důkazem. Chcete-li získat další informace, jděte dále dozadu. Vyjděte z dolu a dojděte zpět k východu, který je zablokovaný. Strážný vám prozradí, že se uprchlíkovi podařilo utéct. Je to Elvrich. Nachází se v táboře v bažinách. K Elvrichovi se však nemůžete dostat normální cestou, pouze z kapitoly 2!
Nyní se můžeš vrátit do Vatrasu pro odměnu a připojit se k mágům vody.
Několik lidí, kteří o pohřešovaných osobách něco vědí:

1. **Diego**
2. **žena v nevěstinci**
3. **Andre**
4. **Gerbrandt**
5. **Rybář v přístavu**

Několik jich možná ještě chybí, budou doplněny, až bude seznam kompletní.

Vedlejší úkoly nezávislé na cechu

Šermířství (Fechten)

(Začněte učednictví u Harada)

Jakmile zahájíš učednictví u Harada, dostaneš pokyn, abys šel k žoldnéřům. Dá ti vyrobený meč. Vezměte ho k Torlofovi. Torlof si meč prohlédne a chce zjistit, jak je dobrý v boji. Protivníkem bude Hock. Jakmile dokážeš, jak dobrý meč je, Torlof chce zkušební dodávku. Odnes tuto zprávu za Haradem.

Kopy nohou (Beinschüsse)

(Zahájení učňovské praxe u společnosti Bosper)

Tento úkol můžete získat, pouze pokud jste učedníkem u Bospera. Musíte mu přinést 5 nepoškozených kančích kůží. Nejlepší je tedy střílet z luku/kuše a mířit na nohu zvířete.
Tip: Jednoduše jsem vypnul "Volné míření" a zapnul "Automatické míření", protože míra zásahu je ze začátku poměrně nízká.
V Khorinisu najdeš dost divočáků, hodně jich je u Onarovy hospody, několik v malém lese u Bengaru a další 2 za velkou farmou a určitě i v některých dalších lesích.

Poznámka: Jakmile dostaneš volbu pro nové zpracování šípů, můžeš se také rozhodnout naučit se šrouby. To je také zapsáno v deníku. Ke stavbě budete potřebovat také následující věci: Hroty šípů a dříky šípů, ale šrouby si můžete vyrobit i na kovadlině.

Zásadní úvod (Essentielle Einführung)

Musíme vyrobit 2 léčivé esence a 2 esence many. Nejprve musíme rozdrtit 1 chrastavec polní, pak přidat několik kapek vody a následně léčivou rostlinu neboli ohnivou kopřivu. Pořadí je důležité, takže.
1: K alchymistickému stolu pak vyrobte léčivý lektvar: nejprve polní chrastavec, pak vodu, pak léčivou rostlinu.
2: K alchymistickému stolu, pak vyrobte lektvar many: nejprve polní chrastavec, pak voda, pak ohnivá kopřiva.
Jakmile vyrobíš 2 z obou, můžeš je odevzdat, ještě trochu zabručí.

Židle pro Coragona (Ein Stuhl für Coragon)

Musíme postavit židli pro Coragona. Jdeme k pracovnímu stolu a automaticky rozřízneme pět prken, která máme na míru. Pak musíme kliknout levým tlačítkem myši na stojící skříň vedle pracovního stolu a postavit židli. Pokud je Elvrich otravný, stačí vytáhnout zbraň a zase ji odložit. Pak ji odevzdej Thorbenovi.

Poznámka: Pokud se zapojíte do Matteova učení, získáte již 5 nebo 10 obchodních dovedností. Pokud znáte správný počet, nahlaste ho prosím. Přesný počet se ztratil.

Ty dobré v hrnci (Die guten ins Töpfchen)

Matteo nám dá za úkol roztřídit shnilá a dobrá jablka, která jsou v košíku vedle něj na pultu.

POZOR: Kvůli vykreslovači apod. to může trochu bugovat a jablka mohou být vedle koše na pultu. To může ztížit přístup k jablkům.
Jednoduše jablka posbírejte a poté je předejte Matteovi.

Vedlejší úkoly Khorinis

Prolog

Úvod nezařazený do kapitoly (začátek hry)

Tajná komnata - chrám spáčů - Lístky 1 až 3
Úkol se aktivuje, jakmile otevřete jeden ze tří lístků. Nyní projděte kolem Cor Kalom od začátku. Pak se vydejte levou cestou nahoru. V sále se dejte cestou vzadu vpravo. Jsou zde dva spínače. Pořadí je napsáno na lístečcích 2 a 3 (LLRLLRRRRLRRRLLRRRR) L - vlevo, R - vpravo. Až uslyšíš zvuk, je pořadí správné. Nyní se vraťte do místnosti a vydejte se cestou naproti. Vypadá úplně stejně jako místnost s přepínači. Vylezte po žebříku nahoru. Udělejte krok vpřed, jakmile seberete lístek, úkol je splněn.

Khorinis

Aktivace svatyní Beliara (Aktivierung der Beliarschreine)

Pokud Xardasovi řekneš, že teleport do Beliarské pevnosti přes Beliarskou svatyni fungoval, dá ti pokyn k připojení zbývajících svatyní do sítě. Je zde 12 svatyní, do kterých se může dostat kdokoli, a také jedna, do které se mohou dostat pouze zloději, a jedna, do které se mohou dostat pouze lovci. Podle toho, jaký vedlejší cech jste si zvolili, musíte tedy aktivovat buď 12 (ani zloděj, ani lovec), 13 (zloděj nebo lovec) nebo 14 (zloděj a lovec) svatyní, než budete moci dokončit úkol s Xardasem.

Jedná se o tyto lokace:

1.Xardasova věž v Khorinisu, nahoře
2. Skalní pevnost, 1. patro
3. Beliarská pevnost, v kapli
4. Kanalizační přístavní město
5. Piráti, jeskyně u monitorů ohně
6. U poustevníka v jeskyni kostlivců
7. Obytná jeskyně banditů
8. Xardasova stará věž v údolí nad dolem (lze se do ní dostat pomocí teleportační runy)
9. Kaňon úplně vzadu v táboře orků před knihovnou.
10. Skrytá knihovna v Beliarské pevnosti, za bludištěm
11. Město orků na náhorní plošině napravo od brány
12. Jeskyně Gelato (přes teleporty na střeše "opuštěné věže")
13. Skrytá jeskyně vlevo před starým dolem (pouze pro rangery přes teleporty)
14. Ve studni v Relendelu (pouze pro Cech zlodějů)

Úkol, který nebyl vydán (Ein nicht gegebener Auftrag)

POZNÁMKA: Musí být splněn v 1. kapitole, jinak úkol selže.

Dole v kotlině poblíž Xardovy věže číhá několik banditů. Vydej se tam, pokud máš správnou sílu/dovednost. Je tam celkem šest banditů a jeden vůdce banditů. Jakmile všech sedm banditů porazíte, vraťte se za Cavalornem.

Najít ovčáckého psa (Finde den Schäferhund)

Šeroma najdete přímo v dolní části lesa. Je snazší, když se tam vydáš o něco později. Těžší to bude, pokud se pokusíš nalákat vlky a masožravky jednoho po druhém. Jakmile Sherome najdeš, promluv s ní a zase odejdi. Sherome sama uteče zpět k Lobartovi. Lobart na tebe automaticky promluví.

Vytahování tuřínů (Rüben ziehen)

Jakmile dosáhnete určité síly, můžete nyní tahat řepu. Jakmile se vám podařilo správné pořadí a všechny jste vytáhli, můžete jít k Lobartovi.

Soutěž od Garonda (Konkurrenzkampf von Garond)

Monty tvrdí, že porazil Spáče. Jdi tam a promluv si s ním. Pokud se rozhodneš ho zmlátit, jako pomstu za lež dostaneš 200 exp a můžeš Montyho okrást.

Nevyřízené zásilky zboží (Ausstehende Warentransporte)

Baltram přijímá zboží od Lobarta a Bengara. Zabij trestance u Lobarta a získej tuřín. Od Bengara budeš potřebovat alespoň 150 zlatých, pokud se smlouvání nezdaří. Nyní odneste chléb a tuřín Baltramovi.

Ovce pro Balthazara (Schafe für Balthasar)

Nejprve si promluv se Sekobem a zjisti, zda má pro jednu práci. Pošle jednoho Baltazarovi. Baltazar chce, abys na chvíli pohlídal ovce. Jakmile se on a jeho ovčácký pes ztratí z dohledu, objeví se tři mladí vlci. Poraz je a Baltazar se svým psem se vrátí. Baltazar k vám automaticky promluví.

Spor mezi Bronkem a Tillem (Der Streit von Bronko - Till)

(Nejprve si promluvte s Bronkem, pak s Tillem, Sekobova farma)
Střídavě mluvte s Tillem a Bronkem, dokud úkol nesplníte. Předměty si můžeš vzít od poraženého z duelu.

Podvedený obchodník (Der betrogene Händler)

Jděte do kláštera k Seperantesovi. Poté, co vás vyhodí, vraťte se dovnitř a obraťte se na Pyrokara. Pyrokar chce vidět důkaz. Znovu si promluvte se Seperantesem, aby vás vyhodil (zkratka). Nyní jděte za Kimonem, který vám dá potvrzení. Znovu navštivte Pyrokara, který vám nyní dá 1000 zlatých. Nyní s ním jděte za Kimonem a úkol je splněn.

Liselottina zásilka (Liselottes Paket)

Vyjdi severní branou ven. Jakmile se ocitneš na mostě, sejdi dolů doprava. Jdi ještě kousek dál. Najdeš malý rozbitý sud. Uvnitř je balíček se zbožím. Odnes ho Liselotte.

Hildina návštěva (Hildas Besucher)

Vezmi Argeze do města a jdi znovu za Hildou.

Edin problém s brouky (Eddas Wanzenproblem)

Edda má v domě masové brouky, které je třeba zabít. Jděte do domu, zabijte brouky a vraťte se k Eddě.

Mariovo povýšení z Milice (Marios Beförderung von Miliz)

Prvním úkolem je zabít dva lapky. Abyste se k nim dostali, následujte Maria.

Poznámka
Úloha 2 se spustí až po uplynutí určitého času. To vám umožní věnovat se jiným úkolům. Úkol 2 spočívá v tom, že se s Mariem a Diegem vydáte do jeskyně, do které se dostanete severní branou. Nyní je tam spousta goblinů, které je třeba zabít. Později (pravděpodobně jakmile se připojíte k nějakému cechu, popř. učedníkem, a tedy občanem města), můžeš Mariovi buď poradit, aby trval na svém povýšení a stal se paladinem, nebo mu to nedoporučit. V závislosti na vašem rozhodnutí budou následovat různé úkoly.

Pomoc při útěku (Fluchthilfe)

(aktivuje se pouze v případě, že jste Mariovi doporučili, aby se nepřipojoval k paladinům)

Pokud Mariovi poradíte, aby se nestal paladinem, dříve nebo později ho najdete u jižní brány a bude chtít pomoc. Chce osvobodit svého milence z vězení a utéct s ním. Měli bychom odlákat pozornost stráží u východní brány a Olafa. Krátce s nimi promluv a něco jim řekni. Poté najdete Maria a jeho milenku postávat vlevo, když vyjdete z východní brány.

Scéna pomsty Garonda

(když se Mario stane paladinem, je v horní čtvrti scéna, ve které je zabit Garondem)

Dozvídáme se, že se Mario nechal vyprovokovat Garondem k souboji, který pro něj skončil fatálně. S tím se však nechceme smířit a vydáváme se za lordem Hagenem.

Ten však nemůže nic dělat a zmíní se, že by byl raději, kdybychom na to zapomněli. My se však chceme pomstít a také vyzveme Garonda na souboj (pozor, je velmi silný). Až ho zabiješ, osloví tě Keroloth a úkol skončí.
POZOR: Pokud jsi s Asasíny, neměl bys Garonda zatím zabíjet, protože ho budeš potřebovat pro pozdější úkol s Asasíny. V opačném případě jej nebudete moci dokončit, pokud bude Garond již mrtvý.

Ztracený novic Daron - Ulf - Nagur -Akahash (Der verschollene Novize von Daron - Ulf - Nagur -Akahash)

Začni u Darona, pak jdi k Ulfovi a pak k Nagurovi. Tím získáš všechny potřebné informace. Pak se dej doleva ze severní brány. Jdi po cestě nahoru k majáku. Pak zahni doprava a pokračuj po cestě nahoru na náhorní plošinu. Po cestě sedí na lavičce Akahash. Nyní se musíš rozhodnout, zda ho zabiješ, jak požaduje Nagur, čímž získáš následné úkoly od Nagura, nebo zda ho odvedeš do bezpečí. Při druhé možnosti má smysl vzít Akahashe nejprve do města k Daronovi a pak se s oběma vydat do kláštera:

1: Vezměte Akahaše k Daronovi - Daron vás nyní doprovodí do kláštera.
Odměna: 150 exp, jakmile Daronovi řeknete, že je Akahash s námi.
Úkol 2: Doprovoďte Darona do kláštera a odveďte tam Akahash.
Odměna: 50 exp + dodávka vína od Akahashe za úspěšné doprovodění do kláštera.
Nyní jdi za Ulfem a předej mu zprávu, že Akahash je zpět v klášteře, a předej mu dodávku vína.

Zmatený Fellan (Der ratlose Fellan)

Je bezradný, jak opravit střechu. Má hřebíky a došky, ale neví, kde vzít kladivo. Jdi tedy pro kladivo a odnes ho Fellanovi.

Dodávka kožešin (Bospers Felllieferung)

Poznámka: Tento úkol by měl být splněn předtím, než se připojíte k některému z mistrů jako učeň. V opačném případě již úkol nelze splnit.

(Aktivuje se po dokončení zkušebního úkolu.
Bosper chce od Dragomíra dodávku kožešin. Dragomíra najdeš nedaleko Orlanovy krčmy. Vyzvedni od Dragomira kožešiny a odnes je Bosperovi.

Katastrofa na Akilově farmě (Das Unheil auf Akils Hof)

Zdá se, že všichni na Akilově farmě onemocněli kvůli Temnému poutníkovi, a ty bys měl požádat mágy o uzdravení. Tonak a Egil také zmizeli. Tonaka najdeš jako zombie v lese východně od Akilovy farmy a pak to můžeš říct Telborovi. Egil je schovaný za mostem poblíž Akilovy farmy vpravo před táborem strážců a stínů. Po rozhovoru s ním se vrátí na Akilovu farmu a vy si můžete vyzvednout odměnu. Můžete také dát Ehnimovi, kterého Egil zranil, léčivý lektvar a získat za něj expy (čím lepší léčivý lektvar, tím více expů).
Nyní se musíš rozhodnout, zda chceš farmu zachránit, nebo necháš všechny zemřít, což má za následek různé následné úkoly:

1. nechat všechny zemřít: Pokud jsi však po 3 dnech nepřinesl lék a znovu promluvíš s Telborem, všichni nemocní zemřeli, Telbor je pak začne pohřbívat, řekne: "Nechte všechny nemocné zemřít. O několik dní později si pak můžeš promluvit s Telborem, který stojí u nádvoří u schodů a říká, že se všichni proměnili v zombie, půjdeme tam a zabijeme zombie na Akilově nádvoří. Pak pokračujte v plnění úkolu "Telborova zádumčivost" ve 3. kapitole, až si promluvíte s Telborem v Khorinisu na tržišti.
2. Pokud chceš zachránit farmu, musíš si promluvit s následujícími lidmi:

Klášter - Pyrokar
Mág vody - Vatras
Čarodějnický háj u Sekoba - Sagitta
Vatras a Sagitta však odkazují pouze na Pyrokara a 3 lektvary můžeš získat pouze od něj, ale jen pokud ještě stihneš. Pokud máte tři lektvary "Vyléčení posedlosti", můžete je použít k záchraně farmy (navazující úkol: Randolphova muka).

Denův problém (Dens Problem)

Poznámka: Pro aktivaci Denova úkolu musíte být ve hře několik dní!

Potřebujete stonek bažinných bylin nebo balíček bažinných bylin. Jeden z nich přines k Rangarově truhle. Rozšiřte zvěst o služce, kterou najdete na tržišti. Pak jdi za lordem Andrém a nahlas Rangarovi, co se stalo (100 exp). Nyní jdi znovu do Denu a nahlas výsledek.

Poklad Johannese Porta (Der Schatz von Johannes Port)

Johannesův poklad je kufr, který najdete v potopené lodi naproti přístavu.
přístavu poblíž malého ostrova. Jakmile kufr získáte, odneste jej Brahimovi. Protože s kufříkem nemůže nic dělat, chce, abyste znovu zkontrolovali, zda je Johannes Port

naživu. Nyní jděte do jeskyně na ostrově. Johannes tam sedí a bude vás následovat, pokud ho ujistíte, že mu chcete pomoci .
Nyní odveďte Johannese k Brahimovi a druhý den ho navštivte. Johannes byl zavražděn, Brahim nechce mít s kufříkem nic společného a řekne vám, že by o něj mohl mít zájem někdo jménem Kuno u jezera poblíž vchodu do důlního údolí. Jakmile dorazíte, Kuno už je vidět zavražděný. Když se k němu přiblížíš, objeví se dva zločinci, kteří ti chtějí jít po krku. Poražte je a přečtěte si zprávu, kterou jeden z nich nesl. Stojí v ní, že máte jít za Florou, která se nachází v horní čtvrti. Flora vám řekne, že v tom může být zapletený Brahim. Informace, které potřebuješ dále, můžeš získat od Brahima, ať už s ním udeříš, nebo bez něj. Pak jdi za Cantharem a splň úkol.

Dodatek: Po rozhovoru s Cantharem se zároveň aktivuje nový úkol. "Cantharovy obchody"
Dodatečná odměna: Jdi znovu za Brahimem. 100 zlatých, mapa Khorinisu

Bylinky pro bylinkovou čarodějnici (Kräuter für die Kräuterhexe)

Pokud se Sagitty zeptáš, zda nás může naučit alchymii, měl bys jí nejprve přinést 1 mucholapku, 1 léčivé poupě a 2 modré lilie. Z nich pak uvaří lektvar, který byste měli přinést Sekobovi. Na oplátku ti Sekobova žena dá balíček, který odneseš zpět Sagittě. Tím je úkol splněn a vy se můžete od Sagitty naučit alchymii.

Cantharovy obchody (Canthars Geschäfte)

POZNÁMKA: Tento úkol začíná v 1. kapitole, ale končí až v 5. kapitole.

Tento úkol provází Cantharovy pokusy o pomstu v průběhu několika kapitol. Získáš ho, když jsi po splnění úkolu "Poklad Johannesova přístavu" konfrontoval Canthara na tržišti. Poté opustí město a slíbí nám další problémy. Obecně je Moe vždy tou osobou, na kterou se můžete obrátit, pokud se objeví něco nového.
Ve 2. kapitole se dozvídáme, že Valentino byl unesen (úkol Valentinův únos). Ve stanu, kde byl Valentino uvězněn, je vzkaz a my si ho přečteme. Nyní se dozvídáme, že Cantharův žák je v Kunově chatrči v průsmyku v Khorinisu. Jdeme tam a promluvíme si s ním, jehož jméno je Allievo. Nyní si s ním můžeš promluvit, dokud nedorazí jeho přátelé, nebo mu rovnou říct, že se ho chystáš zabít. Pokud zabiješ jeho nebo všechny, získáš záznam do deníku. Pak jděte za Vočkem a promluvte si s ním.Ve 4. kapitole vás na tržišti osloví rozzlobená žena a bude následovat úkol "Velké ticho". Až splníte úkol "Velké ticho", přečtete si Moeův zápis a promluvíte si s ním o něm, můžete pokračovat v 5. kapitole.

V 5. kapitole Moe náhle zmizel a vy se zeptejte Kardiffa a Brahima, kde je Moe. Kardiff říká něco o zrnkách prachu. Nyní jdeme do skladiště a do místnosti dole se všemi bednami a najdeme Moeovo tělo. Vezmeme si všechno, co má. Pak to nejprve řekneme Kardiffovi. Pak si můžeme přečíst vzkaz a získat úkol "Nevítané překvapení". Splněním tohoto úkolu také končí Kantharovo podnikání.

Polévkové koření (Suppenwürze)

Dostaneš mrchožroutský trus a řekneš, abys ho přimíchal do Theklova jídla. V noci jdi k jejímu vařiči a přimíchej ho. Poté jdi přes den za Gromem a řekni mu, že jsi byl úspěšný.

Setkání (Das Treffen)

Je to docela jednoduché. Vyhledej Diega, Miltena a Lestera, aby je pozdravil od Gorna a že se chtějí vydat na setkání v Orlanově krčmě. Až budeš u všech tří, zajdi do hostince na schůzku sám.

Křišťál paladinů (Der Kristall der Paladine)

Když poprvé vstoupíte do Horní čtvrti, promluví k vám Lothar. Pokud se pak zeptáte na novinky, Lothar bude chtít nejprve pivo (150 exp). Požádejte o novinky znovu a aktivuje se úkol "Krystal paladinů".
Poté jděte za Diegem. Nyní máš dvě možnosti. První je ta, která bude trvat déle. Musíš u Diega investovat 20 LP, aby ses naučil otevírat zámky.
Vezměte si nějaká kladiva na zámky. Protože jsi získal také klíč od kanálů, nemůžeš je otevřít. Stále jsou však před vámi dva delší úkoly spojené s páčením zámků. Jedním jsou dveře a druhým bedna v místnosti, kde se nachází paladinský krystal. Předpokládám, že byste měli získat alespoň 20 výběrů zámků, protože pořadí se mění po každém "reloadu" savegame.
To by byla ta delší varianta, za kterou získáte 400 exp. V truhle najdete také nějaké zlato a cennosti a také amulet síly (+10 síly).
Druhou možností je požádat Diega o pomoc. Chce jen, abyste mu přinesli kleště na zámky a získali náhradu. To je Joe, který stojí u Vatry a přijde s vámi, jakmile s ním promluvíte. Diego poté odejde a krystal si od něj můžete vyzvednout následující den. Poté ho můžete odnést Torlofovi pro úkol "Špehování paladinů", jak je požadováno, abyste mohli pokračovat v úkolu přijetí žoldnéřů, nebo můžete krystal také odnést Vatrasovi či Lotharovi (+400 exp, přímé přijetí do příslušných cechů)

Půlnoční strašidlo (Mitternachtsspuk)

Prozkoumejte sousední Fernandův dům. Nachází se pod ubikacemi paladinů. Jakmile se v noci podíváš dovnitř, najdeš na místě Valentina s občanem. Valentino ti vysvětlí, proč tam jsou. Druhý den ráno jdi za Fernandem a vysvětli mu, co se děje.

Wilfredova peněženka (Wilfreds Geldbörse)

Tento úkol získáte, když si promluvíte s hostinským u pivního stánku. Ten tě varuje před jistým Wilfredem, který žije v přístavní čtvrti, pokud půjdeš od nevěstince/bordelu do postranní uličky a předtím potkáš Eddu v domě napravo. Bude ti naříkat, že ztratil svůj kožený váček a že by ses po něm měl prosím podívat, úkol můžeš přijmout nebo ne. Pokud přijmete, kožený váček snadno najdete. Držte se vlevo od jeho domu a měli byste ho vidět v krátké trávě. Kožený váček mu vrať, ale nedostaneš za něj odměnu.

Další úkol:

Po dialogu byste měli jít za Thilem, a pokud mu pomůžete, můžete pak získat tzv. Pokud mu pomůžete, můžete získat nápovědu nebo podporu od Ninuse a Jörga, z nichž jeden je Carlovým pomocníkem a druhý je v domě poblíž Thila. Poté si můžete znovu promluvit s Thilem, pak byste měli jít do Wilfredova domu a všimnout si, že je pryč. Znovu si promluvte s Thilem a hledejte nápovědu, kde se Wilfred nyní nachází. Wilfred se tedy nachází, když vyjdete z východní brány, tj. na tržišti, vlevo od Miky, nikoliv po cestě nahoru, ale rovně, až dojdete k jeskyni, a pak chodbou vlevo. Až skončíš, jdi za lordem Andrém a pak za dotyčnými lidmi a vyzvedni si odměnu, tj. za Thila, Jörga a Ninuse.

Dodávka ryb (Fischlieferung)

Halvoru dochází ryby a rybáři Farim a William je již delší dobu nedodávají. Musíte se jít podívat, co se děje. Jdi tedy k Farimovi a Williamovi (na první pláži, když od kanalizace doplavete doprava) a vyzvedni si od nich ryby. Pak je odevzdej Halvorovi.

Vedlejší Úkoly

Erol

Pokud dáte Erolovi 100 starých mincí, získáte expy, zlato a obchodní dovednosti.

Brnění z důlních červů (Minecrawlerrüstung)

Neoficiální úkol. Promluví s vámi, když ho poprvé navštívíte. Nabídne ti, že ti vyrobí brnění z minecrawlerských plátů. Zároveň vás také naučí, jak pláty získat.
Pokud nyní máte alespoň jeden a přinesete mu ho, řekne vám, že zbroj vyrobí znovu, ale že nyní potřebuje 15 plátů. Jakmile je Vlkovi přinesete, můžete si zbroj od 2. kapitoly vyzvednout buď později, nebo hned.

Mika

Jakmile se připojíte k cechu, řekne vám, že si obchodníci/alchymisté stěžovali, že sbíráte příliš mnoho léčivých rostlin. Dejte mu jich 50 a máte hotovo. (Pokud mu je nedáte, zatím nevím, co by se mohlo stát).

Babo

Dejte mu kousek uhlí, aby si mohl překreslit svůj nahý obrázek.
Poznámka z vlastní zkušenosti: Než k němu přistoupíte, vezměte si kousek uhlí. Je možné, že mu pak uhel nebudete moci dát.

Pevnost Beliar

13 krát 6

Je to snazší a rychlejší, pokud si předem opatříte spoustu rostlin, lektvarů a ingrediencí. Lektvary, rostliny a další přísady musíte nabídnout 13krát, od každého 6krát. Příklad: 6 léčivých rostlin, 6 síry -> 2krát z 13 připravených.To se nyní dělá s 13 různými věcmi a Alax tě učí alchymii.

Starý důl (přístup přes pevnost Beliar)

Výměnný obchod s Albertem (Tausch mit Alberto)

Alberto ve starém dole chce 5 kleští na miny. Buď se je naučíš brát z 2. kapitoly v bažinatém táboře u Gor na Draku, nebo je najdeš ve skryté oblasti ve Starém dole u mrtvého templáře. Alberta můžete vyměnit dvakrát, potřetí obchod zruší.

Znak starého bratrstva (Das Zeichen der alten Bruderschaft)

Na dně starého dolu najdeš templáře Na Kosh, který postrádá své přátele. Mrtvé je najdeš ve skryté části starého dolu, pokud sklouzneš do propasti vlevo u vchodu (od pevnosti Beliar). V inventáři jednoho z templářů najdeš prsten. Pokud tento prsten ukážeš Na Koshovi na dně dolu, bude ti k dispozici jako společník (před branou v údolí dolu). (+300 exp). Prsten pak můžete odnést Lesterovi, který si ho vezme do úschovy.

Jeden na víku (Eins auf den Deckel)

Už jako stromek byla jeho práce velmi drzá. Deppenhans z něj tedy udělal krabičku. Ale ani tak nedošlo k žádnému zlepšení. Nyní je požádal, aby se o něj postarali a krabičku pořádně propleskli. Jakmile souhlasíte, odvede vás k bedně. Jakmile to uděláte, dostanete polovinu toho, co nasbíral.

Červená Karkulka od Diany (*Rotkäppchen)*

Červená Karkulka chybí. Ne, ještě ji nesežral zlý vlk. Je vlevo od vchodu (průsmyk Koratha) po cestě. Když půjdeš po cestě, po pravé straně je kopec a vpravo vypálená vesnická komora. Jdi ještě kousek dál, aby les začal pořádně. Jakmile ho najdete, dostanete za úkol postarat se o zlého vlka. Až bude vlk poražen, vraťte se k Červené Karkulce a řekněte jí, že vlk už nebude na obtíž.

Poznámka! Pokud si chceš se zlým vlkem promluvit, musíš se připojit k proměňujícím se mágům. Na konci se naučíš schopnost mluvit se zvířaty. Díky této schopnosti můžeš se zlým vlkem promluvit.

Vytváření potíží (Unfrieden stiften)

Dostaneš papír, který máš odnést soudci. Jakmile jej odnesete soudci, vraťte se k Leonhardovi. Nyní dostaneš další úkol, ukrást Ruprechtovi zlato. I zde jsou dvě alternativy.

První: Ukrást Ruprechtovi prsten. Dole vás zastaví a prsten si vezme zpět. Poté se Anselm dozví, že jste chtěli okrást váženého obchodníka. Tím se pro Anselma aktivuje další úkol.

POZNÁMKA! Při odevzdávání oběžníků není známo, kdy je odevzdáte, protože je nemůžete odevzdat všechny.

Druhý úkol: Nechte kroužek v jeho truhle a jděte rovnou za Leonhardem. Dejte mu 1000 zlatých. Protože je to pro něj příliš málo, hrdina se rozzlobí a dojde k boji.

Porazte Leonharda a ukradněte mu zpět 1000 zlatých.

Králičí noha (Hasenfuß)

Dalton chce, aby jeho syn Ivan porazil Grassland Scavangera. Dostaňte Ivana z domu a jděte k východu z města. Nyní se držte vlevo a jděte kousek podél jedlí. Tam dojdeš na travnatou pláň, kde jsou čtyři Grassland Cavangeři. Poražte je společně s Ivanem tak, aby boj přežil. Pak se vraťte k Daltonovi.

Vzpurná ovce (Das rebellische Schaf)

Nyní jdi k Erhardovi a vezmi si ovce. Vyhni se opuštěnému domu u jezera a směru k banditům, protože tam jsou divoká stáda ovcí a Ema by utekla. Proto se vydej delšími odbočkami do města a odveď Emu k řezníkovi.

Melvin nosí dámské oblečení! (Melvin trägt Frauenkleider!)

Elvíru přepadli a ukradli jí šaty. Teď je chce zpátky. Zloděj Melvin je však zprvu nechce vrátit, ale nejprve je třeba přesvědčit jeho lidi, že vypadá tak směšně. Jakmile šaty získáš, můžeš je Elvíře přinést.

Soutěž Lukase (Ein Wettstreit)

Chcete-li získat práci u Lukase, musíte se nejprve osvědčit při lovu krys. Za tímto účelem se vydáš za Friedelem, aby lov zahájil. Abyste vyhráli, musíte porazit nejvíce krys. K dispozici je asi 20 krys. Jakmile je všechny porazíte a většinu z nich zabijete, promluví k vám Davon a pogratuluje vám k vítězství. Za další expy mu Davon slíbí, že mu dá finanční odměnu. Nyní si můžete od Friedla vyzvednout výhru a rovnou ji předat Davonovi. Nyní obejděte Anselma. Ten ti pogratuluje k vítězství a dostaneš amulet. Nakonec jděte za Lukasem.

Problémy ve vodárně (Probleme im Wasserwerk)

Jakmile s Wendelem poprvé promluvíte, zastaví vás poté a bude potřebovat pomoc. Naléhavě potřebuje trollí tuk. Pokud na to ještě nemáte dost sil, jděte za Lesterem, který je na tržišti a pomůže vám. Pak jděte za Wendelem s tukem a on vás pošle rovnou k ohnivým mágům. Tuk vylijte do záchodu a vraťte se k Wendelovi.

Pivní čarodějnice (Bierhexen)

Mistr sládek tvrdí, že pivní čarodějnice mohou za to, že jeho pivo už nechutná dobře. Nyní musíš vylézt na nedaleký žebřík a sebrat tři balíčky. Nyní sebrané balíčky použij. Vrať se dolů k mistru sládkovi a nahlas mu, že ječmen byl pomočen. Poté, co o tom řekneš mistru sládkovi, podezřívá farmáře Erharda. Erhard řekne, že Melvin a jeho parta jsou vždycky pro takové vtípky. Melvin a jeho muži tvrdí, že to byl Leonhard. Leonhard přiznává, že to byl on, a říká, že se nedostane do problémů. Nyní jdou za sládkem, aby mu oznámili, co zjistili, a vymysleli trest. S Anselmovou pomocí Leonhard a jeho dva přátelé přece jen trest dostanou a od nynějška smějí dostávat nový ječmen.

Hustý vzduch (Dicke Luft)

Jakmile ti Ditmar řekne o problému se svou krčmou, můžeš jít za třemi ženami. Hedvika nyní zahájí skupinový rozhovor. Až skončí, můžeš si nyní promluvit s Irmgard. Dozvíte se, že Hedvika miluje ovce nade vše. Od obchodníka na tržišti získejte svitek proměny ovce. Nyní se v hostinci proměňte v ovci, aby vás Hedvika následovala. Nyní jděte za Anselmem jako ovce. Jakmile rozhovor skončí, můžete se proměnit zpět a rozhovor bude pokračovat. Po jeho skončení získáte od Ditmara a Irmgard odměnu.

Záhadné zmizení (Ein rätselhaftes Verschwinden)

Wendel se domnívá, že Juliana by mohla vědět něco, co by do věci vneslo více světla, protože příčina smrti není známa. Juliana si myslí, že to mohl udělat jeden z prospektorů, ale aby si byli jistí, měli by navštívit léčitele. Léčitel jim řekne, že za smrt může ohnutá zbraň. Další indicie, že to byl jeden z prospektorů. Nyní jdi do Khoratova dolu a vyslechni prospektory.

Norman si přeje, aby byl mrtvý. Roman nemá s Enderesem dobré vztahy. Frazer prozradí víc, jen když dostane od Anselma důkaz, že se ti dá věřit. Anselm předá důkaz, až bude "Zeměměřičství" dokončeno.

S důkazem se vrátíš do dolu za Frazerem. Ten ti prozradí, že Wendel převzal Enderesovu práci. Jdi tedy znovu za Wendelem. U městské brány tě zastaví Leonhard a dá ti důležitou nápovědu. Wendel má díky svému partnerovi alibi. Až získáš informace od léčitele a Juliany (Leonhardův tip), můžeš jít za soudcem. Před soudcovým domem už čeká Roman, jeden z prospektorů. Řekne ti, že to musí být muž. Díky důkazům a informacím jsou Wendel a Juliana nevinní. Soudce nyní chce pádný důkaz, že to byl také léčitel. Léčitel vše přiznává. Nyní je čas rozhodnout. Pomstí se za Endereho smrt, nebo nechají na soudci, aby rozhodl, co s léčitelem udělá?

Trn v oku (Der Dorn im Auge)

Indrico chce, aby Elvíra, mág ohně, zmizela z města. Nyní existují dva různé způsoby, jak úkol splnit.

Způsob 1: Požádej Elvíru, aby opustila město. Protože nechce, musíš ji zabít. Poté se vydejte za Indricem pro odměnu.

Způsob 2: Řekněte Elvíře, že se jí Idrico chce zbavit. Elvira pošle jednoho za Anselmem, který chce od ohnivých mágů výplatu tributu. Jdi znovu za Elvírou a získej platbu. Dostaneš 500 zlatých. U Anselma si nyní můžeš vybrat 50 nebo 500 zlatých (50 zlatých není vyzkoušeno). 500 zlatých, Anselm je spokojen a zajistí, aby byl Idrico znehybněn. Nyní se vrať k Elvíře a získej odměnu.

Dodávka hřebíků (Nagelnachschub)

Lukas pošle jednoho z vás pro hřebíky. Robert, kovář, jich několik vyrobí výměnou za zlato a surovou ocel. Balíček si můžeš vyzvednout následující den. Erika vám dá balíček, jakmile dáte Wendelovi dopis (milostný dopis). Až Wendel dopis obdrží, vrať se k Erice a vyzvedni si druhý balíček s hřebíky. Třetí balíček je v držení obchodníka Hanse. Vydá ti ho pouze tehdy, když mu zaplatíš. Smlouváním zaplatíš jen polovinu, tedy 25 zlatých. Pokud se to nepodaří, zaplatíš plnou cenu 50 zlatých. Nyní máš všechny tři balíčky s hřebíky a vracíš se k Lukasovi.

Občan Khoraty (Bürger von Khorata)

Abyste se mohli stát občanem Khoraty, musíte pomoci několika lidem, abyste si u Anselma vybudovali dostatečnou důvěru. Jakmile tak učiníš, dostaneš dotazník.

Otázka 1: Ve které budově se nachází jediná světnice v Khoratě?

Odpověď: Ohnivý mág

Otázka 2: Jak se jmenují tři krysy správce města?

Odpověď: Oleg, Pinky, Fievel.

Otázka 3: Dozvíte se něco o počátcích Khoraty!

Odpověď: Na vině je Beliar

Otázka 4: Kolik obchodníků má stánek na tržišti?

Odpověď: 5

Otázka 5: Kdo se musí postarat o to, aby vodovod fungoval bez problémů?
Odpověď: Wendel

Nyní jsi občanem Khoraty.

Další odměny: Od Friedela získáte nějaké zlato + 3 obchodní dovednosti, od Hanse si můžete vzít dávkovač radosti.

Potřebuje ochranu před skřetem Jimem (Schutzbedürftig von Ork Jim)

Skřet Jim již nemůže získat žádné dávkovače radosti, protože nechce pracovat v dole. Chce proto dát Anselmovi amulet ducha, ale ten musí být nejprve vyzkoušen. S amuletem, který ti Jim dal, se nyní musíš v noci vydat na severovýchod ke hřbitovu, abys našel duši ducha. Nasaď si Jimův amulet a zmocni se Enderesovy duše. Nyní odnes amulet zpět Jimovi.

Cenné dokumenty (Wertvolle Dokumente)

Učeň ztratil u Erharda důležité dokumenty. Vyhledejte Erharda a získejte stránky. Neodpovídá? Stránky má určitě Baltram. U Baltrama se ukáže, že Mika stránky zabavil. Pokuste se s lordem Andrém smlouvat o získání stránek nebo zaplaťte 200 zlatých. Nyní vrať stránky Lukasovu učedníkovi.

POZNÁMKA: Pokud si ve druhé kapitole promluvíš se Střihavkou ve starém táboře, dozvíš se, že pěstování obilí takto nefunguje, protože strážci o něm nic nevědí. Od učedníka pak můžeš dokumenty odkoupit zpět a donést je Řezníkovi, který se ti odvděčí zkušenostmi a poměrně velkým množstvím zlata.

Bobulový džus pro Virana (Beerensaft für Viran)

Chce vyrobit speciální lektvar, ale chybí mu bahenní bobule. Najdeš je v bažině. Vejdeš do něj tak, že projdeš dřevěnou bránou od vypálených domů. Potřebuješ 5 bahenních bobulí a pak se k němu můžeš vrátit. Některé z nich vyrostou jen tak, nebo tam můžeš zabít živý plevel. Můžete také jít na severovýchod přes bažinu, dokud nenajdete zamčené dveře, za kterými je osoba s domkem a několika bažinnými bobulemi.

Dodatek: Záznam v deníku - "Bažina v Relendelu", jedná se o odkaz na pozdější setkání, ke kterému dojde během plnění úkolu "Plameny, jedem a krví".

Poznámka: Pokud lektvar neseberete, nebudete mít později přístup k úkolu "Plameny, jed a krev" v Boršči.

Plevel a jablka (Unkraut und Äpfel)

Zeptáme se na informace a pak na to, zda pro něj můžeme něco udělat. Chce, abychom nasbírali 20 jablek z živých jabloní a odstranili živý plevel. Ty se nacházejí za jeho domem.

POZOR: Jabloně jsou poměrně silné. Plevel však můžete bez rizika zabít dlouhou zbraní (postačí dlouhý meč) mimo jejich dosah údery zprava doleva, protože jsou nepohyblivé.

Malé “ questy “

Hubert

Nech ho, ať ti ukáže město, i když to chvíli potrvá.

Rudolf

Promluví na vás, jakmile se k němu poprvé přiblížíte. Pak se tě zeptá, zda bys mohl udělat něco dobrého. Poté chce kořalku z Eričina sortimentu. Kupte od Eriky za 50 zlatých "Rudolfův šnaps" a odneste ho Rudolfovi.

Dojíždějící

Není oficiálním úkolem, nachází se před dolem nebo na tržišti Khorata Relendel) Utratíte pivo a odměnu dostanete okamžitě.

Chani

Po skončení scény jí dej něco k pití. Zkoušením různých nápojů jsem zjistil, že maximální odměna je 150 exp.

Alkor

Najdi Khorata Relendela v hostinci u vřesoviště, buď silný, abys obstál Vyzvi Alkora. Pokud vyhraješ, dostaneš něco na oplátku.

Lomar

Přijmi gobliní maso a pak dej Lomarovi jednou sýr.

Kapitola 2.

JHARKENDAR

Nezvaný návštěvník (Ein ungebetener Besucher)

Saturas tvrdí, že jsme ho okradli, a tak se jdeme zeptat Merdariona, jestli o tom něco neví. Říká nám, že někoho viděl. Jdeme tedy rovně, po schodech nahoru a za plošinou vlevo se objeví poustevník. Ten nám s něčím pomůže. Musíme to vzít na sebe. Jdeme tedy za Saturasem a bereme dluh na sebe.
Chce, abychom mu předměty nahradili nebo vrátili.
Deset léčivých rostlin,
5 bochníků chleba,
7 laboratorních lahví.
S vyjednáváním bez zlata bez vyjednávání 100 zlatých.
Jídlo najdeš v podstatě u každého obchodníka, pokud ho nemáš.

Magický hranol (Ein Prisma für Magie)

Po rozhovoru s poustevníkem nám řekne, že nám může pomoci v jeho chýši. Měli bychom si však s sebou přinést černou perlu. Tu si můžeš koupit od Erola v Khorinisu. Jeho chýši snadno najdeš, pokud půjdeš od mágů vody doprava a pak nepůjdeš jeskynním průchodem, ale normální cestou, která vede dolů. Pak stačí zahnout doprava přes dřevěný most. Chce po tobě vyrobit hranol. Budete však napadeni zombíky. Zabijte je a promluvte si s ním. Řekne vám, že máte kouzelnou značku a že byste se jí měli nejprve zbavit. Jděte za Argezem.
Jakmile splníte úkol (**Kouzelný fix**), můžete se vrátit k poustevníkovi. Nyní je třeba vyrobit hranol. Za tímto účelem následujeme poustevníka a ten nám dá svitek Beliarův hněv. Ty použijeme vždy, když už hranol nesvítí.
Nápověda! V nastavení, v části přiřazení tlačítek, je nutné přiřadit hranolu tlačítko. Vybavení amuletu, abyste jej mohli používat, má význam pouze pro ohniskové kameny. Musíte použít tři útočná kouzla (fireball, blesk atd.), abyste vyplnili trojúhelník.

Kouzelný fix (Eine Magische Markierung)

Až ti poustevník řekne, že se ho máš zbavit, jdi k mágům. Protože ti nikdo nepomůže, jdi za Argezem. (Jediný, kdo vůbec může pomoci) Stojí s mágy vody nahoře na schodech u této kamenné plošiny.

Promluvíme si s ním a on má plán. Dá nám zmenšovací svitek a my ho máme použít na bytost, kterou si vybereme. Poté, až zvíře zabalíme, (viz zápis v deníku) se vrátíme k Argezovi a on řekne no, je to pryč.

Vyhledávání (Fokussuche)

Po prvním rozhovoru se Saturasem v Jharkendaru se vydá na plošinu zaměření poblíž vstupního portálu do Jharkendaru. Poté vám zadá úkol.

POZOR! Abyste zde mohli pokračovat, potřebujete hranol z úkolu "Magický hranol".

Nezapomeňte nastavit tlačítko pro hranol v části Nastavení - Přiřazení tlačítek. Budete ho brzy potřebovat. Pak můžete začít hledat v Hornickém údolí.

1: V Trolí rokli, poblíž tábora banditů. Překvapí tě a napadnou skřeti, kteří také hledají ohnisko. Pak pokračujte k navijáku a otočte jím. Dávejte si pozor na trolla, pokud ještě nejste dostatečně silní. Nyní jděte do jeskyně a probojujte se přes harpyje k ohnisku. Zde je třeba vybavit/nabít/používat hranol (přiřazené tlačítko) a zároveň mířit na ohnisko.

2: Potřebujeme se dostat ke Stonehenge, nejlépe je jít rovně po cestě vpravo od vchodu do Nového tábora nebo přes jezero a pak zahnout doprava, měli byste vidět Stonehenge. Setkáme se s Tarrokem, naším starým přítelem orkem (Ulumulu). Ten se zde však již nesoustředí. Nyní se vydáme do skalní pevnosti, kde Tarrok zřejmě nyní žije. Tam, kde býval skalní drak v Gothic 2 Original, nebo z bažinatého tábora rovnou k chňapavcům. Pak přejdi kamennou cestu a dej se doleva přes kamenný most. Nahoře k nám promluví Urshak. Řekne nám, že se máme setkat s Ranadem. Ten ví více o tom, kde se nacházejí ohniskové kameny. Ranad říká, že musíme jít do města orků a potřebujeme k tomu našeho milovaného ULUMULU.

Ptáme se Tarroka, jestli nám ho může vyrobit, jako to dělával kdysi. Tarrok souhlasí, (Popis úkolu ULUMULU) o pomoc.

Pak nech Tarroka, aby pro tebe ULUMULU sestavil. Promluv s ním a on potřebuje den. Vrať se druhý den ráno a nádherná věc je hotová.

Ranad už šel napřed a my se vydáme zpět do města skřetů, které by mělo být všem známé. Projdeme celým táborem s UlUMULU a nepůjdeme zamřížovaným průchodem/bránou, ale tím vpravo. Tím se dostaneme do orkského města. Tam se setkáme s Ranadem a následujeme ho.

Pak jdeme kousek dál rovně k Hoshpaku. Jsme s ním zavřeni v místnosti a musíme ho zabít. Vezměte mu vše, co má, včetně ohniska, a pak se vraťte k Ranadovi. Poté jsme zde skončili. Přejděte k dalšímu ohnisku.

3: Pokud se z bažinného tábora vydáte první odbočkou doprava a pak budete pokračovat rovně, dojdete k plošině se zaměřením. Tam bude Ratford. Promluvte si s ním a zjistěte, co se děje. Nyní už jen sledujte warpaths.

Případně prostě jděte rovně středem lesa. V druhé části lesa najdete Draxe. Promluvte si s ním a pak prohledejte mrtvoly wargů v jeho blízkosti. V jednom z mrtvých wargů je ohnisko.

4: Zeptej se Alberta na mágy proměny. Vybavte se hranolem, nabijte ho, zamiřte na bednu, kde je ohnisko (napravo od Alberta), a stiskněte tlačítko hranolu. Nyní můžeme otevřít bednu a získat ohnisko. 500 expů

2000 expů navíc, pokud máte 5 ohnisek.

Nyní se můžeme vrátit k Saturasovi a říct mu, jak jsme skvělí. Chce, abychom všechny kameny ohnisek umístili na plošiny v Jharkendaru.

1: Jeden najdeš hned u vstupního portálu do Jharkendaru.

2: Pokud chceš jít do pirátského kaňonu, tak poblíž špinavého jezírka, kde roste bažinný plevel.

3: U poustevníkova domku, kousek rovně, už vidíš plošinu.

4: Teď to začíná být trochu složitější, takže si nejdřív promluv s Nekuem, abys zjistil, co se děje. Ještěrkáři se zřejmě přestěhovali do bažiny a postavili dřevěný plot. Jednoduše se pokusíme dostat přes 2 ještěří stráže, ale zdá se, že nás nechtějí pustit dovnitř.

Argez s námi promluví a dá nám tip. Nyní máš 2 možnosti.

Pomozte ještěrkářům:

Použijte kouzlo masový brouk nebo jiné kouzlo a projděte malou mezerou v plotě napravo od strážců. Tam je však také stráž a my se rozhodneme jít s vámi. Tím se staneš vězněm a na čas přijdeš o všechno. (Viz úkol Ještěři v bažině) Pak musíš splnit úkol Důvěřuj ještěrům. Albi pak sám vezme kámen ohniska a druhý den ho umístí.

Vymýcení ještěrkářů:

Použijeme kouzlo masový brouk nebo králičí kouzlo a jdeme vpravo od stráží malou mezerou v plotě. Tam je také strážný, ale rozhodněte se s ním nejít. Poté ho zabijeme. Nyní se můžete probojovat přímo skrz tábor a zabít každého z těchto ještěrek (dává dobré expy).

Pokud v táboře vyjdete po schodech nahoru a projdete chatrčí, uvidíte již plošinu s ohniskem, tj. ohnisko na podstavci.

5: Projděte vstupní branou, přejděte dřevěný chodník a od ohniště se dejte doprava. Nyní přejděte přes 2 dřevěné chodníčky a jděte podél skalní stěny rovně a měli byste vidět plošinu ohniska a podstavec.

Jakmile umístíte všechna ohniska, budete automaticky teleportováni za Xardasem a začne 3. kapitola.

Pomoc ještěřím lidem

Ještěrky v bažinách (Die Echsen im Sumpf)

Jakmile s námi Albi domluví, jdeme do kovárny v táboře a rozpalujeme kameny na 10 malých. Pak jdeme za ještěřím obchodníkem, který nám dá léčivý pupen. Nyní můžeme až do příštího rána spát v jediné posteli v táboře, poblíž krčmy. Pak si znovu promluvíme s Albim.

Zabijeme bažinného žraloka a znovu si promluvíme s Albim. Dostaneme brnění a řekne nám.

následovat Albiho. Chce si s tebou znovu promluvit v jeho chýši. Nyní musíme v bažině najít jeho bratra. Nejprve se vraťte do kovárny, spalte srdce golema a pak jděte k ještěřímu obchodníkovi pro zbraň a léčivý pupen.

Bratra najdeš snadno. Jeho mrtvola leží vlevo od plošiny se zaměřením. Vezmi klíč a dones ho Albimu. Dá ti novou zbroj, se kterou můžeš opustit bažinu, a klíč od truhly v jeho domě. V ní je kožený váček se všemi tvými věcmi.

Důvěra ještěrů (Das Vertrauen der Echsen)

Albi nám pomůže, jen když budeme mít jejich důvěru. Na oplátku musíme splnit úkoly od ostatních ještěrek. Albi se postará o to, aby nám tyto ještěrky druhý den ráno předaly lístečky s úkoly. Jdeme ke každému ještěrovi. Ti, kteří od nás něco chtějí, nám dávají lístečky, celkem tři. Prohlížíme si je a dostáváme úkoly. Po jejich splnění se vrátíme do Albi.

Zapalte oheň (Entfache die Feuer)

V táboře jsou oltáře, na kterých by měl hořet signální oheň (4 z nich). Je důležité se k nim nejprve přiblížit a pak na ně zaútočit. Pokud ho zabijete 1 ranou, nepočítá se to a pochodně se nerozsvítí. Všechny pochodně musí být zapáleny.

1. **Na začátku tábora**

2. **Kousek přímo před první**

3. **Vpravo od budovy s kovárnou**

4. **U stanu nahoře (tam, kde jsi na začátku mluvil s Albim)**

Najít bílého žraloka (Einen weißen Sumpfhai finden)

Popadneme 4 mladé ještěry a jdeme ke vchodu do bažiny, kde stojí na stráži 2 ještěři. Nyní zahněte doprava do bažiny a uvidíte bílého bahenního žraloka. Hrdina automaticky řekne, že tam je, a je to.

Krmení samic ještěrek (Fütterung der Weibchen)

Musíme udělat několik důležitých věcí:

Hraniční oblast je, když vyjdete z tábora ještěrů a jdete rovně přes první dřevěný chodník, pak zahněte doprava před přechodem přes další dřevěný chodník.

1: Musíme nasbírat maso žraloka bažinného a rozdělit ho v hraniční oblasti. Přejdeme po druhém dřevěném chodníku k bažinným žralokům, všechny je zabijeme a z mrtvol si vezmeme maso. Ne každá mrtvola má maso, jen některé, potřebujeme jich 5. Pak jdeme do hraniční oblasti a maso bahenních žraloků rozdělíme. (Klikněte na něj pětkrát)

2: Nyní musíme bahenní žraloky porazit pod 50 % a nalákat je do hraniční oblasti, také 5. Pokud automaticky zemřou, znamená to, že to bylo provedeno správně. Raději je dostaňte jednoho po druhém, jinak by to mohlo trvat dlouho.

3: Nyní bychom měli jednoduše přivést 5 bažinných žraloků do hraniční oblasti s plným počtem životů.

KHORINIS

Problém žadatelů o azyl (Das Asylantenproblem)

Lord Hagen vás pustí do Hornického údolí. Chce však od táborů v Hornickém údolí informace o tom, zda jsou nepřátelské, nebo neutrální. První informaci získáš od katarského královského strážce, který sedí na lavičce.
Pak jdi za Sanchem, strážcem před táborem banditů. Najdeš ho snadno. Jděte rovně od 2 banditů nebo poblíž trollí rokle. Zpočátku ti však neřekne, co mají v plánu.
Pak můžeš dojít k táboru rangerů. Ten se nachází přímo před starým dolem, pokud nevíte kde. Od tábora banditů se dejte lesem doprava a pak jděte po cestě, dokud neprojdete tunelem. Nyní jděte po cestě, která vede dolů, a uvidíte tábor. Tam se můžeš zeptat strážného před jeskyní, jací jsou strážci.
K Novému táboru: Jdi po cestě vlevo od starého dolu. Nyní přejděte dřevěný most u vodopádu a pokračujte rovně, dokud nedojdete k dalšímu malému dřevěnému mostu. Tento most však nepřecházejte, ale pokračujte doprava, dokud nedojdete k táboru. Nyní pokračujte po cestě kolem farmářů. Někteří z nich na vás budou cestou přímo mluvit. Pokračujte až na vrchol a projděte bránou. Lee je kousek dál rovně a řekne vám, co má v plánu.
Tábor v bažinách:
Ten je poměrně daleko. Jděte rovně od starého tábora, jižní bránou. Pak přejděte přes dřevěný most a jděte opět rovně. Pak dojdete na malé písečné prostranství a pokračujte rovně, až se konečně dostanete do bažinného tábora. Zde stačí oslovit Cor Cadara, který se nachází poblíž chrámového náměstí. Kolem něj je kruh uctívačů, abyste ho mohli rychleji poznat. Jakmile získáte jeho informace, můžete pokračovat.
Mág proměny:
Vyjděte z bažinného tábora. Jdi do pravé zatáčky a pak rovně lesem, dokud neuvidíš pláž. Přejdi dřevěný most a jdi opět rovně. Před branou stojí dva mágové proměny. Případně můžeš vyjít ze starého tábora k hlavní bráně a pokračovat doprava. Od místa, kde sedí 2 kopáči, jdi rovně. Tímto způsobem byste měli pláž najít poměrně rychle. Pak přejděte přes dřevěný most, kde je několik chňapavců. Po levé straně uvidíte zlomený strom. Můžete na něj vstoupit a skočit shora, abyste se dostali k Albertovi. Pak mu položte stejné otázky jako ostatním.
Nyní je máte všechny a můžete se vrátit k lordu Hagenovi. Máte následující možnosti.
1: Vždy mluvte pravdu, protože na konci vám lord Hagen píchne sérum pravdy.
2: Vždy mluvte pravdu.
3: Pokud někde zalžeš - rozzlobí se a dá ti méně.

Hornické údolí

Ulu-mulu

Musíme sestavit Ulu-mulu. Potřebujeme k tomu správné ingredience. Promluvíme si tedy s Tarrokem. Tarrok souhlasí. Buď se hned naučíme odebírat části těla, nebo je koupíme od obchodníků. Potřebujeme sumphaiovy zuby, roh stínového běžce, ohnivý válečný jazyk, trolí kel. Pak nechat sestavit Ulu-mulu u Tarroka.

Zuby bažinného žraloka můžeme koupit od Lutera v Khorinisu. Trollí kel, roh stínového běžce od Bospera v Khorinisu. Plamenný jazyk můžeme koupit od Isgarotha před klášterem ohnivých mágů, u malé Innosovy svatyně.

Můžete se ho také naučit a vydat se na lov nestvůr. Bažinní žraloci jsou v bažině poblíž bažinného tábora. Stínomágové v lese, ohniví pozorovatelé na pirátské pláži nebo na pláži u mlžné věže. Potřebné ingredience si také můžete koupit u různých obchodníků. Dva trollové jsou vlevo, pokud půjdete od pláže s ohnivými monitory u mlžné věže.

Se všemi přísadami se tedy vydejte k Tarrokovi. Bude potřebovat den, takže se vrať zítra a stará věc bude hotová.

Mágové ohně

Oheň proti ledu (Feuer gegen Eis)

Když se vrátíme do kláštera, Daron nám řekne, abychom se okamžitě vydali za Pyrokarem. Řekne nám, že se otevřel portál, odkud vycházejí ledové bytosti, a že bychom měli Hyglasovi pomoci problém vyřešit. Hyglas k nám poté promluví a teleportuje nás do Orlanovy krčmy.

Krátce si s ním promluvíme a pak se vydáme za ostatními bojovníky, abychom jim pomohli. Zabijeme 2 ledové chodce a promluvíme si s paladinem. Pak pokračujeme s Hyglasem k portálu. Hyglas říká, že se snaží portál znejistit. Pak se objeví 3 ledoví golemové, které musíme zabít.

Poté si promluvte s Hyglasem a budeme teleportováni někam jinam. Nyní si s ním opět promluvíme. Probojujeme se ke kamennému kruhu a znovu si s ním promluvíme. Chce se obětovat, aby zavřel portál. Musíme se rychle vrátit ke Khorinisovi. Běžíme tedy zpět na začátek ke zdi. Pak jsme teleportováni zpět.

Pyrokar si s námi promluví a řekne nám, abychom ho za pár hodin znovu navštívili. Může to být zabugované, takže je nejlepší hru uložit a načíst a hned si s Pyrokarem znovu promluvit. Povýší vás na ohnivého mága a dá vám další úkol.

Patherion

Pyrokar chce, abychom se ujali Hyglasova úkolu, a tak si s Parlanem promluvíme o dalších podrobnostech. Ten nám vypráví příběh z pozadí o Innových slzách. Důležité je, že nám dá 2 teleportruny. Jeden do Patherionu a jeden zpět z Patherionu. Říká ale, že to funguje jen v kapli. Měli bychom si tam vzít balíčky.

Nyní se tedy teleportujeme do Patherionu. Přijdeme ke kapli a začneme tím, že si vezmeme stránky deníku na oltáři. Pak se probojujeme jeskyní s lezci a pokračujeme dolů. Nyní stačí projít bariérou do budovy. Splníte všechny úkoly, které se tam nacházejí, což by mj:

(Černý mág v klášteře) (Zrádce v klášteře), pak se ohlaste u Pyrokara a dostanete pár věcí.

(Pokračování ve 4. kapitole)

Černý mág v klášteře (Ein Schwarzmagier im Kloster)

Říká si, ach bože, musel se sem propašovat černý mág. Dostaneme paralyzující kouzlo a je nám řečeno, abychom ho našli. Vracíme se tedy ke zdi a ptáme se, jestli někdo neví, kam zmizel. První kněz řádu nám řekne, že šel do alchymistických laboratoří. Ještě musíme odnést balíček s jídlem mágům. Najdeš ho přímo před vchodem do věže mágů. Nyní se vydáme do alchymistických laboratoří. Nachází se pod Velariem. Zeptáme se řádového alchymisty. Říká, že je ve cvičných místnostech. Nyní jdeme od vchodu vpravo do druhé budovy. Tam se cvičí paladin. Promluvíme si s ním a on řekne, že je v bylinkové zahradě. Musíme tedy jít do věže a projít portálem. Zeptáme se Farose, který nám řekne, že je v knihovně. Můžeme se tedy znovu dostat ven pomocí teleportačního kamene, který jsme získali. Nyní si promluvíme s Velariem a ten nám řekne, že je v dole. Projdeme tedy znovu portálem, kde byla bylinková zahrádka. Tentokrát levou chodbou. Zde najdeme černého mága. Sesílejte na něj paralyzující kouzlo a objeví se sekvence.

Zrádce v klášteře (Verräter im Kloster)

Tojan oznámí, že hledáme zrádce, a tak se stane neopatrným. Jakmile jsme opět mimo bylinkovou zahradu/důl, napadne nás troll. Zabijeme ho a promluvíme si s Gizarem, který řekne, že Aaron vyběhl nahoru a že bychom si měli promluvit s Nagonem. Nagon vám nejprve dá úkol "Pět ohnisek černých mágů". Po splnění tohoto úkolu se můžeš Nagona zeptat na Aarona a dozvíš se, že se vždy v noci modlí v kostele. Vydáme se tam tedy v noci a promluvíme si s Aaronem. (dialog se objeví pouze v případě, že máte v inventáři stránky deníku z kaple).
Aaron řekne, že jsme stoupenci Beliara a že mu to řekl Tojan. Přijdeme na to, že Tojan je černý mág. Aaron nám však uvěří až poté, co mu ukážeme 2 stránky deníku

z původní kaple. Pak nám řekne, ať to Tojanovi oznámíme a zítra večer na něj na tržišti nastražíme past. Promluvíme si tedy s Tojanem a získáme amulet. Pak se vyspíme do rána a znovu do půlnoci a jdeme na tržiště.
Promluvíme si s Aaronem a ten dělá mrtvého, pak si nasadíme amulet a objeví se Tojan. Povídá nám různé věci a pak ho zabijeme a promluvíme si s Aaronem nebo Garanem, což se ukáže jako jeho pravé jméno, a on ho zabije. Pak jdeme spát až do dalšího rána a jdeme do kostela. Garan k nám promlouvá. Pak jdeme hned zase spát až do dalšího rána a jdeme za ním znovu. Zničí bariéru a on nám dá další 2 runy do kaple a kostela, abychom sem mohli kdykoli přijít.

Nedostatek všeho (Mangel an allem)

automaticky, jakmile promluvíte s první NPC s problémy
Kvůli obléhání je v Patherionu nedostatek mnoha věcí. Pro splnění tohoto úkolu musíte pomoci následujícím 6 lidem:

1. Velarion chce více knih o válečnictví. Náhodou máme u sebe knihu z chrámu Spáčů a on ji začne studovat.

2. Řádový kněz dále od Velaria, ve stejném domě, chce různé rostliny. Každý tucet (je jich 12) Jakmile mu dáš 5 různých variant rostlin, je spokojen a jako poděkování ti dá lektvary.

3. Dále vpředu potkáš několik prospektorů. Promluví na tebe Fädar. Chce alkohol a bažinnou trávu. Jakmile mu spolu s alkoholem dáš 15 libovolných druhů blatouchů, ať už normálních stonků nebo něčeho speciálního, je spokojen a dá ti svůj majetek.

4 Nagon si stěžuje, že se v kostele už skoro nikdo nemodlí k Innosovi. Můžeme se teď zeptat všech kněží, jestli se nechtějí jít pomodlit. Jeden na stěně řekne, že ano. Pak k ohnivému mágovi, kde stojí Velario. Pak dolů k řádovému knězi, nyní máme tři. To stačí a můžeme se vrátit k Nagonovi.
Získáme 3 many.

5 V bylinkové zahradě se setkáme s Farosem. Stěžuje si na plísňovou infekci. Každý alchymista a bylinkář by měl mít lék. Zašel jsem do Khorinisu a koupil od Constantina Fungucide za 80 zlatých. Pak se vrátil k Farosovi. (Ostatní alchy v Khorinisu budou pravděpodobně také fungovat). Za odměnu dostaneš několik bylin (korunní hole, 5 ohnivých kořenů a polní chrastavec).

6. Až si prohlédneš chodbu vlevo od bylinkové zahrádky s rudnými žilami, můžeš si promluvit s Furgasem. Chce 5 krumpáčů.
Jakmile pomůžete všem 6 lidem, úkol končí a vy získáte dalších 5 permanentních many.

5 ohnisek černých mágů (Die 5 Foki der Schwarzmagier)

Nagon nás pověří, abychom získali 5 ohnisek černých mágů, které používají k udržování bariéry. Předtím musíme zajít k věštci, abychom od něj dostali instrukce, jak ohniska získat.

1: Soustředění s čarodějkou - Musíš být rozumný a nenechat se vyprovokovat.

2: Soustředění s černým mágem - Je nesmrtelný, takže mu musíš říct, že před křišťálovou jeskyní je poklad, a odvést ho tam, pak můžeš získat ohnisko.

3 Soustředění s novicem: Musíš mu říct pravdu.

4: Zabij 2 démony

5: Pomodli se k Innosovi ve svatyni

Až budeš mít všech 5, jdi za Nagonem.

POZNÁMKA: Pokud se nemůžeš obrátit na Nagona, i když máš všech 5 ohnisek, musíš se znovu teleportovat do bylinkové zahrady a získat (zbytečný) zápis do deníku. Poté můžeš ohniska odevzdat Nagonovi.

Požár u jezera (Feuersbrunst am See)

Anglar v Gelatu říká, že už nechce chodit na ryby k velkému jezeru, protože tam v poslední době žije ohnivý démon. Ukáže se však, že je to Hyglas, který do Gelata přicestoval po uzavření portálu. Najdeme ho v jeskyni/dole jižně od velkého jezera. Vchod do jeskyně je Jihovýchodně od velké skály jižně od jezera. (Poblíž vchodu je také rozhledna s ledovým chodcem pod ní, od této rozhledny kolem hory vpravo je vchod) U vchodu do jeskyně si dejte pozor, v zemi je díra, kterou spadnete na past s bodci. Hlídá ji stínový běžec, na konci jeskyně konečně najdeš Hyglase. Poté ho odveďte do vesnice Gelato k Thysovým domovním dveřím. Tam od Hyglase získáte 300 exp a pár lektvarů many. O den později Hyglas zmizel a ty můžeš dokončit úkol v Anglaru a získat jako odměnu jeho zbývající zásoby ryb. Zpět v Khorinisu v klášteře si promluv s Pyrokarem, který ti poděkuje za to, že jsi Hyglase přivedl zpět živého (300 exp, 1000 zlatých). Řekne ti, že Hyglas už nechtěl zůstat v klášteře, ale raději by pomáhal méně privilegovaným. Hyglase pak najdeš v přístavní čtvrti Khorinis, poblíž Halvorova rybího stánku. Ještě jednou nám poděkuje za záchranu (+200 exp) a pak nám nechá své runy (Velká ohnivá koule a Velká ohnivá bouře!!) a svitky kouzel, protože odteď chce jen kázat a nemá pro ně využití.

Domobrana

Chybějící vynálezce (Der verschwundene Erfinder)

Najdi vynálezcův dům v horní čtvrti Khorinisu. Přečti si vzkaz na stole v horní části. Jakmile budete chtít odejít, zastaví vás Lawrence. Znervózní, když zjistí, jaký je tvůj úkol. Po rozhovoru ho následuj k Lariovi. Po skončení scény mezi Lawrencem a Lariusem následujte Lawrence. V prostoru zahrady zanechá vzkaz. Přečtěte si ho a poté se objeví Lutero. Promluvte si s ním poté, co sebere vzkaz. Nechte Lutera utéct a jděte poblíž jeho stánku hledat vzkaz. Ten se nachází napravo od Sanadrilova obchodu za bednami. Až si ho přečteš, jdi v noci na schůzku za domem Rady. Nyní se musíš bránit proti všem třem. Poslední nápovědu má Larius. Pak jdi za lordem Andrém a podej mu hlášení.

Fanatičtí sektáři (Die fanatischen Sektenspinner)

Je několik míst, kam se dá zajít, aby se to vytáhlo. Lester, CorAngar (bažinatý tábor). Abychom to zkrátili, jděte za Lesterem, který vám dá jméno. Nyní vyhledejte Josefa v Khorinisu, abyste úkol rychle dokončili. S informacemi od Josefa jdi za lordem Andrém.
Poznámka: Jakmile oslovíte někoho více než jen na krátkou dobu potřebnou pro splnění úkolu, je MUSÍTE vyhledat kohokoli, kdo vám může poskytnout informace. Mezi ně patří např:
Lester, Cor Angar, Dusty, Jack a Josef.

Přepadený důl (Die überfallene Mine)

Jděte do údolí a najděte obsazený důl, který přepadli bandité. Ten se nachází poblíž Xardovy věže na území skřetů. Jakmile bandity, templáře, porazíte, můžete podat zprávu lordu Andrému.

Úkoly pro Černé mágy

Lov s Gomezem (Jagd mit Gomez)

Gomez tě pozval na lov. Následuj ho branou do

do lesa. Tam vás osloví a ukáže se, že Gomez chtěl být s námi o samotě jen proto, aby získal informace o své minulosti. V rozhovoru máš dvě možnosti:

1. Řekneš Gomezovi pravdu, že jsi ho znal a že byl nejmocnějším mužem ve Starém táboře. Musí se s tím smířit a úkol zde končí, protože už nechce lovit. (Bez odměny, případně pozdější úkol)

2. Někde zalži Gomezovi. Ten nevěří a chce pátrat dál, ale pak navrhne soutěž, aby cesta nebyla zbytečná. Kdo během 5 minut zabije více králíků, vyhrává. Následně se spawne extrémně velké množství králíků, což je dobré i pro výkon (více než 10 FPS nečekejte). Vyhrát by však nemělo být příliš obtížné, protože úkol je zřejmě zabugovaný a Gomez v určitém okamžiku prostě přestane králíky zabíjet.

Tip: Pokud chcete rychle získat (příliš) silnou zbraň, měli byste králíky vybíjet sekerou zkázy.

Po uplynutí 3 minut by měli všichni (mrtví) zajíci opět zmizet. Možná budete muset odejít z oblasti a pak se vrátit. A Gomez nám gratuluje k vítězství (200 exp). Tím úkol končí.

Stínování ohnivých mágů (Beschattung der Feuermagier)

Když si ve druhé kapitole promluvíte s Karrasem, dostanete za úkol získat informace o tajných plánech ohnivých mágů. Informace, které hledáš, jsou obsaženy v dopise, který má u sebe novic Mattheus. Ten pendluje mezi klášterem, hostincem (v poledne) a lordem Hagenem. Poté, co se ho na dopisy zeptáš, máš dvě možnosti. Buď mu můžete dát jedovatý lektvar maskovaný jako pivo (můžete ho koupit například od Ignaze), načež zemře a vy ho můžete okrást, nebo ho můžete jednoduše omráčit a pak okrást. Pak odneste dopis Karrasovi a úkol je u konce.

Žoldáci

Přijetí Lovec skřetů (Aufnahme Orkjäger)

Splňte úkol pro všechny v táboře. O tom, kdo se stane lovcem orků, rozhoduje zejména Silvio. Podle toho, zda jste udělali vše podle Silviovy vůle, nebo ne, budou pravděpodobně různé expy. Pokud to neuděláš dokonale, dostaneš 600 exp. Nezapomeňte si zajít k Topheistosovi (kováři) pro zbroj lovce orků.

Zmlátit rolníky (Bauern verprügeln)

Levák chce, abychom znovu zmlátili 5 sedláků a Horacia.

Špionáž ve starém táboře (Spionieren im Alten Lager)

Nejprve bychom si měli promluvit se Silviem. Říká, že bychom měli dát vědět nejdřív jemu, jestli jsme něco zjistili, ne Leemu. Nejprve si v hospodě od Mordraga vezmi stínovou zbroj. Pak do starého tábora a obléknout si ji. Ian nám řekne, že když mu budeme lhát, že špehují Bažináče, že Bullita zabil ten nový a Thorus z toho nemá radost. Pak k Palečkovi. Říká, že gardisté zítra ráno odjíždějí. Pak si promluví se Slyem a Fiskem. Vyjde najevo, že gardisté plánují útok.

Takže zpět k: **1:** Řekneš Lee a dojde k boji před vstupní bránou, kde pomůžeme. Nejlepší je vyspat se do 5 hodin, pokud není brzy ráno, a začít. Po boji ti Lee dá tvou odměnu.

2: Dáme Silviovi vědět. Pak bychom si měli promluvit se Sentenzou. Dá nám rozkaz, abychom všechno svedli na Cuttera. Takže do starého tábora. Dopis a zakrvácený meč v Cutterově hrudi. Najdeš je, když půjdeš od domu mága ohně rovně. Nyní jdi po schodech nahoru přes místnost levými dveřmi. Jeho truhlu najdeš v další místnosti. Vložte do ní Sentenzův dopis a krvavý meč. Nyní musíš rozšířit zvěsti. Promluvte si s Ianem a pak se vraťte k Sentenzovi.

Krádež manželky (Frauenraub)

Měli bychom jít do Bullca a probrat podrobnosti. Měl by být před hospodou. Pak nám dá kouzlo "Mlha" a plášť. Vydáme se tedy do starého tábora. Valaya stále sedí ve svém pokoji v arcibaronském domě. Stačí tam seslat kouzlo mlha, poté s ní promluvit a opustit tábor.
1: Žena se chce dostat pryč a ne do Nového tábora, a tak se pokusí utéct.
Nápověda: U dřevěného mostu jsem ji srazil k zemi. Stěžovala si a následovala mě. Pak ji odveď k Silviovi do nového tábora. 450 exp, 350 zlatých
2: Pomůžeš jí dostat se z údolí, tak ji doprovodíš, dokud s tebou nepromluví.
Tip: Jdi do úkrytu v domě arcibaronů v krbu v horních místnostech.
Pak ji předej Silviovi, který z toho samozřejmě nemá radost. Tím je úkol dokončen.

Uprchlý rolník (Flüchtiger Bauer)

(být členem žoldáků)

Farmář Rufus utekl a my ho máme znovu chytit nebo zabít. Najdeme ho, když opustíme tábor a jednoduše půjdeme po cestě u dřevěného mostu.

1: Zabijeme ho, půjdeme za Leftym a pak navštívíme pána rýže.

2: Odvedeme ho z důlního údolí.

Lov s Festerem (Jagd mit Fester)

Fester a 2 další lovci chtějí lovit s námi. Chtějí, abychom se sešli před táborem. Chvíli tedy lovíme, dokud nedorazíme k jeskyni a ostatní nezačnou odpočívat. Poté je nám dovoleno zabít dalších 5 plných mrchožroutů a moleratů. Festerovi doručíme 20 syrových masitých stehen. Pak pokračujeme s Festerem dál. Dorazíme k další jeskyni (ale bohužel) jsou v ní obrovští tlustí orkové, které zabijeme. Pak počkej, až si Fester a jeho kumpáni odpočinou. Pak musíme chlapce odvést k bráně tábora.

Posel pro Engarda (Bote für Engardo)

Měli bychom jít za vodním válečníkem Vanasem a vyměnit si pár věcí. Najdeme ho na archeologickém nalezišti mágů vody v Khorinisu. Tam se nachází vchod do

Jharkendaru. Buď nám dá to, co chceme, nebo plán (vodní meč) a zpět k Engardovi do nového tábora.

Školení s Patrickem (Training bei Patrick)

Chce, abychom k němu poslali několik lidí, kteří se výcviku vyhýbají. Všechny je najdeš v obytných jeskyních. Blade se tam prostě vydá. Bohužel budeš muset Rathovi zaplatit 5 zelenými novicemi nebo 12 stébly bažin, protože po jeho zmlácení se odpověď zabuguje. Shricka budeš muset zmlátit tak jako tak, po jeho stížnostech řekne, že odchází. Vrať se opět k Patrikovi. Ten však říká, že Shrick tam není. Chce, abychom se podívali do hospody. Jdeme se tam podívat, ale bohužel ani tam není, takže se vracíme k Patrickovi. Tam zjišťujeme, že je také u vstupní brány. Jdeme tam tedy, promluvíme s ním a vrátíme se k Patrikovi a odevzdáme úkol.

Bedna rudy pro Thofeitos (Kiste Erz für Thofeitos)

Nemůže nám dát další zbraň, protože už nemá žádnou rudu. Musíme tedy jít do dolu (Údolí žoldnéřů) pro bednu s rudou. Běžte tedy ke strážci dolu, který stojí před vchodem do brány dolu, vezměte bednu a doneste ji Thofeitosovi.

Mág vody

Čištění podlah (Reinigung der Böden)

Stav: Musíte být v důlním údolí a mít všechny kameny ohniska ve svém vlastnictví. Při vkládání ohniskových kamenů jste teleportováni na podivné místo. Hlásíš to Saturasovi, který má podezření, že je to způsobeno kontaminovanou půdou v Khorinsu. Saturas ti dá mapu s místy a vodními perlami, kterými můžeš půdu vyčistit. Po návratu do Khorinisu jednoduše navštivte tři lokace a použijte vodní perlu z inventáře. Nepřátelé se spawnují, jinak se nic nestane. Po třech patrech můžete tuto skutečnost nahlásit Saturasovi a pokračovat v používání ohniskových kamenů.
Po vložení dalších dvou ohniskových kamenů dojde opět k podivné teleportaci. Opět se někdo pokusí změnit patra, ale tentokrát to nejsou černí mágové, ale ohniví mágové. Opět dostanete mapu a musíte navštívit jednotlivá místa. Na místě porazte novicmistry a poté vyčistěte půdu. Až navštívíte všechny tři, vraťte se za Saturasem.

Prokletý nováček (Verfluchter Novize)

Zásadní nápovědu získáte od Nandora, lovce v kamenném kruhu, kde v původní hře získáte s Laresem kus ornamentu. Musíte jít směrem ke schodům do slunečního kruhu, ve stejné výšce. Pak se ale dejte doprava na horu. Tam je příšera zaneprázdněná jídlem a vy byste ji měli nechat být, protože je nesmrtelná. Dotyčný kámen leží o něco dál vlevo vzadu, pokud se budete držet skalní stěny, v jeskyni příšery. Jednoduše ho seberte a vraťte se ke Kronosovi. Úkol je splněn.
Poté odevzdejte krystal Cronosovi. Nyní získáte 420 exp (přibližně), počkejte den. Vraťte se znovu ke Kronosovi a získejte 360 exp (přibližně), 16 svitků kouzel, lektvary, +1 runu dle vlastního výběru mezi kruhem 1 a kruhem 2, když jste zabili bestii.

Strážce stvoření (Bewahrer der Schöpfung)

Joe chce také povýšit a přestat být novicem. Aby tak mohl učinit, musí doprovázet vodní lapky do Relendelu. Sám to však udělat nemůže, protože po snaperech jdou pytláci. Ti souhlasí, že mu pomohou. S Joem se můžeš setkat na schodišti u jezera poblíž Černého trolla, pokud půjdeš směrem k lovci poblíž trolla. Odtud ho už jen musíš doprovodit. Uprostřed cesty potkáte pytláky a budete je muset porazit. Pytláci by měli být chráněni, takže nepřátele rychle zlikvidujte. Pak běžte s Joem ke vchodu do Relendelu/Lore. Joe s vámi promluví a úkol končí.
Alternativní řešení: Jakmile se po dialogu s Joem objeví snapeři, můžete na jednoho z nich seslat kouzlo ledový blok. Ten zemře a ostatní utečou, kolem přítele i nepřítele, ke vchodu do průsmyku Relendel. Tam buď zemřou, nebo zmizí, ale na tom nezáleží, hlavní je, aby se dostali do cílové zóny.

Sekundární cechy

POZOR: Bohužel, mnoho úkolů je v současné době stále více či méně zabugovaných! Nicméně je možné, i když občas zdlouhavé, splnit alespoň sérii úkolů v Hornickém údolí a část v Khorinisu.
MUSÍTE však celou sérii úkolů dokončit do konce třetí kapitoly, protože ve čtvrté kapitole se stane něco, co vám znemožní úkoly dokončit!

Test důvěry (Prüfung des Vertrauens)

Thorus chce pomocí zkoušky důvěry zjistit, kdo je zodpovědný za krádež. Alissandro ti poskytne první stopy. Nyní by ses na to měl zeptat Bullita, Cuttera, Jackala a Bloodwyna. Podle toho, kterou otázku zvolíte, se bude lišit výsledek. Pokud se rozhodnete správně, odpověď dostanete okamžitě; pokud se rozhodnete

špatně, musíte se osvědčit v boji a teprve poté obdržíte odpověď. Bloodwyn nic neví. Cutter chce najít viníka sám. Šakal a Bullit tě odkáží na Fiska. Fisk to přizná a pomůže ti, pokud ho dokážeš ochránit. Dozvíte se, že máte ve dvě hodiny ráno číhat v domě arcibaronů. Tam v prvním patře najdeš Cuttera a Bloodwyna, kteří však okamžitě utečou. Pak jdi za Thorusem, který chce vidět důkaz, ale nechá Cuttera a Bloodwyna prozatím zatknout. Nyní se vraťte k Fiskovi, který slíbil, že vám poskytne důkaz, pokud ho ochráníte. Seberte ho a odneste Thorusovi. Úkol je nyní splněn a vy se můžete připojit ke Starému táboru.

Cechovní úkoly:

Aréna (Die Arena)

Po nahrávce Thorus mluví o problému v aréně. Je zvláštní, že bojovník, který vlastně není moc dobrý, přesto vždycky vyhraje. Musíš tomu přijít na kloub. Jdi tedy do arény a podívej se, jak cizinec poráží templáře.
Protože opravdu nebojoval příliš dobře, chceš se o tom přesvědčit na vlastní oči. Jdi za Scattym a požádej ho o souboj s cizincem. Aby mohl začít, musíš nejprve v aréně přistoupit ke zdi pod Scattym, aby se spustilo jeho oznámení. Poté k vám přistoupí cizinec a boj začne. Po krátké době však záhadně přijdete o všechny životy, aniž byste byli zasaženi, a boj prohrajete. Následně to nahlásíte Thorusovi, ale ten vám ve skutečnosti nemůže pomoci a požaduje něco hmatatelnějšího. Na zpáteční cestě tě těsně před odchodem osloví Allisandro a řekne ti, aby ses podíval do cizí chatrče přímo napravo od Scattyho sázkové budky. V truhle tam najdeš dopis a svitky slabých kouzel. Vezměte je zpět k Thorusovi, který vám navrhne další čestný souboj, protože svitky kouzel jsou nyní pryč. Požádej Scattyho, aby ti ho dal, stejně jako poprvé, a tentokrát by neměl být problém vyhrát. Bojovník a jeho komplic poté utečou. Od Scattyho si pak za vítězství v boji můžeš vzít 250 zlatých a EXP a dokončit úkol s Thorusem.

Únos z nového tábora (Entführung aus dem neuen Lager)

Po splnění úkolu v aréně má Thorus nový úkol. Chce unést generála z nového tábora. Úkol však má na starosti arcibaron Arto. Abyste v novém táboře nevzbudili pozornost, dá vám Thorus banditskou zbroj. Jdi tedy za Artem a následuj ho do nového tábora. Těsně před vchodem si oblékni zbojnickou zbroj. Těsně před obytnou jeskyní si počkejte na Orika a pak ho s Artem zmlaťte. Pak mu vezměte zbraň a donuťte ho, aby se s vámi vrátil do starého tábora. Až tam dorazíte, promluvte si s Thorusem a dokončete úkol.

Pašeráci (Die Schmuggler)

Thorus ti dá nové informace o krádežích a pašerácích. Řezník je ochoten mluvit a měli byste ho vyslechnout v kobce. Thorus ti k tomu dá klíč. (Do kobky se dostanete přes dům strážců, tunelem pod místností, kde sedí Bullit) Vydejte se tedy do kobky, ale najdete Cuttera mrtvého. Při odchodu z kobky se však brána zavře a ty se musíš buď teleportovat, nebo projít pod bránou proměněn ve zvíře. Vrať se k Thorusovi, ten je zklamaný a neví, co má dělat dál. Před vchodem do domu arcibaronů však najdeš dopis připevněný k šipce. Měl by ses vydat do tvrze pro další informace. Jedná se o velkou věž, do které se dostaneš po několika žebřících dveřmi vpravo v prvním patře domu arcibaronů. Až budeš nahoře, najdeš Barthola, který se ti prozradí jako strůjce spiknutí a větrnou pěstí nás shodí z věže. Naštěstí se opět probouzíme s Makaniusem, léčivým mágem, který nám dokázal zachránit život. (Pozor, trochu chybička, někdy skončíte ve vchodu do kobky místo Makaniuse pod místností). Řekne nám, že Bartholo vylákal arcibarony z města pod záminkou, a pak nás zavede do příslušné jeskyně. Jakmile se tam ocitneme, najdeme Thoruse mrtvého, ale Allisandrovi se díky lsti podařilo přežít. Ty ho pak následuješ do Starého hradu, kam Arto také uprchl. Jakmile tam dorazíte, úkol končí.

Smrt velvyslance (Tod des Botschafters)

Allisandro hlásí, že jeden z velvyslanců vyslaných do ostatních táborů s žádostí o pomoc se nevrátil a že se po něm má pátrat. Mrtvého velvyslance najdeš na cestě do tábora banditů, kousek za místem, kde měl být nalezen Urs. Vezmi z jeho inventáře dopis a odnes ho Sanchovi, strážci brány banditského tábora.
Po Sanchově odmítavé reakci se naštěstí u vchodu objeví Dexter a zavede nás do tábora, kde můžeme dopis předat spolu s Dexterem. Objeví se však Bloodwyn a ohrožuje tábor. Přivedl s sebou celou armádu gardistů a obléhá tábor banditů. Dexter má však nápad, jak problém vyřešit. Nejdříve k sobě vyláká gardisty stojící v táboře. Jednoduše tam zajděte, zmlaťte ho a pak ho vylákejte k Dexterovi, načež na něj sešlete uspávací kouzlo. V táboře se pak objeví celá armáda gardistů. Dexter nás nyní pošle do jeskyně pro svitek Ohnivého deště z truhly vedle Skinnerovy postele. Po návratu k Dexterovi nám řekne, abychom ho použili, jakmile bude v bezpečí v jeskyni s ostatními bandity. Udělej to, a jakmile budou všichni mrtví (Bullit občas přežije s trochou hp, malou pomocí), vrať se k Dexterovi. Ten se pak chce přidat k Allisandrovi a ty můžeš úkol s Allisandrem ukončit.

Krádež (Diebstahl)

Přípravy na znovudobytí starého tábora jsou téměř dokončeny, Allisandro potřebuje pouze zformovat gardisty. Tyto plány mají být Bartholovi ukradeny. Aby ses dostal do tábora, získáš tři svitky proměny Zajíce. Jdi tedy do tábora, proměň se a můžeš projít pod zavřenou bránou. Poté skočíš (v zaječí podobě) do arcibaronova domu v trůnním sále a vyslechneš rozhovor mezi Bartholem a Bloodwynem, který začne, až budeš dostatečně blízko.
POZOR možná chyba: Bartholo na vás může zaútočit i v zaječí podobě, pokud se k němu dostanete příliš blízko. Protože je nezranitelný, nebudete moci úkol dokončit. Tento problém můžete obejít následujícím způsobem:
Když vstoupíte do arcibaronova domu, jděte levým průchodem k arcibaronovi.
do trůnního sálu. Tam projděte podél stěny vlevo kolem stolu a pak otočte kameru tak, aby se podpěrný trám nacházel přesně mezi vámi a Bartholem. Bartholo vás pak "neuvidí" a vy se můžete dostat dostatečně blízko k oběma přesně v tomto úhlu, abyste vyvolali rozhovor.
Poté se dozvíte, že plán, který hledáte, se nachází v domě strážců. Doporučuje se spát až do noci, protože v okolí nejsou žádné stráže a můžeš se vyhnout dalším štěnicím. Plán se nachází v domě gardistů na stole v pravé místnosti v přízemí (tam, kde předtím seděl Bullit). Poté ji odnesete Allisandrovi a splníte úkol.

Tajná vražda (Heimlicher Mord)

Alissandro má špatné zprávy. Strážci jsou stále příliš silní. Dostaneš rozkaz zlikvidovat nejdůležitější gardisty ještě před útokem. Dostaneš seznam lidí, které máš zabít, a teleportační runu. Teleportuješ se a promluvíš si s Makaniusem, který tě pošle dál za Jackalem, který má úkol provést a může ti dát podrobnější informace. Jdi tedy za Jackalem, který stojí před vchodem do domu, a požádej ho o informace o třech obětech, Fletcherovi, Ianovi a Catharanovi. U každé z nich ti sdělí konkrétní čas, kdy by byla vražda pravděpodobně vhodná. Je však možné, že i zde se vyskytují chyby a příslušné denní postupy nemusí fungovat. Nakonec je důležité pouze to, abyste zabili všechny tři. Lana obvykle najdete přímo před vchodem do Vnitřního kruhu, Fletchera poblíž arény a Catharana je v průsmyku před táborem Královské gardy.
Další chyba: I když je vám řečeno, že nemůžete opustit tábor, brána je otevřená a můžete se jednoduše teleportovat.
Jakmile budou všichni tři mrtví, vraťte se k Jackalovi (před rozhovorem urychleně odložte Amulet spěchu, pokud jej používáte!!!!!). Během následujícího rozhovoru tě však chytí Bloodwyn a odvede tě k Bartholovi (automaticky ho následuješ).

POZOR BUG: V této části úkolu je nesmírně důležité, abyste se vždy drželi dostatečně blízko za Bloodwynem (kterého byste měli následovat) a neztratili Šakala (který vás následuje). Pokud totiž budete příliš daleko od Bloodwyna a on se otočí, aby na vás počkal, stane se agresorem a zaútočí na vás, a protože je stále nesmrtelný, povede to ke gamebreaku. Pokud použijete Amulet spěchu, rozhodně byste ho měli předem odhodit. Bartholo se nyní dozví, kde se Alisandro a Arto skrývají, a chce zaútočit na hrad. Arogantně se však Bloodwyn vydá vpřed s tebou a Šakalem, protože ty máš sledovat ničení tábora. Následuješ tedy Bloodwyna k pevnosti se Šakalem v závěsu. Na úpatí hory však otočíš karty a po Šakalově pokynu se s Bloodwynem utkáš a zabiješ ho. Pak se vydáš za Alisandrem, abys ho varoval. Ten tě pošle do nového úkrytu a dá ti mapu s ukazatelem cesty. Cílem je jeskyně se spoustou skřetích koster za mostem. Úkol končí, jakmile vstoupíte do jeskyně. V jedné z místností pak najdeš vzkaz od Alissandra, který si přečti.

Kde je Alissandro? (Wo ist Alissandro?)

Po přečtení vzkazu v jeskyni se u vchodu do jeskyně objeví Jackal .
Vchod do jeskyně. Řekne ti, že byli napadeni a že ztratil Alissandra. Poté následuješ Jackala na poslední známé místo, plošinu vedle Potopené věže pod hradem. Tam najdeš strážného, který ti řekne, že Alissandro byl zajat a má být popraven dříve, než bude zabit. Jackal pak chce Alissandra zachránit a ty se s ním vydáš do Starého tábora. Těsně před hlavním vchodem tě osloví Jackal a dá ti svitek Zajíce a úkol otevřít bránu.
POZOR BUG: Je možné, že brána je již otevřená a Jackal za vámi bude po dialogu pokračovat. V takovém případě musíte ještě aktivovat naviják u brány (klikněte na něj) a pak se Jackalem vyběhnout zpět před bránu. Poté by se mu měla zobrazit možnost dialogu, že brána je nyní otevřená.
Pak s ním můžete jít směrem k vnitřnímu kruhu a on vám řekne, abyste odlákali pozornost stráží, zatímco on osvobodí Alissandra. Zdá se, že i zde je chyba. Nemusíte dělat nic jiného a měli byste ho jednoduše následovat směrem k vnitřnímu kruhu, načež se vám objeví zápis v deníku, že záchrana byla úspěšná, a Jackal s Alissandrem vyběhnou z nádvoří. Pokud se tak nestane, prostě se na jednu noc vyspěte. Jakmile získáte záznam do deníku nebo vás při útěku osloví Jackal , měli byste se teleportovat pryč a vrátit se do jeskyně goblinů (sledovat ty dva nemá smysl, protože je zde další chyba: zaseknou se u zavřeného zadního východu).
V jeskyni by na vás již měl čekat Alissandro, se kterým pak můžete úkol dokončit.

Dobytí starého tábora (Eroberung des alten Lagers)

Konečně nastal čas dobýt zpět starý tábor od Barthola. Konečný plán bude projednán v bažinatém táboře s vedoucími všech spojeneckých táborů. Ještě předtím však dostaneš za úkol poslat do bažinného tábora gardisty z ostatních

úkrytů. Je jich celkem 7 a ty dostaneš mapu s vyznačenými místy. Díky tomu by neměl být velký problém najít sedm gardistů. Chybět vám může pouze gardista v ohnisku v lese mezi bažinným táborem a zničeným klášterem (za plošinou ohniska na útesu s výhledem na moře) a gardista ve Stonehenge (na útesu nad jezerem). Až je všechny najdeš a pošleš do bažinného tábora, jdi sám do předhradí chrámu a promluv si se Šakalem. Pošle tě do chrámu, kde jsou shromážděni všichni vůdci, a pak ti řekne plán. Ty pak jednoduše následuj Alissandra a pak Gor Na Mon s ostatními templáři, léčivým mágem a Alissandrem v závěsu. Dejte pozor, abyste zde nikoho neztratili. Prvním cílem je zadní vchod do nového tábora, kde musíš promluvit se strážci brány, kteří uvěří lsti s dodávkou bažinného plevele a otevřou bránu. Poté s celou skupinou v závěsu následujte templáře k Bartholovi. Až tam dorazí strážný a řekne Bartholovi o započatém útoku. Spolu se skupinou pak tohoto gardistu zabijte, načež Bartholo uteče.
POZOR: V žádném případě zde na Barthola neútočte, protože je stále nesmrtelný a dojde k přerušení hry.
Templáři zůstanou v trůnním sále a ty se s Allisandrem a léčivým mágem vydáš za Bartholem. Před domem potkáš Makania, který ti prozradí, že Bartholo utekl do kobky. Tam ho najdeš až na samém konci a s pomocí skupiny ho můžeš konečně zabít. Poté promluví Allisandro a řekne vám, abyste se o den později dostavili do trůnního sálu.
Pozor: Bezejmenný léčitelský mág je zřejmě stále ve skupině a bude vás nadále sledovat, prostě ho ignorujte.
Další den můžeš u Alissandra splnit úkol a budeš jmenován arcibaronem.

Khorinis

Rozšíření do Khorinisu (Ausbreitung nach Khorinis)

Alissandro tě informuje o tvých povinnostech arcibiskupa. Aktuálním cílem je rozšířit vliv starého tábora. Za tímto účelem jsi vyslán do Khorinisu, abys našel nové spojence. Máš se setkat se stínovým Wistlerem před jižní městskou branou. Ten ti řekne, že jedinými možnými spojenci jsou bandité a zloději. S Estebanem se máš setkat na tržišti. Ten vám poté zadá úkol "Morgahardova nevinnost". Po jeho splnění jděte za Morgahardem (který je u stánku s pivem zdarma) a požádejte ho o pomoc. Ten již zařídil skladiště v přístavu a zavede vás tam. Tam byste si pak měli promluvit s Hvízdalem a získat úkol "Skladiště v přístavu". Po jeho splnění by se měl ve skladišti objevit kopáč a dát nám dopis od Allisandra s dalším úkolem. Pokud si ho přečtete, získáte úkol "Nabídka rytířům démonů", který můžete (v současné době) plnit až od třetí kapitoly.
POZOR BUG: Zdá se, že úkol není splněn.

Morgahardova nevinnost (Morgahards Unschuld)

Esteban chce očistit jméno Morgaharda, který je v Khorinisu falešně hledán jako zločinec, a proto nemůže vstoupit do města. Ti jsou nejprve posláni za guvernérem Kornelií. Ten si však chce pouze nerušeně promluvit a navrhuje schůzku v noci na náměstí. Tam se od Cornelia dozvíte, že Gerbrandt je jedním z hledaných mužů, než záhadně zemře. Vydáš se tedy za Gerbrandtem a konfrontuješ ho s obviněním. Na něj to však neudělá dojem, protože nemá žádné důkazy.
Požádáš tedy Estebana o radu a ten tě pošle dál za Diegem. Diego ti řekne o tajné truhle, ve které můžeš najít důkazy. K této truhle se dostanete tak, že půjdete do prvního domu vpravo v horním městě (kde před ním stojí Flora) a stisknete tajný spínač v lampě visící dole. Poté se otevře tajná stěna v domě přímo naproti (první dům vlevo, kde před ním stojí Fernando) v rohu první místnosti vlevo (vedle ženy u sporáku), kde je truhla ukryta. Důkazy odneste nejprve Diegovi, pak lordu Andrému a nechte zatknout tři zločince a pak zpět Diegovi do horního města. Nakonec se vrať k Estebanovi, kde úkol končí.

Skladiště v přístavu (Das Lagerhaus am Hafen)

Po sledování Morgaharda do skladiště jdi za Whistlerem a zeptej se ho, jak se věci mají. Řekne vám o výhrůžkách a o tom, že se máte ve 12 hodin v noci setkat s vyděračem za skladištěm (poblíž Alrika). Tam najdou Borku, který po výprasku přizná, že za útoky stojí Bromor. To oznámí Hvízdalovi, který už vymyslel plán. Mezi pátou a desátou hodinou dopoledne se s ním má setkat v Bromorově nevěstinci. Hvízdal tam pak odvede ženy a ty dostanou za úkol Bromora okrást. Vyprázdněte truhly v Bromorově pokoji a pak se vraťte k Hvízdalovi. Hvízdal vám pak dá svitek, kterým můžete z Bromora přivolat krysy. Jakmile to uděláte, vraťte se k Hvízdalovi. Ten vám pak řekne, abyste počkali a vrátili se k Bromorovi příští noc. Tam si promluvte s Bromorem, který přizná porážku. Pak znovu zabijte krysy a sdělte Hvízdalovi dobrou zprávu, čímž úkol končí. Před skladištěm se pak objeví kopáč, který vám dá další úkol (možné pouze od 3. kapitoly).

Asasíni

Kalich vraha (Der Kelch des Assassinen)

Zadavatel úkolu Amir přibližně od 20:00 do 6:00 hod.
Úkol je poměrně jednoduchý. Jděte do Lehmarova domu a zabijte ho, nejlépe v době, kdy se stráže chladí u přístavní čtvrti, pokud na ně nemáte náladu. To by mělo být v jednu hodinu ráno (i o něco později by to mohlo fungovat). Až bude mrtvý a ty

si vezmeš jeho věci, najdeš klíč, kterým otevřeš jeho truhlu. Vezmi vše, co je uvnitř, a vrať se k Amirovi, který čeká u východní brány poblíž Miky.

Úkryt vrahů (Das Versteck der Assassinen)

Běžte za Amirem.

Důvěra asasínů (Das Vertrauen der Assassinen)

K tomuto tématu není moc co říct. Musíte si promluvit se všemi zlotřilými asasíny a splnit jejich úkoly. Důležité je vyhnout se zmatkům: Laskavost pro Yussufa nemusíte udělat až později, není to podmínkou pro přijetí!

Vražda Miky (Mord an Mika)

Úkol je poměrně jednoduchý. Promluvte si s Mikou a pak s ním jděte do jeskyně, kde je teleportační plošina, a zabijte ho. Pak už ho jen odevzdejte Yasinovi.

Loutna pro Zekiho (Eine Laute für Zeki)

Zeki chce loutnu, protože ta jeho je rozbitá. Jdi tedy za Thorbenem, který ti ji pravděpodobně vyrobí. Chce však 250 zlatých, 12 větví a 3 kusy hedvábí. Pokud větve nemáte, můžete je najít u stromů. U Matthea, Jora a Lutera, tedy u všech ve městě, seženete 1 kus hedvábí. Odevzdáš je a Thorbenovi trvá den, než je vyrobí. Nyní je druhý den vyzvedněte a odevzdejte Zekimu v jeskyni vrahů.

Lov s Ramsym (Jagd mit Ramsy)

Ramsy by s vámi rád lovil divočáky.
Tip: Co by zde mohlo být důležité. Ulož si, než řekneš "Jdeme", protože se občas zasekne o stěnu jeskyně. Tak s ním jdi, dokud tě znovu nepokecá. Zde bys měl být opatrný, protože se zde určitě objeví tři nebo čtyři skupiny divočáků, každá se třemi až čtyřmi divočáky. Ramsy je na tomto místě přerušen, takže pokud jste příliš slabí, nechte práci na něm. Jakmile ulovíte všechny kance, Ramsy vás upozorní na lovce. Je důležité si uvědomit, že můžete zabít pouze jednoho z nich. Nevadí, když vás poté omráčí, druhý lovec uteče. Pak musíte zabít lovce i dalšího.
Buď to trochu zacloumá a dostanete přímo toho, který utekl, nebo ne. Další dva lovce najdete za Jackovým majákem před jeskyní stínových běžců. Pak už se jen vrať do jeskyně vrahů a odevzdej je Ramsymu.

Balíčky plné bahenních plevelů (Pakete voller Sumpfkraut)

Musíte získat 3 balíčky plné bažinného plevele z města:
1 má Meldor, stačí mu zaplatit 150 zlatých.
1 má Borka, strážce nevěstince.
V 1 je Jason, milíř, který stojí u zdi, odkud se dá sejít dolů do stromové/přístavní čtvrti. Pak zpět za Aabidu.

Shakierova radost (Shakiers Freude)

Hodný kluk by si rád znovu užil v posteli se ženou. Takže si musíš nějakou sehnat a přivést mu ji. Nejdřív se tedy vydej za Bromorem, pak za Vočkem a nakonec za Eddou. Myslí si, že Jana je taková. Stojí před skladištěm v přístavní čtvrti. Je uražená a říká, že Gritta je pořád zadlužená. Je s Thorbenem v chatrči napravo od kováře. Chce šaty, a tak jdou ke krejčímu v Khoratě. Je to dům hned za tulákem sedícím na lavičce. Promluv si s krejčím a jdi spát až do dalšího rána. Promluv si s ním a znovu spi až do poledne. Pak si s ním znovu promluv. Zde si můžeš vyzkoušet všechny možnosti a zjistit, jak jsi vtipný. Až budeš mít šaty, vrať se ke Grittě do Khorinisu. Poté s vámi půjde a zavede vás nikoliv do jeskyně vrahů, ale kousek dál rovně do jeskyně, kde na začátku stáli nějací Molerati. Pak jděte za Šakirem. Ten vám bude vděčný a dá vám 250 exp a pak půjde za Grittou.
Měli byste počkat, nejlépe jen přespat v jeho posteli do dalšího dne. Pak by se měl vrátit a dát vám dalších 250 exp a říct, že jste připraveni se přidat, pokud chcete. Pak dostanete dalších 250exp a nějaké pěkné rogue brnění. Pokračujte ve třetí kapitole u Masuta.Shakierova radost (Shakiers Freude)
Hodný kluk by si rád znovu užil v posteli se ženou. Takže si musíš nějakou sehnat a přivést mu ji. Nejdřív se tedy vydej za Bromorem, pak za Vočkem a nakonec za Eddou. Myslí si, že Jana je taková. Stojí před skladištěm v přístavní čtvrti. Je uražená a říká, že Gritta je pořád zadlužená. Je s Thorbenem v chatrči napravo od kováře. Chce šaty, a tak jdou ke krejčímu v Khoratě. Je to dům hned za tulákem sedícím na lavičce. Promluv si s krejčím a jdi spát až do dalšího rána. Promluv si s ním a znovu spi až do poledne. Pak si s ním znovu promluv. Zde si můžeš vyzkoušet všechny možnosti a zjistit, jak jsi vtipný.
Až budeš mít šaty, vrať se ke Grittě do Khorinisu. Poté s vámi půjde a zavede vás nikoliv do jeskyně vrahů, ale kousek dál rovně do jeskyně, kde na začátku stáli nějací Molerati. Pak jděte za Šakirem. Ten vám bude vděčný a dá vám 250 exp a pak půjde za Grittou. Měli byste počkat, nejlépe jen přespat v jeho posteli do dalšího dne. Pak by se měl vrátit a dát vám dalších 250 exp a říct, že jste připraveni se přidat, pokud chcete. Pak dostanete dalších 250exp a nějaké pěkné rogue brnění. Pokračujte ve třetí kapitole u Masuta.

Bandité

Tomův přítel

Tom má kamaráda, který sedí u kamenného mostu poblíž Akilovy farmy. Bohužel tam Milliz chce poslat malý oddíl. Nyní máš dvě možnosti: 1: Poběžíš za lordem Andrém a řekneš to na Toma.

100 expů 100 zlatých (úkol se nezdařil)
2: Pomůžeš svému kamarádovi Frankovi. Říká, že se chystá do Edgoru a že je třeba dát vědět Tomovi. Získáš 100 exp a možnost dalšího úkolu.

Nahrávání banditů (Aufnahme Banditen)

Tom vám dává příležitost přidat se k banditům. Chcete-li to udělat, měli byste nejprve jít za Edgorem s prstenem. Ten sedí u stanu v údolí poblíž Bengarova nádvoří. Buď chce, abys mu přinesl nějaké jídlo a 300 zlatých, nebo můžeš jednoduše zabít všechny bandity, kteří táboří poblíž Orlanovy krčmy před kamenným mostem vlevo. Pokud to uděláš, získáš 400 exp a první slovo.
2: Získáš celý seznam jídla, které chce:
Myslím, že většinu z nich lze najít tímto způsobem nebo je lze koupit u známých prodejců jídla na Onarově farmě, ve městě atd. Jediným problémem by mohlo být 12 stonků bažinných rostlin. Buď si je můžeš vyrobit sám u alchymistického stolu, pokud máš bažinnou trávu, nebo můžeš zaplatit Lucii 50 zlatých poblíž místa, kde Alrik bojuje, a ona ti řekne, kdo prodává stonky bažinných rostlin. Samozřejmě bordelář Borka. S věcmi od Edgora získáte také slovo řešení 1, ale jen 300 exp.
Dále jdeme za Senjanem, který chce důkaz, že na to máme.
Musíme tedy ukrást Hakonův meč. Jdi za Hakonem. Je to jeden z obchodníků na tržišti v Khorinisu. Můžeš ho buď vyprovokovat, nebo vylákat z města slibem zbraně a tím, že se na ni sám podívá. (Musí fungovat) Mimochodem, potřebuješ jen meč, takže ho nemusíš zabít. Pak se vrať k Senjanovi a on ti dá druhé slovo.
Pokračování v Hornickém údolí
Jdeme do tábora banditů, který je u trollí rokle nebo přímo před 2 bandity. Nahoře si promluv se Sanchem. Chce heslo, které mu rádi sdělíme, a jsme vpuštěni dál. Pak už jen promluvíme s Dexterem a potvrdíme, že tam chceme být.

Cechové úkoly:

Jateční ovce (Schafe schlachten)

(buďte členem banditů, přistupte k nim mezi 22:15 a 2:00)
Edgor se nudí a chce se opět vydat na pořádný nájezd. Chce porazit Bengárovy ovce a ovčáckého psa a ptá se, zda se k němu nechceš přidat.
Společně s Francem a Edgarem poběžíte na Bengarovu farmu a zabijete ovce. V závislosti na tom času, zabijete také pastýře. Pak pokračujte k ovcím poblíž průsmyku. Jakmile budou také mrtvé, promluvte si s Edgarem a on vám řekne, jaká to byla zábava.

Sledování starého tábora (Spitzelrutenlauf im Alten Lager)

Máme odlákat pozornost stráží ve vnitřním hradu starého tábora pomocí dané žoldnéřské zbroje a lektvaru rychlosti. Vydáme se tam tedy nejlépe ve dne. Oblečte si žoldnéřskou zbroj a odvádějte pozornost stráží tak dlouho, jak jen to půjde. Poté, až dokončí loupež (zápis do deníku), odejdeme sami. Úkol je pak třeba odevzdat zadavateli v táboře banditů.
Tip: Stačí, když budete několik minut chodit dokola se dvěma strážemi.
1: Pokud to uděláte špatně, tj. příliš krátce, dostanete pouze 400 exp.
2: Pokud to uděláte dobře, dostanete 400 exp, recept: lektvar změny mysli, 350 zlatých a další věci.

Loupeže a přepadení (Raub und Überfälle)

Zúčastníš se nájezdu. Ten začíná následující den v 9 hodin ráno před opuštěným dolem, kde stojí na stráži královská garda.
V 9 hodin si tam promluvíš s Estebanem a vyrazíš. Počkáš, až kolem projdou obchodníci, až dojdeš k překladišti. Nyní si znovu promluv s Estebanem, až už kupce neuvidíš. Řekne ti, že je čas jít, a ty běž za ním nebo rovnou před něj. Zabijte obchodníky a vezměte si vše, co mají.
1: Dejte vše Estebanovi. 500 exp, další věci.
2: Chceš si věci nechat sám a odmítneš. Za každého banditu dostaneš dobrých 500 exp, úkol se nezdaří.

Rutina bandity (Banditenalltag)

(musí být přítomny cechy banditů, musí být dokončena loupež a nájezd)
O půlnoci bychom měli sebrat několik banditů (3 až 5) a Skinnera, aby zabili orky v jeskyni přímo před naším táborem. Nejprve si promluvíme se Skinnerem, dokud se nenechá přesvědčit, a pak si promluvíme s dalšími 3 bandity v našem táboře. Najdete je také v jeskyni, kde Skinner spí. Pak se vyspíme do půlnoci a půjdeme ven z tábora za dalšími bandity. Všimneme si, že Skinner tam není. Znovu vzbuď ospalce. Pak se vrátíme k ostatním banditům a můžeme vyrazit. Stačí jít rovně a narazíme na jeskyni. Zabijeme tam všechny orky a je to. Konečně se vracíme k Morgahardovi.

Cech zlodějů

Meldorova zásoba bažinaté trávy (Sumpfkrautversteck von Meldor)

Špinavý Milliz si uvědomil, že by mohl mít nějakou bahenní trávu. Musíme tedy jeho balíček bažinné trávy schovat ve skladišti. Jednoduše ho nacpi do otevřené truhly a pak se vrať k Meldorovi. Bude ti vděčný a dá ti možnost poznat svého šéfa.

Meldorova bažinná tráva (Sumpfkraut Meldor)

Poznámka: Jakmile si promluvíš s Cassií, MUSÍŠ se přidat k cechu zlodějů, jinak tě tam všichni napadnou.
Jděte tedy do hotelu za Hannou, ta vám dá klíč a vy můžete jít do sklepa, kde na vás čeká Cassia. Ale pozor, dá vám na výběr jen mezi tím, zda se přidáte, nebo zemřete. Pokud přijmeš, dostaneš 100 exp a staneš se členem cechu zlodějů, pokud odmítneš, všichni z cechu zlodějů na tebe zaútočí a úkol se nezdaří.

Hbitý zloděj (Flinker Dieb)

Cassia je připravena naučit vás vybírat kapsy. Musíte jí však přinést 2000 zlatých, abyste dokázali, že jste hbitý zloděj. Nyní se můžete naučit kapsářství a poté jí musíte zaplatit 2000 zlatých bez ohledu na to, kde je najdete.

Velký úspěch (Das Große Gelingen)

Cassia chce osvobodit Attilu a vymyslela plán, jak nám Ramirez pomůže, ale on nám nevěří. Jdi za ním a splň pro něj úkol. Až splníme úkol pro Attilovu náhradu, můžeme vyrazit. Kassii znovu řekneme, že začínáme. Nyní jdeme za lordem Andrém a řekneme mu, že bychom mohli náhodou chytit Ramireze. Ten nás pak přijme u Millize. Zeptáme se, co pro něj můžeme udělat, a dostaneme úkol Tajný sklep. Jdeme za Rengaru a přijmeme úkol Zakázaný vstup. Pak následuje úkol Hledání bažinného plevele. Až ho také dokončíme, můžeme se zeptat lorda Andrého, jestli můžeme zítra dělat stráž u vězňů, ten řekne, že ano.
Můžete tedy spát až do příštího rána. O půlnoci si v cele promluvte s Boltanem, aby odešel, promluvte si s Ramirezem, otevřete celu, vykradněte truhlu v místnosti, kde si lord Andre čte knihu, je v ní 5000 zlatých, a utečte.
Nápověda! Aservační truhla: truhly byly zaměněny nebo byl zaměněn jejich obsah. Zkus tedy truhlu, kde nepotřebuješ klíč!
Ve skrýši k nám opět promluví Ramirez. Pak opět spi až do dalšího rána a vyprávěj lordu Andrému další pohádku. Pak se opět ulož ke spánku na další den a jdi za lordem Andrém. Ten pak zatkne Morbida. Jdeme za Ramirezem a předáme ho. Poté si můžeš znovu promluvit s Attillou a pomoci mu zabít rádobyvraha, který ukradl Meldorovu bažinnou trávu.
Pozor: Ten může být nezranitelný vůči útokům. Můžete ho však porazit pomocí magie. Až se s ním vrátíš do stok, Attilla ti dá 200 expů a zvířecí jed.

Prodejce v horní čtvrti (Der Händler im Oberen Viertel)

Musíme Salandrilovi ukrást lektvar (možné pouze od 180dex) a odevzdat ho zahradníkovi. Pak si od něj můžeš lektvar koupit zpět (elixír dovedností).

Tajný sklep (Der geheime Keller)

Promluvíme si s Hannou a řekneme jí, aby byla opatrnější. Pak můžeme lordu Andrému říct, že tam nic není.

Přístup zakázán (Zutritt Verboten)

Promluvíme si s domobranou, kterou najdeme v přístavní čtvrti u vchodu do kanalizace, a zabijeme ji. Také si vezmeme, co mají. Pak zajdi za lordem Andrém a zeptej se, jestli se mezitím něco stalo.

Vyhledávání bažinné trávy (Sumpfkrautsuche)

Existuje podezření, že Meldor obchoduje s bažinnou trávou. Měli bychom se o něj postarat. Zajdi za Meldarem, varuj ho a zeptej se, jak můžeš podezření odvést na někoho jiného. Měl by to být Morbid, kovář z domobrany v jejich kasárnách. Měli bychom mu do truhly propašovat balíček bažinných bylin. Pokud ho nemáš, Fortuno ho prodává v bažinném táboře. Truhlu najdeš také přímo tam, kde pracuje, v kovárně. Balíček bažinných bylin vlož do truhly a řekni lordu Andrému, co se děje.

Attilův zástupce (Attilas Vertretung)

Máme zlikvidovat přístavní bandu a najít stopu, kterou najdeme u člena banditů, který se nachází tam, kde Alrik bojuje. Promluvíme si s ním, dáme mu pěstí a znovu si s ním promluvíme. Pak projdeme kolem bordelu vpravo ve 2.00 ráno. Vlevo na rohu stojí chlapík, se kterým si promluvíme. Zabijeme ho a vezmeme mu všechno, co má, a vrátíme se k Ramirezovi.

Klíč ke štěstí (Schlüssel zum Glück)

Cassia ti řekne, že ohniví mágové v Khoratě prý vlastní velké bohatství. Dostaneš za úkol ho ukrást. Příslušnou truhlu najdeš na půdě nad Elvírou, ale k jejímu otevření potřebuješ klíč od ní, který můžeš získat dvěma způsoby:

1. Elvíru jednoduše vyrazíte (pozor, je dost silná).
2. Nejprve darujete 100 zlatých druhému ohnivému mágovi Fuegovi, který vám pak má něco říct o Elvíře. Nesnáší alkohol a víno pije vždy nealkoholické. Pokud nyní vyměníte nealkoholické klášterní víno v truhle vpravo od schodů za normální klášterní víno a pak se vrátíte k Elvíře, hrdina se jí najednou velmi zalíbí a vy jí můžete při malém pasení ovcí ukrást klíč.

Pak vyrabujte truhlu a vraťte se ke Kassii. Nyní máte na výběr tři různé částky, které můžete dát Cassii. S nejnižší částkou nás Cassia prokoukne a dostanete nejméně. S prostřední získáte o něco více zlata, ale méně expů, a pokud budete poctiví a dáte jí celou částku, získáte nejvíce expů.

Královská stráž

Dopis pro paladiny (Der Brief für die Paladine)

Ole předá dopis, který má být odnesen lordu Andrému. Až lord Andre dopis obdrží, vrať se k Olemu.

Pozor! Pokud je to možné, automaticky se přidáváš ke Královské gardě! Nemáš možnost odmítnout, ale přesto můžeš úkol odevzdat, i když už jsi ve 4 vedlejších ceších/v konkurenčním vedlejším cechu

Příprava dolu (Vorbereitung für die Mine)

Pomoz Branradovi, Granmarovi a Melcadorovi. Až budou všichni tři spokojeni, vrať se k Olemu.

Zásobování potravinami (Versorgung mit Lebensmitteln)

Získej 25 stehen masa a kuchaře, který je v Khorinisu. Kuchař je v Kardifově krčmě a jmenuje se Glenn. Sežeň Glennovi jeho kuchařskou lžíci, která je nahoře na plošině, kde byl Valentino unesen. Poražte bandity a získejte lžíci. Vezměte lžíci Glennovi a pak jděte za Bramradem.

Dřevo za kámen (Holz gegen Stein)

Musíš najít kus trollího dřeva. Hledej ho u trollího kotle poblíž banditů. Pak se ohlas u Granmara, který tě pošle dál za Heidrikem. Heidrik ještě potřebuje dva kusy rudy. Požádej o ně Cathrana.
Jakmile budete mít rudu, odneste ji Heidrikovi. Druhý den můžeš vyzvednout zbraně a odnést je Granmarovi, aby splnil úkol.

Noví muži do dolu (Neue Männer für die Mine)

S Melkádorem se vydáš do starého tábora. Zatímco on mluví s Ianem, ty sám se poohlédni po kopáči. Costa by ti rád pomohl, kdybys našel jeho knihu. Přemluv Melcadora, aby ti pomohl. Tábor je vlevo podél řeky. Poraz kostlivce a z truhly si vezmi knihu. Dejte Melcadorovi znovu vědět, že jste ji našli. On už půjde napřed a ty nyní vezmi knihu Costovi. Costa se k vám nyní připojí a pokračuje do dolu.
Podejte zprávu Melcadorovi a ten vás pošle za Relendelem. Sterling sedí na tržišti. Chce pět bochníků chleba a 200 zlatých za pomoc, pak se vydá na cestu. Pak se znovu vydej za Melcadorem.

Piráti

Potraviny pro Malcoma (Essen für Malcom)

Při prvním rozhovoru s Malcomem tě požádá, abys šel za Skipem a řekl mu, že Malcom má hlad.

Kousavcí maso pro Henryho (Beisserfleisch für Henry)

Jdi dolů do kaňonu a poraz tam několik kousanců. Také na vzdáleném konci vpravo od malého tábora orků najdete divoké kozy na mléko. Vezmi vše Henrymu, aby tě pustil do tábora.

Úkol od Grega? (Nevím název)

Při prvním setkání s Gregem ihned obdržíte krumpáč a mapu. Musíte získat zpět své poklady. Jakmile je všechny získáš, vrať se ke Gregovi.

Plážová ještěrka (Strandwaran)

Brandon po tobě chce, abys zabil velkého plážového ještěra. Jdi tam, zabij ho a vrať se k Brandonovi.

Morganův nástupní večírek (Morgans Entertrupp)

Nauč se od Morgana (1 LP), jak odstranit drápy z aligátorů. Pak se vydej na lov aligátorů a získej čtyři drápy. Jakmile je budeš mít, můžeš se vrátit k Morganovi.

Francisova nástupní strana (Francis Entertrupp)

Abyste získali Francisův souhlas, musíte si promluvit se Skipem. Francisovi lidé to pokazili a byl na ně uvalen zákaz obchodování. Aby byl zákaz zrušen, musíš doručit tři balíčky.
Balíček 1: přístavní krčma Khorinis
Balíček 2: Žoldákům
Balíček 3: Lehmarovi

Musíš nasbírat alespoň 1500 zlatých a zbytek si nechat jako odměnu. Pak se vrať ke Skipovi, předej mu zlato a řekni Francisovi, že zákaz byl zrušen.

Skip je na suchu (Skip sitzt auf dem Trockenen)

Skip chce, aby ses poptal po pádlech, pokud budeš muset jít do Khorinisu. Kardif ti řekne, že rybáři by mohli něco mít. Podívej se na Farima. Farim se zmíní staviteli lodí, že pádla získal tam. Jdi ke staviteli lodí pro pádla a odnes je Skipovi.

Henryho nástupní skupina (Henrys Entertrupp)

Nejprve si zajdi pro láhev grogu. Protože Samuel zmizel, žádný grog není. Nyní se podívej do jeskyně a najdi stopy. Našel jsi pouze cukr? Jdi znovu za Jindřichem. Henry potvrdí, že bez Samuela nebude grog, ale řekne, že v jeskyni je recept. Navštivte Samuelovu jeskyni znovu a nyní najdete recept. Udělej grog a odnes Henrymu domácí grog.

Stravování od Grega (Entertrupp von Greg)

Greg chce, aby ses připojil k výsadku. Na výběr jsou tyto možnosti:
Morgan, Francis a Henry.
Splň jejich úkoly, abys získal jejich souhlas a připojil se k družině. Pak se oficiálně staneš pirátem.

Bratrstvo

Přijetí do Bratrstva

(Začněte kapitolu 1, můžete dokončit pouze kapitolu 2)

Jakmile se ocitneme v bažinatém táboře, promluvíme si s Baalem Namibem a řekneme mu, že bychom se rádi přidali.

Dodatek: Po rozhovoru s Baalem Namibem jděte předem za Karrasem, abyste splnili malý úkol navíc (možné pouze jako stoupenec Beliara!).

Baal Namib nás pošle za Lesterem, který má Constantinovi přinést balíček. Bohužel má ještě úkol otestovat bažinnou bylinu. Balíček tedy musíme získat sami. Lester je stále v jeskyni pár kroků od Cavalornova ohniště poblíž Xardovy věže. Promluvíme s Lesterem a odneseme balíček Constantinovi. Lester je však zadlužený.

1: Zaplatíme jen 3500 zlatých!

2: Uděláme něco pro Constantina: chce vyrobit novou kouzelnou vodu, ale potřebuje ještě ingredience:

Zeptáme se ho, kde najde slanou vodu, a na cokoli dalšího, co chce vědět. Vše bys měl najít u obchodníka nebo v lese, kromě slané vody. Tu můžeš získat od rybáře Farima. Nachází se v přístavní čtvrti, stačí zamířit k paladinské lodi do jeho malé dřevěné chatrče.

Poté ji musíme doručit do 4 jednoduchých hostinců:

- V samotném městě (Dolní město)
- u Kardifa v přístavní čtvrti
- Mrtvý harpie u Orlanu, na cestě ke klášteru ohnivých mágů - na Onarově nádvoří u Theklaru

Pak se můžeme vrátit do Konstatina a získat kouzelnou vodu. Nyní se vydáme za Lesterem a přineseme mu kouzelnou vodu. Ten nám na oplátku odevzdá svou zprávu a my odevzdáme úkol Namibovi v bažinatém táboře.

3: Odmítneme a jen se podíváme do jeho truhly, kde je 1 magická voda.

Nyní se vrátíme k Lesterovi a přineseme mu kouzelnou vodu. Ten odevzdá hlášení a my se vrátíme k Namibovi do bažinatého tábora.

. Po rozhovoru s ním chce, abychom zásilku přivezli do Baloru. Najdeme ho, když půjdeme od Namiba rovně a pak doprava do bažiny. Je tam několik sektářů, kteří pěstují bažinnou trávu. Promluvíme s Balorem a ten nám řekne, abychom se oplodnili.

Nyní je třeba stisknout LM na takovém pirátském kříži. Nasekáme hnojivo a pak jdeme za Namibem, který má další úkol. Nyní bychom měli jít k černým mágům a požádat je o pomoc. Pak bychom měli vzít Larese s sebou, až se budeme vracet do důlního údolí. Nejdříve však za Xardasem, který říká, že to udělá Karras. Stojí v Beliarské pevnosti, jakmile vylezeš po žebříku nahoru, po cestě vpravo na konci. Nyní po nás chce, abychom získali knihu od ohnivých mágů. Dal nám k tomu spací kyj.

1: Jdeme na tržiště v přístavním městě. Tam se dohadují ohnivý mág Darron a ohnivý novic Katar. Promluvíme si s Katarem a domluvíme se, že se sejdeme druhý den ráno pod mostem u Orlanovy krčmy. Jdeme tedy spát až do dalšího rána. Pak se tam vydáme. Promluvíme si s ním, ale teď chce 4000 zlatých. Omračte ho a vezměte si zpět knihu a balíček bažinných bylin.

2: Jednoduše jdeme do sklepení ohnivých mágů a uspávací holí, případně také uspávacími kouzly, omráčíme Talose do bezvědomí a sebereme knihu ležící na jednom ze stolů v místnosti. Pak se s knihou vrátíme ke Karrasovi. Ten je spokojený a byl by ochotný jít za Sumflagerem, ale ještě to musíme dát vědět Lesterovi. Vrátíme se tedy k němu do jeskyně, pak zpět ke Karrasovi a ten nás teleportuje do bažinného tábora. Poté si jdeme promluvit s Namibem.

Chce, abychom o tom dali vědět guruům. Pokud nevíte, kde kdo je, můžete požádat Talase, který je na chrámovém náměstí, aby vás ke každému zvlášť dovedl. Jakmile všechny shromáždíte, promluvíte znovu s Namibem, který nyní stojí na chrámovém náměstí s dalším guruem nad sbírkou guruů. Chce, abychom informovali Cor Angara. Pro jistotu: je nad Baalem Tyonem.

Dá ti další zbraň nebo kouzlo, jak si přeješ, a řekne, že vedeš druhý oddíl, poblíž Baloru, tak tam jdi. Chvíli trvá, než templáři dorazí, promluví k tobě. Pak dorazí nemrtví bažinní žraloci. Nyní se můžeš rozhodnout, jak chceš. Důležité je zabít nemrtvé bažinaté žraloky a pak pokračovat po cestě v bažině, dokud nepotkáte Cor Angara, který s některými také bojuje.

Jakmile budou všichni mrtví, Cor Angar vám něco řekne. Nyní můžete konečně odevzdat úkol Namibovi a připojit se k táboru v bažinách.

Jakmile se staneš jeho členem, můžeš se od Cor Cadara naučit "rychlé učení" (+1 LP za každou vyšší úroveň, cena 5 LP).

Mrtvolné plyny (Leichengase)

Baal Namib kvílí, že kvůli mrtvolám nemrtvých bažinných žraloků tak strašně smrdí. Měli bychom se vydat za Baalem Kainem, který pracuje na řešení. Promluv s ním a on řekne, že bychom mu měli přinést vzorek. Jdi tedy k jedné z hromad bažinných žraloků. Jedna z nich je poblíž místa, kde bojovala Cor Angarova družina. Protože je tu extrémní zápach, musíme se proměnit v kamenného golema a rozbít se o hromadu, abychom získali vzorek. Jakmile se od hromady vzdálíme, můžeme se proměnit zpět a přinést vzorek Kainovi.

Ten připraví testovací fázi. Chce, abychom přišli na templářskou plošinu, kde stojí Cor Angar. Po zajímavém pokusu máme nyní zjistit, jak nakrmit trolly směsí bažinných bylin.

1: Jdeme za Miltenem, který říká, že to ví Hyglas, jeden z mágů ohně v knihovně. Musíme zaplatit 500 zlatých a den počkat. Pak nám dá svitek, který přivolá ovci s bylinami.

2: Jdeme za Dragomírem, který je v táboře lovců poblíž Orlanovy krčmy. Řekne nám, abychom ji namazali molitanovým tukem. Můžeme mu dát 50 zlatých nebo nic.

3: Lobart nám chce dát ovci, kterou nakrmil bylinkami, za 300 zlatých **Poznámka**: Mně fungovala jen druhá možnost, ostatní 2 nefungují.

Pak jděte do trollí rokle, věci, které Dragomir namazal molitanovým tukem, se umístí automaticky. S ovcemi to musíte udělat sami. Pokud jste si vzali variantu Dragomir, jděte se po automatickém umístění věcí na chvíli vyspat do tábora banditů, jinak musíte chvíli počkat. Pak se vraťte a troll se bude přibližovat stále blíž a blíž, až se náhle objeví jeho hromádka výkalů. Vezměte ji s sebou a doneste ji Kainovi, poté Namibovi.

Přízračné vytí (Das Unheimliche Heulen)

Balor vypráví příběh o muži z bažin, který nahání táboru hrůzu. Fortuno celý příběh vypráví v noci u táborového ohně. V noci jdi od vchodu po lávce vpravo k ohništi pod templářskou plošinou. Tam tě osloví Ghorim a ty souhlasíš s tím, že si sedneš a Fortuna si poslechneš.

Fortuno vám poté vypráví příběh, po kterém se ho na něj můžete zeptat. Řekne, že jen jeden novic prý kdy viděl Bažináče a přežil. Je to Darrion. Jdi za ním a promluv si s ním o tom. Po rozhovoru se objeví Balor a zavede nás k Baal Joru do bažin. Templář zemřel a my musíme zjistit, co se stalo. Dozvídáme se, že za to pravděpodobně může Bažináč. Darrion je tam také a chová se podezřele. Nyní ho sleduješ v noci do bažiny, dokud nedojdeš k bažinnému golemovi, který Darriona omráčí.

Poté, co zabijete bažinného golema, budete teleportováni do Baal Jooru. Ten ti dá klíč a řekne ti, aby ses pokusil zjistit více o Darrionovi. Fortuno ti pak řekne, abys prozkoumal piráty v Jharkendaru, ke kterým Darrion kdysi patřil. Nejprve si promluvíš s Gregem, který tě pošle dál za Skipem. Skip ti pak řekne, že Darrion často navštěvoval opuštěnou věž napravo od pirátského tábora a poustevníka. Vydejte se tedy k věži. V truhle tam najdete Darrionův deník a smradlavý sýr. Vezmi je poustevníkovi, který zpočátku není příliš hovorný, ale pak je ochoten ti vše říct, jakmile si všimne sýra. Ukáže se, že Darrion zřejmě v bažině vypěstoval rostlinu, která jako vedlejší účinek "odchovala" 5 bahenních golemů. nyní se vrať do tábora v bažině. Před vchodem stojí Balor a od něj se dozvíš, že se Darrion opět probudil.

Pak vám řekne, že zná jen jednoho člověka z bažin, který je také mírumilovný. Poté se s ním vydáte do bažiny, abyste zabili zbývající 3 zlé bažinaté golemy. První z nich se nachází přímo na cestě, kterou jste se vydali s Darrionem. Od místa, kde se zastaví, je druhý golem rovně vlevo a třetí se zrodí přímo v místě, kde se Darrion zastavil.

POZOR: Darrion je poměrně slabý, možná budete muset trochu předem zabít bažinaté žraloky a u třetího golema si pospíšit, aby Darrion nezemřel.

Jakmile bude třetí golem mrtvý, budete teleportováni k Baalu Jooruovi, který souhlasí s tím, že vezme mírumilovného bažinného golema do tábora. Přespěte jednu noc, pak tam bude i Darrion a můžete tam dokončit úkol.

Strážná čepel (Hüterklinge)

Když se přidáte k templářům, Cor Angar vám zadá úkol nasbírat určité ingredience, které jsou důležité pro výrobu Strážcovy čepele. Abychom je zjistili, musíme si promluvit s ostatními templáři. Gor Na Ran říká, že vzal jen normální přísady. Promluvíme si s Gor Na Karem (pokud jste se však přidali i k vedlejšímu cechu Starého tábora a osvobodili Starý tábor před plněním úkolu "Strážná čepel", Gor Na Kar je nyní v trůnním sále hradu ve Starém táboře a ne u levého schodiště do chrámu v Bažinatém táboře jako obvykle), ale neví kde, ale dá nám tip, abychom si promluvili s Baalem Yrdanem. Jdeme se zeptat Namiba, který říká, že je na hřbitově v bažinách, blízko moře. Za kovárnou je hrob. Našli jsme ho.

Znovu si promluv s Namibem a zeptej se, kde je templář, který také potřebuje Strážnou čepel. Řekne nám, že jeho chýše je přímo za jeho stromem. Jdeme tam tedy a najdeme knihu. Přečteme si ji a zjistíme, že nám může pomoci poustevník, který žije poblíž skalní pevnosti.

Vyjdi z bažinatého tábora až k písku, kde jsou (byly) monitorovací ještěrky, pokračuj rovně kolem chňapavců. Pokračuj stále rovně do této malé chodby, kde najdeš další knihu a hrob poustevníka. Podívej se do knihy a získáš několik nápověd.

1: Mlžná věž U proměňujících se mágů na vrcholu věže je další kniha, kterou si můžeš přečíst. Pak se můžeme vrátit do hrobky, kde na nás čeká oslabený stínový chodec, kterého zabijeme. Promluvte si s banditou a pak proveďte znesvěcení hrobu, abyste získali templářské věci. Pak můžeme jít ukovat čepel, jakmile otevřeme templářův kožený váček. Nyní jděte za kovářem Darrionem a pak za Cor Angarem. 350 expů, lepší čepel strážce 2: Stačí mu dát špatné ingredience a pak jít za Cor Angarem.

Mág proměny

Přidání k mágům proměny (Aufnahme Verwandlungsmagier)

Výběrem podmínky "zeptat se, co dělají" se dostanete dále

Pro další volby - Nepřátelé

Nejprve musíme získat ostatky stínového běžce v jeskyni pod námi. Poté je jdi odevzdat Ferkovi.

Chyba transformace masa (Verwandlung Fleischwanze)

Promluvíme si s Kenem a dozvíme se, že nás čeká tábor v bažinách. U vstupní brány nás Talos zavede k Baalovi. Dá nám svitek kouzla, kterým se dostaneme do ledového světa Gelata, tak ho prostě použijeme. Přicházíme ke kamennému kruhu v ledové oblasti. Když se rozhlédneš, uvidíš město, tak se tam vydej jako první. Strážný nám dá radu. Chvíli pokračuj rovně, až uvidíš velkou budovu, nad jejímiž dveřmi visí 2 bojové sekery.

Tam najdeš vesnického mága Thyse. Ani on nechce nic zvláštního. Nyní přines

vesničana, se kterým si může promluvit. Najdeš ho v hotelu, kousek napravo. Pak se k němu vrať a přines další rybu. Dá ti svitek masového brouka a řekne ti, jak se dostat zase ven. Vrať se tedy ke kamennému kruhu, kde jsme začali. Může chvíli trvat, než se sem vrátíš. Splň tedy všechny úkoly, které zde chceš splnit. Nyní si promluv s Baalem Tondralem, který ti dal roli.

Pak se vrať k Ferkovi a odevzdej mu svitek s tělesným broukem. Řekne, že si promluví s mágy a zítra bychom se měli vrátit. Učiníme tak a nyní je nám umožněn vstup.

Skřetí mor (Goblinplage)

Zeptáme se Ferka, zda můžeme ještě nějak získat zlato. Odkáže nás na Tundrila, mága na věži v táboře. Poté, co jsme ho celého prokecli a chvíli počkali, s námi sám promluví a poví nám o svém domovském ostrově. Můžeme tedy sebrat 2 příznivce a vyrazit. Struge a Thorge půjdou s námi.

Musíme si promluvit s Albertem, který stojí před ohniskovou plošinou. Pak umístíme speciální ohnisko poblíž plošiny a můžeme projít. Tam se setkáme přímo s Gennem, který bojuje se skřety. Pomůžeme mu a on řekne, že musíme zabít gobliní matriarchy, se zbytkem se vypořádají oni.

Pokud máte společníky, můžete je vzít do vesnice na konci údolí. Gobliní matriarchy najdeš pod mostem a toho, který jim velí, v budově vedle stanů nedaleko. Můžeš ho zabít nebo nechat jít. Až obojí uděláš, můžeš odevzdat úkol Tundrilovi. Z Glenna se nemůžete dostat zpět do údolí, ale jděte na druhou stranu přes pařez a vylezte nahoru vpravo, pak byste měli vidět teleport.

Pozor! To je zřejmě jediný a poslední způsob, jak se dostat k Tugetsovi, pokud se nepřipojíš k mágům proměny! Než se vrátíš zpět, měl bys tam všechno udělat a posbírat.

Harpyje (Harpyien)

Měli bychom si promluvit s Hermym a pak jít za orky do horské pevnosti. Tam, kde je Urshak, nebo z tábora v bažinách rovně k chňapavcům a pak zvol kamennou cestu vpravo, zahni doleva ke kamennému mostu. V prvním patře skalní pevnosti najdeme Gobšaka. Můžeme se ho zeptat, zda našli tunel, a on nám to potvrdí. Každopádně tam uvidíme stát dalšího orka. Projdi kolem a vstup do tunelu. Probojujeme se až na konec a najdeme tam černého mága. Promluvíme si s ním a on nám vyrobí svitek harpyjího kouzla, jakmile mu přineseme ingredience:

2 křídla krvavé mouchy, manovou esenci a list papíru.

Dvě křídla získáš od Constantina v Khorinisu, list papíru z regálu před galerií a esenci many od kteréhokoli alchymisty. Vše odevzdáš a on nám řekne, abychom se vrátili zítra. Jeho tělo však najdeme až zítra. Vezmeme si všechno, co má. Promluvíme si s orkem stojícím před tunelem, který nám řekne, že druhý ork odešel. Najdeme ho kousek od skalní pevnosti. Přimějeme ho, aby nám dal svitek kouzla, a

vrátíme se do Faice. Jednoduše mu svitek dáme, nebo budeme trvat na tom, že mu ho předáme sami a on nám zaplatí víc.

1: 750 expů a 500 zlatých, pokud řekneme ne, raději mu ho dáme sami.

2: 750 exp a žádné zlato, pokud se o tom nezmíníme.

Po splnění úkolu Harpyje jděte za Faicem a zeptejte se ho, kdy si vás vyzvedne, a on nás pošle za Fercem, tak tam jděte.

Bahno (Mud)

Máme vyzkoušet nového uchazeče Bahno. Nejprve si tedy promluvíme s Mudem. Musíš ho poslechnout až do konce, jinak se urazí a úkol nebude správně fungovat.

1: Řekni mu, aby ti přinesl kůži Shadowrunnera, pak si promluv s Fercem a pak s Faicem,

2: 5 klubů Skavengerů totéž co 1, jen s tím rozdílem, že je pravděpodobně jen na chvíli pryč a není hned mrtvý.

3: také není dispel quasi

4: chceš svitek kouzla krvavá moucha a on ti ho dá, pak tam bude i s mágy proměny. říká Ferco

Odměna: žádné expy, ať už se rozhodneš jakkoli, ale můžeš se přidat hned.

Přidání k Mágům proměny:

Po splnění 4 úkolů se můžeš přidat tak, že si promluvíš s Faicem. Řekne, že připraví potřebné věci a vy se vydejte na schůzku doprostřed náměstí. Faice řekneš, že jsi připraven. Krátce promluví a pak omdlí. Od Turendrila obdržíš úkol Rychlé uzdravení a připojíš se k němu.

Rychlé hojení (Schnelle Heilung)

Zítra se máme vrátit, pak Turrendril něco zjistí. Takže se do zítřka vyspíme a vrátíme se k němu. Nyní je ve Faiceově jeskyni. Jsme posláni dál k Albertovi do Tugetsu pro nabíjecí kámen. Promluvíme si s ním, vezmeme kámen, umístíme ho a projdeme

portálem do Tugetso. Promluvíme si s Gennem a dozvíme se, že fialová rostlina, kterou potřebujeme, roste poblíž jeskyně, kde byli gobliní matriarchové.

Vezmeme si dvě rostliny, které jsou hned u vchodu do jeskyně, kde byly matrjošky. Chceme se vrátit ke Gennovi, ale Sören nás zastaví. Pak ho zabijeme a přečteme si jeho dopis. Aha, zase ten P. Teď dáme Gennovi jeho rostlinu. On už ji nechce, ale my se teď můžeme vrátit do Turrendrilu. Projdeme portálem a Albert říká, ať si pospíšíme, že jdeme do Turrendrilu. On říká, že děkuje a že bychom měli najít viníka. Ptáme se tedy ostatních lidí ve zničeném klášteře. Furt nám nic neřekne. Ptáme se Neola, ptáme se Anora, ptáme se Hermy. Nyní si s Furtou znovu promluvíme a máme dvě možnosti.

1: Necháme ho jít za 500 exp zlatých a svitky kouzel, celkem 750 zlatých.

2: Řekneme Turrendrilovi všechno. 500 exp, 1000 zlatých, 3 svitky kouzel.

Hotovo, za pár dní bychom se měli vrátit a promluvit si s Anorem.

Bezhlavý Nick (Der Kopflose Nick)

V bažinatém táboře, poblíž místa, kde byli dva bandité kvůli ohniskovému kameni, se nyní nachází bezhlavý nemrtvý (nebo z bažinatého tábora zahněte na první odbočce doprava a pak pokračujte rovně). Promluvíme si s ním. Nick chce zpátky svou hlavu. To je jediný způsob, jak se ho zbavit.

Porozhlédneme se poblíž rozcestí, odkud se dá dostat do horské pevnosti, kde žijí orkové. Když tedy půjdeš od horské pevnosti přes kamenný most a pak rovně, až budeš mít vlevo jeskyni, uvidíš tam Bradův dobytek.

1: Naštveš ho, zabiješ a vezmeš si jeho hlavu.

2: Budeš hodný a přineseš mu kůže, pak dostaneš hlavu.

Přinesete Nickovi jeho hlavu zpět. Můžeš z ní také vymáčknout nějaké zlato. Pak se vrať do Anoru. Můžeš si vyřvat další zlaťáky.

Dragomirův lovecký revír (Dragomir´s Jagdgebiete)

(Znovu se zeptej, zda se můžeš přidat, záznamový úkol pro strážce)

Vyhledej následující osoby:

Gaan - Projdi do Důlního údolí

Nandor - Temný les poblíž kamenného kruhu (tábor)

Grom - Onarova farma

Grimbald - u černého trolla Pak se vrať k Dragomirovi.

Polní nájezdník (Feldräuber)

Získáte vědro plné vajec. Musíš ho vyprázdnit v jeskyni poblíž Onarova nádvoří. Jakmile to uděláte, vraťte se k Dragomirovi.

Vypálený tábor (Das verbrannte Lager)

Dragomirův tábor byl napaden. Přeživší se vydali do Nandorova tábora. Vyhledejte tam Dragomira. Po rozhovoru s Dragomirem získáš mapu s vyznačením tábora strážců. Jdi tam a řekni jim, co se stalo s Dragomirovým táborem.

Informace pro Torgana (Information für Torgan)

Jdi do tábora skautů. Ten se nachází poblíž jezera u nového tábora. Protože jsou zvědové mrtví, můžeš se hned teleportovat zpět do Torganu.

Na stopě vraha (Dem Mörder auf der Spur)

Může se stát, že to bude fungovat až o den nebo dva později. Mně to fungovalo okamžitě. Vyzkoušejte si to sami, stačí se vyspat ve stanu a znovu se vydat do Torganu.

Nyní se můžeš ujmout role detektiva. Jdi do nového tábora a vyslechni strážce brány. Dodatek: Starý tábor pouze v případě, že chcete sbírat extra expy za uvedení špatné odpovědi.

Strážce brány z nového tábora hlásí, že jeden ze žoldáků byl zastřelen. Najděte Nordraka v hostinci v novém táboře a kupte mu pití, aby promluvil.

Útočníci utekli směrem ke starému dolu. Jdi tam nyní a oba bojovníky poraz. Poté se můžeš vydat za Torganem.

Průběžná odměna: 500 expů + oba poražení bojovníci, +2 Adanos, vstup do tábora.

Nyní bys měl jít do tábora v bažinách za Baalem Orunem, který možná ví o magii, až si promluvíš s Cyrkem. Poté se vrať k Cyrcovi se zprávou od Oruna. Nyní byste měli získat dva společníky a poté se vrátit k Cyrcovi, než se vydáte do dolu. S amuletem se vydej do dolu. Jakmile bude jeskyně u dolu vyčištěna, jdi znovu za Cyrcem.

Poté, co se ohlásíte Cyrcovi, dostanete runu zpět a měli byste ji nabít v Beliarské svatyni v jeskyni. Poté runu použijte u teleportu a ocitnete se v další jeskynní oblasti. Poražte všechny nepřátele a vyhledejte hledače. Jakmile rozhovor s ním skončí, podívejte se na vzkaz na podlaze a vraťte se k Cyrcovi.

Pomoc pro Dragomira (Hilfe für Dragomir)

Máme získat podporu. Rangar má být v průsmyku v Khorinisu. Promluvíme si s ním.

Dluh banditů (Banditenschuld)

Pokud se budete chtít vydat z průsmyku Hornického údolé dostat ven, najdete tam nováčka, pokud jste se dostali alespoň k úkolu "Pomoc pro Dragomira". Má u sebe vzkaz. Úkol začíná, jakmile si vzkaz přečteš. Měli bychom si o tom promluvit s

Cyrkem. Myslí si, že Wulfgar ví víc. Jdeme tedy za ním, který je o kus dál ve své místnosti. Promluvíme si s ním a on nám řekne, abychom se vrátili později.

Vedlejší úkoly pro mistry (Být učedníkem)

Pašování mečů (Schwerter schmuggeln)

Harad doručí žoldákům zásilku zbraní. Zároveň si dávejte pozor, abyste se nenechali chytit. Nejlepší je tedy teleportovat se na velkou farmu. Torlof říká, že místo dohodnutých 20 mečů je jich jen 17. Jako platbu dává pouze 1700 zlatých. S Haradem se nyní můžeš rozhodnout, zda zaplatíš celou částku, nebo ne. Dejte Haradovi všechno zlato a sami vykovejte tři chybějící meče. Odnes je Torlofovi a dostaneš 300 zlatých.

Kůže stínového bežce (Schattenläuferfelle)

Tentokrát musíte přinést 3 nepoškozené kůže Stínového bežce. Získáte je, pokud střílíte pouze do jeho nohy nebo pokud máte štěstí a zabijete ho v boji zblízka. Šance 50/50, pokud je nepoškozený (nejlépe pokud je to jeden zásah) Pak kůže doneste Bosperovi.

Rychlé pokračování (Geschwinde Fortführung)

Nyní musíme uvařit lektvar rychlosti. Potřebujeme bylinu chňapavec a chrastavec polní. Constantino nám vysvětlí, jak na to. Přejdeme k alchymistickému stolu a klikneme na Uvařit speciální lektvar. Nyní si vezmeme lektvar rychlosti, který je velmi důležitý:

Nejprve vložíme do horké vody bylinu chřestu. Pak ji zavěsíme nad Morsel. Potom do ní vložíme polní chrastavec a pak ostatní věci. Pak dej Constantinovi lektvar.

Dva pevné stoly pro Mattheo (Zwei Festtische für Mattheo)

Nejprve potřebujeme výkres. Tak se zeptejte Brahima. Říká, že to dokončí zítra. Jdeme tedy spát až do zítřka a pak si s ním znovu promluvíme. Teď se vrátíme k Thorbenovi, abychom mu dali vědět. Dává nám 12 desek a můžeme začít. Nejdřív si na pracovním stole vyrobíme dvě tabulky. Pak jdeme ke skříni, klikneme na ni a vyrobíme další dva stoly. Nyní dáme vědět Thorbenovi.

Líné metody (Faule Methoden)

POZOR: předem uložte. Někdy vám Mattheo dá jablko jen tehdy, když dialog rychle přeskočíte. Jednoduše dialog znovu načtěte a zkuste to znovu.

Mattheo nám dá 5 shnilých jablek, která prodáme ostatním prodavačům. Patří mezi ně: Jora, Fenia, Baltram, Koragon a Ruprecht, který má stánek hned vedle Mattheova domu. Každý z těchto lidí má pak 3 možnosti dialogu, aby jim prodal shnilé jablko. Pak se vraťte k Matteovi.

Vedlejší úkoly Khorinis

Valentinův únos (*Valentinos Entführung)*

Od Vočka se dozvíš, že Valentino byl unesen. Protože si lord Andre netroufá proti Kantharovi nic podniknout, musíš se vydat na vlastní pěst. Jako nápovědu se dozvíš, že Valentina, Valentinova sestra, by mohla vědět, kde je Valentino držen v zajetí. Nachází se v horní čtvrti. Nyní se můžeš rozhodnout, zda půjdeš sám, nebo se jí můžeš zeptat, co má na mysli. V obou případech můžete Valentina osvobodit.

Randolphovo trápení (Randolphs Pein)

Poté, co jste zachránili Akilovu farmu, vám řekne, že Randolph zmizel. Najdeme ho od slunečního kruhu po schodech dolů v jeskyni/dole nebo od Akilovy farmy přes les, až ke kamennému kruhu a po schodech nahoru. Po rozhovoru s ním usnete a Randolph uteče. Od třetí kapitoly ho opět najdete u kamenného kruhu na Lobartově farmě.

Tip: Zabijte všechny démony v okolí, dají vám pěkné expy.

1: Zabijeme ho po rozhovoru

2: Pokusíme se ho opět učinit normálním, a proto se vydáme za Xardasem.

Ani on neví nic konkrétního, ale mluví trochu tajemně. Nyní však můžete na Randolfa seslat "Svatý šíp" (paladinské kouzlo, lze koupit např. u Martina, skladníka domobrany v Khorinisu v přístavní čtvrti). Následně se objeví velebný démon, kterého musíte zabít. (2000 Exp!!!!) Randolph se poté opět uzdraví a vrátí se na Akilovu farmu. Tam od Akila získáš dalších 100 g a 400 xp a později můžeš Randolpha vzít s sebou do Irdorathu ("Posádka na cestu").

Bez ohledu na to, jakou cestu si zvolíš, můžeš si poté u Lobarta vyzvednout malou odměnu. (Myslím, že 50 zlatých a 100 exp, ale nejsem si jistý).

Dodatek pro kapitolu 3

Nejprve se pokuste zachránit Randolfa a pak se vydejte za Xardasem. Pak se vraťte k Randolphovi a bojujte s ním, ale nezabíjejte ho! Až znovu vstane, promluvte s ním znovu a on vyvolá 2 démonické lordy. Zabijte je a teprve potom na něj vrhněte svatý šíp. Nyní přijde na řadu Nejvyšší démon. Ten vám dá spoustu expů.

Od Lobarta dostaneš 200 exp a od Parlafa u brány dalších 100 exp.

Zloděj (Der Dieb)

Onar chce, abys chytil zloděje při činu. Musíš se v noci vydat do Theklova tábora a chytit Gunnara. Rozběhni se za ním a chyť ho. Pak odnes zboží Onarovi.

Poznámka: Truhla je stále prázdná. Podle informací potřebuješ následující: 20 syrového masa, 6 sýrů, 10 vody. Byl zde také údaj, že jako mág vody potřebujete 22 syrového masa.

Vše je o obchodu (Es geht nur ums Geschäft)

Pokud jsi v 1. kapitole zabil Akahaše pro Nagura, dostaneš tento úkol v kapitole 2. Stačí vyjít z krčmy. Tam, kde sedí Nagur, se dejte doprava k jeřábu nebo přesně k bednám na levém začátku. Pak klikněte doleva, dokud se neotevře něco jako truhla. Vložte do ní Nagurův balíček. Pak jdi po cestě nahoru ke stromu. Nyní by měla začít sekvence, ve které temný novic vezme balíček a vběhne do skladiště. Jdi samozřejmě za ním a najdeš ho nahoře u posledních dveří.

Nyní máte dvě možnosti:

1: Zabijte novice a odevzdejte úkol Nagurovi. 350 exp, 200 zlatých

2: Přiznej se, že jsi přišel od Nagura, a vezmi si od lupičů úplatek. Pak jdi za Nagurem a zalži mu, že jsi loupežníky zabil (150 exp, 200 zlatých od Nagura).

O dva dny později se vrať do hospody a promluv si s pašerákem, který zabil Nagura (150 exp). Pašerák je pak k dispozici i jako obchodník.

Pátrání po Angarovi (Eine Boschaft für Angar)

Tento úkol můžete získat, pokud jste dobře zvládli první rozhovor s Wambem a zároveň máte povolení od lorda Hagena jít do Údolí dolů. Po získání povolení si tedy promluvte s Wambem a pak se vydejte do tábora v bažinách Gothic 1. Ten je poměrně daleko. Jděte rovně od starého tábora, jižní bránou. Pak přejdi dřevěný most a pokračuj rovně. Pak dojdete na písečnou plochu a pokračujte rovně, až se konečně dostanete do bažinného tábora. Zde stačí zajít za Cor Angarem, který trénuje templáře na plošině nad Baal Tyonem. Nyní si s ním promluvte.

Něco pro mágy ohně (Ein Etwas für die Feuermagier)

Nyní, když je Hornické údolí opět přístupné, ale Erol si myslí, že na to sám nestačí, dostáváme úkol. Nejprve do starého tábora v domě ohnivých mágů. V jedné z truhel dole je zažloutlý vzkaz, který je třeba přečíst. Pak jdi do Xardovy staré věže v Minentalu. V přízemí najdeš v krbu teleportační runu a truhlu s dalším vzkazem. Použij teleportační runu a dostaň se do horní části věže. Až tam dorazíte, prohlédněte si police s knihami. V jedné z nich je vzkaz, který si musíš přečíst.

Pak jděte k zamčené truhle vedle žebříku, zamiřte na ni a stiskněte tlačítko 8. (Předtím je třeba vybavit se tam kouzlem) Nyní ji otevřete, vezměte roucho a odevzdejte ho Erolovi. O několik dní později můžeš od Erola získat 2000 zlatých.

Důvěrné informace (Vertrauliche Informationen)

Jakmile získáte přístup k lordu Hagenovi, můžete tento úkol převzít od Cornelia. Musíte se u lorda Hagena přimluvit, aby mohl být Kornelius povýšen na ekonomického poradce. Kornelius vás pak bude informovat o novém úkolu lorda Hagena a úkol je splněn.

Bromor, tyran (Bromor, der Schläger)

Řekneme Bromorovi, ať toho nechá, že jestli neposlechne, dostane přes hubu.

Chyby jsou zpět (Die Wanzen sind zurück)

Tento úkol získáte pouze v případě, že jste již Eddě pomohli vyřešit problém s chybami. Takže je znovu zabiješ. Edda ale chce, abychom v noci stáli za domem a čekali, jestli se něco stane. Vyspíme se tedy do půlnoci a půjdeme tam, kde je kovář Carl. Nedaleko vidíme, jak Fenia něco dělá. Promluvíme s ní a máme dvě možnosti.

1: Řekneme to na ni Eddě, 100 exp, 50 zlatých.

2: Schováme se, 50 exp, 125 zlatých

Vlčí mor (Wolfsplage)

Maleth vypráví, že má v poslední době problémy se smečkou černých vlků, kteří mu kradou ovce, když si nedá na chvíli pozor. Vlci by měli být zabiti. Ukrývají se poblíž skály naproti Innosově svatyni. Jdi tam, zabij je a vrať se k Malethovi.

Krysa míří vysoko (Eine Ratte will hoch hinaus)

Pokud máte alespoň 100 dovedností, osloví vás Flora v horní čtvrti. Má problém s krysou, která se usídlila na střeše jejího domu. Dostanete se tam tak, že vylezete na střechu Paladinova domu (kde jste během úkolu "Půlnoční strašení" chytili Valentina) a odtamtud poběžíte po střechách. Na střechu se dostanete tak, že půjdete po schodech vlevo od domu a pak na vhodném místě vyskočíte nahoru. Zabijte krysu a odevzdejte ji Floře.

Zásoby kůží (Vorräte verstecken)

Bronko si stěžuje, že ho žoldáci neustále okrádají. Měl bys pro něj schovat zásoby ve skřetí jeskyni na cestě od velkého sedláka k hostinci. Zásoby automaticky odhodíte, jakmile se ocitnete ve vstupní části jeskyně. Pak se vraťte k Bronkovi a dokončete úkol.

Zlatý kompas (Goldener Kompass)

Úkol získáte náhodně, pokud si poslechnete zvěstovatele po splnění úkolu "Problém s azylem". Zloděje pak najdete na jednom z následujících náhodných míst. Může se však objevit náhodně, stačí ho kontrolovat v různých časech.

1. Na mostě, kde sedí Erol v G2.
2. Mini bažina s bahenním plevelem v lese poblíž Jackova majáku.
3. V jeskyni Gobbo poblíž Orlanu.
4. V jeskyni s Gregovým pokladem v G2
5. Zbojnická jeskyně na začátku Velkého lesa (poblíž Akilovy farmy).

Přesvědčování (Überredungskunst)

Jakmile budete mít dostatečnou obchodní dovednost k vyjednávání, můžete ji použít k přesvědčení Olafa, aby přišel na strážní věž. V této strážní věži najdete několik svitků kouzel, lektvar síly a lektvar dovedností.

Poznámka: Maximálně se 47 % obchodní dovednosti, protože byl učedníkem Mattea, což je v tuto chvíli jediné vodítko, které máme.

Uvolnění pro střelbu (Zum Abschuss freigeben)

Jakmile se zeptáš poustevníka, zda tě může něco naučit, objeví se první harpyje. Pokud s poustevníkem znovu promluvíš, aktivuje se úkol a musíš vyhladit harpyjí hnízdo. Pak se vrať k poustevníkovi.

Teleportační obelisk (Teleport Obelisk)

Riordian vám dá teleportační obelisk. Ten vám umožní spojit všechny teleportační runy do jediné "runy" (v tabulce run) a ZVLÁŠTĚ teleportovat se napříč světy. Vyzkoušejte obelisk a řekněte o něm Riordianovi.

Vedlejší úkoly Khorata / Relendel

Skryté ve studené vodě (Im Kalten Wasser Verborgen)

Až mu pomůžeme s problémem s jablkem, můžeme se pustit do dalšího. O půlnoci máme zabít několik nemrtvých mrtvol. Jdeme tedy spát až o půlnoci a jdeme jen kousek rovně. Už se objevují vodní mrtvoly, tyhle 2 zabijeme a pak Alkora, protože se chce také přidat. Poté je vysadíme u Botscheka.

Skrze plameny, jed a krev (Durch Flammen Gift und Blut)

POZNÁMKA! Tento úkol začíná ve 2. kapitole, ale končí až v kapitole páté!

Botschek má starou kamennou desku, na které jsou vidět vize a více či méně záhadné hádanky. Tento úkol v podstatě spočívá v zabití 4 hledačů a získání jejich rituálních dýk, s jejichž pomocí můžete na konci odstranit energetickou stěnu před jeskyní vpravo v rašeliništi. V každé kapitole získáte novou vizi nového hledače, kterého je třeba zabít:

1: Projděte dřevěnou bránou u spálených chatrčí a hned první odbočkou doleva se vydejte na hřbitov. Zabijte hledače a vezměte si jeho dýku/zbraň. Dýku pak ukažte Bochkovi.

2: Kapitola 3

Jdeme za Bochekem a promluvíme si s ním. Dá nám další hádanku. Jděte rovně a vstupte do prvního kulatého domku, který uvidíte. Zabij hledače, vezmi si jeho dýku a jdi za Botschekem.

3: Kapitola 4

Po rozhovoru s Botschekem dostaneme další hádanku. Od vchodu do bažin běžíme rovně až těsně před rozbitou bránu. Nyní se svlékneme (zbraně/ brnění/ prsteny/ amulet/ helma). Pak můžeme projít dírou a znovu se obléknout. (Pokud se pokusíte projít s výstrojí, zasáhne vás blesk) Tam zabijte "Hořícího cizince", o kterém jste měli vidění na samém začátku prostřednictvím Viranova bobulového lektvaru. Vezmeš si dýku a jeho věci (docela dobré brnění) a můžeš to říct Botschekovi.

V sarkofágu v protější jeskyni je také prsten, který tě učiní neviditelným pro nepřátele (napadne tě jen tehdy, když zaútočíš sám na sebe).

4: Kapitola 5

Vrátíme se ke vchodu do vřesoviště. Nyní se dejte doprava, až dojdete k zamčené bráně, do které můžete vložit dýky. Pak se dejte doleva, ale nechoďte k dřevěné chatrči, pokračujte rovně a jděte stále rovně. V určitém okamžiku uvidíte dřevěné dveře. Ty nás však nezajímají. Pokračujte vpravo podél zdi, dokud před dolem nepotkáte hledače. Jednoduše ho zabijte a vezměte si dýku. Od vchodu do bažiny se dejte opět doprava k obrovským zamčeným magickým dveřím. Nyní nacpěte každému orkovi do hlavy dýku. Dveře se otevřou a čeká na nás nepřítel. Zabij ho a pak si vezmi kámen ohniska.

Nyní položte kámen ohniska na oltář u vypálených chatrčí před močálem. Pak se vraťte za Botschekem.

Hledá se dárce radosti (Freudenspender gesucht)

Ptáme se tuláka, který říká, že nic neví. Zeptáme se obchodníka Morfea, který nám řekne, že vandrák lže a že něco ví. Vrátíme se k němu a zaplatíme mu zlatem, aby nám informaci sdělil.

Nyní musíme jít za jeho šíleným otcem. Najdeš ho tak, že se budeš držet vlevo od zdi u vchodu do Khoraty, dokud nedojdeš k jeskyni. Promluvíme si s Pennerovým otcem. Chce po nás jídlo: chléb, klobásu, guláš, víno a sýr. Najdeš je v každém obchodě s potravinami. Jdeme k otcově truhle a získáme 3 dávkovače radosti. Nyní se vydáme za Kimonem. Pak si od něj můžeš opět koupit dávkovač radosti.

Podvodník (Der Fremdgänger)

Felicitia z Khoraty chce vědět, zda ji manžel podvádí. August, strážce brány, opouští své strážní stanoviště vlevo nahoře u brány ve 22 hodin. Je to vlastně docela jednoduché: od brány vpravo se vydejte kousek vlevo po cestě a August bude čekat na tomto malém návrší. Pak přijde někdo další, stačí odposlechnout rozhovor. Volitelně tam také můžete, myslím, ve 22:30 prostě dojít rovnou. To by asi mělo fungovat taky. Pak se vraťte k Felicitě a popovídejte si. Spí v jednom z domů blízko zadní části, kde je věřící vousatý Adanos a fontána s vodou. Promluv s ní a máš hotovo.

Čarodějnické šílenství (Hexenwahn)

Mariina sestra Anna má být brzy obětována, protože je označena za čarodějnici. Máte dvě možnosti, jak tomu zabránit, nebo to nechat dojít. Nejprve se však musíte vydat za Ulrichem, který je o jeden nebo dva domy dál. Tam se dozvíte, kde se soud koná. Ale až druhý den ráno. Proto se jdi nejprve vyspat. Pak jdi s Ulrichem na soudní jednání. Po rozhovoru se soudcem máte následující možnosti.

1. Zabít soudce atd. a být ve prospěch Ulricha a sestry.

Více expů, protože 3 zabití asi 600 a Anna jako obchodník.

1. Zabijte Ulricha, pokud to uděláte, soudci budou mít radost a řeknou, že stádník má odměnu. Tak tam jděte a po láskyplném rozhovoru dostanete 600 zlatých, 5 dávkovačů radosti, expy jen z boje.

Dárce - Radosti (Spender - Freuden)

Jim je velmi smutný, protože stále nedostává dávkovač radosti. Jděte do skladiště v obytných uličkách, kde se nachází hospoda. Dostaň odtamtud balíček Dárce radosti pomocí způsobů, které znáš (kouzlo spánek) Odnes balíček Jimovi. Můžeš mu ho také dát, pokud jsi v úkolu "Melvin nosí ženské šaty" pokojně přemluvil Melvina a získal jsi pudink podobný dávkovači radosti.

Dodatek: Předem si uložte! Podívejte se na druhý způsob.

Vedlejší úkoly Hornické údolí

Chyceno na psa (Auf den Hund gekommen)

Urs by rád našel svého domácího mazlíčka, ale musí ještě doručit objednávky některým obchodníkům. Nabízíme mu pomoc:

1: Ve starém táboře na horním hradě v arcibaronském domě. Nejprve se otoč doprava a dej pánvičku kuchaři Omidovi.

2: Do tábora strážců.

Najdeš ho, když půjdeš ze starého dolu rovně nahoru a pak tunelem a po cestě dolů. Starý důl najdeš tak, že půjdeš rovně od místa, kde stojí Urs. Přes malý lesík. Zalars s tebou krátce promluví a společně s hrdinou vyzkouší šípy. Poté, až bude zvíře mrtvé, ti dá předměty a ty můžeš pokračovat.

3: Do nového tábora:

Abyste se tam dostali, musíte jít cestou od Starého dolu doleva. Přejděte dřevěný most u vodopádu a pokračujte rovně, dokud nedojdete k dalšímu malému dřevěnému mostu. Tento most však nepřecházejte, ale pokračujte doprava, dokud nedojdete k táboru. V táboře, kde je mnoho chatrčí, uvidíš kovárnu s Thofeistosem. Promluvte si s ním a dejte mu kladivo. Na oplátku dostaneš, co potřebuješ.

4: Tábor v bažinách:

Tento je poměrně daleko. Jděte rovně od jižní brány starého tábora. Pak přejděte dřevěný most a jděte opět rovně. Pak dojdete na malé písečné prostranství a pokračujte rovně, až se konečně dostanete do bažinného tábora. Nyní jděte za Darrionem, jediným kovářem v táboře. Pokud půjdete táborem rovně, kovárnu už skutečně uvidíte. Promluvte si s ním a následujte ho. Zabijte rostlinu s templářem a znovu si promluvte s kovářem Darrionem.

5: Mág proměny:

Vyjděte z tábora v bažinách, zahněte kousek doprava a pak jděte rovně lesem, dokud neuvidíte pláž. Přejdi přes dřevěný most a pokračuj po cestě. Před branou stojí dva mágové proměny. Alternativně můžete vyjít také od hlavní brány Starého tábora. Drž se vpravo, kde sedí 2 kopáči. Pak pokračujte stále rovně. Touto cestou byste měli pláž najít poměrně rychle. Nyní jděte rovně přes dřevěný most k bráně. Tam si promluvte s Ferkem a on vám dá, co potřebujete. Nyní máš vše a můžeš se vrátit k Ursovi. Na začátku, kde stojí 2 bandité, je nyní pryč. Zanechal však po sobě dopis. Přečti si ho a zjistíš, kde je.

Nyní jdi od jižní brány starého tábora doleva k této dřevěné věži/rozvědce. Odevzdej ho a on ti dá prsten. Poté bude chtít ještě nějakou pomoc. Pomoz mu zabít všechny wargy a gobliní kostlivce u kamenného kruhu. Nyní provede rituál a máte hotovo.

Tip: Později ho najdeš se psem, kterého hledá, v horské pevnosti a získáš tam další expy.

Poklad v bahnitém jezeře (Der Schatz im Schlammsee)

Gravo stojí u malého jezírka ve starém táboře a kope na břehu. Když s ním promluvíš, dozvíš se, že hledá poklad, který je podle Kylea zakopaný někde u jezera. Když nyní půjdeš za Kylem, řekne ti, že si to vymyslel jen proto, aby měl Gravo co dělat a nebyl už otravný. Můžete to tedy oznámit Gravovi, který je zpočátku skleslý a přestane kopat. Nyní však můžete kopat na správném místě sami (stačí na něj kliknout) a "poklad" najdete.

Je to však jen několik starých hudebních nástrojů, z čehož má Gravo velkou radost a spustí úkol "Táborová hudba".

Táborová hudba (Lagermusik)

Našel nástroje a chce založit kapelu, ale stále potřebuje lidi. Guy nad arénou je nadšený, stejně jako Mud u Snafu. Také Graham, prodavač vstupenek, který je ve své chatce vpravo před hlavní bránou. Pak jdi za Serafií, která tančí vedle Thoruse v Síni arcibaronů. Nyní se vraťte ke Gravovi a odevzdejte úkol.

Nektův amulet pro Fingerse (Nekts Amulett für Lange Finger)

Amulet ukradnete. Ten se nachází mírně vpravo od hlavní brány. Pak jděte po cestě k prvnímu domku s malou střechou. Amulet se tam nachází na stole. Fingers ho však nechce. Něco mu zaplatíš a dozvíš se, že ho chce Sancho, strážce brány v táboře banditů. Ten ti pak dá další úkol.

Hledejte zatracení (Nach der Verdammnis trachten)

Chcete-li získat tento předmět, musíte jít do Khoraty v oblasti vřesovišť. Je to velmi dlouhá cesta rovně od farmy se spoustou mrchožroutů. Dorazíme na vřesoviště. Poznáš ho podle mnoha ohořelých chatrčí a podle toho, že je bažinaté. Pokud se nyní dáte doprava, brzy narazíte na hospodu. Tam si promluv s Botschekem. Zeptej se ho na informace a pak na amulet přehrady. Nepřítele pak najdeme ve vypálené chatrči nejblíže dřevěnému plotu. Zabijeme ho, vezmeme si od něj amulet a můžeme ho dát Sanchovi.

Opasek Costa (Costas Gürtel)

Costa chce zpět svůj pás. Jesse ho má a je v novém táboře u dolu (údolní důl) poblíž vchodu. Jesse však chce svého kamaráda zachránit a my bychom mu měli

dát vědět, že se ho pokusí zachránit dnes o půlnoci. Pak si můžeš v dole v novém táboře znovu promluvit s Costou a získat pásek.

Příprava na arénu (Vorbereitung auf die Arena)

Spíte až do rána a pak se setkáte se Slyem. Stojí poblíž tržiště ve starém táboře. Oběhneš s ním tábor a pak mu dáš radu, že by měl bojovat spíše defenzivně. Důležité je blokování. Nyní jdi za Scattym. Krčí se před arénou. Říká, že Sly bude bojovat v 17 hodin. Jdi tedy spát až do 17:00. Pak se postav na vrchol arény a dívej se. Pak se objeví sledovací záběr a budou bojovat. Nakonec Sly vyhraje a my si od něj můžeme vyzvednout odměnu.

Vanilka s nádechem šafránu (Vanille mit ein Hauch Safran)

POZNÁMKA: Úkol musíte splnit před začátkem 4. kapitoly, jinak automaticky selže.

Máme získat jeho variantu cigaret (tabáku). Všechny se nacházejí ve Starém táboře. Když se přiblížíte k nějakému místu, hrdina řekne: "Tady to voní vanilkou a šafránem". Jedná se o tyto lokace:

1. Skladiště Zámecký sklep s mnoha pytli (dveře u obilného pole).

Poznámka: Klíč ke dveřím stále zcela chybí, bohužel pokud chcete úkol dokončit, musíte dveřmi projít v režimu Marvina.

1. Velká věž (přístup přes arcibaronův dům), za žebříkem v 1. patře.
2. Brána do hradu, nahoře na taškové střeše.
3. V cihlové chýši (vedle spadlé věže) za truhlou.
4. Vedle studny za jevištěm arény
5. V hlíně na hradní zdi naproti spadlé věži.
6. Hlavní vchod do starého tábora, na vrcholu hradby
7. Pod rozbitým stolem v chatrči přímo za bahenní tůní
8. Hromada sudů nad Kyleovou chatrčí poblíž hradebních zdí
9. Vpravo za Fiskovou chatrčí mezi dřevěnými trámy
10. Ve vodorovném sudu v chodbě žaláře, poblíž dvou počítadel v cele
11. V zamřížované odvodňovací trubce nad Scattyho sázkovou budkou.
12. Na zadní stěně v Gravově chatrči

Pak je odevzdej Šakalovi (můžeš je odevzdat i všechny jednotlivě).

Přístup do hostince (Zugang zur Kneipe)

Khaled vás nepustí do hostince bez Leeho svolení nebo bez toho, abyste byli žoldnéřem. Pro více informací se obraťte na Leeho. Nyní přines Leeovi 10 rud a dostaneš povolení. Ten odneste Khaledovi a ten vás nyní nechá projít.

Mucholapka a číhavý sliz (Fliegenpilz und Lurkerschleim)

Musíte si přinést 2 muchomůrky a kůži mladého číhavce. Vše potřebné najdeš, když vyjdeš z hlavní brány ve starém táboře a půjdeš rovně kolem jeskyně. Tam bys měl najít mladé číhavce. Pak se v táboře banditů vrať k Miguelovi. Dá ti 400 expů a začne míchat lektvar, ale bude to chvíli trvat. Později se tam znovu vraťte.

Pak, po věčnosti dní, bude v určitém okamžiku hotový. Tento lektvar bychom pak měli odnést Daru do Nového tábora. Je dole u živých jeskyní. Krátce ti něco ukáže a pak se můžeš vrátit k Miguelovi.

Poslíček Skinnera (Laufbursche für Skinner)

Poznámka: K získání tohoto úkolu potřebuješ heslo, ale ještě nemusíš být členem Cechu zlodějů! Musel jsi mluvit s Dexterem, ale nemusel jsi být nutně přijat.

Skinner nám dá hromadu věcí, které můžeme vyměnit za zlato. Nejprve do Beliarské pevnosti. Tam najdeš Eduarda, Myxira a Andokaie. Pak k mágům proměny, které najdeš, když odbočíš od hlavní brány Starého tábora doprava a půjdeš po cestě. O kousek dál dojdeš na pláž s dřevěným mostem přes malý svah. Přejdi po něm a drž se přímo vlevo, vyskoč nahoru u padlého stromu a přejdi na druhou stranu. Jdi za Albertem, který ti dá něco, co potřebuješ. Pak už jen dejte Edgorovi jeho věci. Tu najdeš u kotle poblíž Bengarova nádvoří v Khorinisu. Nakonec se vraťte ke Skinnerovi.

Nájezd obchodníků (Händlerüberfall)

Juan v táboře banditů chce něco od jistého Antonia, který je u mostu z Ursu do starého tábora. Jdi tam, omrač ho, vezmi si celý inventář a vrať se k Juanovi. To, co jsi hledal, tam však není, a tak jsi poslán do tábora v bažinách, kde před vchodem stojí Florentinus. Opět stejná hra, ale opět tam nebyla kniha, kterou jsi hledal, a Juan tě naposledy pošle dál, k Hortensiovi poblíž pána rýže v novém táboře.

Ten má konečně knihu, kterou jste hledali. Můžeš si ji "přečíst" a tím "přesvědčit" Juana, aby ti dal vyšší odměnu (ale jen prostřední možnost, za tu nejvyšší tě napadnou). Pokud Juana po odevzdání knihy zabijete a pak ji odnesete Orikovi do nového tábora (nebo ji nejprve odevzdáte Orikovi a pak ho zabijete, abyste knihu dostali zpět), dá vám dalších 20 rud a 200 zlatých

Zbabělec a podvodník (Der Feigling und Schummler)

Dva orkové se hádají. My říkáme, že jsme nejsilnější. Teď na nás chtějí oba zaútočit. Poté, co na nás oba zaútočí, se po chvíli usmíří.

Náhrada masa (Fleischersatz)

Biftek hladoví, protože není žádné maso. Mluvíme s Urshakem a ten nám řekne, jak můžeme vyrobit něco podobného masu, a dá nám recept. Přečteme si ho a nasbíráme 30 sójových lusků. Růžových nových rostlin, které jsou rozesety po celém údolí dolu, najdeme vždy jiný počet. Jakmile jich máme 30 a sůl, kterou můžeme koupit od Lutera v Khorinisu nebo od pirátů na pláži vpravo, jdeme k alchymistickému stolu, abychom vyrobili tofu. Poté ho necháme Biftekovi sníst.

Získejte Baal Isidro z Taverny (Baal Isidro aus Taverne bekommen)

Promluvte s Baalem Isidrem a požádejte ho, aby opustil hostinec. Baal Kargan je tam již při odchodu z krčmy. Pak se vraťte k Leemu.

Bylina pro alchymistu (Kraut für den Alchemisten)

U jezera poblíž rýžového pána se máme potopit pro 5 rostlin. Stačí proti nim plavat. Jakmile budeš mít 5 bylin pro Herkula, můžeš je odevzdat Jeremiášovi.

Nenechávejte číhající na pokoji (Den Lurkern keine Ruhe lassen)

Musíme získat nějaká číhací vajíčka. Najdeme je, když vyjdeme z hospody. Ponoř se do jezera u tábora a uvidíš 2 chatrče pod vodou. Potop se do první z nich. Je tam vchod do jeskyně, kde najdeš 5 lurkerských vajec. Pak se vraťte k Jeremiášovi (+ 250 exp). Nyní chce také 2 korunové hole. Dej mu je a vrať se další den, kdy automaticky získáš lektvar a vypiješ ho.

Alduinova muka (Alduins Pein)

Najdete ho v hotelu. Stačí mu přinést zvířecí jed. To můžeš udělat například tak, že do lahvičky na alchymistickém stole nasypeš 3 žihadla krvavé mouchy. Jakmile mu lahvičku dáš, bude spokojený. Vrátíme se k němu později, až jed začne působit. O den nebo o několik dní déle.

Poté si můžeš promluvit s nepřátelským obchodníkem Ärwakem a říct mu, že Alduin jde opět na ryby. Dostaneš za to nějaké expy.

POZNÁMKA: V 5. kapitole získáš úkol "Původ sněžných duchů", kvůli kterému si musíš v průběhu plnění úkolu znovu promluvit s Alduinem.

Na hrubé hraně (Auf der Rauen Schneide)

Máme se podívat, kde jsou muži, které poslal na opuštěné strážní stanoviště, a také říct dřevorubci, aby přišel do vesnice. Vyjdeme tedy rovně z vesnice k domu a pak se dáme doleva. Brzy bychom měli najít chlapa, kolem kterého je spousta dřeva. Promluvte si s Barou. Nyní jděte k ledovému průsmyku. Ten se nachází vlevo od černé věže. Nahoře je cesta. Jděte po této cestě, dokud nedojdete k jeskyni. Nyní projděte i tudy. Nyní již vidíme opuštěné strážní stanoviště a spoustu ledových vlků. Ty je třeba zabít. Pak si promluvte s chlapíkem, který přežil nahoře na strážním stanovišti. Pak ho odveďte zpět do města k veliteli Willinghamovi. Brendan pak naučí 1H a 2H boje do 100 .

Padlý skřet (Orkgefallen)

Máme si promluvit s Baro. Dřepí v jednom z malých domků poblíž vesnického mága. Doprovázíme ho k jeho orčímu příteli. Promluv s ním a pak ho doprovodíš do úkrytu banditů. Nyní poraz všechny bandity a získej prsten. Poté ho dejte orkovi.

Žít mezi mrtvými (Lebender unter Toten)

POZNÁMKA: Tento úkol ještě nebyl dokončen a skončí, jakmile se necháte Melchiorem dovést k orkům. (V návodu nic k tomuto úkolu nebylo)

Nový účel pro starou věž (Neuer Zweck für den alten Turm)

Najdete ji v hospodě. Říká, že 2 kamarádi se chtěli jít podívat, jestli je opuštěná věž vhodná jako lovecká věž. Najdeme je, když půjdeme rovně k prvnímu domu, který uvidíme. Ty jsou však pod útokem. Útočníky zabijeme, z jedné mrtvoly sebereme klíč a otevřeme dveře. Nyní si s ním můžeme promluvit. Ten nás pak zavede do věže, kde mají být zlí lidé, které je třeba zabít. Nyní tam jděte a ve 3. patře najděte jednoho z party. Ten nám řekne něco úplně jiného. Chce naši pomoc při zabíjení božského pavouka, který má něco, co potřebuje. Pojďme mu tedy pomoci. Nyní ho následujte a zabijte s ním tohoto pavouka. Je nám vděčný a my se nyní můžeme vrátit k lovci do chaty. Pak jdi za Luisem do krčmy.

Nekrvavá kamufláž (Unblutiger Kamf)

Hledá svého bratra a ukazuje nám hřbitov goblinů. Tak ho následujeme. Po zabití goblinů na gobliním hřbitově pokračujeme k chatrči jeho bratra. Celou věčnost běžíme po okolí, dokud nedorazíme k Pilar. Říká, že v chýši jsou goblini a že čekal na pomoc. Posíláme Luise domů. Jdeme s Pilar do chýše zabít skřety. Pak nám jde Pilar dát vědět a my jdeme na hřbitov goblinů. Když tam přijdeme, nemrtví goblini už na nás čekají. Zabijeme je a promluvíme si s Luisem. Pak ho následujeme. Jakmile dojdeme k opuštěné věži, všechno tam pozabíjíme. Pak bychom měli jít za Thysem, vesnickým šamanem.

Péče o poustevníka (Nach dem Einsiedler sehen)

Má o poustevníka strach a chce, abychom se podívali, jestli je v pořádku. Najdeme ho, když se vydáme po stopách od začátku kamenného kruhu a zabočíme na první odbočku vlevo. Při chůzi po stopách se dívej mírně doprava. Brzy uvidíte černý domek. Promluvíme si s Halfmarem a dozvíme se, že potřebuje pomoc. Nyní tedy musíme jít od jeho domu rovně k druhé kožešinové chýši a pokračovat rovně. Jakmile už nebudete obklopeni stromy, zahněte doprava a běžte stále vpřed, dokud neuvidíte kamenný kruh na ledové stěně. Případně můžete sledovat cestu od jeho domu a běžet po ní, jakmile se cesta stočí doleva. U kamenného kruhu a v dole posbírejte rostliny. V dole je také duch, který vám dá další úkol. Pak se můžeš vrátit k Halfmarovi, který ti poděkuje. Poté se vrať k Alfansovi.

Spoutaný a neklidný (Gebunden und Ruhelos)

V jihozápadním dole ti duch zadá úkol najít jeho bratra. Nejdříve zajdi za poustevníkem Halfmarem a zeptej se ho. Poté už je návod trochu obtížný. Vyběhni za město/vesnici a jdi po cestě rovně mezi stromy. Jakmile se dostanete na otevřené prostranství, rozhlédněte se. Měli byste spatřit hromadu kamenů.

Odtud stále přísně doleva (možná budete muset začít chodit doleva asi o 5 až 10 kroků dál před sebou jako kamenný kruh) je někde poblíž na volném prostranství ledový obr.

Alternativní popis: Od chýše orka Garunha (úkol "Ork Fallen") se jednoduše vydejte striktně na jih lesem. Na konci lesa na velkém otevřeném prostranství se nachází

ledový obr. (Na mapě je to vrchol naznačené hory přibližně uprostřed mapy). Pokud půjdete vždy striktně na jih, měli byste dojít přímo na správné místo.

Musíte ho zabít. Používejte pouze boj na dálku nebo Prsten tepla či Beliarův dráp pro extra dmg. Abyste se k němu dostali, aniž by vás trvale zmrazil, potřebujete Pás zkoušky, který najdete v inventáři obra Talose, který stojí o něco jihozápadněji od ledového obra na jiném velkém otevřeném prostranství. (Pokud půjdete od dolu s duchem podél stěny na sever, minete Talose cestou k ledovému obrovi, až přijde velká otevřená plocha, držte se trochu vlevo a potkáte smečku ledových chňapavců) **POZOR**! Kde je prsten, zatím nebylo zjištěno.

Stačilo použít Déšť ohně a ledový obr byl pryč. Vyrabujte Stakovu mrtvolu a přečtěte si poznámky, pak se vraťte k duchovi.

Trofeje pro Gestatha

Gestath vám dá seznam trofejí, které mu máte přinést:

- *(3 jsou na Griseldině hradě).*
- *10x číhavcův dráp (musíš se naučit sekat drápy)*
- *1x kančí kel (najdeš ho v truhle vedle Gestatha nebo v důlním údolí vedle pumí kůže na skalním výběžku jižně od starého tábora, kde v originále stojí Ur-Šak)*
- *3x Plamenný jazyk (lze koupit u různých obchodníků, viz sbírka informací) 2x Roh stínového běžce (lze také koupit nebo najít v dostatečném množství.*
- *2x zuby bahenního žraloka (koupíš od Lutera nebo Darriona, jeden najdeš v bažinaté oblasti v Jharkendaru).*

Za všechny trofeje dostanete od Gestatha asi 1200 zlatých a můžete s ním poté obchodovat (zejména prodává modrotisk luku snappera a teleportační runu Gelata). Později (pravděpodobně v závislosti na kapitole) od něj můžete získat nové seznamy trofejí, které vám zase vydělají nějaké zlaťáky.

Griseldina transformační aréna:

O tomto úkrytu se dozvíte, když si přečtete dopis ze Serrova inventáře na konci úkolu "Pomoc nevinným". Pokud však lokaci zjistíte dříve, můžete se tam dostat i dříve. Jeskyni najdeš tak, že půjdeš po kolejích směrem od kamenného kruhu "jihozápadním směrem", kolem poustevníkova domu. Na určitém místě na levé straně kolejí se nachází stínový běžec. Vpravo od stop jsou krvavé skvrny. Pokud se v tomto místě dáš doprava, dojdeš k jeskyni, na jejímž konci najdeš čarodějnici Griseldu v jakémsi hradu. Ta nám nabídne soutěž. V malé aréně pod ní jsou

postupně vyvolávány různé příšery a ty si můžeš vybrat jeden ze tří svitků proměňovacích kouzel, který použiješ v boji.

***Pozor**: Pokud se během boje neproměníš nebo neproměníš zpět, budeš během dialogu Griseldou okamžitě zabit.*

K dispozici jsou 4 kola a po každém vyhraném kole získáte trvalý bonus. Proto si vždy nejprve vyber svitek kouzel, pak jdi do arény, proměň se, zabij nepřátele, proměň se zpět a promluv si s Griseldou.

1. *Bojujte proti vlkovi, jako masový brouk, ovce nebo chňapavec (měli byste si vybrat chňapavce) Odměna: + 14 bodů zdraví.*
2. *Bojujte proti 2 pavoukům, 2 krvavým mouchám a golemovi z bažin jako stínový chodec, kostlivec nebo harpie (všechny se dají zvládnout, harpie může být obtížnější) Odměna: Zvýšení odolnosti proti jedům*
3. *Bojuj proti ledovým a ohnivým golemům jako zajíc, warg nebo krvavý pes. Zajíc se zde nedoporučuje, trik spočívá v tom, že necháte dva golemy bojovat proti sobě (tak, že na jednoho zaútočíte a za druhého se schováte) Odměna: +5 k odolnosti proti magii a ohni.*
4. *Bojujte proti 3 zombiím jako chňapavec, golem nebo kanec. Golema zde nedoporučujeme, protože zombíky vyhazujete z arény a pak trvá zatraceně dlouho, než zemřou v lávě, jako snapper funguje nejlépe.*

Odměna: Zvýšení odolnosti proti nemocem

Po posledním boji nás chce Griselda vyzvat a promění se v Harpie. Omračte ji a v jejím inventáři najdete recept na lektvar. Potřebné ingredience najdeš v truhlách v ložnicích nahoře na hradě.

***Poznámka**: Lektvar bys neměl pít s lidmi.*

Kapitola 3

Xeres

Xardas nám v Jharkendaru řekne, že jsme Xerese osvobodili pomocí ohniskových kamenů a že chce využít orky jako spojence a my bychom ho měli zastavit. Teleportuje nás přímo do důlního údolí. Poté, co nás teleportuje do své staré věže, můžeme jít rovnou do města orků. Urnol si s námi povídá na mostě. Pak se vydáme do Xeres. Sedí na trůnu před orčím městem. Vydej se chodbou napravo od zamčené brány. Xeres nás snadno dorazí a Xardas nás zachrání. Pak se vrátíme do Jarkendaru, protože tam se má rozpoutat peklo. Mágové vody jsou nyní nemrtví. Zabijeme je společně s vodními mágy a promluvíme si se Saturasem.

Dostaneš zápis do úkolu "Argez", který jsi již splnil a nyní ho musíš osvobodit. To uděláte tak, že se teleportem dostanete do údolí, dáte se doleva, přejdete most, pak se dáte doprava, přejdete dřevěný most, kde je troll. Jdeme dolů po cestě, ale nyní nejdeme doprava k zámečku, ale doleva, kde je jeskyně. Projdeme kolem ní a pokračujeme rovně, po úzké cestě podél propasti. Poté vstoupíme do chrámu a tam vejdeme do chodby. Zde najdeme teleportační plošinu, kterou použijeme. Nyní dorazíme na jiné místo a probojujeme se rovně k zrcadlu.

Projděte jím. Pokračujeme rovně dřevěnými dveřmi, až se dostaneme do místnosti s trůnem a třemi dveřmi. Projděte těmi napravo od trůnu a najdete 2 dveře do cely. V jedněch z nich je Argez. Promluvte si s ním. Zřejmě to byla past a my jsme zavření. Pak si s námi ale promluví skřet Leprechaun a na konci nám dá klíč (na podlaze u dveří), kterým se dostaneme ven. Osvobodíme Argeze a probojujeme se s ním sklepením k teleportační plošině. Argez se před teleportační plošinou zastaví, takže prostě projdeme. Pak si promluvíme s Argezem, který chce odejít. 1000 exp.

Nyní se vrátíme ke Xardasovi, který je stále v horské pevnosti. Pokračujeme v plnění úkolu Magická zbraň. Po jeho splnění vám Xardas dá ochranný amulet a vy si nyní můžete vzít Beliarův dráp (předtím si ho vylepšete v Beliarské svatyni) a amulet do města orků, abyste znovu vyzvali Xerese. Orky můžete zabít nebo se jim vyhnout (Ulumulu již nefunguje). Poté se před rozhovorem s Xeresem vybavte ochranným amuletem a Beliarským drápem. Uvědomíme si, že stále nemáme šanci, a utečeme. Vrať se ke Xardasovi do Khorinisu. Poté začíná kapitola 4 a úkol pokračuje později.

Kouzelná zbraň (Magische Waffe)

Máme hledat zbraň bohů. Jdeme tedy do mlžné věže, což je věž poblíž mágů proměny. Prodíráme se věží, dokud nezabijeme zvláštního kostlivého mága, kterému sebereme chromanin a přečteme si ho. Nyní plníme úkol "Cizinec". Pak sejdeme o kousek níž do mlžné věže a zabijeme vůdce kostlivců a vezmeme si Beliarův dráp, pak se můžeme vrátit do Xardasu. Ten nám řekne, abychom zbraň požehnali v námi vybrané Beliarské svatyni, a dá nám ochranný amulet proti Xerovu útoku okovy.

Cizinec (Der Fremde)

(Přečtěte si první knihu Chromanin)

Musíte najít zbývající knihy Chromanin. Vždy se můžeš zeptat Xardase na tipy, kde je najít. Jedná se o tyto knihy:

Když vejdeš dovnitř, zahni doleva a znovu doleva do místnosti. Zabij démona, vezmi Chromanin 2 a přečti si ho.

3: Jděte do starého tábora, hlavní brány, až k dřevěnému mostu a pak se ponořte do vody vpravo. Uvidíte podvodní jeskyni. Tam najdeš Chromanin 3, který si můžeš hned přečíst.

4: Do tábora v bažinách - od opuštěné chatrče v bažinách jdi rovně. Nachází se tam, kde jsou bažinní žraloci a podobně, u kamenného podstavce ohniska. Vezměte si Chromanin 4 a přečtěte si ho.

Nemrtvý ork speciální věc (Untoter Ork speziell Ding)

Nejdříve bychom měli jít na jeden den spát. Promluvíme si s Baalem Namibem a ten řekne, že to na orčím hřbitově vypadá špatně. Stačí jít z tábora v bažinách rovně a pak doleva přes most. Potkáváme lovce orků a templáře. Před vchodem na orkský hřbitov stojí Rod, který říká, že si nejdřív musíme promluvit s Leem.

(Pokračování úkolů Místo věčného odpočinku a Spoutaný a skrytý)

5: Na pláži ohnivého warana vedle mlžné věže zabij goblina bojem na dálku. Vezmi a přečti si knihu

6: V mlžné věži, kde jsme zabili zvláštního kostlivého mága, leží Hádankářova mrtvola. Odstraňte ji a přečtěte si knihu.

Hádankář pak znovu vstane a řekne nám, že vůdce kostlivců má zbraň.

zbraň. Najdeš ho o kousek dál tady v mlžné věži.

Domobrana

Gidanova zjištění (Gidans Erkenntnisse)

Měli bychom jít pod most před hostincem Tote Harpie, tak tam pojďme. Uvidíme Gidana bojovat se železným golemem, zabijeme ho a promluvíme s ním, pak se vydáme k Jackovu majáku, který je vlevo od východní brány.

Gidan je napaden a my útočníky zabijeme, načež si Gidan s guruem promluví a pak zmizí. Nyní musíme jít za Xardasem, abychom sestavili svitek, jehož máme dvě poloviny. Hned nám dá hotový svitek. Poté se vrátíme k majáku na plošinu se zaměřením a svitek použijeme.

Staří přátelé, noví nepřátelé na ostrově kultovních spinnerů (Alte Freunde, neue Feinde auf der Insel der Sektenspinner)

Důležité! Nezabíjejte Gidana a vynálezce, jinak se na konci neobjeví sekvence, ve které byste mohli z ostrova uniknout.

Musíte jít ke vchodu do brány v tomto světě. Gidan k vám promluví a vyvolá několik arcigolemů, které zabijte. Pak si s ním znovu promluvte a on vyvolá další. Všechny je opět zabijte. Pak si s ním znovu promluvte. Poté jdeme na malé setkání, kde si promluví Gidan a Kolam, a pak si promluvte s Kolamem. Nyní se musíme utkat s robo-spáčem. Jednou ho zasáhneme, ale nedostane žádné poškození.

Nyní aktivujeme tři spínače v pevnosti, které jsou rozmístěny po stěnách. Pak jsme teleportováni pryč a Kolam říká, že je dokonalý nebo tak něco. Kolam obětuje Gidana, aby mohl být vzkříšen další nepřítel, kterého uvidíte později. Dostaneme další teleportační svitek a můžeme se opět dostat ven. Řekneme to lordu Andrému a staneme se rytíři.

Poznámka: Úkol "Staří přátelé - noví nepřátelé" není v deníku zaznamenán.

Boj s bandity (Kampf den Banditen)

Ptáme se Miky, jestli je něco nového. Pak se vydáme rovně od Akilovy farmy směrem k lesu a do jeskyně vlevo. Tam zabijte bandity. Pak se vrať k Mikovi.

Černý mág

Žádný skutečný úkol, jen rozhodnutí o Černém mágovi/Černém bojovníkovi:

Povýšení na další cechovní hodnost, Černý mág nebo Černý bojovník, můžete začít u Xardase v horské pevnosti na začátku třetí kapitoly. K tomu mu musíte nejprve říct, že se chcete stát Černým mágem, načež vám Xardas dá na výběr, zda se vydáte cestou magie (Černý mág → Vyvolávač démonů), nebo cestou boje (Černý bojovník → Démonický rytíř). Pokud se chceš stát černým mágem, Xardas tě rovnou povýší. Pokud se chceš stát Černým bojovníkem, budeš poslán za Havranem, který se pak postará o povýšení. V obou případech obdržíte 400 expů a + 5 bodů mysli Beliar.

POZOR: Rozhodnutí musíš rozhodně učinit PŘED tím, než Xardasovi řekneš, že jsi našel Beliarův dráp (konec úkolů "Cizinec" a "Magická zbraň"), protože po dialogu zmizí a Xardas už povýšení ve čtvrté kapitole (zpět ve své věži) nenabídne. Abyste však mohli pokračovat v hlavním úkolu, musíte se stát Černým bojovníkem/Černým mágem. (Jinak se úkol "Úkol" v Myxiru nespustí) Toto rozhodnutí má pro mágy následující bezprostřední důsledky:

- Získáte roucho černého mága a kontaktní osobou pro vylepšení je pak Myxir (od kapitoly 4).
- Vyšší kruhy magie se můžeš naučit od Karrase (každou kapitolu nový) a s nimi spojené runy od Andokaie.
- Havran a Fahim již nejsou k dispozici jako učitelé. Xardas a Ajax však nadále vyučují alchymii u **Válečníka**:
- Můžete získat brnění černého válečníka (od 4. kapitoly se obraťte na Eduarda, aby vám je vylepšil).
- Nemůžeš se již učit žádné další magické kruhy, ani se nemůžeš naučit runy dříve naučených kruhů od Andokaie.

- Myxir již také není k dispozici jako učitel. Xardas a Ajax však budou alchymii učit i nadále.

Ušlechtilý nápadník (Der Noble Freier)

Vezměte prosím na vědomí následující!

Kapitola 1 "Rostliny pro Myxir" musí být dokončena.

Kapitola "Líný lovec" musí být dokončena.

Poté, co jste ve třetí kapitole, musí od splnění úkolu "Líný lovec" uplynout alespoň 8 dní.

Sonja k vám promluví a vyžádá si vaši přízeň. Přestal k ní chodit jeden z jejích pravidelných zákazníků z horní čtvrti, který není ani paladin, ani domobranec. Hrdina musí zjistit, co se stalo. Nyní si můžeš promluvit s většinou mužů z horní čtvrti, na řadu přicházejí Gerbrandt, Lutero, Saladril atd. S Fernandem najdete, co hledáte. Má problémy se svou ženou a nemůže už chodit do nevěstince. To oznámí Sonje a úkol je splněn.

Žoldáci

Problémy v kotli (Ärger im Kessel)

Poznámka: Tento problém lze řešit i jako nečlen. Musíte odhalit, že na vině je Bulco, pak si můžete úkol "Čepel pro Sentencu" ve 4. kapitole vyzvednout i jako nečlen.

Musíme se vyptat na situaci v dole v kotlině. Bruce s námi krátce promluví. Ptáme se horníků a dozvídáme se, že Bruce večer páchne jako bažinná tráva. Nyní spíme až do večera a vracíme se ke vchodu. Bruce se tam někam přesune a my ho následujeme. Zápis v deníku, zřejmě mezi ním a Festerem probíhá špinavá záležitost s bažinnou trávou.

Promluvíme si s Festerem. Ráno/ve dne ho najdeme u živých jeskyní. Pak se vrátíme k Bruceovi a konfrontujeme ho. Napadne nás a my ho zabijeme. To stálo za to. Vezmeme mu jeho dopis a přineseme ho Leemu.

1: Zradíme ho 500 exp, 300 zlatých, ruda

2: Nezradíme ho 500 exp, 200 zlatých, ruda, další předměty u Festera Swampweed/stalk + recept.

Místo věčného odpočinku (Ein Ort Ewiger Ruhe)

Máme vést oddíl stojící před orčím hřbitovem. Použijeme tedy

Leeho teleport na orčí hřbitov. Přicházíme však příliš pozdě. Musíme tedy vstoupit sami a zachránit, co se dá. Promluvíme si s Nyrasem a zabijeme ho. Pak se probojujeme dál. Občas potkáme nemrtvého orčího šamana, ale když se ho dotkneme, teleportuje se pryč. Nyní jsme v o něco větší místnosti. Projdeme chodbou vpravo a najdeme Roda, ale ten nechce bojovat bez 2 strážců u vchodu. Tak je dostaneme.

Jsou však nějak prokletí, což si uvědomíme, až když s nimi promluvíme, a v důsledku toho je zabijeme. Zpět k Rodovi. Lidé tam také šílí, takže je musíme zabít také. Pak pokračujeme další jeskynní chodbou a najdeme orkského šamana, který postavil ochrannou bariéru. Říká, že zajatce zabije, pokud se o něco pokusíme.

1: Prostě zaútočíš a všechny je zabiješ, ale to není moc dobré, říká tvůj šaman.

2: Zeptej se znalého mága, tedy Xardase. Požádáme Xardase, aby nám pomohl s rukojmími. Říká, že pro nás může jednou zkombinovat 2 svitky kouzel. Musíme si je však obstarat sami. Jdeme tedy do Zurisu nebo někam jinam a získáme Destroy Undead + Ice Wave. Z toho se vyrobí svitek "Svatá vlna". Nebo si můžeme pořídit Ledový déšť + Znič nemrtvé a vytvořit tak Svatý déšť. Nyní se vrátíme k nemrtvým šamanům na orčím hřbitově a všechny je porazíme pomocí nového svitku kouzel. Pěkný oheň hehe.

Vyčistíme cestu, aby mohly bažinaté bytosti odejít. Jdeme k Baal Namibovi a vyzvedneme si odměnu, pak k Leemu.

Původ smradlavého lezce (Ursprung der Stinkende Crawler)

Podmínka: Možné pouze po splnění úkolu z knihy pečetí od Xardase

Máme jít do Svobodného dolu a vyřešit problém s lezcem. Jdeme tam tedy a promluvíme si se strážcem brány před branou. Pustí nás dovnitř. Jdeme hlouběji do dolu, až potkáme Endolfa. Ten říká, že bychom to měli vyřešit sami. Promluvíme si s Bertem, který sedí pod dřevěným mostem u jedné z propastí. Řekne nám pár věcí. Pak pokračujeme přes dřevěnou plošinu a přes tuto napůl dřevěnou mříž. Pak vylezeme do této další skalní štěrbiny.

Zombí prospektoři se k nám blíží. Poté spatříme Gormgnieze. Mluvíme s ním a pak zpátky k Endolfovi, který nám děkuje, teď k Leemu.

Řekneme mu, že problém byl vyřešen, ale v Khorinisu jsou teď draci. Poté nám řekne, abychom si vyzvedli rudu z Thofeistosu.

Spoutaný a skrytý (Gebunden und Verborgen)

(přečtěte si Chromanin č. 4)

Chromanin bohužel nevykazuje žádný obsah, takže na Xardase. Xardas říká něco jako, že jsme hloupí a měli bychom se vrátit zítra. No a teď si s Xardasem promluvíme znovu a on nám řekne to a to o Khorinisovi.

Jdeme tedy na Lobartovo nádvoří a knihu položíme doprostřed kamenného kruhu, funguje to jako truhla. Pak stiskněte 3 spínače. Na každém ze 3 kamenných míst je jeden. Nějakým způsobem přicházejí paladinové a umírají, to je jedno.

Pak si vezmeme knihu ze středu kamenného kruhu a jdeme k dalšímu. Ten je poblíž velké farmy. Tam, kde jsou žoldáci v Khorinisu, směrem k Sekobově farmě. Tam uděláme opět to samé, pozor na nepřátele.

Nyní ke třetímu, který najdete pod slunečním kruhem vedle lovcova stanu vlevo. Kamenný kruh, kdo by to byl řekl, pozor na nepřátele.

Pak přiběhneme ke Xardasovi, který nám řekne, že jsme osvobodili draky a další magické tvory. Skvělé. Teleportuje nás do Orlanovy krčmy.

Draci a dungeony / Jak donutit draka mluvit (Drachen und Kerker/ Den Drachen zum Reden bringen)

Poznámka: Během lovu draka se můžeš stát lovcem draků.

Xardas nás teleportuje do Orlanovy krčmy. Tam nás nejprve okrade zlodějský skřet. Ne, moje zlato! Pak omdlíme.

Promluvíme si s Orlanem a pak se rozhlédneme kolem. Nyní si promluvíme s opilým gnómem poblíž. Když mu dáme stébla bahenní trávy, vrátí nám Orlanovo lusknutí a my si ho můžeme přinést zpět.

Poté zajdeme za Leem a zeptáme se ho, jestli můžeme jít do volného dolu, protože tam má opilý gnóm kamaráda. Lee nás tam pustí kvůli další věci.

Zlodějského goblina najdeme ve skřetí jeskyni poblíž Orlanovy krčmy. V Orlanově krčmě za hřbitovem je hrob paladina. Je tam několik paladinů. Promluvíme si s nimi a dozvíme se, že tento hrob byl vyrabován a že druhý hrob byl pravděpodobně také vyrabován. Severně od slunečního kruhu, opravdu jen velmi krátce, je jeskyně, která byla jinak uzavřena. Vydáme se tam.

Nyní je otevřená a jsou v ní paladinové. Promluvíme si s nimi. Ukazuje se, že jsou to nemrtví služebníci licha. Promluvíme s ním a pak začneme zabíjet všechny jeho služebníky.

Pak si s ním promluvíme a on přivolá krvavého golema, kterého také zabijeme.

Pak se ho pokusíme zabít znovu a automaticky odejdeme.

Zeptáme se Xardase a on řekne, že odpověď je v knihovně černých mágů.

Jdeme tedy do knihovny Beliarské pevnosti.

V nejnižším patře, vedle stojanu na knihy, nebo spíše na něm leží, je stará kniha, kterou si přečteme. Nyní se dozvídáme, že nemrtví jsou nesmrtelní, protože přenesli svou životní energii do předmětů.

Thopfeistos nám řekne, že v noci je v jezeře za táborem drak. Když ho zabijeme, dostaneme novou zbroj. Spíme tedy do půlnoci a jdeme se podívat. Vyjdeme z tábora směrem k jezeru. Už vidíme, jak tam stojí něco velkého modrého. Zabijeme to a vezmeme si jeho šupiny s sebou. Nyní se vydáváme k Thopfeistovi. Říká, že zítra bude připraven, takže se zítra vrátíme.

Pak dostaneme zbroj a on říká, že nás naučí všechna svá tajemství, pokud budeme chtít.

Nyní do dolu ve Svobodném údolí. Promluvíme si se strážcem před branou a pustí nás dovnitř. Nakonec projdeme celým dolem až na samé dno. Pak vyskočíme na dřevěnou desku a mezi tuto poloviční dřevěnou ohradu (nebo transformační válec). Pak nahoru a najdeme Gormgnieze. Ten nám řekne, že Velký drak mluví ze spaní. Jdeme se zeptat Xardase. Říká, že cítí sílu na západ od kláštera ohnivých mágů. Daron ve městě říká, že každou noc je vidět oheň. Před klášterem si promluvíme s Isgarothem.

Říká, že nad sebou slyší zvuky a vidí podivný oheň. Nakonec najdeme draka pod slunečním kruhem u stanu lovců, promluvíme s ním a řekneme mu, že v klášteře ohnivých mágů je něco, co má získat. Říká, že se tam dnes večer zastaví.

Po této noci klášter úspěšně vyloupil a dává nám odměnu. Poté usne a rozpovídá se. Nyní se dozvídáme nějaké stopy.

Dostali jsme také prsten a je nám řečeno, že ho máme umístit do rudného dolu, aby tam mohli pracovat jeho poskoci. Já jsem si vzal opuštěný důl u vchodu do údolí. Jednoduše jsem zabil královského strážce, nasadil dovnitř dračí prsten a promluvil s džinem.

Pak se vrátil k Drakovi. Ten nám dá nějakou rudu. V klášteře ohnivých mágů si nyní můžete také vyzvednout recept od Miltena. Nyní můžeme jít za Xardasem do horské pevnosti a říct mu, co nám řekl Drak. Poté se vrátíme do knihovny černých mágů v Beliarské pevnosti. V prvním patře najdeme knihu a přečteme si o magických tvorech, ale moc nám to nepomůže. Pak jdeme za Andokaiem a chceme jeho svitky proměn, ale on chce, abychom nejdřív našli hůl, kterou ukradli ohnivým mágům. Vracíme se tedy k Drakovi.

Pak odevzdej hůl Andokaiovi a získej buď zaječí runu, nebo svitky kouzel. Nyní můžeš splnit úkol **" Co není každému zjeveno** ". Jakmile je hřeben zničen, můžeme nyní jít k lichovi poblíž slunečního kruhu. Ten si s námi promluví a zemře. Pak jdeme do Velké farmy a řekneme to Laresovi. Pak se pustíme do boje proti dalším 2 drakům. Lares říká, že začneme, až se všichni shromáždí. Zaútočíme na draka Knuckera. Pak se znovu shromáždíme a jednoduše zaútočíme na ohnivého draka. Ostatní mu pomáhají. Lares k nám pak promlouvá. Nyní si jdeme znovu promluvit s drakem pod slunečním kruhem a pak zničíme jeho i jeho dračí děti.

Obrovský swill (Gesöff für den Riesen)

Obra Kakose najdete u Bengaru. Chce 30 piv nebo 15 jalovců. Pak chce 30 kusů masa. Maso mu musíte dávat postupně prostřednictvím dialogu.

U alchymistického stolu můžeš připravit alkohol s muchomůrkou, který obra oslabí (zůstane mu jen 1/3 původních HP).

Na oplátku na nás obr zaútočí. Zabij ho a nahlas to Bengarovi.

Hůl proti svitku kouzel (Stab gegen Spruchrolle)

Hrdina chce od Andokaie svitek proměny. Získá ho však až poté, co Andokaiovi dokáže, že není šarlatán. Měl by pro Andokaie získat zlatou hůl "Pyrmanova hůl". Ta byla ukradena z pokladnice během nočního útoku draků na klášter v Khorinisu.

Hrdina se tedy vydá za drakem Drakem a dozví se, že ji ukradl Snorre. Drak chce, abychom Snorreho našli a zabili. Snorreho skutečně najdeme v Relendelském průsmyku. Ten nám řekne, že se svých pokladů nevzdá. Řekneme mu, že ho necháme žít, pokud nám dá zlatou hůl "Pyrmanovu hůl". Snorre s tím souhlasí. Pak se vrátíme k Andokaiovi, který je velmi překvapen, že se hrdinovi podařilo ukořistit zlatou hůl "Pyrmanova hůl". Poté obdržíme runu proměny zajíce (magický kruh 0), kterou lze použít bez znalosti magie.

Co není zjeveno všem (Was sich nicht jedem Offenbart)

Musíme najít způsob, jak spatřit obyvatelku vřesoviště, protože se skrývá. Řešením je zastavit se v rašeliništi u Relendelu těsně před první lávkou u domu. Objeví se záznam v deníku. Použij svitek kouzla zajíc a vrať se do normálního stavu, abys zabil čarodějnici z bažin. Nyní spal hřeben v kovárně. Lich a draci již nejsou nesmrtelní.

Dobrodružství s Gornem v temném lese (Abenteuer mit Gorn im dunklen Wald)

Poté, co jsi zabil 2 draky na velké farmě, by s tebou Gorn chtěl následující večer po přijetí úkolu něco podniknout. Takže se vyspíme do zítřejšího večera a pak se vydáme za Gornem.

Zabijeme několik nestvůr a pak se vydáme do krypty. Tam zabijeme zombie, promluvíme si s upírkou Hel. Zabijeme zombie a znovu si s ní promluvíme. Pak jdeme do krypty pořádně. Stiskneme 2 spínače na stěně. Tam si s ní opět promluvíme. Dostane Inubise jako podporu a zombie, ale stejně vyhrajeme.

Mág vody

Wasiliho vyhoštění (Wasilis Verbannung)

Stav: Vyloučení: Lze aktivovat, jakmile přinesete Marii, Onarově ženě, lektvar "Vyléčit posedlé".

Maria ti během plnění úkolu " Velká pohroma " poděkuje za uzdravení a řekne, že ti Onar dá zlato. Pošle tě za Onarem a nedá ti dost zlata. Jdi znovu za Marií, která tě nyní pošle za Wasilim, který ti také nedá dost zlata. Znovu navštívíš Marii, která ti řekne o tajné Onarově skrýši.

Je to neviditelná truhla v jeho ložnici. Je přímo před jeho postelí (je to levá postel v pokoji). Vyrabuj ji a musíš v ní alespoň jednu noc přespat. Pokud se těchto věcí budete držet, pak začíná skutečný úkol.

Ve vstupní místnosti potkáš žoldáka Wasiliho a dozvíš se, že byl vyhnán, protože dal hrdinovi zlato. Je rozzlobený a ty mu řekneš, aby ti to vynahradil.

Wasili běží do jeskyně felských lupičů poblíž Onarova statku. Pozor: Může tam zemřít!

Promluv s Onarem a můžeš ho srazit k zemi, dát mu zlato nebo ho přesvědčit, aby Wasiliho vzal zpět. Jakmile uděláš jednu z těchto tří věcí, jdi za Wasilim a splň úkol.

Podivné zvuky v jeskyni (Merkwürdige Höhlengeräusche)

Stav: Ethan začíná úkol po splnění úkolu "Velká pohroma".

Bojovník hlásí, že přes noc slyší v jeskyni vedle pyramidy/tábora mágů vody podivné zvuky. Kdykoli se tam jde podívat, usne. Hrdina souhlasí s pomocí a chce se s válečníkem setkat před jeskyní příští večer.

Stačí jít k jeskyni příští večer. Promluvte si tam s válečníkem a ten usne. Nyní jdi do jeskyně sám a najdi "přízračné trpaslíky", kteří těží rudu. Druhý den můžeš tyto události oznámit válečníkovi a úkol je splněn.

Velká katastrofa (Das Große Unheil)

Bonusové úkoly kultu krve

DŮLEŽITÉ! Pokud se vydáte ke kultu krve, nenosíte zbroj Adanos, Innos nebo Beliar. Jinak nebudete moci splnit bonusové úkoly.

Doufám, že jsem je správně zařadil do kategorie "Velká pohroma". Pokud ne, upozorněte na to, bude to okamžitě opraveno.

V kultu krve jsou tři zkušební úkoly.

Prvním z nich je ústní zodpovězení jejich otázek.

Druhým je získat lidskou krev - muchomůrky a zbraň od vodního bojovníka nebo vodního mága.

Třetím zkušebním úkolem je získat od farmáře Sekoba semeno k zasetí na pole a následné sklizni. Poté porazit "rostlinu" a sklidit trofeje. Nyní odneste ingredience ke kultu krve a musíte připravit "démonický guláš zatracení".

Během zbytku rituálu se ukáže, že jste služebníkem Adana, a tedy mágem vody, a musíte je porazit.

Podmínka: V případě, že se ti podařilo vyřešit problém, musíš se obrátit s prosbou o pomoc: Promluvte si se Saturasem v portálové místnosti v Khorinisu.

Poznámka: Tento úkol můžete snadno propásnout, protože Xardas vás na začátku třetí kapitoly teleportuje přímo do Minentalu, což znamená, že kvůli Beliarským svatyním už portály obvykle nepoužíváte.

Saturas vás nejprve povýší na další stupeň. Poté hlásí temné síly na Vrbové plošině a podivné události se prý odehrávají také na farmách a v krčmě. Hrdina by to měl dále prozkoumat.

Tip: Na Vrbovou plošinu se můžeš vydat kdykoli během plnění úkolu a zabít všechny nestvůry. Pokud to uděláte sami, získáte více EXP, zlata a předmět navíc. Nebo to udělejte později s menší odměnou s pomocí společníků.

Nejprve jděte do hostince a promluvte si tam s Orlanem. Ten vás odkáže na farmáře v krčmě. Ten vám poví o špatných událostech a nemrtvých poblíž hřbitova Orlanovy krčmy.

Tip: V krčmě můžete potkat krásnou ženu, která vás svede a hrdinu prokleje. Tu je třeba vyléčit "Lektvarem posedlé".

Jděte na hřbitov do jeskyně a zabijte všechny nemrtvé.

Další na řadě je Sekobova farma. Tam si můžeš promluvit se všemi lidmi (podle jmen), kteří vyprávějí o různých událostech. (Špatné počasí, bolesti zad atd.) Na hřbitově se také mluví o nemrtvých. Jdi tam tedy a zabij všechny nemrtvé na hřbitově. Najdeš tam runu a dostaneš záznam do deníku, který ti říká, že se máš hlásit u Saturase.

Saturas vám vysvětlí, že runu můžete použít k nalezení nepřátel.

Poznámka: Runa nefunguje tak, jak vysvětluje Saturas, ale nepřátelé na Vrbové plošině již neútočí.

Dále následuje Onarovo nádvoří. Tam si musíš promluvit s Gunnarem a Bodem. Oba podají zprávu o mnoha různých událostech. Pak se vydej za Kordem, Marií, Onarem, Elenou, Hodgesem a tak dále. Všechny postavy mají různé neduhy. Dostaneš zápis do deníku a hrdina řekne, že už toho ví dost.

Vrátíš se k Saturasovi a podáš mu zprávu. Saturas říká, že by to mohlo být dílo čarodějnic. Pak můžeš jít do jeskyně nalevo od Pepeho pozice, otevřít truhlu a najít podivné svitky. Opět je tam zápis a musíš si promluvit se Saturasem. Svitky ukazují na čarodějnice. Měli byste si s nimi promluvit. Vydej se tedy v noci do jeskyně.

Nyní jsou dvě možnosti:

První možnost: použiješ svitek a proměníš se v ženu. Pak si oblékneš ženskou zbroj a promluvíš s čarodějnicemi. Čarodějky tě chtějí přijmout do sabatu. K tomu musíš splnit několik úkolů (proměnit se ve warga a sežrat ovce, zničit pole kroupami atd.) Po splnění úkolů vzlétneš a musíš čarodějnice zabít.

Druhá varianta: na čarodějnice rovnou zaútočíte a zabijete je.

U čarodějnic najdete písemné dokumenty, které si musíte přečíst. Poté se vydáte na Saturas. Ten ti řekne, že čarodějnice byly jen částí problému, ale ne jeho zdrojem. Zdroj najdeš v jeskyni poblíž Orlanovy krčmy. Navštiv tedy tuto jeskyni znovu. Než tam půjdeš, můžeš také obnovit sílu Adanosova krystalu, aby bylo snazší zabít vojáky na náhorní plošině.

Za tímto účelem tě Saturas pošle za Kronosem do Jharkendaru, který říká, že krystal může dobít pouze božský posel. Abyste to udělali, musíte jít k obětnímu oltáři a použít správný předmět. Obětní oltář se nachází poblíž poustevníka, v jeskyni, kde v originále najdete ducha, který umožňuje přístup do Adanosova chrámu.

Interagujte s tamním oltářem a poté obětujte ovčí klobásu. Objeví se božský posel a vy ho požádejte o laskavost v podobě nabití krystalu. Poté můžete poslíčkovi dát další klobásu a jako mág získáte permanentní manu.

Poté se vraťte ke Kronosovi a Saturasovi a proměňte krystal zpět ve zbraň/ruku.

Nyní jdi do jeskyně poblíž Orlanovy krčmy. Vzadu najdete teleport v podobě červené mlhy. Projděte jím a ocitnete se u zdroje problému, u kultu krve.

Nyní je musíte zabít.

Poznámka: Některé z nich lze zabít pouze pomocí magie!

Poté se vraťte do Saturasu. Ten je spokojen a nyní vás pošle zabít nepřátele na náhorní plošině. Za tímto účelem byste se měli setkat s Kronosem poblíž taverny.

Jakmile tam budete, vše se stane automaticky. Pokud jste nepřátele zabili již dříve, Saturas je příjemně překvapen a úkol splní.

Sekundární cechy - Starý tábor

UPOZORNĚNÍ: ÚKOLOVÁ LINIE JE VELMI ZABUGOVANÁ, ŘEŠITELNÁ POUZE V MARVINSKÉM REŽIMU.

Nabídka démonickým rytířům Briefu (*Angebebot an dieDämonenritter von Brief)*

Důležité upozornění: Do 3. kapitoly si nesmíte nechat dát přes hubu, jinak to nebude fungovat, nebo si tím zhatíte zbytek série cechů/úkolů.Máme vyjednávat s démonickými rytíři, protože důl nám vlastně patří. Jdeme do Beliarské pevnosti a promluvíme si s Gomezem. Tomu se vrátí paměť a dá nám přes hubu. Přijde Xardas, ale bohužel nás otravuje, takže se musíte zachránit pomocí b marvin b f8 a pak si promluvit s Xardasem. Gomezovi se pravděpodobně vrátila paměť a my ji nemůžeme znovu vymazat. Vrátíme se k Hvízdalovi, abychom ho varovali.Hvízdal říká, že to musíme okamžitě říct Allisandrovi. Jdeme tedy do starého tábora, tam už probíhá boj. Zabijeme dva démonické rytíře a řekneme Allisandrovi, že musíme odejít, on řekne, ať jdeme za mnou. Tak to uděláme. Pokud je vaše brána stále zavřená, jako byla ta moje, nemůžete ho po bráně následovat. Pak už jen jdi do Cavalornovy staré chýše, nalevo od hlavního vchodu po cestě poblíž malého tábora lovců. Arto a Allisandro tam už čekají. Promluvíme si s Allisandrem. Říká nám, abychom se vrátili zítra. **Poznámka:** Po skončení úkolu Obchod s démonickými rytíři se Xardas uklání. Pokud jsi však připraven Argeze zachránit, můžeš tak učinit. Pak vlož Xardase s MOD_680_DMB_Xardas_MT doprostřed náměstí, kde normálně stojí. Dá ti úkol Magická zbraň. V mlžné věži se kvůli vložení neobjeví speciální kostlivý mág, ale to není tak špatné. Nyní vložíme Chromanina, příkaz zní: THERIDDLE1. Jakmile budete mít Beliarův dráp, vložte Xardase znovu do horské pevnosti, vedle Xardase se stejným příkazem jako poprvé. Promluvte si s ním a on se jako obvykle teleportuje do své věže v Khorinisu. Nyní můžete zaútočit na Xerese a poté spustit 4. kapitolu a promluvit si s Xardasem v jeho věži v Khorinisu jako obvykle. MOD_680_DMB_Xardas_MT

Útěk (Flucht)

Zdá se, že Allisandro se přátelí s lordem Hagenem a měli bychom ho požádat o pomoc. Ještě předtím bychom se ale měli vydat východem směrem k výměnnému bodu, tedy ke vchodu do údolí dolů, protože to po nás chce úkol, takže bychom měli jít právě tam. Dva démonické rytíře najdeme u opuštěného dolu, před nímž stojí stráž pro Královskou gardu. Promluví spolu a na konci se utkáme s démonickým rytířem, přičemž je jedno, jestli ho zabiješ, nebo ne. Pak pokračuj směrem k východu. Jakmile vyjdeš z Minentalu, můžeš se nyní teleportovat nebo dojít pěšky ke Khorinisovi, jak chceš, a k lordu Hagenovi. Stráž stojící před horní čtvrtí nás však nepustí dál a nejdřív nás zaúčtuje.

Lord Andre se nás pak zeptá na věci, které mají prokázat naši nevinu. Jakmile odpovíte, zkontroluje, zda je to pravda. Pokud jste odpověděli správně, lord Andre se po chvíli vrátí a propustí vás.

Poznámka: Bohužel je to asi zabugované nebo je Lord Andre příliš hloupý na to, aby zatáhl za páku, kdo ví.

Nyní se můžeme teleportovat ven a jít za lordem Hagenem. Lord Hagen nám vysvětlí svůj plán a řekne nám, abychom o něm dali vědět Allisandrovi, tak to uděláme.

Důležité: Bodo se nyní objeví na místě, kde byli dva démoničtí rytíři. Než půjdete za Allisandrem, zabijte ho.

Allisandro říká: "Velmi dobře. Teď počkáme na lidi. Jeden den spánku a paladinové už jsou v táboře, Allisandro je tam také, tak si promluv s Allisandrem.

První krok (Der erste Schritt)

Po dialogu sledujeme Orica, pozor, okamžitě utíká. Proto dialog zmáčkněte pryč a rychle ho následujte, nebo si ho uložte a přečtěte předem a pak si ho zopakujte, jak chcete. Následujeme Orica s naším oddílem rytířů a Allisandrem. Jakmile dorazíme do dolu, pobijeme tam všechny démonické rytíře. Oric k nám promluví a umístí tam několik svých mužů. Nyní se vydáme dál, abychom osvobodili výměnný bod. Jakmile zabiješ všechny démonické rytíře i tam, můžeš se Orika zeptat, co máš dělat dál. Dá nám svitek neviditelnosti. Měli bychom ho použít, abychom se nepozorovaně dostali ke Kurgovi do dolu a zabili ho.

Stačí se teleportovat do Beliarské pevnosti přes Beliarskou svatyni a jít do dolu. Pak použijte svitek neviditelnosti těsně před Kurgou. Svitek může být odposloucháván nebo ho nemusíte být schopni použít vůbec, hlavní je, že Kurgu zabijete. Pak vyjděte z dolu, běžte do údolí a před starý důl. Tam stojí Oric a Allisandro. Dáme Oricovi vědět. Říká, že teď můžeme do dolu vtrhnout. Vraťte se tedy do Beliarské pevnosti a zpět do dolu. Vyjdeš nahoru a nyní tě sledují dva rytíři. Nyní zabijte všechny černé bojovníky/démonické rytíře bez zvláštních jmen. Nezáleží na tom, jestli všichni rytíři zemřou. Jakmile je všechny pobijete, dostanete záznam do deníku, že důl je náš. Nyní se vraťte do údolí dolu a znovu obejděte starý důl zvenčí, abyste si mohli promluvit s Oricem. Oric si myslí, že je to dobré, a říká, že bychom si měli promluvit s Allisandrem.

Návnada (Der Lockvogel)

Musíme se teleportovat do starého tábora a zabít stráž stojící u vchodu do domu mágů. Pak bychom měli ukrást jejich zbroj a nalákat Gomeze a ostatní do léčky. Nejprve se teleportujeme do starého tábora. Promluvíme si s léčivým mágem Makaniusem. Má pro nás plán, jak ho srazit k zemi a vylákat stráž. Poté strážce zabijeme a ukradneme zbroj. Jakmile se nás Makanius zeptá, co teď, a my řekneme, že ano, jednoduše ho několikrát udeříme. Pak přiběhne strážný a my ho zabijeme. Vezmeme si jeho věci a oblékneme si démonickou rytířskou zbroj.

Nyní si opět promluvíme s Makaniusem, nyní bychom měli jít do arcibaronova domu a vylákat Gomeze ven. Strážce démonického rytíře něco řekne. Gomez bohužel v arcibaronově domě není, buggy nevadí. Jdi do Beliarské pevnosti s brněním démonického rytíře a tam si s ním promluv. Řekni mu odpověď se strážným, že se jeden z jeho mužů zbláznil a po všech střílí. Na cestě do Cavalornu nyní najdeš Orica, léčitelského mága, a Allisandra. Protože Gomez nepřichází, musíme ho podvést.

To uděláš tak, že přejdeš na b marvin b F2 a zadáš insert MOD_517_DMR_GOMEZ_MT(C_NPC). Pak ho zabijte příkazem kill.

Pak si promluvte s ostatními, včetně Xardase a Ravena, a oživte ho (převezměte příkazem O a f8). Pak skočte zpět do své vlastní postavy.

Možná budete muset několikrát zavolat Gomeze, a pokud se vám nepodaří získat všechny Xardasovy dialogy, bude nyní v Beliarské pevnosti. Jakmile budete mít tuto chybovou krizi pohromadě, můžete se vrátit k Allisandrovi, Léčivému mágovi, Oricovi. Allisandro říká skvělá práce světlá budoucnost.

Assassíni

V Masutu se musíte rozhodnout, zda se vydáte cestou bojovníka, nebo mága.

Cesta válečníka

Plníme úkoly, které nám byly zadány, dokud je nemůžeme odevzdat Masutovi.

Jeden je příliš mnoho (Einer ist zu viel)

Jacka máme zabít u jeho majáku na cestě od východní brány.

1: Promluvte si s Jackem a pak ho zabijte. Nyní musíte vložit meč. Vložte itmw_degen_jack a poté odevzdejte úkol Masutovi jako obvykle.

2: Řekneme mu, aby nám dal svůj meč, a utečeme od Khorinisu. Pak se vrátíme k Masutovi. (1000 exp)

Záležitost hlavy (Kopfsache)

Máme prohledat obchodníky v Khoratě a najít pro něj měkký polštář. Na tržišti si promluvíme s Morfeem, který nám řekne, abychom zašli k řezníkovi a sehnali nějaké Vengerovo peří. Nějaké nám dá, ale je trochu smradlavé a zatuchlé. Tak si s ním promluvíme znovu a on nám řekne, že bychom si měli nechat u krejčího ušít lněný polštář a nacpat do něj trochu sena. Jdeme k jezeru kousek rovně. Těsně před vodovodní trubkou, která vede do jezera, je hromada sena, tak si ji vezmeme.

Teď ke krejčímu. Najdeme ho v domku za vandrákem, jak sedí na lavičce. Promluvíme s ním a on potřebuje dvě hodiny. Lehneme si tedy k němu do postele nebo strávíme dvě ingame hodiny nějakým jiným způsobem. Skončil, bereme polštář a vracíme se k Malikovi.

Soutěž (Der Wettkampf)

Máme se zúčastnit turnaje lorda Andreho (ten, který je třeba udělat, abychom byli přijati do Millizu). Pokud jsme to již udělali, ale nemáme žádný důkaz, máme ho dostat od lorda Andreho. Jdeme tedy za ním.

Dodatek: Ale máme s ním a s několika kandidáty jít druhý den ráno na tréninkový stánek.

Cvičení dělá mistra (Übung mach den Meister)

Nyní se vydáme na cvičiště se Sindibádem. Bojujeme s ním, ale můžeme jen prohrát, je nesmrtelný. Poté, co opět vstaneme, s námi krátce promluví a pošle nás dál za Karimem.

Kalich krve (Der Blutkelch)

Máme přinést kalich krve od soudce. Musíme ho kvůli tomu zabít. Nejprve se vydáme hlouběji do jeskyně ke Kamalovi a získáme od něj jed. Pak si promluvíme s Yussufem, který chce ukrást šaty ze dvora za Mattheovým domem. Chce, abychom mu pomohli a on nás bude sledovat. Pak na nás promluví. Nyní musíme Garonda rozptýlit tím, že s ním promluvíme. Pak pokračujeme k soudci, který je v horní čtvrti, kde je před domem stráž. Vyjdeme krátce nahoru a objeví se dialog s červeným písmem. Nyní se otočíme k soudci a promluvíme s ním.

Poté mu lstí dáme naše otrávené víno a vezmeme si kalich s krví a jeho věci. Po soudcově smrti s námi Yussuf opět promluví v Horní čtvrti. Krátce před dveřmi do tábora s vámi Yussuf znovu promluví a pak se rozejdete každý svou cestou. Nyní se vydáme do Jeskyně vrahů a projdeme až ke třem osobám sedícím na trůnu. Dáme Na'imovi pohár s krví. Povýší nás na aspiranta a řekne nám, abychom šli za Azharem. Ten stojí kousek nahoře v chodbě.

Cesta Mága

Svět jedů (Welt der Gifte)

Pokud se ve 3. kapitole vydáte na Masut a zvolíte cestu mágů, budete posláni do Aadel. Ten vám řekne, že potřebujete přízeň mágů, abyste byli přijati za novice. Nyní jsi poslán k některým mágům, pro každého z nich musíš splnit úkoly. Celé to prozatím končí u Kaise, který ti řekne, aby ses vrátil později. Pokračování 5. kapitoly, ale úkol se nezdá být splněn.

Úkoly, které je třeba splnit, jsou následující:

Kamalovy ingredience (Kamals Zutaten)

Přineste Kamalovi pět krvavých muších ostnů, pět pekelných hub a pět muchomůrek. Ty se dají najít po celém světě. Muchomůrky hlavně v lese, pekelné houby hlavně v jeskyních. Poté můžete vždy prodat muchomůrky Kamalovi (10 exp a 50 zlatých za muchomůrku).

Mana pro Maleka (Mana für Malek)

Přineste Malekovi extraktů 20 many.

Schlaufuchs

Mahamad chce vyzkoušet naši inteligenci a dává nám čtyři listy papíru s hádankami. Pokud je vyřešíte a správně odpovíte na všechny otázky, úkol končí. Řešení jsou následující:

1. Cena vína: 150 zlatých
2. Počet trojúhelníků: 35
3. Počet řádků: horní 6 3, dolní 15 17

4. Doba trvání lektvaru: 1 hodina

Ztracený amulet (Das verlorene Amulett)

Mirza ztratil v lese důležitý amulet, který musíte získat zpět. Amulet najdeš v inventáři válečníka na kopci nad malým rybníkem v lese. Stačí se vydat po cestě vpravo od Jackova majáku a jít rovně, abyste se dostali k wargům. Amulet pak můžete odevzdat Mirze.

Krvavý kalich (Der Blutkelch)

(pravděpodobně stejný úkol jako Cesta bojovníka, jiný zadavatel, jiný konečný bod)

Máme získat od soudce krvavý kalich. Abychom to mohli udělat, musíme ho zabít. Nejprve se vydáme hlouběji do jeskyně ke Kamalovi a získáme od něj jed, za který chce 600 zlatých. Poté nás cestou ven osloví Yussuf, který po nás chce laskavost.

Chce, abychom mu pomohli s jeho úkolem. Má ukrást oblečení ze skladiště za Mattheovým domem. Vydejte se tedy s Yussufem v závěsu do tábora, kde vás osloví. Nyní musíme Garonda rozptýlit tím, že si s ním promluvíme. Pak pokračujte k soudci, který je v horní čtvrti a má před domem stráž. Zde nám nyní pomůže Yussuf, který odvede pozornost stráže, zatímco my půjdeme nahoru k soudci, promluvíme s ním a otrávíme ho. Poté ho vyrabujte a vraťte se s Yussufem do jeskyně vrahů. Yussuf s vámi znovu promluví před dveřmi v jeskyni. Poděkuje vám a pak vás nebude následovat.

Nyní projdeme Assassinskou jeskyní až ke třem osobám sedícím na trůnu. Dáme Na'imovi pohár s krví. Povýší nás na 1. kandidáta a řekne nám, abychom šli za Kaisem.

Bandité

Skřeti a artefakty (Orks und Artefakte)

Promluvíme si s Dexterem a ten nám zadá úkol. Poté si promluvíme s Quentinem a zjistíme, že rád nosí šperky. Nyní se vydáme do starého tábora k aréně. Promluvíme si se Scattym a pak spíme až do půlnoci.

Probudíme Sabische a vyzveme ho na souboj. Můžeme mu nabídnout šperky nebo zlato. V tomto boji není nesmrtelný. Dáme mu pěstí a sebereme mu všechno, co má. Vysmějeme se mu a vrátíme se k Dexterovi.

Získáme 600 expů a 500 zlatých na stranu.

Mnohem déle, 1 týden nebo více, abyste se nejdříve vyspali nebo udělali jiné věci, ale i tak kapitola 3, můžete si s Dexterem znovu promluvit. Říká, že byly problémy, protože amulet byl falešný. Nyní bychom měli jít do Oschustu. Tak jako tak mu dáme přes hubu a pak se ho znovu zeptáme, kde je pravý amulet. Pak to řekneme Dexterovi a dostaneme 500 zlatých. Nyní opustíme tábor a vydáme se po pravé straně skalní stěny. Brzy najdete jeskyni s orky uvnitř. Jednoduše je zabijeme. Určitě uvidíte kostlivce. Asi 3 až 5 kroků za ní můžete levým tlačítkem myši vykopat amulet, jen to zkuste, dokud se neobjeví animace kopání. Není tak snadné ho najít. Nyní se vrátíme k Dexterovi. Ten nás pošle dál k proměně mága Alberta.

Od hlavní brány starého tábora se u malých ostrůvků držte vpravo a jděte rovně. Přejdi přes most u pláže a pak se dej doleva přes pařez k němu. Promluvte si s ním a získejte předměty, pak se vraťte k Dexterovi. Úspěch oslavíme divokou oslavou, ale zaútočí na nás orkové. Musíme se tedy shromáždit před táborem. Zabijeme 3 orky a jsme překvapeni. Pak ale dorazí Oschust s dalšími orky a...

bandité se vzdávají. My se s tím ale nesmíříme a zabijeme jeho i kolem stojící orky. Nyní si promluvíme s Dexterem. Podle toho, jestli jsme se od Oschusta něco dozvěděli nebo ne, musíme ještě jít za Urshakem. Pokud už to víš, pak jdi za Albertem, mágem proměny. Albert nás promění v krvavé mouchy a odvede nás do města orků. Xerese si nevšímejte, má teď moc práce.

Promluvte si s Albertem a pak se vydáme do města orků. Půjdeme k mostu a on řekne doleva. Jdeme tedy hlouběji do města orků. U vstupní brány (vnitřní město orků) se dej opět doleva kolem velké sochy orků. Drž se vlevo od zdi. Jakmile se dostaneme k tomuto kruhu, přijde Albert a dostane bandity. Pak se probojujeme zpět

k východu, nebo tě Albert teleportuje ven, jak si budeš přát. Pak se vrhneme zpět do tábora a zabijeme tam orky. Jakmile je tábor zachráněn, Dexter nám znovu poděkuje. Dá nám vypít další lektvar, který si vychutnáme.

Kouzelný hřeben (Der Verzauberte Kamm)

Ale ne! Růžový králík potřebuje naši pomoc proti zlým ovcím. Naštěstí máme jako zbraň začarovaný chléb. Tak hop hop nad mraky. V budově arény zabijeme ovce a získáme kouzelný hřeben.

Jo, a teď zpátky k růžovému králíkovi. Bohužel pak dorazíme zpět do normálního světa (sakra) a znovu si promluvíme s Dexterem.

Královská garda

Rudné příšery a další zlo (Erzmonster und andere Übel)

Po rozhovoru s Hymirem se vydáme do dolu. Promluvte si s Granmarem a pak ho následujte. Zabije strážce rudy a my ho po krátkém rozhovoru následujeme. Granmar na nás znovu promluví a řekne, že jde pro ostatní. Po krátké době si promluvíme (červený text), což znamená, že nyní můžeme vyčistit zbytek dolu a pokusit se dostat hlouběji do něj.

Pokud budete chvíli procházet černým prostorem vpravo, postava se otočí a promluví k vám červeným písmem. Dobře, nyní zabijte zbývající nestvůry v této oblasti. Jakmile toho uděláš dost, objeví se záznam v deníku a postava řekne, že bychom měli jít za Granmarem. Je pěkně u vchodu.

Promluvíme si s ním a on nám řekne, abychom dali lordu Andrému 50 rud, aby nám mohl dát paladina. Jdeme tedy za lordem Andrém do Khorinisu. Promluvíme si s ním a on nám řekne, že si můžeme vzít paladina Trenta s sebou. Jdeme tedy do přístavní čtvrti a promluvíme si s paladinem. Je úplně vzadu s partou rytířů. Dáme mu stonek blatouchu a on nám řekne, že je na Ostrově zlodějů. Skočíme tedy do vody a doplaveme tam také. (Ostrov je přímo před námi) Najdeme ho na pláži a promluvíme s ním. Pak s ním zabijeme stínového běžce a znovu si s ním promluvíme. Nyní je v dole, takže se vrátíme do dolu. Krátce si promluvíme s

Granmou a paladinem. Pak nás sleduje a my jdeme do temné díry v jeskyni, kam jsme předtím nesměli.

Ach ano, npc jsou trochu hloupí, pokud jde o lezení po žebřících. Budete muset být trpěliví.

Než vejdeme do černé, promluví na nás Trent a sešle světelné kouzlo. Nyní můžeme projít. Krátce poté k nám promluví znovu. Pak se zeptá, jestli jsme připraveni, že je to naše poslední šance.

Tip: Nejprve bych zabil všechny nepřátele a pak s ním promluvil a řekl, že jsme připraveni. Můžete to ale udělat, jak chcete, hlavní je, aby přežil.

Až vše vyčistíte, promluví s vámi a prohrábne žaludek královny arcidruhů. Zeptáme se ho, jestli je všechno v pořádku, a on zaútočí. **Důležité**: pouze ho srazte k zemi a vezměte si z jeho inventáře černou rudu, NEZABÍJEJTE ho. Pak si s ním promluvte, až vstane. Po rozhovoru vás možná bude chtít znovu praštit, ale nám je to jedno. Odejdeme a necháme ho žít. Promluví k nám Granmar a řekne nám, abychom si promluvili s Hymyrem.

Říká, že jsme skvělí a dělá z nás rudé lordy, navíc můžeme každý týden ve hře vybírat od Oleho 10% podíl na rudě a že s námi chce mluvit lord Andre.

Černý rituál (Schwarze Ritual)

Dostali jsme nějakou podivnou černou rudu a měli bychom se jít zeptat Xardase, co to má znamenat. Bude potřebovat pár dní. Mezitím se můžeme zeptat lorda Andrého, co chtěl. Stěžuje si, že Trent je teď psychicky na dně.

Jdeme podpořit průzkumnou skupinu. Jsou na cestě k ohnivému drakovi, poblíž staré potopené věže Xarda v Gothicu 2, ale jdou rovnou ke stanu a ne až ke zřícenině, kde sedí Trent a několik bojovníků. Promluvíme s Trentem a řekneme, že jsme připraveni. Probojujeme se k orkskému šamanovi, který s námi promluví a pak Trenta zabije. Je ohromen a nechá nás jít. Automaticky utíkáme pryč. Nyní se jdeme zeptat Xardase. Dostaneme prsten černé rudy, s nímž bychom měli být schopni zabít orkského šamana. S prstenem se tedy vracíme k orkskému šamanovi. Krátce si s ním promluvíme a zabijeme ho. Nyní se vydáme za Hymirem. Ten říká, že se máme zeptat lorda Andrého a že za odměnu můžeme dostat rudou zbraň od Melcadora a pivo. Nezapomeň o tom dát vědět lordu Andrému. Odměna: 300 expů

Poznámka: Cech královské stráže ukončen

Piráti

Příprava na hledání pokladu (Vorbereitung Schatzsuche)

Měli bychom se zeptat mužů, kde ještě můžeme pomoci. Tak si s nimi popovídáme. Jakmile budete mít připraveno všech 6 úkolů, můžete se Grega zeptat, zda můžeme začít. Řekneme ano a pak ještě jednou ano. Je tu sekvence, skvělé, kompas chybí, takže nemůžeme jít. Takže nejprve provedeme úkol "kompas". Pak ale chybí i vítr a můžeme pokračovat až ve 4. kapitole.

Gregova šavle (Gregs Säbel)

Máme najít kováře, který mu nabrousí šavli. Ptáme se Harada v Khorinisu, ale ten ji nechce. Promluvíme si s Bennetem, kovářem na velké farmě, a ten ji chce. Dá nám za to speciální čepel. Jdeme se tedy zeptat Grega, jestli to nevadí. Zdá se, že je to v pořádku, i když to nepřizná. Teď se musíme zeptat Skipa, jestli je všechno nabité.

Kompas (Der Kompass)

Měli bychom jít do velké jeskyně v zadní části pláže, kde je poblíž socha Beliara, a hledat kompas. Od Samuela můžeš získat 3 svitky ledových kouzel. Kompas najdeme povalující se vzadu v jeskyni a vezmeme si ho s sebou.

Greg říká: No, teď už vlastně máme všechno, ale nemáme vítr, abychom mohli vyplout. Měli bychom se vrátit, až bude foukat vítr.

Hák s hákem na přitahování (Der Haken mit dem Enterhaken)

Brandon při boji s harpyjemi ztratil svůj hák. Musíme ho přinést zpět. Stačí jít napravo od Grega do tohoto malého prostoru s chatrčí a od chatrče doleva na hory. Už je vidět hnízdo a několik harpyjí. V hnízdě je harpyje. Jakmile ho budete mít, vraťte se k Brandonovi.

Rum

Máme mu přinést 20 sklenic melasy a 20 sklenic vody. Melasu pravděpodobně najdeme v Khorinisu, a tak se tam vydáme. Ptáme se Kardifa a ten říká, že nějaký chlapík, který bydlí v jeskyni za městem, všechno koupil, tak tam jdeme. Ta jeskyně je před východní bránou, kde stojí Mika. Nechoďte po cestě nahoru, ale držte se rovně, kde je obvykle několik Moleratů. Stojí u alchymistického stolu a my si s ním promluvíme.

Alvro na nás zaútočí a my ho zabijeme. Vezmeme mu všechno včetně melasy a přečteme si vzkaz. Aha, Bill chtěl zastavit hledání pokladu. Promluvíme si s Billem a můžete se rozhodnout, jestli to na něj řeknete Gregovi, nebo si od něj později necháte pomoct nebo tak něco. Teď jdi a odevzdej věci Samuelovi.

Scurvy (Skorbut)

Dodatek: S dostatečnou obchodní dovedností můžete cenu sjednat dvakrát.

U alchymisty v Khorinisu máme za 400 zlatých získat lektvar proti kurdějím. Jdeme tedy do Constantina v Khorinisu a tam si můžeme lektvar koupit. Pak se vrátíme k Owenovi.

Maso do balíčku (Fleisch für die Meute)

Měli bychom mu jednoduše přinést 30 kusů syrového masa. Pak bychom ho měli dát upravit Samuelovi, tj. Samuelovi. Říká, že potřebuje do zítřka. Přijdeme tedy druhý den ráno a on nám řekne, že potřebuje tři hrudky soli. Získáme je ze solné žíly v jeskyni. Stačí se vydat rovnou od Samuela směrem k pláži. Zabijte tři minohledače a jděte k solné žíle, kde vyluštěte tři kusy soli. Nyní se vraťte k Samuelovi. Nyní to bude trvat další den. Vraťte se tedy druhý den ráno. Nyní nám dá maso. Jdeme ho doručit Skipovi a je to.

Pověra (Aberglauben)

Dodatek: Nejprve je snazší vyčistit kaňon.

Ztratil svůj talisman a on, jeho druh Jack a my se ho chystáme získat zpět. Nejdřív se vydáme za Malcomem. Poté si promluví s Jackem. Chvíli to trvá a pak můžeme stisknout konec. Pokračujeme ve sledování Malcoma. Na konci dorazíme do jeskyně a on se jednoduše zastaví. Jděte rovně ke stěně a hledejte u trávy. Tam najdete talisman, který pak dejte Malcomovi.

Bratrstvo

Dodavatel bahenních plevelů (Sumpfkrautlieferant)

Máme do Ratha přivézt nový balíček bažinných bylin. Mluvíme s ním, ale on ho nechce. Myslí si, že dávkovač radosti je lepší. Vracíme se k Baal Namibovi.

Tajemství (Das Geheimnis)

Máme jít na Khoratu a zjistit, co je na tom tak skvělého.

Na tržišti potkáváme hodnou Sabinu. Je to královská obchodnice s kořením! Vezme nás s sebou domů, když jí rozdáme dalších 5 dávkovačů radosti. Ivan si jeden vezme, staví čtvrť severně od tržiště. Davon si vezme jeden, trénuje s Friedlem. Juliana si také jeden vezme, kousek dál v jednom z domů před Friedlem. Leonhard si také bere jeden, v mezeře mezi dvěma domy, velmi blízko Juliany. Fuego, mág ohně, si také vezme jeden, opět hned vedle.

Sabina je nyní pryč. Teď už jen projít chodbou, kde sedí Theodorus. Konečně můžeme projít! Se všemi lidmi se dá mluvit, jsou velmi přátelští. Vrátného najdeš v malém hradě. Říká, že dovnitř smíme, jen když jsme sami dvořané. K tomu si musíme buď otevřít obchod, nebo se provdat za někoho urozeného. Pokud se oženíme se selkou, budeme jen chátra.

Nyní vidíme Sabinu, jak stojí u vstupní brány. Promluvíme si s ní, ale ona si nás nechce vzít. Promluvíme si tedy s královským ženichem, který stojí opodál. Buď opatrný, jeho matematické schopnosti daleko předčí ty tvé. Teď, když máme knihu, si ji prohlédneme a promluvíme s opilcem, i když může, ale nemusí být pryč, dostaneme tři lahve. Pak jdeme za manželkou královského psovoda. Dáme jí napít, ale ona chce, abychom měli vlastní půdu. Smlouváme se Sabinou a koupíme jí zásobu dávkovače radosti a jeden jí vrátíme do inventáře. Poté řekneme jakoukoli možnost, na tom nezáleží.

Pak se vrátíme ke královskému sukničkáři a zeptáme se ho. Ten nám prodá druhou knihu, kterou si přečteme. Nyní si můžeme vzít další nápoj ze Sabininy obchodní nabídky a promluvit si s ní. Pak si tě vezme za muže.

Varianta 2: Zajdeš za královským kupcem a zeptáš se, zda můžeš převzít jeho obchod. Na to bys však měl mít nějaké obchodní dovednosti. Pravděpodobně se jedná o náhodný faktor. Proto si hru předem uložte a načítejte ji znovu a znovu, dokud se vám to nepodaří. Mělo by to fungovat alespoň z 25 %.

Jakmile dokončíte jednu ze dvou stran, můžete vstoupit. Vyhazovač si udělá přestávku. Královská prdel s vámi promluví, je jedno, co si vezmete. Přijdeš nahoru ke královskému rytíři/námezdnímu dělníkovi. Dáš mu pěstí do úst. Pak si promluvíš s králem. Pak si znovu promluvte s královským prdelákem a teď jděte do věže a promluvte si s královským dvorním mágem, kterým je teď pravděpodobně Alex. Máme se podívat po královském poustevníkovi. Vždycky přináší zásilku hub. Je v

díře, kde kdysi kopal Alex. Promluvíme si s ním. Pak se vrátíme ke královskému dvornímu mágovi Alexovi. Než stačíš vystoupit, promluví na tebe bard.

Osudové rozhodnutí (Schicksalhafte Entscheidung)

Nyní máme na výběr: buď vezmeme spory do bažinného tábora k Baal Namibu, nebo budeme pokračovat dál.

1: Půjdeme do bažinného tábora a odneseme je Baal Namibovi, který je prozkoumá. Měli bychom se vrátit ke dvoru a oslabit ho. Jdeme do trůnního sálu a královská prdel náhodou položí seznam na skříň. Vezmeme ho a přečteme si ho. Nyní vše postupně zpracováváme.

Až všechno uděláš a kolemjdoucí si na všechno postěžují a ty budeš mít v deníku záznam "Osudová rozhodnutí", můžeš se vrátit k Baal Namibovi. Ten má ďábelský plán. Dá nám spory napadené hmyzem.

Ty teď máme přinést místo spór od krále, jak bylo původně v plánu.

Nejprve se zeptáme královského lovce. Následujeme ho a pak si promluvíme s ministrem rovnováhy. Následujeme ho. Poté pomocí klíče obejdeme hrad zvenčí nebo zleva k dřevěným dveřím a vylezeme po žebřících nahoru. Tam najdeme ministra drog a dáme mu věci napadené hmyzem.

Druhý den jdeme do hradu a promluvíme si s královskou prdelí. Dozvíme se, že král je u řeky poblíž farem. Najdeme ho však před branou a tam pláče. Dvůr je zničený

Beliar, bude mít radost. Vracíme se do Baal Namibu. Ten je potěšen a povýší nás na nejvyššího gurua.

Cesta k soudu (Weg für den Hofstaat)

Jdeme ke královskému lovci, který je vlevo od statku, a pokračujeme ke dvoru. Promluvíme s ním a on nám ukáže, kde se nachází královský ministr rovnováhy. Pak si s ním promluvíme. Pak ho také následujeme. Na konci nám dá klíč. Nyní si můžeme otevřít dveře před hradem a vylézt po žebříku k ministrovi drog. Promluvíme si s ním a pak s králem. Promluvíme si s královskou prdelí a dozvíme

se, že král se myje u farmy u jezera. Královský rytíř se nás pokusí zastavit. Omráčíme ho a pokračujeme dolů k jezeru, kde se král zdržuje.

Král je smutný. Jdeme tedy za královským rytířem/násilníkem. Říká, že bude bojovat s jezerem a že máme hledat královskou věštírnu. Zeptáme se dvořana a pak na královskou prdel.

Pak do trůnního sálu, promluvit si s královskou věštkyní. Královský šašek je také věštec a dá nám věšteckou pilulku či co. Tu si vezmeme. Skončíme v drogovém světě a vydáme se po světelné stopě. Setkáme se s královským rytířem/týranem a bojujeme s ním. Přitom ho zabijeme. Pak k mořskému duchovi, řešení je moře hmm. Vracíme se do normálního světa. Nyní si promluvíme s královským rytířem/násilníkem a dozvíme se, že ho zachránila rodina Ottů. Nyní využijeme možnosti a vydáme se do bažinného tábora.

Promluvíme s Baalem Namibem a dáme mu bažinnou bylinu nebo dávkovač radosti. Pak se vrátíme ke králi. Promluvíme s ním, ale on je stále naštvaný. Promluvíme si s královským šaškem a pak jdeme do trůnního sálu nebo do postele. Je tam dopis, který si přečteme. Nyní k ministrovi pro drogy. Ten nám namaluje obraz bažiny. Spíme 1 až 2 dny a vracíme se k němu. Obraz je hotový a my ho ukážeme králi.

Ale teď je tu ještě problém s jeho dopravou tam, který musíme vyřešit. Požádáme Alexe, královského dvorního kouzelníka. Ten nám řekne, abychom se k bráně dostavili za dva dny. Dva dny tedy spíme a pak se vydáme k bráně. Chvíli počkáme a Alex přijde. Nyní ho následujeme. Promluvíme si s ním a dozvíme se, že postavil tunel do bažinného tábora. Stačí do něj naskočit a vyjít v bažině, paráda. Řekneme to králi a zavedeme ho tam. Pak už jen skočíme do díry a král půjde za námi. V bažině si s ním promluvíme. Je šťastný a dnes o půlnoci s ním máme slavit jako nikdy předtím. Tak se vyspíme do půlnoci a vrátíme se ke králi. Teď slavíme až do dalšího dne. Máme také nejvyšší hodnost královského plavčíka!

Fluffy vystřízlivěl (Fluffy ernüchtern)

Jdeme do nového Královského krmiva pro psy a mluvíme s ním. Poté je sněden. Nyní se podíváme po novém. Je také hned za jeskyní. Řekneme dalšímu Královskému psímu jídlu, aby už nejedl žádné jídlo pro radost. Několik dní spíme a vrátíme se před jeskyni. Král pláče, protože jeho Chlupáč je pryč. Teď k kolemjdoucím.

Překonání kopáče děr (Den Lochgräber übertrumpfen)

Mluvíme s Alexem a dozvídáme se, že lezci jsou v kopání lepší než on. Kdybychom mohli jednoho přivolat, překonal by ho. Svitek se zaklínadlem najdeme před hradem, napravo od vchodu do malé chýše. Vyvoláme ho hned vedle chýše. Poté na chvíli zčerná a Alex na tebe promluví, jakmile kouzlo odložíš. Je zoufalý. Nyní k kolemjdoucím.

Svádění milenky (Die Geliebte verführen)

Promluvíme si s královským sukničkářem, který si myslí, že potřebujeme foukače z hradu.

hrad. Jdeme ke králi, pak doleva do jeho ložnice a ta věc leží na posteli. Jdeme ke královskému opilci a použijeme věc z inventáře. Zeptáme se ho, jak se dělají opilci a co je to za zelené ovoce. Nyní už víme, co to je. Jdeme do Khoraty a koupíme od Rudolfa meloun. Jalovec máš nebo ho kup od Petra v hospodě. Nyní jdi k alchymistickému stolu a vyrob si speciální lektvary. Nyní jdeme ke královské paní. Dáme jí ho a o jednu horkou noc později půjdeš za 2 kolemjdoucími, kteří si stěžují.

Dávkovač radosti vás oslepí (Freudenspender macht blind)

Řekneme několika obyčejným občanům na náměstí, že rozdavači radosti vás oslepují. Pak k nám přistoupí Ranck. Za 1000 zlatých šíří pověsti lépe. No, tak mu je prostě dáme. Stejně jsme bohatí. Pak kolemjdoucím na dvorním hradě.

Naplňte fontánku s dávkovačem radosti vodou (Den Freudenspender-Brunnen mit Wasser füllen)

Velmi jednoduché. Jděte k fontánce, dejte si trochu vody a dvakrát ji stiskněte, dokud se neobjeví záznam v deníku. Pak jděte k kolemjdoucím poblíž.

Mág proměny

Jed z Turrendrilu ve Faicově pokoji (Gift von Turrendril in Faice Raum)

Říká, že zrádce promluvil a že bychom měli jít do Tugetsu najít viníka, takže nejdřív půjdeme za Albertem. Sebereme nabíjecí kámen, znovu ho položíme a vyrazíme do Tugetsu. Zeptáme se Genna a ten nám dá seznam rostlin, které máme nasbírat.

1: Venuši najdeš napravo od domu, kde byl pachatel.

2: Fungo najdeš na stromě vlevo za malým schodištěm, kde je houba.

3: Stačí jít po cestě k malým bobulím.

4: Stejně tak

5 Pianta: Poblíž chrámu, kde se dveře otevírají jen tak tak.

Až je budete mít všechny, budou přicházet kamenní golemové, dokud nezabijete tři. Nyní ke Gennovi. Trador nás zdržuje. Můžeme mu říct, co má dělat, nebo to nechat být, teď ke Gennovi. Vezme si rostliny a řekne nám, abychom šli do vesnice a zjistili, který z mágů proměny byl zabit. Promluvíme si s oběma mágy proměny Perem a Deverem a dostaneme další dva úkoly.

Musíme také najít zbylé tři. Dean je u kamenného kruhu s puklinou, poblíž jeskyně skřetích matrjošek. Fore je hned za táborem a Askor je u domu, kde byl zrádce, poblíž jeskyně gobliních matriaků. Askor a Fore jsou v pořádku, ale když se

dostanete ke kamennému kruhu, najdete Deanovu mrtvolu a kamenného golema, kterého zabijeme. Kamenný golem má u sebe dopis, který si přečteme.

Vrátíme se k Deverovi a Perovi pro další úkoly a pak ke Gennovi. Říká, že ví, která rostlina otrávila Faice, a že bychom měli jít do Turendrilu a vše nahlásit, takže se teleportem vrátíme k mágům proměny v Minentalu. Řekneme to tedy Turendrilovi a ten nám řekne, abychom se k němu vrátili zítra.

Děkanova otázka (Devers Frage)

Máme se Deana zeptat, jestli zná odpověď teď. Když najdeme jeho tělo u kamenného kruhu, řekneme pak Deverovi, že jsme se ho nemohli zeptat.

Balík pro Aska (Paket für Asko)

Musíme najít Aska a říct mu, že Per má pro něj balíček. Je v domě, kde byl zrádce. Dáme mu to vědět a vrátíme se za Perem.

Teleport

Máme se vrátit do Tugetsu a zjistit, kdo ukradl golemovy runy, takže nejdřív jdeme za Albertem. Ten nás nepustí dál, protože portál je nestabilní a nechce, aby se nám něco stalo, jak milé od něj. Chce po nás, abychom hledali Furta, který utekl, poblíž starého tábora. Furtovo tělo snadno najdeme poblíž ostrůvku, kde se rádi zdržují číhající, pokud sejdete dolů od vchodu do Minentalu, kde stojí dva bandité, a pak doleva na ostrůvek s pláží.

Rychle si mrtvolu prohlédneme, vezmeme vše s sebou a jdeme se ohlásit Albertovi. Říká, že se máme vrátit zítra, pak možná budeme moci použít teleport, takže se do zítřka vyspíme a vrátíme se k Albertovi. Albert už portál aktivoval, ale dává nám další kámen, tak jím projdeme k Tugetsovi.

Nyní přicházíme někam jinam. Promluvíme si se Settou a ta nás odkáže na Buffa, který je dál u stanu. Buff nám řekne, že dál je teleport a že mu můžeme přinést pět tmavých hub, pokud chceme.

Podíváme se na teleport a získáme záznam v deníku, nyní se zeptáme Buffa. Dostaneme kouzelná semínka a vrátíme se k teleportu, klikneme na podstavec. Rozsypeme semínka, stiskneme a pak nabíjecí kámen. Portál je nyní aktivován.

Bohužel ti to nemůžeme dát vědět. Určitě si toho všimnete sami. Projdeme portálem. Dorazíme do Tugetsu a osloví nás přímo Trador. Ostatní dva jdou také s námi a pomáhají nám proti němu a jeho dvěma kamenným golemům. Jakmile budou Trador a oba golemové mrtví, vezměte si vše, co má Trador, a zeptejte se ostatních dvou, zda vědí víc. Ti dva ti poděkují a ty si můžeš něco vybrat. Nyní se vydáme za Gennem. Genn je rád, že je mrtvý. Aktivuje teleport zpět do údolí dolů, abychom se mohli ohlásit Turendrilovi, a tak se tam vydáme. Řekneme Turendrilovi, co se stalo, a ty se můžeš rozhodnout, zda si předměty necháš, nebo je odevzdáš.

Strážci (Waldläufer)

Vracíme se do tábora rangerů. Torgan říká, že s námi chce mluvit Wulfgar.

Věž u moře (Der Turm an der See)

Máme jít k mlžné věži a hledat tam stopy. Stačí vylézt po žebříku a promluvit si s hledačem. Ten tě uspí a odejde. Nezapomeň na klíč ležící poblíž nebo na natažené kostře, je důležitý. Nyní se vrať k Wulfgarovi. Torgan nás však zastaví. Nyní můžeme přijmout další úkol, pokud řekneme ano a promluvíme si s chlapíkem na pozorovatelně. Pak se vydej za Wulfgarem.

Měkká kožešina (Weiche Felle)

Měli bychom mu pořídit měkkou kožešinu. Zeptáme se Torgana a pak se zeptáme Wulfgara. Ten s námi jde ke kotli a podává nám prázdné vědro. Řekne nám,

abychom přinesli vodu. Jdeme tedy rovnou z tábora, až dojdeme k řece. Když jsme v polovině cesty, použijeme prázdné vědro ze zásob. Jakmile se oživí, naplní se a my se můžeme vrátit k Wulfgarovi. Nyní chce Wolf nebo Wargfell. Ty získáme tak, že se zeptáme Baldura. Ten stojí u vchodu do tábora. Automaticky je získáme a vrátíme se k Wulfgarovi. Po napínavém rozhovoru jdeme spát do zítřka a vyzvedneme si je u Wulfgara. Pak jdeme ke strážci věže a předáme mu ji. Poté však dostaneme od Cyrka další úkol. Nejdříve však jdeme ke strážci věže, abychom mu odevzdali kožešinu.

Pomoc pro Dragomira 2 (Hilfe für Dragomir 2)

Máme spěchat do Khorinisu a Dragomirova nového tábora pod slunečním kruhem a zachránit ho před útočníky. Jakmile budou všichni útočníci mrtví, promluvíme si s Dragomírem. Poté podáme zprávu Cyrkovi.

Podivný klíč (Der seltsame Schlüssel)

Máme jít do Stonehenge. Ten je napravo od nové vstupní brány do tábora. Tarrok tam hledal ohnisko a je tam truhla, teď ji otevři. Je v ní tajemný svitek kouzel, zpráva a nějaké zlato. Nyní se vrať k Wulfgarovi a zeptej se ho.

Tajemný svitek kouzel (Geheimnissvolle Spruchrolle)

Měli bychom se zeptat Riordiana v Jarkendaru, jestli o něčem neví. Myslí si, že bychom se měli zeptat poustevníka.

Obětní mísa (Die Opferschale)

Nejprve potřebujeme tyto ingredience: 2 kosti kostlivce, něco z krvavé mouchy, žihadla nebo křídla, případně mucholapku, lektvar rychlosti a nečistou rudu.

Nečistou rudu máme tak jako tak a ostatní věci se dají snadno sehnat. Pokud nemáte, kupte si u obchodníka rychlostní nádrž. Teď se zeptej Riordiana, pošle nás zpátky k Wulfgarovi. Nejdřív si ale promluvíme s Cyrkem. Ten nám dá úkol. Pak za Wulfgarem, ten chvíli potřebuje.

Pokračování páté kapitoly

Hledá se bojovník na blízko (Nahkämpfer gesucht)

Potřebujeme najít bojovníka na blízko v novém táboře nebo na velké farmě: Jednoho najdeme hned u vchodu do tábora. Torgan nám říká. Mluvíme s Falinem, který říká, že musí odnést balíček Fercovi k mágům proměny. Říkáme, že to uděláme, aby se k nám mohl přidat. Tak tedy k mágům proměny za Fercem. Pak na velkou farmu, kde si promluvíme s Laresem. Říká, že bychom si měli promluvit s Kordem. Ten je také tady na farmě. Kousek napravo u ovcí. Promluvíme si s ním a pak půjdeme za Hockem. Sedí u vchodu do velké farmy. Dáme mu vědět. Pak k Cyrcovi.

Dřevo na oheň pro Elsbeth (Feuerholz für Elsbeth)

Měli bychom jí jednoduše přinést 12 větví. Buď je najdeme pod stromy, nebo je koupíme u obchodníků.

Úkoly mistrů v Khorinisu

Obřadní zbraň (Die Prunkwaffe)

Harad mluví o speciální zbrani, obřadním meči, který chce pro žoldáky ukovat, aby dostali nové rozkazy. Stále však potřebuje perly. Nyní mu můžeš dát buď 3 perly (+ 100 exp), nebo 5 perel (+ 150 exp). Harad pak vykove ukázkový meč a vysvětlí nám, jak se to má dělat, abychom se to naučili. Jakmile však skončí, Olav mu ho zabaví a Harad zůstane velmi sklíčený. Nabídneme mu, že pro něj vykoveme nový meč a perly dostaneme zpět. Nyní jednoduše vykovej na kovadlině ukázkový meč (potřebuješ 4 rozžhavené oceli a

3 perly) a dejte ho Haradovi. Ten nás pochválí za dobrou práci, ale přesto je smutný.

Velká bouchací zařízení (Dicke Brummer)

Bosper nás naučil, jak vyrábět výbušné šípy. Na oplátku teď máme

těmito šípy zabít 2 trolly. K výrobě šípů budeš potřebovat uhlí, síru a solničku (solničku získáš u Constantina). Poté si u alchymistického stolu připrav střely a vyber výbušniny. Poté budeš potřebovat hrot šípu a dřík. Mělo by být jasné, jak je vyrobit. Pak jdi ke kovadlině, vyrob šípy a vyber výbušné šípy. Nyní jdi a zabij 2 trolly vybavené výbušnými šípy a přines jejich kůže zpět Bosperovi.

Formativní závěr (Prägender Abschluss)

Vypráví nám o trvalých lektvarech. Potřebujeme léčivé kořeny a korunní hole, pak k alchymistickému stolu. Vezmeme si speciální lektvary a lektvar života. Ohřejeme vodu, pak důležité: využijeme možnost počkat, až se objeví první bublinky. Pak můžete lahvičku zavřít. Nyní se musíte podívat na svůj herní čas. Přesně za 3 dny v tuto hodinu byste měli odstranit zbytky rostlin na alchymistickém stole. Poté je odevzdejte Constantionovi. Ten řekne, že jsme skvělí a že bychom se měli brzy vrátit.

Thorbenova náhrada (Thorbens Vertretung)

Thorben skončil se světem a chce, abychom ho zítra od 9 do 12 hodin zastoupili. Také chce, aby se zastavil Matheo, kterému máme prodat hodovní stoly za 150 zlatých za kus. Takže budeme spát až do rána a pak zase přesně do devíti hodin. Pokud je již 9 hodin ráno nebo těsně před, můžete se také zkusit podívat, zda je to ten den již možné. Postavíte se vedle pracovního stolu a prostě počkáte. Mattheo přiběhne asi v 10 hodin, pamatuj si 150 zlatých, nebo můžeš zkusit smlouvat o víc. Krátce před 11 hodinou přijde Hanna a dá ti další úkol, pak se čeká do 12 hodin. Pokud úkol nestihnete odevzdat, spěte opět do poledne a pak si promluvte s Thorbenem.

Vedlejší úkol (Nebenaufgabe)

Matteo vám dá lekci teorie. Řekne ti o kupní ceně, ceně prodávajícího a kupní ceně. Na závěr musíš Matteovi odpovědět na 3 otázky. Jsou celkem snadné. V závislosti na odpovědích dostanete 50 až 200 EXP. Nejsou zde žádné obchodní dovednosti.

Těžká jednání (Knallharte Verhandlungen)

+ 5 Obchodní dovednosti

Matteo nám prozradí, odkud zboží pochází: část z pevniny po moři, část z okolí a část od pirátů. Matteo nás pošle na pláž, kde byl Skip v "Noci havrana", a tam nám řekne, že máme koupit grog/rum. Říká nám, že nyní jsme připraveni na tvrdé smlouvání. Dostanete za něj 300 zlatých a zbytek si můžete nechat. Podle toho, jak budeš smlouvat, můžeš dostat slevu.

Po vyjednávání s piráty dostaneš 600 expů a máš tři možnosti zvýšit si pokaždé svou obchodní dovednost o 2 body. Po vyjednávání se vrátíte k Mattheovi, získáte 1000 exp a "Prsten vyjednávání", který zvýší vaše obchodní dovednosti.

Vedlejší úkoly Khorinis

Získat přístup (Zutritt verschaffen)

(Následujte úkol po "Něco pro mágy ohně")

Doprovázíme ho na vykopávky mágů vody v Khorinisu až k Lance. Poté k portálu za Cavalornem. Promluv s Erolem a je to.

Kde je Vino (Wo ist Vino)

Musíme zjistit, kde je. Můžeš se zeptat některého z normálních farmářů, který ti řekne, že je ve svém pivovaru. Nachází se poblíž lovce Nandora, pod slunečním kruhem. Chce, abychom zabili pavouky, kteří jsou dole v jeskyni za mřížemi. Pak se k němu vraťte.

Když se pak vrátíte do jeskyně a projdete dveřmi, dostanete se do velkého jeskynního systému, který se hemží (většími) pavouky. Pokud se vydáte cestou vpravo hned za dveřmi, rychle najdete pavoučí královnu. Pokud ji zabijete a vrátíte se k Vinovi, získáte dalších 200 exp a alchymistický prsten (pokud máte prsten, můžete vařit malé mana a léčivé lektvary, aniž byste se to naučili).

Ukradený jalovec (Der Gestohlene Wacholder)

Jeho jalovec byl ukraden a my musíme zjistit, kdo to udělal. Promluvíme si s Meldorem, pak s Kardifem a nakonec s hostinským u stánku s pivem zdarma. Zjišťujeme, že Ruhkar se chová podivně. Vydáme se tedy za ním do hostince Tote Harpy. Promluvíme si s Ruhkarem a ten nám dá vzkaz, který si přečteme. Pak ke Kardifovi, kde se musíme rozhodnout, zda ho práskneme (+ 1 Adanos), necháme ho jít (+ 1 Innos a 100 zlatých), nebo budeme požadovat zlato (+ 1 Beliar a 400 zlatých). Pokud ho chcete napráskat, jděte potom za Andrém, jinak jděte rovnou za Koragonem a řekněte mu, že viníkem je Rukhar.

Telborova melancholie (Telbors Wehmut)

Pokračování "Nechat všechny zemřít na Akilově farmě"Telbor by se rád vrátil na Akilovu farmu. Nemrtví jsou však stále na místě. Zabij je a vrať se k Telborovi. Ten je trochu šťastný, ale neodvažuje se odejít, dokud je Pán stínů Urnol stále naživu.

Pokračování 5. kapitoly

Poté, co jsi zabil Pána stínů Urnola, promluv si s Telborem. Chce několik dalších dělníků a služebnou. Zeptáme se Onara na velkém statku. Ten pošle tři. Vrať se tedy k Telborovi. Po dvou dnech ti Telbor zadá nový úkol "Squatting".

Vedlejší úkoly Jharkendar

Uvízlý pouštní pirát (Der gestrandete Wüstenpirat)

Pouštního piráta najdete před dolem na konci kaňonu.

Pokud mu nabídnete vodu, řekne vám, že je uvězněn a chce z kaňonu utéct, ale bojí se pirátů. Pak mu můžete říct o alternativní cestě přes teleport. Odveďte ho k teleportu v kaňonu a on vám poděkuje.

Morové duchové (Plagegeister)

Půjdeme od poustevníků po cestě ke Quarhodronovu hrobu (kde dřepí troll a harpyje) k obětnímu oltáři, promluvíme s nimi a uklidníme duchy. K tomuto rituálu potřebuješ tři rostliny blatouchu a po jednom svitku "Zapomenout" a "Spát". Poté se vrať za Riordianem.

Teleportační kamenná deska (Teleportsteintafel)

Ve třetí kapitole vám Riordian dá starou kamennou tabulku, pomocí které se můžete teleportovat do jiných kamenných kruhů (první teleport vždy směřuje do Gelata, poté si můžete vybrat jako u teleportobiliska) Použijte ji a poté se ohlaste Riardianovi.

VEDLEJŠÍ ÚKOLY KHORATA a RELENDEL

Nepokoje v Khoratě (Unruhen in Khorata)

Správce města je pryč a my musíme zvolit nového. Na výběr jsou tyto možnosti: Wendel, Lukas, Theodorus.

POZOR: Pokud patříte k cechu zlodějů nebo vrahů, neměli byste si vybírat Lukase, protože to může později vést k problémům.

Wendel: Najdete ho jako vždy při procházce městem, někdy u sládka, u cvičenců nebo u vodárny.

Lukas: Nachází se u svého domu, za domem správce města a pak vlevo.

Theodorus: Stojí u průchodu do dvora.

Se všemi si promluvíme a pak se vrátíme k Augustovi, rozhodneme se pro jednoho.

1: Theodorus:

August: Musíš ho odvést do města k domu stádníka. Pak se na jeden den vyspat a vrátit se zpět. Pak nám dá za úkol postavit se nahoru, na tribunu, poblíž tržiště, a pronést řeč. Lukášovi se to nelíbí a my ho prostě vyřadíme. Pak jdeme k městské bráně a po dialogu zabijeme 2 stráže. Pak se vrať do dolu a odevzdej ho Theodorovi.

Odměna: 800 expů, nepřátelský exp 2: Wendel:

Najdeme ho jako obvykle ve městě. Promluvíme si s ním a on řekne, že potřebujeme někoho, kdo bude zastupovat Budulínka. Jdeme tedy do dolu poblíž farmy. Před dolem si promluvíme s Romanem a odvedeme ho k Wendelovi do Stadtholderova domu. Nyní začni rozhovor, jen se snaž uspokojit obě strany a ono to půjde.

Odměna: 800 exp 3: Lukas:

Jako vždy ho najdete v jeho domě za Stadtholderovým domem, projděte dřevěnými dveřmi a pak doleva. Lukas říká, že bychom ty bastardy měli prostě vyhladit, pokud se nevzdají. Vezmeme tedy Davona, Friedla a kata s sebou do dolu. Davon a Friedel trénují společně poblíž tržiště a kata najdeš dál rovně, až k soudcovskému domu a pak zahni doleva do druhé budovy. V dole se pusťte do boje a nakonec všechny zabijte. Pak se vraťte k Lukasovi do Stadtholderova domu.

Odměna: 800 exp, exp protivníka

POZNÁMKA: Možná vám chybí příkaz, že vás společníci již nebudou následovat. Po splnění úkolu budou hrdinu nadále následovat.

Problém s krysami (Das Problem mit den Ratten)

Následujeme ho a on nás zavede do prázdného domu, kde se objeví krysy. Sám se v jednu promění. Všechny je zabijeme a z Ciriovy krysí mrtvoly si vezmeme dopis a přečteme si ho. Teď už jen jít nahoru po svahu a přes dřevěný most (poblíž Harpyjí věže). Hned za mostem se držte vlevo a přejděte náhorní plošinu k jeskyni s obřími krysami.

Na konci jeskyně je mrtvola. Přečti si její dopis. Pokračuj do Gelata (ledová plocha) V hostinci si promluv s hostinským a pak s Burlem v hotelu. Ten nám dá mapu. (Pokud ji potřebuješ) Nyní se vydej od výchozího bodu u kamenného kruhu na trať, po které jeď nebo jdi do dolu. Pozorně si důl prohlédni. Tam musíme jít. Půjdeme tedy nahoru kolem dokola doprava a pak rovně. Brzy dojdeš k domu s obřími krysami. Zabijeme je a promluvíme si s Richardem, kterého také zabijeme. Pak jdi do domu a promluv si s ženou. Tu pak najdeš v hotelu v Gelatu a můžeš s ní splnit další úkol.

Za hrst zlata (Für eine Handvoll Gold)

V krčmě v bažinách tě osloví Herek, který chce prodat informace za 200 zlatých. Po zaplacení ti řekne o jednom dobrodruhovi, který má prý u sebe spoustu pokladů. Tohoto (zombie) dobrodruha najdeš poblíž chatrčí před velkou bránou. Nemá však u sebe nic zvláštního a ty se chceš postavit Herkovi. Zpátky v krčmě už Herek není, ale od Harloka se dozvíš, že nedávno utekl s krumpáčem. Vrátíš se k domům a najdeš tam Hereka, jak kope. Konfrontuješ ho a pak máš různé možnosti. Můžeš ho zmlátit (několikrát) nebo nechat věc být. Pokud ho zmlátíš a požádáš o zbytek zlata, dostaneš tip na kožený vak na střeše zříceniny, která je nejdále od brány (je zde potřeba trochu šplhat). V něm pak najdeš nějaké šperky a zlaté destičky.

Morasoví červi a krabi z bažin (Morastwürmer und Sumpfkrabben)

Lee si stěžuje na kraby a bahenní červy, kteří v poslední době houfně žijí u jezera, a my se máme zeptat lovců v Khorinisu, jak se jich zbavit. Jdeme tedy do Orlanovy krčmy a pak do tábora lovců, kde sedí Dragomir, s ním si také promluvíme (+ 200 exp). Ukáže se, že nebylo moudré vyhubit číhající v jezeře a je třeba některé znovu usadit. Jdeme k Relendelu u velkého jezera a najdeme 3 vajíčka lurkerů. Několik jich najdeme také ve velkém jezeře, kde je malý ostrov s rozbitou lodí a černým trollem. Stačí plavat na sever od tohoto ostrova směrem k pláži a potopit se. Uvidíš několik podivných hrudek rudy a je tam vchod do jeskyně. Tam najdeš 3 vejce.

Nyní se vraťte do nového tábora a vyhoďte je zpět na místo, kde jste vejce předtím sebrali. Vběhněte tedy do jezera přes první chatrč, která je pod vodou, přes jeskyni a pak do jeskyně vlevo. Uhlík sám naklade vejce. Nyní jděte spát (na několik dní). V táboře můžeš zabít strašidelné plazy, kteří se plazí po okraji jezera. Pak je odevzdej Laresovi, který je rád, že jsou potvory pryč.

Pomoc nevinným (Den Unschuldigen helfen)

Serra chce, abys jí domů donesl balíček. Jednoduše následujte dvě ženy do jejího domu. (+ 50 exp, 100 zlatých). Tam ti Serra řekne, že ji obtěžuje Alvar a ty bys měl získat jeho deník jako důkaz. Najdeš ho na stole v jeho domě. Přečteš si ho, nic podezřelého v něm nenajdeš, ale přesto ho vezmeš Serře. Cesta pokračuje s vesničanem, který dělá Thysovi společnost. Řekne ti, že Alvar je mrtvý. Vrátíš se k Serrovi, který se také chová velmi podezřele. Pak řekneš Thysovi o svém podezření. Ten však bez důkazů ničemu nevěří a řekne ti, abys prozkoumal Alvarovo tělo.

To se nachází na svahu kousek severovýchodně od vesnice. Pak se vrať k Thysovi (+ 300 exp). Tam se ukáže, že chybí krystal z Alvarovy zbroje, a ty ho musíš najít s pomocí amuletu pátrající bludičky. Vyjdi tedy před dveře, aktivuj amulet vůle a řekni mu, aby našel "něco důležitého". Poté následuj vůli-čarodějku k domu s "ohybem", vedle kterého je vlevo mnoho hromad dřeva. Nyní by se měl Will-o'-the-wisp zaseknout za hromadami dřeva na stěně domu. Pokud se zasekne dříve, jednoduše ji znovu umístěte a hledejte znovu.

V tomto okamžiku se musíte dostat velmi blízko ke stěně domu, dokud hrdina neřekne "co to tu máme". Pak můžete vstoupit do domu a za sudem na konci najít krystal. Použij ho a vrať se do Thysu, kde už čeká polovina vesnice, která o nás nemluví dobře. Znovu si nasadíš vůli a můžeš dokázat, že krystal ukradla Serra, ale stejně tě vyhodí z vesnice, protože vesničané tě nechtějí poslouchat. Tam však najdeš dopis na šipce, který ti říká, že máš jít do jeskyně napravo za vesnicí (jeskyně je přímo pod kamenným kruhem, vchod je na jihu).

Na jejím konci najdeš na podlaze knihu "Moc kultu Eris". Musíš si ji přečíst celkem čtyřikrát a dozvíš se o kultu čarodějnic, ke kterému zřejmě patří i Serra a Malfama. Na konci také získáš obchodní dovednost +10 a dozvíš se o slzném krystalu, který dokáže zlomit moc čarodějnic. Krystal najdeš v jeskyni severozápadně od kamenného kruhu. Od kamenného kruhu jdi rovně k rozbitým kolejnicím, jdi po nich dolů z hory a vlevo bys měl vidět malý otvor ve skalní stěně. Na jeho konci se na zemi nachází slzavý krystal.

Jakmile ho seberete, objeví se čarodějnice, kterou však zabije neznámá osoba (+ 250 exp). Krátkou dobu však budete chodit jako zombie. Nyní se vraťte do vesnice k Thysovi a postavte se čarodějnicím. Pokusí se bránit, ale neznámý je opět na místě a obě zabije. Ukáže se, že je to Alvar, který svou smrt pouze předstíral. Úkol končí závěrečným rozhovorem u Thys. V Serrově inventáři najdeš dopis, který ukazuje na úkryt čarodějnice Griseldy.

Bezpečný průchod (Ein sicheres Geleit)

Poté, co jste zachránili ženu před krysařem Richardem, ji najdete v hotelu v Gelatu. Řekne ti, že by se ráda vrátila do Relendelu, ale neodvažuje se jít sama ke kamennému kruhu. Jednoduše ji tam doprovodí a cestou se už nic zajímavého nestane. Tam ti poděkuje a řekne, že ji máš navštívit v Khoratě, čímž oficiálně ukončíš úkol. Poté se však objeví 3 vyvrhelové, kteří chtějí chléb a vodu. Můžeš jim to buď dát (+200 exp), nebo s nimi bojovat (s dalšími dvěma možnostmi). V Khoratě, v obytné čtvrti, najdete ženu v domě po pravé straně. Jako poděkování obdržíte prsten.

Kapitola 4

Uriziel

Xardas říká, že bychom měli získat Uriziela, je to naše poslední naděje. Jdeme tedy do města orků, stiskneme páku vlevo od brány a vejdeme dovnitř. Tam se setkáme s nemrtvým orčím šamanem. Promluvíme si s ním a pak ho zabijeme. Nyní získáme úlomky Uriziela a vrátíme se ke Xardasovi, ten pak chce svolat Radu mágů (úkol "Rada mágů"). Tam se dozvíme, že Uriziel má být znovu opraven a že k tomu potřebujeme 3 zbraně bohů.

Xardas si s námi chce poté znovu promluvit v soukromí, a tak ho následujeme a znovu si s ním promluvíme. Začíná úkol "Démonický". Beliarův dráp už máme a od Xardase můžeme získat i Svaté kladivo, pokud jste ho tehdy ukradli pro Černé mágy. Jinak ho můžeš získat v klášteře.

Pak si promluvíme se Saturasem, který řekne, že poslední zbraň bohů by měla být v Jarkendaru, a tak se tam vydáme. Pak jdi do města ještěrů v Jarkendaru a pokud jsi nechal ještěry žít v kapitole 2, splň úkol "Bitva ještěrů" od Albiho, abys získal přístup do horní části města. Poté se vydejte před tzv.

chrámovými dveřmi a objeví se zmutovaný golem. Téměř ho porazíte, pak se objeví scéna, ve které jste na chvíli osvobozeni. Po této scéně musíte zajistit, aby golem vběhl do dveří. Ty se poté otevřou a vy ho můžete zabít.

Proběhněte ke spínačům vlevo. Tam stiskneme Builder (3 lidé) Traps (věc s hroty) Sun (věc s kruhem), dveře se otevřou a můžeme pokračovat. Dojdete do místnosti s několika kamennými strážci a mnoha dveřními rámy. Od vchodu do místnosti se dejte dveřmi úplně vpravo a dojdete k těmto kamenným deskám v podlaze. Na některých z nich jsou padací dveře. Které z nich to však jsou, se zdá být náhodné. Buď jsi rychlý a pasti přeskočíš (akrobacií), nebo jdeš velmi pomalu (posunem) a pomalu si osaháváš cestu vpřed.

Nyní stojíš před třemi kamennými dveřmi. Můžete stisknout ty pravé a levé. Vše uvnitř srovnejte se zemí a vyrabujte truhly nebo si vezměte kousky Adanosovy hole vedle truhel. Pak můžete projít středem. Nyní musíte projít místností s ostny. Jednoduše ji prostřelte šípem/šipkou nebo přivolejte stvůru, která tam stojí. Dveře se zavřou a všechno se odšpikuje, pak můžete projít. Pokračujeme chrámem, dokud se nesetkáme s Argezem.

Promluvíme si s ním a pak můžeme znovu vyléčit hůl. To byste měli zvládnout sami. Stačí začít odspodu, pak už to půjde snadno. Nabídne ti další 2 způsoby, jak hůl získat. Po několika vteřinách skončí s magickým lepením a my můžeme projít předními kamennými dveřmi, stisknout spínač a dostat se ven. Nyní máme všechny 3 zbraně bohů a můžeme se vrátit ke Xardasovi. Jakmile mu řeknete, že máte všechny 3 zbraně bohů, začne 5. kapitola.

Rada mágů (Rat der Magier)

Xardas se chce poradit s ostatními vůdci cechů a svolává Radu mágů. Dostaneš prsten, který můžeš používat, jakmile získáš nejvyšší hodnost v cechu. Když si prsten nasadíš, budeš teleportován do Rady v klášterním sklepení a můžeš si tam promluvit s Xardasem.

Bitva ještěrů (Die Schlacht der Echsen)

Nejdříve musíme získat zub žraloka bažinného pro každého černého bojovníka a pak něco z bažinného plaza. Nejlepší je naučit se brát zuby bahenního žraloka a prostě zabít 2 bahenní žraloky. Budete jich potřebovat pět. Naučí tě to například Tarrok v horské pevnosti. Zuby bažinného žraloka pak rozdejte všem černým ještěrům. Tři jsou v táboře, jeden před táborem, jeden strážce brány před vchodem do bažiny u palisád.

Až vyjdete z tábora ještěrů, jděte doprava a pak už se jen držte takříkajíc na sever. Pak byste měli vidět ještěrku, která hlídá jeskyni, kterou můžeme projít. Zabijeme bažinného plaza a jeho páteř si vezmeme s sebou. Promluvíme si s Albim a ten chce, abychom v noci kandidovali v jeho chýši. Znovu si s ním promluvíme a on nám dá dýku bojovníka. Nemusíš ji ale používat, stejně je k ničemu.

Pak se probojujte jižní bažinou, jen rovně od plošiny se zaměřením k chrámu, a otevřete dveře. Pak krátce počkej, až dostaneš záznam do deníku. Nyní se vraťte do ještěřího města a zabijte všechny tamní golemy. Několik jich je na začátku a na začátku ještěřího tábora. Buďte opatrní, je tam velká rodina golemů. Poté je můžeš odevzdat Albimu. Nyní můžete vstoupit do horní oblasti.

Démonický (Dämonisch)

Urnol je pravděpodobně v Khorinisu a kazí město, musíte ho zastavit. Úkol se skládá ze 4 "úrovní", které je nejlepší splnit v tomto pořadí, aby se minimalizovala možnost chyb.

1. shromáždit informace:

Nejprve si udělejte přehled a promluvte si s lidmi na uvedených úřadech. Můžete získat informace

- v klášteře Milten, Babo, Uthar, Opolos (např. jak se vyrábí klášterní víno).
- v Khorinisu od Diega, Kardifa, Coragona, strážného u východní brány, Briana před teleportační jeskyní u východní brány (řekne ti o Rupertovi, **ALE NIKDY ZA NÍM NEJDI!**), nemrtvých paladinů v malém lesíku u městských hradeb před Wilfriedovou jeskyní, Tengrona ve vězení.
- v Orlanově krčmě u Orlana a možná i u několika dalších.
- Na Sekobově farmě u Sekoba a jeho ženy Rosi a Bronka.
- Na Onarově farmě od Larese, Gorna, Thekly a pak k probodené mrtvole v malém opuštěném táboře lovců severně od farmy a k Pepemu, který utekl do tábora lovců Gromovi.

Až nasbíráš dostatek informací, můžeš to nahlásit Xardasovi a dostaneš od něj posvěcenou vodu, vědomosti o tom, jak vyrobit lék na posedlost, a příkaz vyčistit hospody.

2. Čištění hospod:

Vyléčte posedlost u alchymistického stolu (posvěcenou vodou a chrastavcem polním) nebo získejte dostatek klášterního vína.

polním chrastavcem) nebo získat dostatek klášterního vína, a poté musí vyčistit tři hospody Coragon, Orlan a Thekla. Coragon ti dá za úkol přinést maso z Baltrama, což udělej a pak ho odnes k alchymistickému stolu a přidej k masu lektvar nebo přidej klášterní víno. Poté jej odneseš Coragonovi, načež do hospody přijde mnoho lidí, kteří se uzdraví, a půjdou za Vatrasem, který poté přijde a povede s tebou dialog. Poté bys měl mít v deníku záznam, že je ve městě vše v pořádku.

U Orlana vám řekne, že musí nahoru přinést sud piva. Jděte nahoru do poslední místnosti, klikněte na sud s pivem a dejte do něj Klášterní víno nebo Léčebnou posedlost. Zpět u Orlana se spustí scéna, ve které přicházejí lidé a jsou uzdravováni. Pak následuje další dialog s Orlanem a zde by se měl také objevit zápis do deníku.

Nakonec k Thekle, které můžete dát přímo klášterní víno nebo lektvar a ona ho vloží do jídla. Stejná hra, lidé přicházejí, jsou uzdraveni, dialog, zápis do deníku. Pak zpět ke Xardasovi.

3. ***Zničte tábor trýznitelů duší:***

Xardas ti řekne, že mučitelé duší jsou stále venku, a dostaneš tip, že je lze zranit pouze lehkým kouzlem. (Příslušné runy najdeš u nemrtvých paladinů v lese u městských hradeb, nebo si můžeš koupit svitky kouzel, případně můžeš použít Ursův prsten, který bys měl přinést Fercovi (Ferca srazit k zemi). Když je světlo aktivní, mučitelé duší automaticky dostávají poškození a ty musíš jen přežít, dokud nejsou mrtví. Tábory trýznitelů duší jsou tři a musíš tam jít v noci, aby se objevili. Až budou všichni trýznitelé duší v táboře mrtví, měli byste obdržet záznam do deníku, že tábor byl zničen.

Jeden tábor se nachází ve skřetí jeskyni u jezera mezi Orlanovou hospodou a Onarovou farmou. Druhý tábor najdete tak, že si promluvíte s Rupertem v Khorinisu a v noci ho budete sledovat. Třetí tábor je poblíž opuštěného tábora lovců u Onarovy farmy, kde jste našli mrtvého žoldáka. V posledním táboře je také zombie, kterou MUSÍTE vykrást a přečíst si vzkaz.

4. Odhalte Urnolu:

Na vzkazu je napsáno, že jde o pachatele, který láká občany do Duševních pastí. Kdo to je, se může lišit, ale často se zdá, že je to Till. Setkáte se s ním v Kardiffově krčmě, kde vás okamžitě uspí a pachatel uteče. Když vyjdete ven, Diego na vás promluví a řekne vám, kterým směrem pachatel utekl. Najdeš ho pak v jeskyni na samém konci cesty vpravo v lese před jižní bránou Khorinisu (tam, kde byl Rupertův tábor čističů duší). Tam v jeskyni si viník promluví se ženou, která se však pozná jako Urnol a viníka zabije.

Poté si promluvíš s Urnolem a on si uvědomí, že jeho plány byly zmařeny, a zmizí v Hornickém údolí. Své věci pak můžeš odevzdat Xardasovi.

Mág ohně

Patherion

Talamon nám nyní ve 4. kapitole říká, abychom se vrátili na Patherion. Jakmile splníte úkol Královna čarodějnic, budete mít splněný i tento úkol, protože obdržíte Innovy slzy.

Aury a krystaly (Auren und Kristalle)

Máme mu přinést 20 kamenných krystalů a 10 krystalových minekrystalů.

Poznámka: Krystalové minery se nerodí, takže je musíte ošidit vložením itat_crawlercrystal. V nové jeskyni v Khorinisu, do které se dostanete přes Vinovu černou palírnu, jsou však stále krystalové miny crawlery. Jsou tam dvě skryté oblasti, kde můžete najít krystalové crawlery. Až je oba získáte, vraťte se do Velaria. Promluvíme si s ním a vrátíme se za tři dny, bude připraven a dá nám svitky kouzel.

Hon na čarodějnice (Hexenjagd)

Máme se připojit k oddílu na farmě a zničit pět čarodějnických táborů. Promluvíme s kapitánem a zabijeme všechny čarodějnice, dokud se počítadlo nedostane na 0.

Poznámka: Ohnivou auru je lepší nepoužívat, nějak se buguje a je tam pak trvale. Poškozuje pak všechny ve vašem okolí.

Čarodějnic je víc, než ukazuje počítadlo, ale nevadí, když jich zabijete příliš mnoho, jakmile bude počítadlo na 0, můžete je odevzdat Garanovi. Nezáleží na tom, jestli všichni v družině zemřou.

Čarodějnická královna (Hexenkönigin)

Nyní musíme zabít královnu čarodějnic. Je zde na ostrově poblíž věže, ale je dobře střežena. Stačí vyjít z tábora přímo k věži, zatlačíme na dveře, ale ty se neotevřou. Vrať se tedy ke Garanovi a on tam půjde s námi. Něco řekne a my s ním půjdeme nahoru hledat královnu čarodějnic. Najdeme ji na střeše, po několika událostech čarodějnická královna umírá a my jsme teleportováni zpět do kláštera. Tam si promluvíme s Garanem a získáme Innovy slzy.

Černý mág

Vylepšení brnění od Eduarda (Black Warrior) nebo Myxira

(Černý mág) (*Rüstungsverbesserung von Eduard (Schwarzer Krieger) oder Myxir (Schwarzmagier))*

Tentokrát potřebujete kůži noční můry, abyste si vylepšili brnění. Jednu z nich najdete poblíž vykopávek mágů vody v Khorinisu, na skalnatém kopci, kde se v originále nachází magický golem a kde v Xeres stál mladý troll. POZOR: jakmile zabijete Noční můru, přímo za vámi na cestě se zrodí kostra Noční můry. Kůži pak odnesete Eduardovi/Myxirovi, který vám dá vylepšenou zbroj.

Hledání (Die Suche)

Poté, co vás Xardas na začátku 4. kapitoly poslal za Myxirem, máte za úkol přinést mu amulet. Říká se, že ho vlastní Ignaz. Ten ti však řekne, že mu amulet ukradla skupina podivných noviců, a zemře. Dotyční nemrtví novicové se nacházejí u slunečního kruhu. Jeden z noviců ti řekne něco o Innově stráži a pádu Beliara. Všechny tři zabiješ a amulet si odneseš. Ten pak odneseš Myxirovi, který je událostmi velmi znepokojen a okamžitě nás pošle za Xardasem.

Strážce Innos (Die Garde Innos)

Jedná se o hlavní úkol příběhu Cechu černých mágů, který řešíte prostřednictvím několika dílčích a navazujících úkolů. Innosova stráž je protějškem Beliárovy stráže, kterou jste zničili v průběhu série úkolů "Sekera zkázy". Příběh cechu se točí kolem zničení těchto stráží a hledání Innosova meče, protějšku Sekery zkázy.

Po splnění úkolu "Výprava" jste Myxirem vysláni za Xardasem, abyste mu podali zprávu.

POZNÁMKA: "Hlášení Xardasovi" NENÍ normální možnost rozhovoru, ale spouští jakousi sekvenci, ve které Xardas s hrdinou hovoří. Musíte však být ve správné pozici, aby se tato funkce spustila. To je poněkud nešťastné (nespustíte ji, pokud půjdete přímo ke Xardasovi). Musíte se držet mírně vpravo od dveří. Stačí běžet přesně po červené (krajní) čáře symbolu na podlaze napravo od Xardase a sekvence by se měla spustit.

DŮLEŽITÉ: Během sekvence na nic neklikejte, nesnažte se zkratovat ani dělat nic jiného. Vše funguje automaticky, dokud nejste teleportováni do Beliarské pevnosti. Pokud na cokoli kliknete nebo se pokusíte cokoli udělat, může dojít k chybě a hru budete muset ukončit pomocí správce úloh.

Jakmile se ocitnete v pevnosti Beliar, automaticky se spustí úkol "Obléhání". Na konci této série úkolů se setkáte s prvním strážcem, Argibastem, který vám řekne, že stráže hledají Innosův meč. Jakmile o tom řeknete Xardasovi, spustí se úkol "Innosův meč", během kterého najdete zbývající gardisty. Úkol automaticky končí, jakmile se ke konci úkolu "Innosův meč" setkáte s Bshydyalem.

Obléhání (automatické) (Die Belagerung (automatisch))

Xardas tě teleportuje do Beliarské pevnosti, kde již bojuje několik nemrtvých noviců a mágů s Beliarskými stoupenci. Všechny je zabijte a pak si promluvte s Havranem. (Poznámka: Někdy se v chodbách napravo a nalevo objeví několik nepřátel, musíte je všechny zabít, abyste získali možnost promluvit si s Ravenem, v případě potřeby se teleportujte pryč a zase zpět, abyste obnovili pozici) Raven chce prorazit obklíčení a zahájit protiútok, ale je třeba se na to ještě připravit. Musíte si promluvit se všemi důležitými osobami a splnit jejich úkoly:

- Nové zbraně od Scara
- Trollhauer od Eduarda
- Zničená Beliarská svatyně od Fahima
- Vrah v noci od Abdiho
- Průlom od Gomeze

Až splníš všechny tyto úkoly, vrať se k Havranovi. Pak úkol skončí a získáte navazující úkol "Pomoc žoldákům".

Nové zbraně (Neue Waffen)

Scar vám řekne, že při útoku byly spotřebovány téměř všechny zbraně a že byste mu měli přinést plán ocelových bojových holí z tajné knihovny. Plán je v truhle ve 3. patře prohlídkové trasy. Dostaneš se k ní chodbou, která vede i do prvního patra, ale zpočátku ti v cestě stojí zeď, která zmizí, když stiskneš spínač ve 2. patře (přístupný chodbou v prvním patře). Truhla je však zpočátku magicky zamčená. Vrať se k Jizvě, která ti řekne, že potřebuješ kouzelný klíč na zámky. Gomez prý ví, jak ho použít. Promluv si tedy s Gomezem, který tě pošle dál za Eduardem, který ho má vyrobit. Eduard potřebuje 2 surové oceli a starou minci. Dej mu předměty (+100 exp) a druhý den si vyzvedni lockpick. Pak se vrať ke Gomezovi, který ti lockpick dobije (+250 exp) a pak můžeš otevřít truhlu v knihovně. Vezměte plány zpět k Jizvě a dokončete úkol. Poté byste měli jít znovu za Eduardem, abyste získali úkol Trollhauer.

Trollhauer (Trollhauer)

Eduard dostal za úkol vyrobit nové bojové hole, ale stále mu chybí čtyři trollí kly. Nějaké by měly být v opuštěném táboře lovců, ale můžeš je také jen tak získat (např. od různých obchodníků nebo od trollů) Ty mu je pak přines a úkol je splněn.

Zničená svatyně Beliar (Der zerstörte Beliarschrein)

Fahim ti řekne, že Beliarská svatyně ztratila svou moc a ty se již nemůžeš teleportovat. K jejímu dobití potřebujete Černý kámen, který najdete v pravé ruce sochy golema na dně knihovny. Vezmi ho Fahimovi (+200 exp), který zjistí, že kámen není nabitý, a pošle nás za Eduardem. Ten však k jeho nabití potřebuje černou rudu. Tu bys měl získat od Havrana. Raven pak chce dva normální kusy rudy (+ 150 Exp) a další den si můžeš vyzvednout i čtyři kusy černé rudy.

Ty odneste Eduardovi (+ 200 Exp), od kterého si můžete další den vyzvednout nabitý kámen. (Černou rudu si od Eduarda můžeš poté také koupit). Kámen opět odneste Fahimovi (+ 100 exp) a poté do Beliarské svatyně v kapli a nabijte jej. Nakonec s Fahimem dokončete úkol.

Vrazi v noci (Mörder in der Nacht)

Abdi vypráví o záhadných vraždách, ke kterým dochází v noci v pevnosti. Máte je vyřešit a zabít pachatele. Promluvíš si s Jizvou a Eduardem a dozvíš se, že za vraždy musí být zodpovědný démon. To oznámíte Havranovi, který má podezření, že jeden z Beliárových stoupenců je posedlý. Řekne jim, aby na něj v noci číhali. V 01.00 v noci se posedlý novic objeví na nádvoří, přibližně na Havranově pozici. Promluv s ním a zabij ho poté, co se promění. Poté se ohlásíš Abdimu.

Průlom (Durchbruch)

Gomez chce, abys zabil všechny nemrtvé novicky a mágy v lese před Beliarskou pevností. Jsou zde celkem čtyři skupiny (pokud se budete v lese držet vlevo nebo půjdete stejnou cestou, kterou jste šli na Gomezově lovecké výpravě, najdete je všechny). Poslední, o něco větší skupina je za lesem, na začátku cesty, která vede dolů do Svobodného dolu. Až je všechny zabijete, můžete Gomezovi odevzdat úkol.

Pozor: V lese jsou zřejmě vážné problémy s výkonem. Není neobvyklé, že čas od času dojde k zamrznutí snímku.

Pomoc žoldáků (Hilfe der Söldner)

Havran chce zaútočit na armádu gardistů na náměstí pod Svobodným dolem. Na samotné stoupence Beliara je jich však příliš mnoho, a proto bys měl požádat žoldáky o pomoc. Projdeš lesem do Svobodného dolu, kde se setkáš s lovcem draků Bullcem. Ten však požaduje 10 000 zlatých jako projev důvěry. Vrať se k Havranovi, který ti zlato neochotně předá. Poté ho odneseš zpět Bullcovi (+ 250 exp), který souhlasí s podporou žoldáků. Poté to opět nahlásíš Ravenovi, čímž úkol končí. Poté jste automaticky teleportováni na bojiště a po dialogové sekvenci automaticky přiběhnete k Argibastovi, prvnímu gardistovi Innovy stráže. Zabijte ho a poté se vraťte k Ravenovi na bojiště, kde již byli poraženi nemrtví novicové a mágové (+ 1000 exp) a budete posláni dál do Xardasu, kde začne úkol "Innosův meč" (+ 250 exp).

Innosův meč (***Das Schwert Innos)***

Xardas je velmi znepokojen plány Innosovy gardy a mluví o Innosově meči, období Sekery zkázy. Je nutné ho najít dříve, než ho stráž získá. Nemá však žádné informace o tom, kde byl nalezen, pouze stopy ukazující na Jharkendar. Vydej se tedy na vykopávky mágů vody v Khorinisu, kde již probíhá bitva mezi bojovníky vody a nemrtvými nováčky a mágy. Tam ti Riordian zadá úkoly "Zachraňte Adanosovy uctívače" a "Přístup do chrámu". Po jejich splnění jdi do chrámu do místnosti s portálem, kde najdeš druhého strážce Danae. Zabijte ho a projděte portálem do Jharkendaru. Tam se setkáte s třetí gardistkou Josephinou, která se zdá být nedostatečně vyzbrojená a porazí vás. Před smrtelnou ranou tě však zachrání Myxir a teleportuje tě do pirátského tábora.

Pozor: Zdá se, že spouštěč je trochu chybný, abyste byli teleportováni, musíte stát PŘED Josephinou, tj. ve dveřích do další místnosti.

Myxir ti pak řekne, že stráže obsadily Jharkendar (nový úkol "Osvobození"), že potřebuješ speciální zbraň, abys prorazil zbroj strážců (nový úkol "Beliarova dýka"), a že další informace o meči Innosovi pravděpodobně najdeš v Knihovně stavitelů v kaňonu. Nejprve však musíš dokončit úkol "Osvobození", protože do té doby jsi stále uvězněn v táboře.

Až to uděláš, jdi do knihovny v kaňonu a projdi chodbou vpravo. Stojí tam Josephina, ale ta jen řekne, že brzy dostane meč, a teleportuje se pryč. Jdi až úplně dolů a přečti si tam stůl. Hádanka tam popisuje cestu k místu, kde lze meč najít. Popsané místo je teleportační plošina před vchodem do Adanosova chrámu v horní části města ještěrů.

POZOR: Pokud jste si ve druhé kapitole zvolili mírovou cestu s ještěry, nebudete moci "oficiálně" vstoupit do horní části, protože úkoly s Albim, po jejichž splnění získáte volný přístup, se odemknou až později v průběhu plnění hlavního úkolu. Buď je tedy budete muset přece jen zabít, proklestit si cestu na plošinu portálu podvodem, nebo proběhnout kolem stráží "přiměřeně legálně" proměněni za králíka či ovci.

Tam si můžete s plošinou "promluvit" (je to neviditelná npc) a pak máte dialogové možnosti, jak je popsáno v hádance, umístit tam kus rudy a posvěcenou vodu. Pak musíte na plošinu seslat kouzlo "blesk" (např. prostřednictvím svitku).

Pozor: Musí to být skutečně "blesk", úder blesku, kulový blesk nebo podobně nefungují.

Portál se poté otevře, ale jen na velmi krátkou dobu. Poté jděte za Saturasem a požádejte ho o pomoc. Ten pak vyrobí svitek "upraveného blesku". Po skončení dialogu musíte svitek od Saturase buď uložit a znovu načíst, nebo změnit svět. Tento modifikovaný blesk pak vrhnete na plošinu a konečně můžete použít teleport. Přijdete do velké haly, na jejímž konci najdete truhlu, mrtvou Josefínu a vůdce krvavého kultu Bshydala a v následujícím dialogu se dozvíte, že krvavý kult využil strážce pouze k získání meče.

Ať už zvolíte jakoukoli možnost dialogu (druhá je docela vtipná), Bshydal si jde pro meč do truhly, ale meč tam není. Obviní nás a zaútočí dvěma nově zplozenými krvavými golemy. Všechny tři zabiješ a sám se vydáš k truhle, kde najdeš Vodu života a svitek teleportačního kouzla. Poté však Bshydal náhle ožije, protože na sebe vzal sílu Stráže, a ty se dostaneš do boje s jeho obří verzí. Naštěstí ti pomohou dva stejně obrovští kamenní strážci, kteří ho bez dalších okolků omráčí.

Bohužel se na nás poté chtějí také dostat, takže se rychle teleportuješ z chrámu opět pomocí nalezeného svitku kouzla (kamenní strážci jsou tak velcí, že na tebe nemohou zaútočit, pokud stojí přímo před tebou). Skončíš v portálovém chrámu mágů vody a v teleportačním centru už na tebe čeká Xardas (+ 800 exp). Ukáže se, že věděl, že meč v chrámu není a že to celé byla falešná stopa, kterou položil pro krvavé kultisty. Skutečný meč je dobře ukrytý a ty sám ho bohužel nikdy nezískáš. Jako kompenzaci však získáš 1000 zlatých a prsten Beliar's Malice (když ho nosíš, můžeš nepřátelům v boji způsobit krvácení (indikované kapkou krve pod ukazatelem života), které způsobí, že dostávají nepřetržité poškození, podobně jako jed) a můžeš být povýšen na nejvyšší cechovní hodnost.

Než to však uděláte, navštivte ještě jednou piráty a promluvte si s Gregem. Všichni se tam sešli, aby pohřbili Aligátora Jacka. Naštěstí jste v chrámu našli Vodu života a můžete ji použít k oživení Aligátora Jacka (+ 2000 exp). Úkol pak končí a od Grega obdržíte dalších 1000 zlatých. Následuje implicitní hostina a druhý den se probudíte odpočatí na stejném místě (reset NPC). Pak se opět vrátíte ke Gregovi, který sedí před svou chatrčí, a jako poděkování dostanete dalších 2000 exp a klobouk piráta Černovouse (+ 6 na obratnost a sílu).

Poté se pirátský tábor vrátí do normálu, a pokud jste se k pirátům přidali, můžete od tohoto okamžiku pokračovat v úkolu "Honba za pokladem". Poté můžeš být povýšen na démonického rytíře nebo démonického vyvolávače (+5 Beliage, 400 expů, nejvyšší zbroj), načež můžeš konečně pokračovat v hlavním úkolu "Rada mágů" v Xardasu.

Zachraňte uctívače Adanose (automaticky) (Rette die Adanosanbeter (automatisch))

Tento úkol získáš automaticky, když dorazíš na místo vykopávek mágů vody, kde již stráž bojuje s bojovníky vody. Zabijte všechny nemrtvé novice, válečníky a mágy u vchodu do vykopávek a promluvte si s Riordianem.

Přístup do chrámu (Zugang zum Tempel)

Riordian ti řekne, že mágové vody byli napadeni, chrám byl obsazen a je uzavřen magickou bariérou. Řekne ti, abys k ní našel klíč. Nejprve jsi poslán za Vatrasem, od kterého se dozvíš, že klíč ukradli členové krvavého kultu. Najdete je v jeskyni v lese za Orlanovou hospodou (za hřbitovem zombií). Stoupence kultu zabijte, mág krvavého kultu má klíč v inventáři. Vraťte se k Vatrasovi (+500 exp) a pak zpět k Riordianovi, kde úkol skončí a on otevře vchod do chrámu.

Osvobození (Befreiung)

Promluvte si s Gregem, který má v plánu osvobodit Jharkendar a pirátský tábor od Innových stráží. Než však začneš přemýšlet o plánech na osvobození, musí být v táboře nejprve opět pořádek. Dostaneš úkol "Postavit tábor na nohy". Po jeho splnění si promluv s Gregem o útěku. Řekne ti, že tři nemrtví velekněží jsou chráněni magickým artefaktem a čerpají z něj extrémní moc. To je také důvod, proč se nemůžete teleportovat.

Objeví se Owen a chce se obětovat, aby odvedl pozornost velekněží na tak dlouho, aby mohl artefakt zničit. Vydejte se tedy s piráty k znovuotevřené palisádě, tam vás opět osloví Greg a pak s piráty zabijte všechny nemrtvé před táborem. Poté si znovu promluvíš s Gregem, ale ten teď chce pouze udržet pevnost a zbytek nechat na nás.

Postavit tábor na nohy (Bring das Lager wieder auf Trab)

Musíte pomoci alespoň osmi pirátům vyřešit problémy v táboře. Možné úkoly jsou

- Brandon na ústupu
- Potápění
- Zranění
- Billův ztracený přítel
- Bonesova sekera
- Zbraně pro Garreta
- Henryho nemrtví - Líná banda

Brandon na ústupu (Brandon auf Entzug)

Musíš Brandonovi přinést 20 lahví grogu. Nějaké si můžeš koupit od Samuela a Skipa nebo můžeš nejdříve splnit úkoly ostatních pirátů, kde za odměnu dostaneš grogu víc než dost.

Potápění (Tauchgang)

Matt ztratil v moři tři pytle zlata. Musíte mu je přinést zpět. Tři pytle najdete v moři kolem skály mezi pirátským táborem a pirátskou lodí. Abyste je vyzvedli, musíte se k nim jednoduše potopit.

Zranění (Verwundet)

Skip byl zraněn ohnivou koulí, měli byste jít za Samuelem. Ten také zná správný léčivý lektvar, Adanův prospěch, a hned nás ho naučí. Přísady do něj jsou: runa lehkého hojení zranění, kterou získáš od Myxira, trolí třešeň, kterou najdeš u trola na jižní pláži (další můžeš koupit od Ignaze a zahradníka v horní čtvrti Khorinisu), stonek koruny, který najdeš před trolem na jižní pláži vlevo na skalní stěně nebo ho

dostaneš jako odměnu za Františkův úkol "Líná parta", čtyři léčivé rostliny a pět ohnivých kopřiv, které bys měl mít, jinak je můžeš koupit od Samuela.

Buď si lektvar uvaříte sami a donesete ho Skipovi, nebo donesete ingredience Samuelovi (+ 250 exp) Druhý den si u něj můžete lektvar vyzvednout (+ 100 exp) Pak jděte za Skipem a lektvar mu dejte.

Chybějící přítel (Der verschwundene Freund)

Owen zmizel. Je třeba ho najít a aligátor Jack ho také hledá. Oba dva a skupina nemrtvých nováčků se nacházejí v alternativním táboře na náhorní plošině za Gregovou chatou. Bohužel aligátor Jack je již mrtvý. Zabij všechny nemrtvé a promluv si s Owenem (+ 250 exp). Pak ho odveď k Billovi.

Bonesova sekera (Bones Axt)

Nemrtví nováčci vzali během útoku Bonesovu sekeru a ty mu ji musíš vrátit. Najdeš ji v inventáři nemrtvého elitního novice v alternativním táboře na náhorní plošině za Gregovou chatrčí, kde najdeš také Owena. Poté sekeru odneste Bonesovi.

Zbraně pro Garreta (Waffen für Garret)

Garretovi musíte přinést 10 kordů. Ty se jednoduše povalují na pláži v pirátském táboře a jeho okolí.

Henryho nemrtví (Henrys Untote)

Několik nemrtvých se ukrývá v jeskyni s Adanosovou svatyní na pláži za Samuelovou jeskyní. Vchod je zajištěn pastí s hroty. Buď opatrně projděte kolem pasti v tunelu na kameni úplně vlevo, nebo ji předem spusťte zbraní na dálku (jednoduše střelte do průchodu na zemi, možná to budete muset udělat několikrát, dokud se past zcela nedeaktivuje). Pak zabijte vysoké nemrtvé mágy v jeskyni a vraťte se k Henrymu.

Líný gang (Faule Bande)

Angus a Hank mají štípat dříví, ale neštípou. Máš je k tomu donutit. Promluvte si s Angusem a pak je oba omračte. V Angusově inventáři najdeš silný prsten (Morganův prsten + 10 k jednoruční dovednosti). Pak si znovu promluvíš s Angusem (+ 200 HP) a jsou připraveni vrátit se k práci. Pak se vraťte k Francisovi a dokončete úkol.

Beliarova dýka (Beliars Dolch)

Musíš najít plán Beliarovy dýky. Za tímto účelem prohledejte panské domy. V domě mrtvých strážců najdete zombie jménem Strážce panství (možná jiného?). V inventáři má modrotisk a černou rudu. Vezměte ho zpět k Myxirovi a dejte mu černou rudu a normální rudu.

Uložte hru a znovu načtěte stejnou uloženou hru nebo přepněte svět. Poté si můžete od Myxira vyzvednout dýku. Později se však ukáže, že dýku ve skutečnosti nepotřebujete.

Žoldáci

Čepel pro Sentenza (Die Klinge für Sentenza)

Sentenza zabodl svou zbraň do krvelačného psa a ten utekl. Měl by být před táborem, nahoře na cestě u své jeskyně. Najdeme mrtvolu kopáče, pak nám ji Sentenza vypráví. Nejspíš to byla past, ale Lee přijde a zachrání nás nebo nám pomůže ho zabít.

Mág vody

Mor málokdy přichází sám/špinavá zvířata (Eine Plage kommt selten allein/ Drecksviecher)

Saturas slyšel od Relendela o různých pohromách. Vyšle hrdinu, aby je vyřešil a přišel na kloub jejich příčině. Přesněji řečeno se jedná o morové rány králíků, krys a brouků. Brouky najdete u vchodu do Khoraty. Srpnová stráž vás pošle za příslušným starostou. Starosta je nespokojený a chce řešení. Slyšel něco o zbrani. Nejdříve však musíte jít ke dvoru a tam také najít brouky.

U soudu si musíš promluvit se soudcem a brouky zabít. Soudce tě pošle zpět ke starostovi. Starosta si na zbraň vzpomene. Je to chemický palcát. Potřebuješ k ní však ještě plány a jsi poslán do knihovny. Tam získáš plány a necháš je vyrobit u kováře Roberta. Pak se vrátíš ke starostovi, který si vzpomene, že už existuje deratizátor a palcát. Měl bys navštívit deratizátora.

Najdeš ho v jednom z domů ve vilové čtvrti Khorata. S lovcem se pak vydej před Khoratu, abys zabil brouky a ukončil nákazu. Tento mor je také doplňkovým úkolem "Špinavé bestie".

Mor králíků je spuštěn na Deppenhansově farmě. Všude jsou králíci a to se musí zastavit, protože žerou úrodu. Příčina se rychle najde. Temný novic přivolá zajíce. K Temnému novicovi se lze přiblížit nebo ho zabít. Pak se vrať k Deppenhansovi a podej mu zprávu.

S krysím morem se můžete vypořádat ve třetí kapitole. Jedná se o Relendelův vedlejší úkol s Circem a jeho problémem s krysami. Viz popis řešení tamtéž.

Poté se můžeš ohlásit u Saturase. Ten je spokojen a úkol splní.

Bandité

Lesní stařec (Der alte Mann des Waldes)

Loupežníci chtěli ukrást poklad kouzelně nadanému lesnímu slepci, ale ten byl na ně příliš chytrý. Proto teď musíme využít svých kontaktů a sami zjistit, jak ho chytit. Vydáme se ke strážcům, rovně za starý důl a pak po pěšině dolů. Zeptáme se všech, kdo tam jsou. Dobře, potřebujeme kančí nebo vlčí svitek proměny, ty bys měl být schopen sehnat u mágů proměny nebo u jiných obchodníků se svitky kouzel, pokud to bude nutné. Nyní si promluv s Dragomírem a zeptej se ho na starce.

Poznámka: Promluvte si s několika strážci. Musíte mluvit se čtyřmi až pěti různými. Budete také potřebovat dva svitky kančí proměny.

Pak se vydejte do Relendelu za lovcem Vincentem. Mág se objeví nedaleko vpravo. Navštívíme ho v kančí podobě.

Chce, abychom chránili les, zatímco on bude pryč. Až zabijeme tři pytláky, vrátí se na své místo. Poté chce zabránit otevření dolu na severu. Stačí jít kousek dál doprava, kde jsou dva strážci a prospektor. Tam už stojí. Opět v kančí podobě a promluvte si s ním. Měli bychom odlákat pozornost obou stráží a prospektora. Za chvíli je zabije. Postavte se za něj a on řekne, že si jde pro naši odměnu.

Pak uvidíš, jak odstrkuje velký kámen, který je pravděpodobně jeho úkrytem. Poděkuje ti a něco nám dá. Pak se sami vydáme do úkrytu. Jsou tam jen rostliny, ale ty si můžeme vzít s sebou. Nyní se vrátíme k Morgahardovi. Není zrovna nadšený, takže nám nic nedá.

Cech zlodějů

Nový domov (Ein neues Zuhause)

Po celém příběhu s trýznitelem duší je Cassia toho názoru, že se chce přestěhovat do Khoraty, měli bychom jít do hostince, který je poblíž domu ohnivého mága. Promluvíme si s Jesperem, který stojí před ním. Nyní předstíráme, že je hostinec prokletý. Můžeš to trochu přehnat a pak si promluvíme s Cassií. Nyní ji následujeme a řekneme, že jsme doručili tři balíčky. Vezmeme runu a vybavíme se jí, zatímco řezník by měl ještě vběhnout dovnitř, důležité je, že jsou tam dole oba s Cassií. Nyní se s kouzlem plížíme dolů a snažíme se co nejdříve zamířit na pochodeň (bez volného míření, ale s automatickým mířením, tj. s vypnutým nastavením volného míření). Nevadí, když vás uvidí a budou si stěžovat. Měli by pak utéct. Mohou si stěžovat na to, co zde hledáme. Pak prostě odejděte ven. Jakmile oba utečou, stačí si promluvit s Cassií a úkol je u konce.

A kradou náš denní chléb (Und stiehl unser täglich Brot)

Máme ukrást velký pytel zásob ze skladu, ale neměli bychom se nechat chytit. Skladiště najdeme severně od tržiště, poblíž vodního mága/studny, kde před ním stojí stráž. Jednoduše použij uspávací kouzlo, abys získal pytel a předal ho Ramirezovi.

5 slavných darebáků (5 glorreiche Halunken)

Plánujeme dokonalou loupež důležitých dokumentů. Spíme až do zítřka a pak zase do 10 hodin dopoledne. Nejdřív se setkáváme s Ramirezem. Budeme ho sledovat.

Poznámka: Bohužel je to trochu zabugované. Musíš rychle sebrat soudcovy šaty, než se Ramirez otočí, jinak tě nazve zlodějem a bude tě chtít praštit, i když to nemá smysl. Můžete se také pokusit ukrást oblečení zvenčí nebo Ramireze uspat.

Pak si oblékni šaty a vousy a následuj Cassii. Cassia řekne dovnitř a uvnitř se setkáme s Jesperem a prohodíme pár slov. Přesuneme se ke knihovníkovi, máme

dokumenty a Jesper ho rozptýlí, vypadneme odsud. Soudce na nás promluví, ale Cassia ho rozptýlí (pokud jsi soudce zabil v předchozím úkolu, tuto část vynecháš a jdeš rovnou dál).

Jdeme do úkrytu a promluvíme si s Attilou, pak ho následujeme. Attila umístí šaty a my se můžeme vrátit do úkrytu. Promluvíme si s Jesperem a pak s Kassií. Ta nám pak dá vzkaz, na který bychom se měli podívat. Přečteme si ho a vrátíme se ke Cassii. Nyní máme stínovat guvernéra. Odchází ze svého domu ve 23 hodin. Konečně dorazíme ke studni a získáme zápis do deníku. Nyní se vracíme ke Cassii. Nyní máme postavit tunel z našeho úkrytu až tam a zítra se vrátit. V našem úkrytu jsou nyní další dveře a tunel. Získáš další dialog s Cassií a pak musíš všechny čtyři provést dveřmi a tunelem až na dno, kde dorazíš do komnaty s pokladem. Tam se také nachází poslední Beliarská svatyně. Tam tě osloví Cassia a úkol i úkolová linie Cechu zlodějů skončí.

Dodatek v drobných bodech, pokud by měl někdo problémy

1. S Ramizerem ke krejčímu
2. Řekne, že odvádí pozornost krejčího.
3. Nyní ukradnete oblečení
4. Setkání s Casií
5. Jdi s Casiou, dokud ti neřekne, aby sis oblékl šaty.
6. Jděte společně do knihovny
7. Měla by začít sekvence s Jesperem
8. Casia už nic nedělá, jdi najít Atillu
9. Pokud je soudce stále naživu, následujte Atillu
10. Vrať se ke krejčímu
11. Nakonec se vraťte do úkrytu

POZOR: Dole nic nesbírejte, jinak budete označeni za zloděje a napadeni.

Další tip pro ty, kteří mají stále problémy. Díky Raziel.

Chyba: Máš jít za Cassií, ale ta se zastaví před domem knihovníka a nepromluví na tebe.

Řešení: Vezměte si na pomoc Cassia, abyste se mohli podívat na její jméno: Ve Spinu přejděte na Extras -> Savegame Editor, vyberte aktuální savegame a nastavte INFO_MOD_CASSIA_REL_GLORIE3 na hodnotu 1. Pak přejděte na stránku, kde je uložená Cassia. Tím nastavíte chybový dialog na "Tento dialog jsem již slyšel" a pak můžete jít za Jesperem.

Nový tip: Musíte být několik kroků od krejčovského domu. Pokud s vámi Cassia ještě nemluví, jděte pomalu dál. Dialog s Cassií se musí spustit sám od sebe.

Piráti

Piráti (Piraten)

Mluvíme se Skipem a přistaneme na lodi, znovu mluvíme se Skipem a přistaneme na ostrově, kde nás osloví Greg.

Hledání pokladu (Die Schatzsuche)

Musíme prozkoumat zdejší jeskyně, abychom zjistili, zda se někde nachází poklad. V jeskyni na konci ostrova vlevo si promluvíme se zombie. Říká, že poklad nikdy nezískáme. Poté ho zabijeme a přečteme si deník, který má u sebe. Teď to jdeme říct Gregovi. Ten říká, že najde řešení. Měli bychom sebrat Aligátora Jacka a prozkoumat ostrov. S Aligátorem Jackem pak projdeme jeskyní a zabijeme všechny zombie.

Jack nás upozorní na skryté cesty na dvou místech. Pak s ním jdeme ke stanu na hoře, nad druhým východem z jeskyně. Uvnitř je nyní žena. Promluvíme si s ní. Pak ji odvedeme ke Gregovi. Ten chce, abychom si promluvili se Skipem. Žena má v kuchyni zastoupit Samuela. Posílá ženu na loď. Znovu mluvíme s Gregem, podle všeho je nyní průchod uvolněn. Vracíme se tedy do levé jeskyně.

Tam stojí Francis a Malcolm. Francis s tebou krátce promluví a my si prohlédneme průchod. Nyní bereme vše, co se povaluje kolem. Amulet z tunelu je velmi důležitý. Francis se ptá, co tam bylo, a my říkáme, že šance a amulet. Pak se vracíme ke Gregovi. Gregovi se moc nechce, chce, abychom našli způsob, jak vyčistit další chodby. Skip s námi mluví, nebo my s ním, a říká, že Samuel si s námi chce promluvit ve své pivnici. Necháme se tedy Skipem odvést na loď a hledáme Samuela tam.

Mluvíme se Samuelem a on říká, že nám ta žena lhala. Fajn, tak si s ní promluvíme. S Brunhildou probereme všechny možnosti. Pak nás doprovází. Mluvíme se Skipem o tom, jak se dostat zpátky na ostrov. Nyní se s Brunhildou vracíme do jeskyně. Jdi tam, kde je trochu tmavší stěna, zjistíš, že jeskyně není příliš velká. Brunhilda to nezvládne. Vrátíme se zpět a požádáme Jonese, aby nám pomohl. Ten ale říká, že musíme zabít ducha, který tu stále straší. Můžeme si vybrat kouzlo nebo meč. Pak si s ním znovu promluvte a zaveďte ho k mrtvole zombie v jeskyni vlevo.

Greg se k nám chce také přidat. Dobře, tak jdeme. Asi v polovině cesty na tebe promluví mág vody a řekne ti, aby ses připravil. Provede trochu vodní magie a kapitán Stříbro přichází. Prostě ho rychle zabijeme. Mág vody, Brynhilda a Greg na nás promluví. Chtějí, abychom našli spínač a prozkoumali tajnou chodbu. Ta se nachází v místě, kde byla černá zeď, která je nyní otevřená. Posbírej všechny předměty a pak stiskni kamenný spínač v prostřední místnosti, kde byl pirátský duch. Kamenná zeď je nyní pryč a je zde cesta.

Nyní jí projděte. Dojdeme k mříži s nemrtvými orky. Stiskněte spínač, čímž mříž odstraníte, a rozhlédněte se kolem. Zabijte všechny nepřátele a nyní jděte k malé bráně, která je otevřená. Uvnitř je spínač, klikněte kousek doleva, až ho budete mít. Pak jděte k další mříži a dělejte totéž znovu a znovu, dokud se nedostanete k mříži s velkým kamenným spínačem. Stiskněte kamenný spínač a velká kamenná zeď zmizí. Nyní se přesuneme dál.

O věčnost později dorazíme k dřevěnému výtahu. Tam stiskněte páku a pokračujte dolů. O něco později dorazíme ještě níže a rozhlédneme se. Dojdeme ke dvěma kamenným pákám. Ta vlevo otevírá dveře, ta vpravo nás vyrazí ven. Pokračujeme dál chodbou. Přicházíme k dalším čtyřem pákám. První vpravo vytvoří kamennou desku. Pak už jen přejdeme doprava. Obě chodby vedou do stejné, takže je jedno, kudy půjdeme. Nyní dojdeš do místnosti s uzavřenou cestou. Vpravo i vlevo je páka na mříže, jdi k oběma a aktivuj kamennou páku.

Pak můžeš projít kamennou zdí. Poté se dostanete do větší místnosti. Musíte projít mezerou do malé místnosti a aktivovat páku. Objeví se malá kamenná deska. Jednoduše stiskněte páku, dokud nebude nahoře. Pak jděte do druhé místnosti, do modrého světla. Pak skočte na desku, abyste se dostali na druhou stranu.

Přijdeme do další místnosti s propastí, stiskněte páku. Nyní musíte běhat/skákat z kamenné desky na kamennou desku, dokud se nedostanete na druhou stranu. (+1000 exp za přechod) Přijdeme do větší místnosti a nejprve vyloupíme kamenné hrobky. Pak se dole pod schody nachází malý průchod. Projdeme jí. Dojdeme ke kamennému spínači a stiskneme ho. Stěna se otevře a my se ocitneme v nejnižším patře.

Zabijeme všechny orky a můžeme si pomoci k pokladům. Pak se vydáme druhou cestou zpět nahoru. Je tu malá zamčená místnost s pákou na zdi, stiskneme ji. Pak zatlačte kamennou páku až nahoru. Je zde také kamenná páka, kterou je třeba ovládat.

a dále. Najdeme teleport a konečně jsme zpět na povrchu. Nyní se vydáme za Gregem a podáme mu zprávu. Greg je potěšen a řekne nám, abychom si promluvili se Skipem a nastoupili na loď. Dorazíme zpět do Jarkendaru a Skip říká, že nás chce Greg vidět. Nyní si můžeme vzít 10 000 zlatých nebo lektvar rovnováhy (síla + 3, dovednost + 3, mana + 5).

Kouzelník transformace

(Mluvíme s Faicem)

Test (Die Prüfung)

Předpokládá se, že budeme psát testy. První dostáváme od Genna. Nejprve tedy požádáme Alberta o kámen. Dostaneme ho, umístíme ho a jdeme za Tsugetso. Tam si promluvíme s Gennem. Pro první zkoušku musíme jít do malého chrámu před vesnicí. Když tam vejdeme, jsou tam dvě páky. V jedné z nich jsou zamčené dveře. Odemkněte je a pokračujte dál. Tam stiskneme páku, ale stěna se neotevře celá, takže se proměníme v ovci a projdeme, pak na bodáky a na páku, kde je jen malá mezera, nalétne krev jako tělesný brouk. Vezměte předměty z bedny a stiskněte páku, pak si promluvte s Gennem.

První zkoušku máme za sebou. Nyní máme jít do vesnice za Askem, který říká, že poblíž je smečka vlků a my si s nimi máme promluvit ve vlčí podobě. Jdeme tedy ven, kde nejsou žádní lidé, a proměníme se ve warga. Nyní se vydáme hledat smečku. Je poblíž kamenného kruhu. Promluvíme si s vedoucím vlkem ve formě warga. Chce dvacet kusů masa. Jdi k truhle a dávej do ní syrové maso, dokud ti nezbude jen 20 kusů. Pak jdi k Askorovi, vezmi si nový svitek a vrať se k direwolfovi ve wargestaltu. Promluví s námi, vezme si maso a pak opustí údolí. Nyní to jdeme říct Askorovi. Askor si myslí, že je to dobře.

Poslední zkouška je s Perem, a tak se ho zeptáme. Řekne nám, abychom šli do jeskyně gobliních matrjošek a přečetli si test, který nám dal. Pak bychom měli dostat vidění. Vracíme se tedy kousek po cestě a dole vidíme stát ženu se dvěma lidmi. Pokud stojíme správně, spustí se krátká sekvence. Měli bychom to nejdříve nahlásit Perovi. Per nám dá svitek s tělesnými brouky, abychom se mohli dostat přes bariéru a zjistit, kdo je ta žena. Jdeme tedy před bariéru a proměníme se v tělesného brouka. Pak prolezeme skrz.

Proměníme se zpět dovnitř a promluvíme si s ženou. Pak zabijeme její nohsledy. Jeden z nich má vzkaz. Nyní si ho přečteme. Aha, ona stojí za těmi vraždami. Znovu si s ní promluvíme. Nyní se můžeme na základě jejího dotazu rozhodnout, jak s ní naložíme nebo jaký trest ji čeká. Po rozhovoru s Perem nyní můžeme splnit náš skutečný úkol. Na místě, kde žena stála, můžete aktivovat svitek. Uvidíme vizi, lístek musí být u rybníka. Jdi tam tedy a hledej ho. Červený okvětní lístek najdete téměř vedle králíků. Nyní se vrať k Perovi.

Říkáme, že příroda je něco zvláštního a nemělo by se do ní zasahovat ani nic podobného. Pak se můžeme vrátit ke Genn. Ten opět aktivuje teleport a řekne, že s námi chce mluvit Faice. Faice je spokojená a říká, že si můžeme vybrat mezi brněním a rouchem.

Odměna: 1500 expů, 1000 zlatých, zbroj nebo roucho, možnost naučit se mluvit se zvířaty.

Úkoly Mistrů

Olavovy plány na útěk z Haradovy kovárny (Ausbruchspläne von Olav bei Harads Schmiede)

Když ve čtvrté kapitole dorazíte do Haradovy kovárny, najdete tam pouze Olava. Ten ti řekne, že Harad je ve vězení kvůli svým obchodům s žoldáky. Navštivte ho tam a pak se ho můžete pokusit dostat ven. K tomu si nejprve promluvte s Boltanem a pak s lordem Andrém (možná je možný další úkol přes Tengrona?, se mnou mluvit nechce, protože jsem stoupenec Beliara). Lord Andre by byl ochoten Harada propustit, pokud slíbí, že bude v budoucnu opět pracovat pro paladiny. Řekneš to Haradovi, ale ten je příliš hrdý na to, aby se podvolil, a rozhodně nechce pracovat pro paladiny. Poté si založíš vlastní obchod a můžeš paladinům a žoldnéřům nabídnout vlastní pomoc. Po všech problémech s Haradem už žoldnéři nechtějí spolupracovat. Lord Andre je s naší nabídkou spokojen. Pověřuje nás ukovat 7 vznešených mečů, 5 vznešených dlouhých mečů a 3 rubínové čepele. Ty pak předáváme lordu Andrému, který je velmi potěšen a slibuje, že nám později dá další zakázky, ale ty, jak se zdá, nepřicházejí.

Žena v kožichu warga (Die Frau im Wargpelz)

Bosper se chce usmířit se svým starým žákem. Nachází se v severním lese, ale ráda se mění ve warga, aby zůstala nerušená. Jdeme tedy nejprve za Vatrasem, který nám dá svitek kouzla, ale musíme ho ještě proměnit v látku na šípy. Constantino to udělá za 100 zlatých do příštího rána. Jdeme tedy rovnou spát až do

dalšího rána. Mluvíme s ním, ale ještě není připraven, a tak spíme další den. Pak s ním znovu mluvíme a on je hotový.

Nyní jdeme k alchymistickému stolu a vyrábíme projektily. Vezmeme si reverzní šíp nebo blesk, podle toho, co použijete. Dostaneme jen jeden, takže musí fungovat. Nyní se vydáme do severního lesa, tedy k Jackovu majáku a pak rovně. Jakmile uvidíš před cestou vlevo a vpravo kámen, pokračuj z levého kamene vlevo. Měli byste spatřit wargy a samici warga. Jakmile budou ostatní nepřátelé odstraněni, musíte samici warga zasáhnout šípem/šipkou pro zpětnou transformaci.

Vezměte luk/ambus, natáhněte ho a vystřelte na ni retransformačním šípem/boltem. Její lidská podoba se poté objeví na místě, kde stála jako wargí samice. Poté můžete samici warga zabít podle svého uvážení. Po krátkém rozhovoru se opět promění a je třeba ji zabít. Nyní se k Bosperovi dozvíme, že je to jeho dcera.

Velké plány (Große Pläne)

Constantinovi se téměř podařilo vyrobit Kámen mudrců. Teď mu musíme přinést potřebné ingredience ze seznamu, který nám dá. Podívejme se tedy, co potřebujeme: 5 kusů zlata, 3 krystaly kamene, 2 kusy síry, 15 kusů rudy, 5 kusů uhlí, 30 starých mincí, 5 perel, 1 lektvar síly, 1 lektvar obratnosti, 1 elixír života, 2 elixíry ducha.

Většinu z nich najdete u obchodníků. Problémy způsobují 2 kusy síry, 5 perel a lektvary. Pět perel byste měli najít tak, že na pláži v přístavní čtvrti nebo na jiných plážích posbíráte mušle a otevřete je.

Elixír života: Ten, který jste si vyrobili, si můžete koupit od Constantina nebo si ho vyrobit sami.

1 lektvar síly: Pokud jsi je všechny nekoupil a nevypil od obchodníků, měl bys nějaké sehnat, jinak se je budeš muset naučit vyrábět.

1 lektvar dovedností: Stejně jako lektvar síly, jinak se ho můžeš naučit od Sagitty nebo jiných alchymistů.

2 Elixír ducha: Také ho můžeš častěji získat od obchodníků, jinak se ho nauč a vyrob si ho sám.

2 kusy síry: Jsou to jen 2 normální kusy síry, takže jsou snadné.

Až budeš mít všechno, odnes to Constantinovi. Říká, že bychom ho měli zítra navštívit, pokud chceme ochutnat, jak úžasný kámen je. Jdeme se tedy vyspat do

zítřka a vrátíme se k němu. Sní Kámen mudrců a zblázní se. Dá nám také zlomek, který můžeme sníst, dává 10 životní energie.

Dárek pro Thorbena (Ein Präsent für Thorben)

Thorben měl mrtvici. Měli bychom si vyrobit něco vlastního. Určitě by z toho měl radost. Začneme tím, že Brahima požádáme o kresbu. Můžete si vybrat následující.

1: Zdobená šperkovnice: Nejprve jděte za neteří a pak rovnou za Brahimem. Podíváte se na výkres a počkáte jeden den. Po jednom dni čekání jdi k pracovnímu stolu. Potřebuješ 10 větví a 2 horské krystaly. Mělo by být snadné je najít. U pracovního stolu udělej hrubou formu a pak se vrať do skříně, abys dokončil možnost. Pak jdi k neteři a pak k Thorbenovi.

2: Pivní džbánek: Stejný postup jako u bodu 1, s tím rozdílem, že potřebuješ 10 větví a 1 surovou ocel.

3: Něco ozdobného: Totéž jako 1, jen 6 větví a 3/4 zlatých kousků, pak Gritta a pak Thorben.

Vedlejší úkoly Khorinis

Velké ticho rozzlobené ženy na trhu (Das Große Schweigen von Aufgebrachte Frau am Marktplatz)

Na tržišti je rozzlobená žena, která nás osočuje a nazývá nás vrahy, ptáme se Moe. Řekne nám, abychom počkali, až se stane něco konkrétního. O den nebo dva později se snažíš s někým promluvit a nikdo se s tebou nebaví, zpět k Moeovi. Dává nám lístek, díváme se na něj, ach, jak se tváříme, pak s ním mluvíme, říká, že v oběhu jsou nějaké ty plakáty s hledanými osobami a že bychom je měli vzít s sebou.

- Klášter vpravo na patře u vchodu.
-Lobart u vchodu vpravo na podlaze
-Bengar vlevo u vchodu
-Onar za Wolfem

-Khorinis u Mattea
-Khorinis, brána na náměstí vpravo nahoře
- Khorinis, červená lucerna

Jakmile je všechny získáš, jdi za Moem, dá ti dopis, na který se přímo podívej a krátce si o něm s Moem promluv.

Pečetní prsten (Der Siegelring)

Pokud ve čtvrté kapitole poslechnete hlasatele u stánku s pivem zdarma v Khorinisu, dozvíte se, že z horní čtvrti byl ukraden signetový prsten. První stopu získáš od tuláka stojícího před mostem na cestě z krčmy k vykopávkám mágů vody.
Poznámka: U tuláka se nachází více než jen jedno popsané místo.

- Tulák může být u mostu
- ve skřetí jeskyni
- v pohřební jeskyni paladinů poblíž Orlanovy krčmy.
- u schodů z Bengarova nádvoří k loupežníkovi Edgorovi.
- nebo v jiné jeskyni.

Ten má v inventáři vzkaz, který ti řekne, že zloděj odešel do Hornického údolí. Na cestě z průsmyku v Hornickém údolí do údolí stojí pochybná postava. Ukáže se, že zloděj pečetního prstenu byl sám okraden a nyní leží ve "svém vodním hrobě" spolu s prstenem. Omračte ho a vydejte se po cestě dolů do údolí. Zlodějovo tělo a ukradený prsten najdeš na "pláži" u řeky severně od starého tábora a o něco dál směrem ke zřícenému klášteru, před velmi velkým balvanem uprostřed. Vezmi prsten lordu Hagenovi.

Doplnění místa, kde bylo nalezeno tělo zloděje.
- Břeh jezera Relendel, kde se nachází jeskyně Lurker.
- Malé jezero v údolí dolu na místě výměny
- Písečný břeh mezi AL a zříceninou kláštera

Slabá naděje (Eine leise Hoffnung)

Ve čtvrté kapitole se Fisk nachází poblíž Bengarova nádvoří, u schodů vedoucích na Onarovo nádvoří. Vypráví ti o útoku orků na starý tábor a o tom, jak se jemu a jeho

mužům jen tak tak podařilo uniknout. Měl by ses poohlédnout po dalších přeživších ze starého tábora. Najdi následující osoby a pak o nich řekni Fiskovi:

- V Hornickém údolí, před vchodem do tábora banditů, se setkáte s Fingersem.
- Scatty, v bažinatém táboře, poblíž plochy pro pěstování bažinatého plevele

napravo od tábora - Mud, na Erhardově farmě v Relendelu, kde byla vzpurná ovce. **POZOR:** Bláto tam nemusí být, pokud jste splnili úkoly pro mágy proměny. Pak ho musíte na farmě vyreklamovat přes Vložení mod_7697... (zbytek se přidá automaticky)

Za první dva dostanete od Fiska po 200 expech a 50 zlatých, jakmile mu řeknete o třetím, úkol končí a Fisk nám řekne ještě pár triků.

Otázka soustředění (Eine Sache der Konzentration)

Pokud máte alespoň 200 many, osloví vás Garvell. Požádá tě, abys pomocí kouzla telekineze otevřel podprsenku obchodníka Fenia. Jdi k Fenii a použij na ni kouzlo telekineze, ale ona si toho všimne a reaguje pobouřeně. Pak se vrať ke Garvellovi a zeptej se ho, o co jde. Ukáže se, že si dělal legraci. Za trest na Garvella sesíláš kouzlo telekineze a ukradneš mu peněženku.

Nákupní taška hrůzy (Der Einkaufsbeutel des Grauens)

Poznámka: Tento úkol byl nyní několikrát testován, bez chyby nebo podvádění sílu nahoru
ošizení síly, není možné získat úkol před dosažením 200 síly. Zmíněná chyba je z prologu, jako zombie. Je možné, že 200 sil jako zombie je akceptováno již v 1. kapitole a úkol můžete získat dříve, i když jste o vše přišli, pokud jste se vrátili zpět. Ne u každého se tato chyba vyskytne, ale čas od času se to stává. Takže si to každý může v tuto chvíli volně vyzkoušet, dostanete to nebo ne?
Pokud máte alespoň 200 sil, osloví vás Jana na tržišti v Khorinisu. Nakoupila toho příliš mnoho a ty jí musíš pomoci odnést pytel domů. Bohužel je pytel tak těžký, že se můžeš pohybovat pouze skrytě. Vaším cílem je dům v přístavní čtvrti za

Garvellovou loděnicí. Jakmile tam dorazíš, automaticky tašku odevzdáš a můžeš ji předat Janě.

Bylina je bylina (Kraut ist Kraut)

Se Senyanem se setkáte v jeskyni u východního východu z města. Řekne ti, že Tom byl chycen při obchodování s bažinnou trávou a nyní je kvůli Mikovi ve vězení. Senyan tě nyní žádá o pomoc. Nyní se vydají za Tomem do vězení. Vysvětlí ti situaci a požádá tě, abys promluvil s lordem Andrém. Nyní jdete za lordem Andrém, ale ten vám není ochoten pomoci. Vraťte se k Tomovi a ten se zmíní, že tam mají být rostliny, které vypadají podobně jako bahenní tráva. Pak k tobě promluví Boltan.
DŮLEŽITÉ: Tento dialog jste museli slyšet.
Políčka byla prohozena. Podle deníku by měla být bažinná tráva v truhle s důkazy. V truhle lorda Andreho jsou ve skutečnosti 3 stonky bažinného plevele. Pro vyřešení tohoto úkolu stejně musíte získat klíč přes insert: itke_andre
Jakmile tento klíč získáš, můžeš vyměnit 3 stonky bažinného plevele za 3 stonky, které máš v ruce. Plevelné rostliny v noci. Druhý den ráno zajdi za lordem Andrém, který s hrdinou mluví otráveně a po prověření situace hrdinovi sdělí, že Tom bude propuštěn.
Po dvou dnech se Tom vrátí na lavičku a vy můžete úkol dokončit.
Po rozhovoru s lordem Andrém získáte 400 expů a Tom dostane dalších 100 expů a 100 zlaťáků.

Co přináší temnota (Was die Finsternis hervorbringt)

Po "Démonickém" ti Xardas řekne, že ve Starém dole je také něco špatně. Tamní démoničtí bojovníci zešíleli a na všechno útočí. Vydej se tedy do Beliarské pevnosti a pak do dolu. Sejdeme dolů za Kurgou a promluvíme si s ním. Pak ho zabijeme a přečteme si jeho vzkaz, ze kterého se dozvíme, že v tom má prsty Urnol. Pak jdeme hlouběji, až dojdeme k orku Bollokovi, který tam sedí. Promluvíme si s Bollokem a ten nám řekne, že velký záporák je dole.
Jdeme tedy ještě hlouběji. Kdo by to byl řekl? Také zde potkáváme mučitele duší. Použij tedy kouzlo světlo/runa nebo svaté světlo/runa.
Pozor: Mohou dělat bugy, že neumírají, pokud mají 0 životů, stačí uložit hru a načíst hru nebo seslat světlo či jiné kouzlo, pak by měli zemřít.

Úplně vzadu najdeme Zmiji. Promluvíme s ním a zabijeme ho, pak se vrátíme ke Xardasovi. Xardas říká, že jejich kovář pro nás něco udělá. Beliar tedy pevnost ke kováři. Od Jizvy dostanete také 100 expů a několik vzácných trofejí.

Vedlejší úkoly v Jharkendaru

Tajemství ještěrů (Geheimnis der Echsen)

Po otevření chrámu můžeme požádat o další úkol. Nyní musíme sebrat 10 ještěřích vajec a odnést je do líhně v díře. Všechna vejce najdete ve vodě v bažině před táborem. Nejlepší je otočit kameru na
ptačí perspektivy a přiblížit ji. V bažině napravo od tábora jich bylo asi 5, ostatní byla trochu roztroušenější, ale docela blízko tábora. Pak si promluvte s ještěrem v horní části před dolem. Nyní se vrať k Albimu.
Albi říká, že trvá, než se vylíhnou, měli bychom jít nejdřív zabít golemy. Jakmile jich zabijete dostatečný počet, dostanete záznam do deníku. Nyní se dozvíme tajemství. Nyní bychom měli vzít 2 nové bílé ještěry s sebou. Uděláme to tak, že řekneme Albimu, že jsme připraveni, jakmile bude stát před námi. Nyní vezměte 2 bílé ještěry do chrámu v bažině, odkud vyšli golemové. Alespoň jedna musí přežít, nejlépe obě. Mohou deaktivovat past u vchodu do chrámu.
Vejdeme do chrámu a zabijeme obří mandragoru. Poté 2 bílé ještěrky odejdou. Vrátíme se do ještěřího města a promluvíme si s Albim.

Vedlejší úkoly Khorata a Relendel

Skrze plameny, jed a krev

Pokračování kapitoly 4

Kapitola 5

Uriziel (pokračování)

Xardas nám řekne o neznámém ostrově, kde máme najít místo rituálu, abychom opravili Uriziela. Vydáme se tedy z místnosti rady dveřmi a skrze plamen. Jsme teleportováni na ostrov. Nyní vezmeme kámen ohniska ležící na zemi. Poté sebereme kamennou desku od kostlivce. Přečteme si na ní toto. Nyní jděte do hradu.
Když vejdete dovnitř, chýše je přímo vlevo. Vezměte kamennou tabulku na stole a přečtěte si ji. Nyní se musíš dostat na nejvyšší bod ostrova. Jdi tedy od vchodu do hradu dolů, pak doleva a pak zpět nahoru po cestě. U útesu bys pak měl spatřit ducha Trimedrona, se kterým si promluv. Promluvte si s ním o všem, co můžete. Poté se můžete vrátit do hradu a zabít zde všechny nestvůry. V závislosti na vašem cechu budete potřebovat části zvířecích těl ("Svlékni kůži" a "Vytrhni zuby" by měly stačit jako lovecké talenty) pro vaši ultimátní zbroj.
Na hradě je tato věž a před ní hromada kamenů. Jakmile se objeví název "Rubble", klikněte levým tlačítkem myši. Poté by mělo dojít k vyčištění plošiny. Umístíš ohnisko a můžeš se vrátit ke Xardasovi a podat zprávu. Řekne, že musíme najít a zabít nositele moci. Měli bychom si ještě promluvit s Pyrokarem. Promluvíme s ním a zjistíme, že Urnol je jedním z nich v Údolí dolů ve starém táboře.
Nápověda! V důlním údolí je až po skončení úkolu "Démoni"!
Jeden je na ostrově a jeden v Jharkendaru. Pak nám Xardas zadá úkol "Posádka pro ostrov", postupujeme v pořadí.

1: Jdeme do Starého tábora v Hornickém údolí, promluvíme si s Urnolem v domě arcibaronů a zabijeme ho. Můžete také použít svitek/ruku s teleportačním kouzlem. Je tam několik orků a Urnola můžeš zabít jen pomocí Beliarova drápu.
2: Půjdeme do Jarkendaru a prohledáme jeden z panských domů.
Poznámka: Pravděpodobně určuje cech! Jako lovec draků jsem šel rovnou do zámečku, kde bydlí poustevník. Nejprve si s ním promluvte. Pak zabijte dvojníka Adanosovou holí nebo kouzly jako Ohnivý déšť apod.
3: Musíme se vydat do Irdorathu. Splníme tedy úkol "Posádka pro ostrov". Jakmile dorazíme, je třeba zvážit několik drobností. U první hádanky s pákou požádej Diega, aby s tebou zatáhl za páku. Na můstku jako obvykle šipky.
nebo střílet do šroubů a spouštět padací most. Stojíte v místnosti se čtyřmi chodbami. Dvě nahoře, dvě dole. Kombinace přepínačů pro vás jdou zleva doprava:
1: Levá dolní místnost: Vypínač uprostřed
2: Levá horní místnost: vlevo, vpravo, uprostřed.
3: Pravá horní místnost: střed, levá, pravá.

4: Pravá dolní místnost: střed, levá, pravá.
Nyní stiskněte tlačítka na všech malých kamenných sloupech. Jakmile se ocitnete v místnosti s velkými dveřmi, musíte z truhly ve druhé místnosti vpravo vzít Oko moci a kliknout vlevo u dveří. Promluvte si s drakem a zabijte ho Svatým kladivem. Nyní si s sebou vezměte kámen duší a odejděte odsud. Při odchodu si znovu promluvte s Argezem. Pak jdi ke kapitánovi a zpět ke Khorinisovi. Nyní se vraťte k radě a přesvědčte se, že už tam není. Vydej se tedy na ostrov, přes oheň a k přízraku Trimedron. Probereme všechny možnosti a pak půjdeme kousek nahoru a přečteme si kamennou tabulku, kterou nám dal nalevo od věci s trávou/rostlinami.
Nyní se vraťte ke Xardasovi, který je na hradě. Mágové nyní jdou do jeskyně, kterou jsme otevřeli. Xardas k nám promluví a my umístíme tři kameny duší do držáků na podstavci. Xardas k nám znovu promluví a zahájí Urizielův rituál, my počkáme. Uchopíme Uriziel nebo runu, podle toho, co hrajete.
Xardas nám dává další starou knihu, kterou si přečteme, bez ohledu na to, zda by měla být magicky zapečetěná, a objevíme vzorec na vylepšení naší dosud nejlepší zbroje. Opouštíme ostrov a začíná 6. kapitola, nyní je třeba vylepšit kovadlinu a zbroj.

Tým pro ostrov (Eine Mannschaft für die Insel)

Máme sestavit tým pro cestu na Irdorath. Pokud chcete, můžete s sebou vzít přímo Ravena, vaši staří přátelé jako Gorn/ Milten/ Diego/ Lester půjdou také s vámi a napoví vám, koho dalšího byste mohli vzít s sebou: Vatras/ Cord/ Tengron/ Ethan/ Namib/ Cor Angar/ Myxir a někteří z vedlejších cechů, stačí se zeptat.
Určitě jsou i další, o kterých nevím.
POZOR: Nejdříve byste si ale měli vybrat jednoho z kapitánů (Diego vám to řekne), protože mají určité požadavky na ostatní členy posádky a podle všeho nemůžete některé lidi poslat znovu pryč, což může vést ke gamebreaku.
Kapitáni: Cedric / Jack
Cedrik chce, aby s ním jel mág ohně a paladin. Milten by měl stačit. Nedovolí však, aby s ním šli žoldáci/černí mágové/ženy. Nějak, někde by tam měly být ženy, pro úspěch jen ženy na palubě.
Doplněk Můžeš s sebou vzít Bonese od pirátů. Chce mít na palubě spoustu nadržených žen. Kromě Sagitty se pro to nikdo nenašel. Vadí mu, že na palubě je jen tato žena. Přesto Bones Sagittu sbalí a ona Bonesovi něco přidá do jídla. Hrdina řekne, že jelikož je na tom Bones špatně, nemůže jít s ním, ale i tak to funguje.
Dodatek s Bonesem: Zatím nebylo vyfiltrováno, zda musí být členem pirátů, nebo zda ho stačí vzít s sebou. Byly osloveny i všechny ženy, které by se také nalodily. Žádné další se nenašly.

Poznámka: Pokud chceš jít se Cedrikem, ale přesvědčil jsi Benneta, nemůžeš ho už poslat zpět = přerušení hry.
Jack chce, abys s sebou vzal řemeslníka a alchymistu, úkol
" Řemeslník a alchymista ". Pokud tedy máte spokojeného kapitána a jste spokojeni se zbytkem výběru, můžete si promluvit s kapitánem a vydat se na cestu do Irdorathu.

Řemeslník a alchymista (Handwerker und Alchemiest)

Jack chce, abyste si s sebou vzali někoho, kdo se vyzná ve dřevě nebo kovu, a někoho, kdo se vyzná v bylinkách. Můžeš si s sebou vzít Benneta a Sagittu nebo Garvella. Sagitta chce ještě dvě přísady:
Smrdutý harpyjí dráp - najdeš ho nad velkou farmou, kde byl Dexter v Gothicu 2 normální, nad vchodem do dolu. Jsou tam také dvě harpyje. Druhou najdeš, když doplaveš z Khorinisu na Ostrov zlodějů, na jeho okraji. Jednoduše skočte do bazénu a plavte rovně k ostrovu. Rovnou před sebou také uvidíš potopenou loď, až se dostaneš k solným rostlinám.
Stačí ji odevzdat Sagittě v její jeskyni.
Bennet: Přineste mu 20 rezavých mečů a nějakou rudu. Na pohřebišti za Velkou farmou můžeš znesvětit mrtvoly, abys získal dostatek rezavých mečů.

Ohnivý mág (Feuermagier)

Jdete do kláštera za Talamonem, který sedí na Pyrokarově obvyklém místě. Nyní se můžeš stát řádovým knězem, což je tvá nejvyšší cechovní hodnost. Můžeš se také naučit 5 magických kruhů od Marduka.

Vražda je jeho koníčkem (Mord ist sein Hobby)

Milicionář Jason byl zavražděn v červené lucerně v přístavní čtvrti. Nejprve se tam vydáte a Pablo vám poskytne podrobnosti. Pak si promluvte s Giselle a jděte do místnosti, kde si promluvíte s Pablem. Zjistíte, že zbraň nesedí a že je natažená.

Znovu si promluvíte s Giselle, která chce odejít. Zmizí v Bromorově pokoji. (Dodatek: Dveře je třeba nejdříve otevřít, jinak před nimi Giselle jen pobíhá, protože nemá klíč). Jakmile bude uvnitř, jdi za Pablem a dej mu to vědět. Nyní musíš najít další důkazy. Nakonec je najdeš v další místnosti. Tam najdeš Galfa, který okamžitě odejde. Navštivte znovu Pabla, který vás pošle za Giselle. Až se vše dozvíte, jděte za lordem Andrém.
Nyní musíte den počkat a vrátit se k lordu Andrému, který vás pošle za Berndem. Nyní jdi do Janina domu v přístavu a promluv si s ní. Nyní se opět vrať k lordu Andrému. Nyní si musíš promluvit s guruem na tržišti. Poté se objeví hrdinský bot a gurua zabije. Nyní si promluvte s hrdinským botem a zaútočte na něj. Po dvou nebo třech úderech k nám promluví a zmizí.
Nyní se vraťte k lordu Andrému. Ten nám řekne, že bychom měli zjistit více o tomto botovi a vydá se za Giselle, která je ve vězení. Chce po vás svíčku, jinak jí budete vyhrožovat.
Nakonec jděte s informacemi za lordem Andrém.

Past (Die Falle)

Nejprve musíme zvěstovatele informovat, že se k nám blíží šílenec. Stojí u stánku s pivem zdarma na své malé plošince. Teď to půjdeme říct lordu Andrému. Lord Andre nám dá lektvar rychlosti bez časového omezení a kostým. Vypijeme lektvar, oblékneme si kostým a chvíli chodíme po tržišti, dokud nás robot nezačne pronásledovat. Nyní běžíme do Khoraty na tržiště poblíž tavicí pece. Robota musíme mít celou dobu v patách. Jakmile vás bude pronásledovat, můžete se jednoduše teleportovat na Khoratu. Pak jděte k lordu Andrému na tržiště a udeřte na něj. Srazí vás k zemi, dá vám paladinské brnění a sebere kostým. Poté s ním naláká robota do pece, kde ho upeče. Po sekvenci se opět probudíme. Mimochodem, z místa, kde jste byli sraženi k zemi, můžete také získat zpět svou zbraň. Robert vám dá nějakou řetězovou zbroj a pak můžete jít za lordem Hagenem do Khorinisu.
Doplněk: Pokud se bot někomu nezobrazí, reklamujte ho v Relendelu: Herobot_rel
Pak jdi na tržiště, bota ztratíš u brány Khorata, jdi za lordem Andrém. Zbytek je stejný postup jako výše.

Andreho odkaz (Andres Vermächtnis)

Až si dopis přečteš, můžeš nyní jít k jeho bedně v kasárnách, kde vždy stál, a všechno si z ní vzít, stejně jako si přečíst druhý dopis, a pak jít za Haradem. Zeptáme se ho, jestli může znovu vykovat meč. Řekne, že ano, že si ještě můžeš vybrat mezi jednoručním a obouručním. Potom bychom se měli po několika dnech vrátit. Já se jen na tři dny vyspím a vrátím se. Je hotovo, dává nám surovou čepel, kterou ještě musíme posvětit Mardukem, viz další úkol.

Likvidace cechu zlodějů (Eliminierung der Diebesgilde)

Podmínka: Dokončil Andreho odkaz, lord Hagen ho jmenoval paladinem, splnil úkoly "Posel míru" a "Innův nos", celá zlodějská gilda je stále naživu. Vložte dva klíče: vložte itke_hotel a itke_thiefguildkey_hotel_mis.
Jdi k lordu Hagenovi a vlož Miku a Jespera u Hagena. Rozhovor se musí odehrát v blízkosti lorda Hagena. Rozhovor mezi Mikou a Jesperem se musí odehrát také u lorda Hagena přibližně ve 23:15.
Vložte Mod_587 a promluvte si s Jesperem.
Vložte Mod_587 a rychle si promluvte s Mikou.
Nyní rychle promluvte s lordem Hagenem a rychle proklikejte první dialog a vyberte přímo možnost dialogu "s plotem". Následující dialog si můžeš normálně poslechnout. Nyní se aktivuje skutečný úkol.
Lord Hagen chce, aby byl zlodějský cech konečně zlikvidován. Chce vše připravit k útoku a ty bys za ním měl přijít následující den.
Máte dvě možnosti:
Varianta 1: Zlikviduješ Cech zlodějů na vlastní pěst. K tomu musíte zabít Cassia, Jespera, Ramiereze a Rengaru. Poté nahlaste lordu Hagenovi, že jste je zlikvidovali. Lord Hagen je zklamaný, že jsi vše udělal sám. Dostanete + Innoovu dispozici, 1000 zlatých a 1000 expů.
Varianta 2: Když se o den později vydáš za lordem Hagenem, má již vše připraveno. Nyní bys měl jít do Hannova hotelu. Tam se setkejte s Bilgotem a promluvte si s ním. Pak jdi do sklepa a promluv si s Cassií. (To by měl být první dialog ve hře, v případě potřeby si s ní promluvte podruhé) Pak všichni zaútočí. Objeví se domobrana a všichni zloději, a až je všechny porazíte, promluvte si s Wambem. Nakonec se vraťte

k lordu Hagenovi. Ten je nyní šťastný. Je zde méně zlata, ale více expů než ve variantě 1.

Innosův meč (Eine Klinge Innos)

V klášteře mágů ohně si máme promluvit s Mardukem a požádat ho o posvěcení čepele. Říká, že se nejprve musíme stát paladiny. Plníme tedy úkoly s lordem Hagenem, dokud se nestaneme paladiny a nevrátíme se. Nyní nám řekne, abychom šli do sklepení, kde na nás čeká teleport, který nás někam odvede.
Poznámka! Pokud visí, podvádějte přes kamennou zeď pomocí Marvina a tlačítka k. Uprostřed je socha s lektvarem Křest ohněm. Ten vypijte. Projděte průchodem vpravo. Dveře s kamennou deskou by se měly samy otevřít. Najdeme v nich místnost se třemi spínači. Stiskněte ten vlevo, ten vpravo a pak ten uprostřed. Pak jděte na vysunutou plošinu. Nyní můžete vzít kámen z podivné sochy, která zářila. Pak se vraťte zpět.
Projdeme levým průchodem, dveře z kamenných desek by se měly samy otevřít, pokud budete stát blízko nich. Pak přijdete do místnosti se spoustou kamenných spínačů. Na spínače si musíte dávat dobrý pozor. Na podlaze jsou malé nápisy. Je třeba otočit pouze těmito čtyřmi spínači. Soška se rozsvítí a vy v ní vezmete kámen. Nyní se vraťte do středu.
Dodatek: Pokud máte problémy s přepínači, budete potřebovat tuto vložku: itmi_ornamenteffekt_bigfarm.
Nyní můžeš projít předními kamennými dveřmi. Běžte směrem ke světlu a zastavte se tam. Nyní se vydáte dolů. V jedné z těchto uliček jsou kamenné dveře, kterými můžete jít dál. Teleporty vás zavedou pouze zpět, takže je nepoužívejte. Pak jděte rovně a dojdete do místnosti s lávou uprostřed a opět třemi cestami.
Projdeme tou napravo a dojdeme do místnosti s létajícími kamennými deskami. Jednoduše musíte střílet do létajících kamenných desek lukem nebo kuší ve správném pořadí. Jakmile se všechny rozsvítí, objeví se cesta a vy můžete jít k soše vzadu pro kámen. Nyní můžeme projít tou vlevo. Je tam pouze jeden ohnivý golem. Zabij ho a vezmi si od něj kámen. Nyní můžeme opět projít vpředu nebo uprostřed. Projdeme a dojdeme k obrovské soše Innosa, kde se pomodlíme a posvětíme čepel. Nyní se můžeme vrátit ven a říct to Haradovi. Ten říká, že meč můžeme posvětit ještě lépe. Měli bychom se podívat do klášterní knihovny. Dole v klášterním sklepení je na bedně kniha, kterou si přečteme. Pak se půjdeme zeptat Harada. Říká, že zkoušku by mohl mít paladin Ingmar. Jdeme tedy za ním. Stojí tam s lordem Hagenem. Ten nám ji zazpívá a my se jdeme znovu zeptat Harada. Říká, že už jsme připraveni, a tak jdeme v poledne do Innosovy svatyně a máme svitek kouzla Světlo/

Ohnivá koule/ Ohnivý déšť/ Ohnivá bouře/ Probuď golema. Pak bych mohl vždycky udělat Posvěcení meče.
Nápověda! Pravděpodobně to funguje jen od 12 do 13 nebo 14 hodin. Často musíte spát až do poledne a jít do Innosovy svatyně.
Jakmile toho budete mít dost, získáte zápis do deníku, 5000 expů a čepel se zlepší. Nyní se vydáme do Haradu, abychom čepel ukázali.

Posel míru (Bote des Friedens)

Máme Laresovi přinést dopis o paktu o neútočení, myslí si, že je to dobré, tak to dáme lordu Hagenovi vědět.

Ať nám Innos zavře nos (Möge Innos unsere Nase schließen)

Z východní brány se line hnilobný zápach. Musíme mu přijít na kloub. Till a dva městští strážci už jsou u východní brány. Promluvíme si s nimi. Teď už jen s nimi jdeme kousek směrem k majáku, ale před cestou nahoru je jeskyně, Vrahova jeskyně. Polomrtvý muž tam krátce promluví a pak ostatní uklidí. Nyní se můžeme vydat za lordem Hagenem.

Přítel nebo nepřítel (Freund oder Feind)

Musíme zjistit, co mají různé skupiny, které se vynořily z Hornického údolí, za lubem. Kousek před Akilovou farmou najdeš několik tuláků, promluvíme s nimi a pak je zabijeme. Další skupinu najdeš před Bengarovou farmou. Promluvte si s Fiskem, nebudou ti dělat žádné problémy. Třetí skupinu najdeš kousek rovně před Dragomirovým táborem lovců. Promluvte si s Grimem. Je tak trochu zlý, takže ho zabijeme. Teď se vrátíme k lordu Hagenovi, který si myslí, že jsme skvělí.

Věrnost králi! Věrnost městu! (Treu dem König! Treu der Stadt!)

Předmluva. Předchozí úkol ti zadá lord Hagen, pokud jsi byl paladinem ve čtvrté nebo páté kapitole Důlního údolí. V něm musíš navštívit tři místa v Khorinisu a promluvit/zabít lidi z Důlního údolí. Po splnění úkolu musíte velmi dlouho spát. Po padesáti dnech spánku a zkoušení se vám splní úkol "Věrnost králi! Věrnost městu!" aktivoval pouze lord Hagen.
Dodatek: Pokud máte štěstí na své straně, nemusíte spát 50 dní, ale můžete úkol odemknout dříve. Stačí si to vyzkoušet na vlastní kůži.
Lord Hagen pošle hrdinu ke královské gardě s žádostí o podporu. Jakmile dorazíte do tábora, promluvte si přímo s Hymyrem. Ten však o ničem nechce vědět. Lord Hagen ti moudře dal svitek pro případ, že by Hymir nechtěl spolupracovat. Ten pak použiješ ve strážním táboře. V táboře se pak zrodí sám lord Hagen. Stojí pod budovou, kde vždy spí členové gardy.
Promluvte si s lordem Hagenem. Nyní si chce promluvit se samotným Hymyrem. Hrdina se vydá za lordem Hagenem. Proběhne krátký dialog. Lord Hagen a Hymir se teleportují do Khorinisu.

Poznámka: Může se zaseknout. Oba na místě zemřou, ale v úkolu lze pokračovat. Dodatek: "Mrtvého" lorda Hagena můžete okrást. Hrdina se pak musí vrátit do Khorinisu a promluvit si tam s Hagenem. Úkol je pak splněn.

Monstrum v knihovně (Ungeheuer in der Bibliothek)

Před vchodem do bludiště stojí pár černých mágů a Andokai. Zřejmě začínající mnich otevřel okouzlenou knihu a osvobodil příšery, které zabíjely všechny v knihovně. Měli byste se tam podívat s jedním z černých mágů. U vchodu do knihovny můžete najít první kostru dinosaura a zbytek v knihovně.
Okouzlenou knihu najdete i vedle mrtvého nováčka, což je docela vtipné. Jakmile všechny zabijete, dostanete záznam do deníku. Černý mág vám poděkuje (+100 Exp) a můžete ho předat Andokaiovi.

Zuřící (Rasend)

Podmínka: Museli jste být v Irdorath a už jste se vrátili.
NPC pak najdete na molu k lodi. Hlásí, že démoni a zlé bytosti zaútočili na Khorinise a zabijí vše, co najdou. Okamžitě jděte za Saturasem, který je nyní v Radě kouzelníků v klášterním sklepení. Nyní zahájí úkol Raging.
Saturas si všiml, že démon působí na Khorinisovi zmatek, a teď je třeba něco udělat. Ale démon nyní zmizel, abyste ho mohli vystopovat, musíte sebrat něco démonického z vrbové plošiny. Saturas odkazuje na kuchařský recept nalezený stoupencem krevního kultu. „The Stew of Doom“ musí být nyní vytvořen a konzumován v hrnci. Pak můžete Saturasovi nahlásit, že jste nyní sami poněkud démoničtí a že také můžete démony vystopovat.
Pak následujete stopu démona z Khorinis. Jakmile ze sebe uděláte démona, jste na správném místě. Stopa ukazuje, že démon šel k Relendelovi.
Poznámka: Chodíte se Saturasem a Diegem. Přistanete na místě vykopávek a oni tam zůstanou. Tam se o Relendelovi dozvíte. Teď bys ho měl následovat. V Relendel rychle najdete, co hledáte. Pokud půjdete po silnici z města a dorazíte k Innos Altar, okamžitě se zase proměníte v démona. Démon se nachází o patro výše, poblíž jeskyně, kterou musely „krysy“ také navštívit.
Nyní musíte mluvit s démonem. Vždy musíte přijmout odpověď, kterou chce démon slyšet, cokoliv jiného končí tím, že démon zabije hrdinu. Démon vám nevěří a chce důkaz loajality. K tomu byste měli vylákat démony odpadlíků z jeskyně. Stačí vytáhnout aggro a vyběhnout. Šéf démonů zabije ostatní. Pak démonovi řeknete, že ti, které hledá, jsou v Gelato a démon zmizí.
Nyní se musíte vrátit k Saturasovi na místo vykopávek. Tím je úkol splněn, získáte nejvyšší hodnost a nové brnění.
Důležité! Při odesílání úkolu se aktuálně vyskytla chyba. Po rozhovoru se Saturasem následuje stopovací výstřel a vy jste uvízli. Abyste tomu zabránili, jednoduše před konverzací zapněte Marvinův režim, promluvte si se Saturasem a poté výrazně změňte čas pomocí „nastavení času“. Od 8:00 do půlnoci. Poté stiskněte F8 a vše by se mělo vrátit do normálu.
Chyba souvisí s tím, že kamera sleduje Saturu po rozhovoru místo toho, aby se jako obvykle soustředila na hrdinu. Toto pokračuje, dokud se Saturas nevrátí do Rady mágů.

Cesta válečníka (Kriegerweg)

Masut nakonec říká, že Azhar na nás čeká v úkrytu vraha.

Slavnostní dýka (Der Zeremoniendolch)

Měli bychom tu věc najít. Nejprve se jdeme do města zeptat Amira, který říká, že bychom si měli promluvit s Vatrasem. Říká, že bychom si měli promluvit s Merdarionem, ale také říct Cavalornovi, aby se vrátil a přinesl Chronosovi tašku. Řekneme to Cavalornovi před portálem do Jarkendaru a projdeme dál na Chronos, pak do Merdarionu. Nyní se znovu zeptejte Riordiana a nyní pojďme do chrámu Adano v bažině a uvidíme, jestli najdeme rituální dýku.
Nemůžeme ho najít u obětního oltáře v chrámu Adano v bažině. Tak se ho zeptejme poustevníci. Promluvíme si s ním a on chce nějaké víno a další věci (viz quest "The Hermit's Mission"). Poustevník nám dává tip, že poblíž je náhorní plošina, kde jsou troll a harpyje. Je tam krypta, tiskneme se na rakve, ale neznáme kombinaci.
Vracíme se k vodním mágům. Cavalorn tam stojí a říká nám, že v Khorinis na chrámovém náměstí s námi chce mluvit nějaký chlápek, to je místo, kde Vatras vždy káže. Mluvíme se Zahitem a on říká, že nutně potřebujeme za Mustafou. Jdeme tam a dostaneme quest 3. Chalice of Blood.

Rozšíření! (Erweiterung!)

Nemusíte mačkat spínače na rakvích v konkrétním pořadí, ale raději číst na pravém kamenném stole. Bez velkého úsilí to ale nejde, takže existuje malé řešení.
Poté, co jste byli u poustevníka, dejte do hry toto: Vložte itmw_avaquar. Znovu si promluvte s poustevníkem a pak se vraťte do tábora. Cestou si promluvte s Amirem před táborem, než půjdete za Mustafou.

Poustevníkova mise (Der Auftrag des Eremiten)

Měli bychom mu přinést víno a pak vodu z mastkového kotlíku poblíž pirátů s prázdným kbelíkem. Jedeme na tento malý ostrov a pak jdeme trochu do vody. Pak použijte prázdný kbelík ve svém inventáři. Následuje animace a je plno. Zpět k poustevníkovi. Teď mu musíme sehnat hromadu věcí: 20 chleba, 10 šunky, 10 klobás, 10 vína, 5 grogu, 30 větví, 300 šípů, 1 lovecký luk, 2 krtčí sádlo a pánev. Takže jděte do obchodu s potravinami, pokud vám něco chybí. Pánev seženete od Matthea, pokud ji nemáte, lovecký luk pak od Bospera a dalších prodejců luků. Grog s Piráty. Dealer by měl mít také 30 poboček. Zbytek byste měli najít, pokud ne, vydejte se na zlodějské řádění nebo srazte lidi pro jídlo. Když je vše pohromadě, jděte k poustevníkovi.

3. krvavý kalich (Der 3. Blutkelch)

Máme dostat 3. pohár. Jeden z překupníků ho prý nabízel. Mluvíme s Baltramem a ten nám říká, že by ho měl vlastnit jistý Morpheus, který pravděpodobně pochází z jiné části ostrova. Mluvíme s ním v Khoratě. Myslí si ale, že ho tady ve městě mají mágové ohně nebo vodní mágové. Mluvíme s oběma, ale ani jeden z nich nic neví. Erol ho tedy musí mít, ať je kdekoli. Změňte proměnnou na 1 pomocí GVE nebo editoru uložení hry mod_ass_erolwiederda Uložte tuto změnu a načtěte. Erol pak přivede do hry pomocí insert: insert mod_521 a úkol může pokračovat.
Nyní se zeptejte Erola na pohár. Krásně to popisuje a říká, že to měl. Ale byl sražen a pohár byl ukraden. Podezřívá samotné vrahy, že se s ním museli plížit. Nenápadně se také zmíní o gobliní jeskyni, ale to je prozatím jedno.
Nyní se vraťte do Azhar. Není moc nadšený a posílá nás za Mustafou, protože tento úkol vypsal. Hlásí, že na rozdíl od Erolových tvrzení ještě nedostal pohár. Připomíná nám úkol s dýkou a slibuje nám válečnický postup, pokud mu ji přineseme. Nyní musí být dokončen úkol Ceremoniální dýka! Poté, co získáte dýku a přinesete ji Mustafovi, řekne vám, že byste si ji měli nechat a budete povýšeni na válečníka. Získáte brnění a informaci, že byste měli jít za Masutem.
Konečně je tu stopa o poháru. Masut se diví, že jste válečník, ale hned hlásí, že se tu momentálně plíží kouzelníci, i když neví kdo. Přemýšlíme a ptáme se Shakira. Ví, že je to Mufid a někdo jiný. No, kdo jiný by to mohl vědět? Samozřejmě, Amite, teď stojí na stráži.

Ví, že kouzelníci se vždy o půlnoci vyplíží. A neříkal Erol něco o gobliní jeskyni? Jděte tedy o půlnoci do jeskyně a chyťte Mufida a Mirzu v levém průchodu ve zradě, kterou plánují. Nechte je skončit jako první, dokud v určité chvíli dialog již nebude moci pokračovat. Nyní si promluvte s Mufidem, hledá výmluvy a bude konfrontován s našimi znalostmi. Pak na nás zaútočí a my ho zabijeme. Mezitím Mirza utekl, ale nebyl dostatečně kreativní. Najdete ho v chodbě k zabijákům.

Spiknutí (Die Verschwörung)

Mirza nám říká všechno. Noek, vůdce Assassinů, ve skutečnosti plánuje založit pobočku pro kouzelníky. Chce toho využít k tomu, aby tam vysadil všechny kouzelníky. Poté chce zradit válečníky paladinům a vytvořit si tak obživu.
Mirza o pohárech nic neví. Za tuto zradu musí zemřít. Zabijeme ho a jdeme za Mustafou. Raději mu to řekneme z bezpečné vzdálenosti a zavedeme ho do chodby ke krabicím. Může se stát, že to budete muset přijmout přes Marvina pomocí "o" a jednou stisknout F8, aby to na konci následovalo. Vrací se v těle hrdiny. Zastaví se u krabic. Nyní následuje chyba. Dialog se nespustí, protože nemáte oba krvavé kalichy. Potřebujete dva poháry krve a ty budou v truhle zrádce, která je zamčená. Buď vložíte oba krevní misky nebo klíč.
Vložka pro krevní kalíšky: vložte itmi_bloodcup_mis a vložte itmi_bloodcup_richter nebo klíč itke_mufid
V truhle je také Erolův zlatý meč, který mu můžete přinést a získat 200 Exp + 1000 zlatých.
Pozor: V jeskyni nic nepodvádět! Jakmile to vyzvednete, bude to považováno za „krádež“.
Jakmile budete mít poháry, jděte za Mustafou, který si s námi nyní promluví. Řekneme mu vše o krvavých kališích, zradě a plánech kouzelníků. Zpočátku je skeptický, ale věří nám kvůli našim dobrým skutkům. Rád by problém projednal v zastupitelstvu. Mezitím máme ve městě zabít zrádce Zehita.
Pozor: Potřebujeme perk Atentát!

Měli bychom použít ceremoniální dýku a skutečně ho zavraždit, jinak to udělá Následující dialog se nespustí. Takže zabijeme Zehita a vrátíme se k bednám v táboře vrahů. Mustafa nám věří, zbytek rady se choval divně. Ale pro konečný důkaz stále potřebujeme třetí pohár. To by měl mít Norek. Plán je uspat oba a pak si vzít pohár. Bohužel ani to nefunguje, můžete uspat pouze Norka, ale ne Nain. Takže si zase musíte pomoct. Potřebujete druhý pohár rozhodčího. Vložte soubor itmi_bloodcup_richter. Kromě toho musí být spuštěno rabování. Chcete-li to provést, použijte proměnnou GVE nebo editor skóre pro nastavení „Mod_Ass_naimblutkelch“ na 1 přes Spine. Pak zpět k Mustafovi. Je nadšený, teď byste měli kelímky odnést do bezpečí a co nejrychleji se vrátit. Tím končí úkol 3. krvavého kalichu.

Nyní musíte odejít. Teleportace nepomáhá, tentokrát musíte jít pěšky. Utíkejte za Xardasem a vraťte se do Assassin's Cave. Na rozdíl od popisu, dialogů a deníkových záznamů mějte šálky u sebe.
Jakmile dorazíte, všimnete si změny. Všichni gauneři stojí před vchodem. Odehrává se tam velká bitva. Válečníci a pár kouzelníků zničí zrádce, nemusíme nic dělat. Ukázalo se, že Naim je na naší straně. Promluvíme si s ním. Naléhavě potřebuje pohár krve a jeden mu je dán. Posílá nás k Mustafovi. Potřebuje také šálek a pak se vrátí k Naimovi. Řekne nám vše o krevních kalicích. Jsou schopni přenést dříve zabité majitele na nového, pokud z nich budete pít.
Musíme se také vzdát posledního poháru. Za to je Exp a 2000 zlatých. Posléze nás Naim dobrovolně propouští z cechu, protože se k sobě úplně nehodíme a posílá nás za Shakirem. Mluvíme se Shakirem, který je na začátku tábora. Jde za Naimem, ale to nepomůže.

Úkol "The Conspiracy" a Assassins' Guild jsou tímto dokončeny jako cesta válečníka.

Cesta Mága (*Magierweg)*

V 5. kapitole má Kais najednou důležitý úkol. Amir přinesl poznámky z města a pak zemřel. První díl seženete přímo od Kaise, další dva díly od Mahamada a Norka. Jakmile budete mít poznámku od Norka, začne pátrání po 3. krvavém kalichu.

3. Krvavý kalich (Der 3. Blutkelch)

Na kouscích papíru jsou útržky slov. Když to spojíte s trochou fantazie, získáte vodítko, že jsou míněny doly v Jharkendaru a ne ty v důlním údolí. Pláž, dům, khorinis a vláda pravděpodobně nemají žádný význam. Každopádně jdete do Jharkendaru do kaňonu a v tamních dolech najdete zelenou rudu, pokud se ji pokusíte vytěžit, stejně to nefunguje a dostanete úkol „The Steel Axe“. Jakmile to budete mít, můžete těžit rudu. S rudou nyní jděte do dolu na samém konci kaňonu. Je tam energetická stěna a před ní dvě misky s nabídkou. Zelenou rudu můžete vložit pouze do misek, poté se energetická stěna trochu otevře.
Můžete se dostat přes mezeru jako maso chyba. Je tam rakev s krvavým kalichem, a jakmile ji vyndáte, dostanete záznam do deníku a můžete se vrátit k Norkovi, který nás vezme přímo ke kouzelníkovi a zadá nám nový úkol „Homesickness“. Nezapomeňte, znovu vyjměte zelenou rudu.

POZOR: Na zemi vedle obětních misek můžete také najít zelený kus rudy a použít ji k otevření mezery. Záznam do deníku pro Krvavý kalich však nezískáte, pokud jste předem nesplnili úkol „The Steel Axe“, a proto jej nemůžete odevzdat Norkovi.

Ocelová motyka (Die Stahlhacke)

V monologu dostanete informaci, že byste měli požádat kováře o tvrdší krumpáč. Bennet je ochoten jeden vyrobit za 500 zlatých. To trvá jeden den a pak si to můžete vyzvednout.

Stesk po domově (Heimweh)

Norek říká, že atentátníci by se rádi vrátili domů. Loď Paladinů nepřipadá v úvahu, ale s vědomím pirátů by to mohla být možnost. Norek si to chce nejdříve vyjasnit s radou a posílá nás nejprve za Kamalem. Toto zahájí dialog, pokud máte v inventáři zelenou rudu. Kamal to nazývá „zlato vrahů“ a říká, že by to rozhodně měli nahlásit radě. Vrátíte se k Norkovi, který jako první oznámí rozhodnutí ohledně pirátů. Má to být pouze nouzové řešení, ale stejně byste se měli zeptat. Získáte tedy úkol „ Strach ze smrti “. Po dokončení tohoto dostanete od Noreka úkol najít další zelenou rudu: Quest „ Zabijákovo zlato “. Jakmile s tím budete hotovi, měli byste získat další velkou obětní misku: Quest: "Návrat". Po dokončení tohoto úkolu a série úkolů Assassin's Guild skončí po rozhovoru s Na'im. Vrazi po dni zmizí z Khorinis.

Strach ze smrti (Todesangst)

Jdete do pirátského tábora v Jharkendaru, ale u vchodu vás zastaví Henry a musíte s sebou vzít Alligator Jack jako doprovod. S Jackem v závěsu se pak vydáte za Gregem, který se zřejmě zbláznil a už nikomu nevěří, protože starý muž prorokoval jeho smrt (+ 300 Exp). Takže také odmítá poskytnout vrahům průchod. Pak půjdeš za Norkem se špatnou zprávou, ale ten už má nový plán a pošle nás hledat další zelenou rudu.

Zabijákovo zlato (Assasinengold)

POZOR: Tento úkol je stále zabugován a lze jej vyřešit pouze v režimu Marvin. Norek nám říká, abychom hledali další ložiska zelené rudy. Vraťte se tedy zpět do Jharkendaru do kaňonu, kde je nyní přístupná nová oblast v dole na samém začátku kaňonu, kde je minecrawler a 7 ložisek zelené rudy. Abyste získali další záznam v deníku, musíte nyní do svého inventáře získat PŘESNĚ 34 zelených rud.
Existuje celkem 12 ložisek zelené rudy, která dávají celkem 43 zelené rudy, a také jeden kus, který lze nalézt na zemi poblíž energetické stěny:
7 ložisek v nově přístupném prostoru v dole na začátku kaňonu (při pohledu zleva v kruhu získáte 4, 4, 6, 6, 4, 5, 4 rudy), další dvě v chodbách tohoto dolu (každý 2 rudy), jeden v malé jeskyni naproti tomuto dolu (kde je i kříž s pokladem od Grega, také 2 rudy) a poslední dva jsou v chodbách dolu na konci kaňonu, kde je energie stěna je také (také 2 rudy každý) .
POZOR CHYBA: Tři rudní ložiska vpravo v nově zpřístupněné části a jedno v jeskyni s pokladovým křížem však nelze těžit, protože jsou obráceně. Chcete-li vstoupit do režimu Marvin, musíte na stavové obrazovce napsat „marvin“ a poté můžete pomocí klávesy K procházet zdmi a dostat se za ložiska rudy, abyste je mohli těžit. Poté znovu ukončete Marvinův režim zadáním „42“ na stavové obrazovce. Teď buď musíte počítat, abyste mohli začít PŘESNĚ rozebírat!!!!!! Přijde 34 ruda (více nefunguje!!!), nebo vytěžíte více a vložíte do truhly tolik, že jich máte v inventáři přesně 34, a pak znovu vstoupíte do světa Jharkendar. Pak byste měli dostat záznam do deníku a odevzdat jej Norkovi.

Vrátit se (Rückkehr)

Norek věří, že 33 zelených rud by mělo stačit k teleportaci na pevninu. Ke koncentraci energie však stále potřebujete velkou nabídkovou misku. Jeden z nich byste měli získat od mágů ohně. Jdete za Pyrokarem (který by měl být v Radě mágů) a předstírejte, že jste trochu, a ten vás pak pošle dál za Goraxem, který zařídí převoz misky na louku před jeskyní vraha. To pak můžeš nahlásit Norkovi.

Hraničář (Waldläufer)

Ptáme se Cyrca v rangerském táboře, jestli tam ten nový je, on říká, že ano a měli bychom si s ním promluvit. Hock říká, že Vatras má pro nás co dělat.

Sladká voda (Süßwasser)

Hock říká, že bychom si měli promluvit s Vatrasem. Tak jdeme do Khorinisu. Vatras říká, že Saturas potřebuje naši pomoc. Tak jdeme za ním. Je stále v radě a dá se k němu dostat pomocí kroužku rady. Saturas říká, že piráti v Jarkendaru potřebují pomoc, tak jdeme za Gregem. Říká, že bychom měli pomoci Aligátorovi Jackovi zabít aligátory, aby piráti mohli získat zpět sladkou vodu.
Tak si s ním promluvíme a pak s ním půjdeme zabíjet aligátory. Stačí jít dolů do pánve, kde leží 2 mrtví piráti v Gothicu 2, nebo prostě pod Malcom. Jakmile budou všichni aligátoři mrtví, včetně toho na skále ve vodě, Aligátor Jack si s vámi automaticky promluví a pak se Saturasem. Saturas řekne oukej, vrátíme se k Cyrcovi pro nový úkol.

Cesta do Relendelu (Reise nach Relendel)

Máme přinést Cyrkovi 3 dárce radosti. Promluvíme si s Augustem, strážcem brány Khorata, který nám dá úkol "Jídlo pro Augusta". Ten splníme jako první. Můžete ale také zajít za Kimonem a požádat ho, aby vám dal úkol "Hledají se rozdavači radosti" a splnit ho. Poté si od Kimona koupíte 3 dávkovače radosti tak, že je vyměníte. Jakmile budete mít 3 dávkovače radosti a runu poloviny srpna, můžete pokračovat. Promluvíte si s tulákem a máte 2 možnosti.
1: Dáte mu půlku runy, pak si promluvíte s obchodníkem se zbraněmi napravo od Hanse s vyhledávačem, červeným nápisem, pak si s ním promluvíte a koupíte půlku runy, pak koupíte druhou půlku runy zpět od Pennera.
2: Půlku runy mu nedáte a druhou půlku koupíte od hledače. Nyní máte 2 poloviny, jděte za Danielem, který je zde také obchodníkem, a zeptejte se ho, dá vám úkol "Runové kouzlo".

Jídlo na srpen (Mahlzeit für August)

Máme mu přinést 3 jehněčí kýty od Petra nebo řezníka, dále chléb od pekaře a tmavé pivo od sládka. Řezníka najdeš u domu, kde stojí skřet Jim, sládka za hospodou a pekaře, když se vydáš cestou k domu mága ohně na náměstí, ale ještě předtím vlevo za domy.
1: Řezník: Potřebuje další 2 hodiny. Takže se vrátíme za 2 hodiny, pokud má jen. dialog; uložte hru a načtěte ji, pak to funguje
2: Pekař: Dá vám ho za 10 zlatých
3: Sládek: Řekneme, že potřebujeme tmavé pivo, napijeme se a koupíme si ho. Nyní máme vše a můžeme se vrátit do srpna. Dá nám nějaké zlaťáky a půlku runy.

Runové kouzlo (Runenzauber)

Nyní máme 2 možnosti.

1: Půjdeme se zeptat mága ohně Fuegose, ale ten nás stejně nasměruje k mágovi vody.
2: Půjdeme se zeptat mága vody Indrica. Když se zeptáme Indrica, chce sochu Adanose, aby ji opravil. Zeptáme se Daniela a ten řekne, že ji má nálezce. Koupíme ji od nich. Mimochodem, v inventáři můžeš mít jen 1, jinak s Indricem runu neopravíš. Jakmile budete mít sošku, promluvte si znovu s Indricem. Potřebuje čas do zítřka, takže se vrátíme zítra. Nyní máme runu. Prostě ji použijeme a dostaneme se do Dračího údolí.

Rozhodnutí v Dračím údolí (Entscheidung im Drachental)

(automaticky tím, že se tam dostaneš)

Rozhlédneme se a zabijeme všechny nepřátelské lidi. Musíte být opatrní, je zde chyba, které se můžete vyhnout. Pokud drak není za plotem, utíkejte tak dlouho, dokud draka neuvidíte, pak hru uložte a načtěte. Drak by nyní měl být opět za plotem. Promluvíme si s drakem, což je možné pouze v případě, že je za plotem. Dostaneme úkol "Dračí žízeň", který splníme. Pak "Zabij přisluhovače" a "Hledač nalezen", pokud zabiješ hledače, skončíš opět venku. Nyní se nejprve vydáme za

Cyrkem. Po rozhovoru se můžeme teleportovat přímo do Dračího údolí s runovým kamenem, ale pozor, rozbije se.
Ach ano, a jako všechny teleporty nefunguje v jeskyni. Takže se odsud nejprve dostaneme a pak to uděláme. Vrátíme se do jeskyně v Dračím údolí k policím s knihami. Vedle páky je vzkaz. Vezmeme ho a přečteme si ho. Dostaneme úkol "Hra čísel". Jakmile ho dokončíš, projdi otevřenou tajnou stěnou. Najdeš obětní misku a použiješ ji tak, že na ni klikneš levým tlačítkem myši, čímž získáš požehnání. Pak jdi dál za Khorgorem, promluv si s ním a pak ho zabij.
Vezmeme si vše, co má, včetně jeho hlavy, tak to má být. Nyní se rozloučíme s vodním drakem, který pije v jezeře. Nyní můžeme vběhnout do jeskyně u magického pentagramu a jsme teleportováni ven. Teď to jdeme říct Cyrkovi.

Hra čísel (Das Zahlenspiel)

Našli jsme list s nápovědou a nyní musíme správně ovládat spínače ve velké místnosti. Za tímto účelem se podíváme na poznámku. Na lístečku je vždy uvedeno, jak se tvoří určité číselné hodnoty, např. pokud se vytáhne pouze první zprava a žádný z ostatních, je to 1. Stiskneme pátý spínač, který je kousek od ostatních, a podíváme se na něj. Nyní stiskněte přepínače tak, abyste získali toto číslo, a poté stiskněte 5. přepínač. Pokud potřebujete např. 11, musíte zkombinovat 1 a 10. V tomto případě je třeba stisknout 5. přepínač. Vytáhněte bloky spínačů tak, aby oba byly tak, jak je znázorněno na papírku. Jakmile se vám několikrát podaří správně zadat čísla, máte to za sebou.

Dračí žízeň (Drachendurst)

Drak je vodní drak a umírá žízní. Půjdeme k jezeru dál vzadu, vezmeme prázdné vědro, které tam leží, a naplníme ho tak, že ho použijeme v inventáři, když stojíme ve vodě. Pak se vraťte k drakovi a tento postup zopakujte čtyřikrát. A získáme další úkol.

Hledač nalezen (Suchender gefunden)

Drak chce být osvobozen. Jdeme dolů do jeskyně a promluvíme si s hledačem. Odvedeme jeho pozornost tím, že řekneme, že chceme vstoupit do klubu. Pak si přečteme stojan s knihou a získáme úkol "Zabij přisluhovače". Pak si promluvíme s hledačem a zabijeme ho.

Zabij přisluhovače (Tot den Vasallen)

Jdi k prostřední knihovně, stiskni vyčnívající knihu, zatáhni za páku a promluv si s draky venku.

Vedlejší úkoly

Nevítaná překvapení (Unwillkommende Überraschungen)

O půlnoci se vydáváme do stok, které jsou přístupné z přístavní čtvrti. Pokud vás neunesou hned, uložte hru před bandity a běžte ke vchodu a zpět k banditům. Probouzíme se tedy v jeskyni a Canthar na nás mluví.
Jsme nazí a nemáme žádné další vybavení. Takhle nemůžeme bojovat. Utíkáme jeskyní pryč, až se dostaneme k postelím s truhlami. Jedna z nich je otevřená a my v ní najdeme kožený vak se všemi našimi věcmi. Otevíráme ho a všechno je zpátky.
Nyní zabijte bandity a pak si promluvte s Kantarem.
1: Necháte Canthara žít a dozvíte se, že má dalšího šéfa, kterého poznáme v Khorinisu. O den později na vás zaútočí také Garvell.
2: Chceš dokončit práci a on se zabije. O den později na tebe zaútočí Garvell a máš hotovo.

Squatting (Hausbesetzung)

Na Akilovu farmu se nastěhovaly čarodějnice. Telbor chce, abychom je vyhnali. Promluvíš si s nimi a máš možnost je jednoduše zabít nebo se dohodnout na kompromisu. Telbor je však na farmě nechce. Musí se tedy přestěhovat. Přesvědčit je můžeš tak, že je naučíš Magický kruh 1/2, jako válečník můžeš mít i jiné možnosti. Jakmile se přestěhují, můžeš je jít předat Telborovi.

Drobná zvířata také produkují trus (Kleinvieh macht auch Mist)

Rosi, Sekobova žena, nám řekne, abychom zabili krysy v její stodole. Zamumlá také něco o zásobách. Jdi do stodoly, zabij krysy a pak se podívej vlevo na trám nahoře, kde najdeš klíč. Ten pak můžete odevzdat Rosi a budete pochváleni za to, jak jste stateční. Klíč můžete použít k vyrabování truhly u postelí v Sekobově domě a najdete 2 balíčky s iniciálami "EB". Tyto balíčky patří Estebanovi a můžete mu je vzít v 6. kapitole, když je s Dexterem ve věži u Onarovy farmy (kde Dexter v originále stejně bydlí). Esteban vám pak na oplátku dá 500 expů a prsten utajení (+ 10 dovedností).

Zpět ke kořenům (Zurück zu den Wurzeln)

Lobart má na svém poli opět problémy. Chce, abychom vytrhali plevel. Udělej to a vrať se k Lobartovi.

skrze plameny, jed a krev

Pokračování kapitoly 5

Původ sněžných duchů (Ursprung der Schneegeister)

V 5. kapitole vás osloví Gellit a varuje vás před sněhovými duchy, kteří venku páchají neplechu. Poté se vydáš za Thysem a získáš informace o vyhnanci, který s tím má něco společného.
POZOR: Neintuitivní: Abyste mohli pokračovat, musíte dva dny spát a pak si promluvit s Aldarem, který vám dá prsten, který vylovil z jezera jako opožděné poděkování za jeho vyléčení (úkol Aldarova muka musíte mít splněný).
POZOR: Prsten si nasaď pouze v případě, že už máš teleport do Gelata nebo teleportobilisk (a vložené runy!), jinak se z něj opět nedostaneš!!!!!.
Když si nasadíš prsten, budeš teleportován do chrámu. Tam najdeš a zabiješ 2 sněžné duchy a zombie v rouchu vyvolávače démonů. Ta má v inventáři vzkaz, který si musíš přečíst. Pak se teleportujte zpět do Gelata a promluvte si s Thysem. O den později si můžeš vyzvednout odměnu a znovu navštívit Gellit (+ 50 exp).

Kapitola 6

Xeres pokračuje (Xeres Fortsetzung:)

V jeho věži v Khorinisu si promluvte s Xardasem. Jsou tam i vaši přátelé. Jste teleportováni do Xeresovy arény a nyní bojujete proti několika vlnám nepřátel. Mezi nimi jsou také sekvence. Jakmile Xerese porazíte, máte na výběr, zda ho uvězníte, nebo zabijete. Přijde Argez a vy si s ním promluvíte, pak se rozhodnete.

1: Zabít - Nejprve zabijete Argeze, protože je součástí Xerese, a pak Xerese - konec

2: Uvěznit - Chceš Xerese uvěznit a znovu ho porazit - Argez přežije - Konec 2

Odměna: Hodně, ale nepřináší nic dalšího konec hry. Děkujeme za hraní.