

Gothic Gladiator II

Nástin / Verze 1.0

Zápletka

Po hloupém útoku na Rezenharta byl Romulus odveden do Randalských kobek. Po měsících mučení a špatného zacházení je Romulus poslán k Ludu Valeriana, ambicióznímu Lanistovi, který se chce vyšplhat do vysokých pater Panamatského spolku. Romulus musí získat zpět své síly a splnit své poslání: Zabít Rezenharta.

Prohnaný král však plánuje mnoho intrik, aby opět Romula zabil a stal se tak pánem deseti arén. Mezitím Rezenhartovi přísluhovači pronásledují rebely a potlačují zvěsti, které hovoří o Keldromovi, Rezenhartově bratrovi a pravém dědici Panamatského trůnu.

Po cestě čeká Romulus, jehož konec je nejasný...

Hlavní padouši

Rezenhart

Syn krále Brahima využil všech intrik, aby se dostal na Panamatský trůn. Po zprávě o Keldromově návratu se Rezenhart začne úzkostlivě a zoufale snažit najít a zabít svého nechtěného bratra. Až dosud se však jeho přísluhovačům nepodařilo ho najít.

S rostoucí nenávistí Panamaťanů vůči jeho vládě, četnými nájezdy povstaleckých band a mizernou ekonomikou je Rezenhart nucen hledat silné spojence, kteří by mu pomohli udržet si moc. I kdyby to znamenalo uzavřít dohodu s Panamatským úhlavním rivalem: královstvím Gretallura.

Vergil Naso

Valerianův úhlavní nepřítel je majitelem královského Ludu v Ivoktaru, hlavního města Panamatu. Vergil vlastní nejlepší gladiátory v království a díky svému vlivu ve zločineckém podsvětí má lanista v Panamatu velkou moc. Díky tomu si Vergil získal královu přízeň.

Vergil rád šikanuje Valeriana a užívá si jeho postavení. Je také pyšný na své gladiátory. Zejména na tajemného Onitara, maskovaného bojovníka z dalekého východu.

Lord Olgierd

Správce starobylého skřetího města Prakash-Tyas. Bývalý velitel Panamatské armády působí jako Rezenhartův bdělý strážce. Olgierd a jeho věrní pretoriáni dnem i nocí střeží Rezenhartovu pokladnici.

Olgierd je také majitelem Arény, což je zničený chrám kdysi pyšného, skřetího města. Tam se pořádají a provádějí ty nejbáječnější turnaje, souboje a zápasy. Na tyto podívané se sjíždějí Panamatiané i Cizinci z daleka a hodně za ně platí. A jejich peníze se okamžitě posílají do pokladnice.

(Možní) spojenci

Brennus and Falco

Toto pekelné duo vždy bojuje jako jeden tým. Zatímco Falco je mistrem svého trojzubce " Bouřlivec", Brennus bojuje proti svým soupeřům dlouhým mečem a štítem. Ale právě jejich silné pouto k sobě navzájem dělá z Brennuse a Falca velmi dobrý tým.

Brennus se narodil v nechvalně proslulém lomu v Lokithorských horách. Jeho matka zemřela po porodu svého dítěte. Teprve jeho otec, dozorce Nestor, vzal mladého Brennuse pod svá křídla. Postupem času se Brennus

se naučil být silnější a vydržet každé mučení. Nestor byl nakonec zabit při nechvalně proslulé Decebalově vzpouře. Decebalovi rebelové zabili všechny dozorce v lomu, dokonce i ty, kteří se k nim chovali hezky. Proto Brennus nesnáší jakoukoli vzpouru, která v jeho očích způsobuje jen neštěstí a utrpení.

Falco se naproti tomu narodil jako dítě bohaté kupecké rodiny Scipionů. Falco se během dospívání stal mladým a silným mužem, který má potenciál vést. Bohužel jeho láska k jinému muži zhatila jakýkoli ambiciózní plán Falcova otce Tella.

Poté, co byl za svou největší chybu vykázán, se Falco a jeho milenec Crispinus vydali se svým druhem Salvidienem na jih Panamatu. Na cestě jsou však tři přátelé napadeni žoldáky, které zřejmě poslal Tellus. Salvidienus byl zabit, zatímco Falco a Crispinus s těžkými zraněními uprchli. Po více než dvou letech útěku a strádání jsou Falco a Crispinus zajati otrokáři a prodáni Valerianovi. Tam se oba milenci setkali se svým budoucím nejlepším přítelem Brennem.

Maracantha

Vyhnaná vražedkyně se s posledními stoupenci snaží získat zpět přízeň Nagamiry, matriarchy vražedného kultu "Domu Kraitů". Za to chce zabít kdysi silného šampiona čtyř arén, Romuluse. Pokus se však nezdaří a Maracanthini stoupenci Calla a Simon jsou zabiti. Maracantha je zajata Valerianovými muži. Díky Aulovu zvláštnímu jedu je Maracantha nucena spolupracovat s Romulusem a Valerianem. Vražedkyně však hodlá své poslání splnit.

Maracantha je mistryní v duálním boji a svými šavlemi, "tesáky Zlaté kobry", "protančí" skrze své nepřátele. Používá také vrhací nože a jed, aby účinně zabíjela. Maracantha je vskutku rozený zabiják. Její srdce však není úplně ztracené. Stále tlučé a je její jedinou slabostí její sestra Stellina.

Havraní srdce

Balduin Euston alias Havraní srdce, kdysi hrdý člen královského rytířského rodu Eustonů, upadl mezi svými spolubratry ve zbrani v nemilost. Havraní srdce se připojil k Rezenhartovu převratu a prodal největší nepřátele uzurpátora do záhuby. A udělal to, aby ochránil svou ženu Drusinu a syna Alfonse. Tím, že spáchal tento čin, Havraní srdce přišel o všechno.

Nyní sloužil Vergilovi jako jeho osobní strážce. Úkol, kterým padlý rytíř pohrdá. Vergil je však v současnosti jediný, kdo chrání Rodinu Havraního srdce před Rezenhartovými "náladovými" rozhodnutími.

Valerianova rodina

Valerian

Lanista z proslulého Ludu v Panamatu se nechtěl stát Lanistou. Kdysi utekl se svou milovanou milenkou Terentii, aby žil prostým životem a založil rodinu. Kvůli své neplodnosti však přání po rodině a dětech nemohl nikdy naplnit. Když Valeriana a Terentii málem zajali královští otrokáři, zdrcený Valerian Terentii propustil a vrátil se ke svému otci Tiberiovi.

Ode dne návratu se Valerian vypracoval na dobrého a zkušeného Lanistu. Díky svým přirozeným znalostem lidské povahy naverboval partu vynikajících bojovníků, kteří se později stali jeho gladiátory. I verbováním Agrippiny se Valerián nemýlil. Po tragickém skonu svého otce Tiberia. Valerián musí bojovat proti intrikám svého úhlavního nepřítele Vergila Nasa, který se snaží Valeriána připravit o Ludus. V četných soubojích a gladiátorských bitvách svedli lanističtí bojovníci mnoho krvavých, ale epických bitev. Ale ani s Valerianovým vedením a pomocí jeho domácích se nikomu z gladiátorů nepodařilo porazit Vergilova šampiona, tajemného Onitara.

Valerian často přichází jako přísný a nevrlý na nové tváře. Po chvíli však nováčci spatří jemnou a známou tvář lanisty. I když by to neměl dělat, Valerian se ke svým gladiátorům a domácnosti chová jako k rodině. A to vede k mnoha strašlivým bolestem, když Valerian vidí, jak jeho gladiátory zabíjejí Vergilovy vraždící stroje.

Aulus

Domácí Medicus a alchymista Ludus. Aulus vždy ošetřuje zranění a otrávené rány gladiátorů. Jeho opravdovou vášní je však tvorba silných elixírů, které mohou zlepšit bojovníkovy schopnosti. Za tímto účelem se Aulus vydává na výpravy za vzácnými a silnými rostlinami. Vždy však pod bedlivým dohledem Valerianovy gardy.

Agrippina

Jediná Gladiatrix mezi Valerianovými bojovníky. Zpočátku měla Agrippina dlouhé a těžké chvíle, aby se svých spolubojovníků udržela. Když však porazila svého prvního, opravdového soupeře, Arvose Krkolomného, vysloužila si Agrippina nejen hrdou jizvu na své kdysi krásné tváři, ale i respekt ostatních gladiátorů.

Od toho dne Agrippina učí služebnice Valerianova domu bojovat a bránit se. Díky ctižádostivé, ale půvabné ženě dostalo služebnictvo každému banditovi tvrdou lekci.

Johnkrol

Kapitán Valerianovy gardy je mužem povinnosti. Kdysi chránil Valerianova otce Tiberia před jakýmkoli útoky. Dokud Tiberia nezabila běsnící Stínová šelma, která bývalého Lanistu překvapila při lovu jelenů.

Kvůli tomuto vážnému okamžiku Johnkrol přísahal, že bude všemi prostředky chránit Valerianův život.

Šílená Beth

Neobvyklý velký dračí chňapavec. Šílená Beth byla konečným výsledkem temných alchymistických pokusů bandy banditů a černých alchymistů. Zatímco její tělo zmutovalo, její inteligence se nesmírně zvýšila. Utekla svým krutým věznilům a lovila a žila několik let v královských lesích poblíž města Lentulova vyhlídka. Dokud ji nezajal Tiberius a nepřivedl ji do své vily.

Tam se kdysi divoká dračí chňapavkyně setkala se svým novým majitelem a přítelem Aulusem. Ten díky svým elixírům utišil Betiny bolesti, které jsou způsobeny její mutací. Kdyby Beth nedostala svůj lék, stala by se z ní "Šílená Beth". Stroj na zabíjení, který přinesl spoušť mezi několik band banditů poblíž Lentulovy vyhlídky.

Arény Panamatu

Aréna Prakash-Tyas

Tento kdysi hrdý skřetí chrám je nyní domovem těch nejextravagantnějších a největších bitev a soubojů v historii deseti arén. Velká šelma a zotročení skřetí válečníci bojují proti oddílům gladiátorů a prokletých bláznů, kteří se stali vězni pod Rezenhartovou železnou vládou.

Jednou z největších podívaných v Prakash-Tyas je legendární "Vyprávění o bitvě u Prakash-Tyas". Skupina oslabených a vyděšených skřetů musí bojovat proti vycvičeným gladiátorům, kteří hrají roli bojovníků krále Oronbarda, slavného dědečka Rezenharta a Keldroma.

Dóm zkázy (sopečná aréna)

Na úpatí temné sopky Mt. Saturas se v děsivých stěnách kopule pořádají ty nejpekelnější a nejkrvavější gladiátorské hry. Temní mágové a služebníci zlomyslných démonů mezi sebou soupeří o svou sílu a krutost. Na toto kruté místo jsou posíláni pouze nejnebezpečnější nepřátelé krále Rezenharta nebo největší zločinci království.

Klenot Ivoktaru (Koloseum hlavního města)

Koloseum je nejvyšší ze všech arén a vysloužilo si přezdívku "Poslední schod na gladiátorský Olymp". Zde se setkávají nejlepší gladiátoři, nejmajestátnější stvoření a nejohroživější šampioni jiných říší k epickému boji.

Ve stěnách Kolosea ze slonoviny se odehrávají bitvy velkého rozsahu a souboje epických rozměrů. A zatímco statisíce hlasů skřehotají a křičí radostí a touhou po krvi, kovové zvuky srážejících se mečů hrají symfonii slastné smrti.

Pán deseti arén (hlavní kampaň)

1. Akt: Z hlubin pekla

Romulus ztratil veškerou svou dřívější sílu. Jeho tělo je oslabené a zraněné. Před věčným utrpením zachránil Romuluse jen čin neznámé osoby, která se jmenuje pouze "mocný patron", a to prostřednictvím Rezenhartových přísluhovačů. Romulus je poslán do Ludu Valeriána, ambiciózního Lanisty, který se chtěl stát šlechticem mezi Panamatskou aristokracií.

V Ludu se Romulus setkává se svými novými kolegy gladiátory, jako je dvojice Brennus a Falco, s nimiž by mohl navázat silné přátelství. Pokud hráč splnil "úkoly pro spojence", může Brennuse a Falca naverbovat do Keldromovy rebelie.

V prvních hodinách se Romulus znovu naučil základy boje a může trénovat různé bojové styly. Nové bojové směry, jako například styl se dvěma zbraněmi.

Když se Romulus vydá do městečka Lentulova vyhlídka, je vylákán do léčky, kterou na něj nastražila vyhnaná vražedkyně Kraitů Maracantha. Než se Romulusovi podaří zabít, přichází na pomoc Brennus a Falco a Romuluse zachrání. Maracantha je zajata a její kolegové zabijáci Calla a Simon během bitvy umírají. Zde má hráč na výběr. Může Maracanthu ignorovat a riskovat, že by ho Maracantha mohla znovu přepadnout. Nebo se s ní může začít sbližovat a získat ji pro Keldromovu věc. Tím se mu zpřístupní Maracanthina spojenecká zkouška.

Po tomto neúspěšném pokusu o vraždu se Romulus, Valerian a gladiátoři vydají na cestu do první Arény: Dóm zkázy. Tam musí Romulus bojovat nejen proti démonickým gladiátorům a mocným temným mágům. Neklidný a mocný útočník, který nosí děsivou masku, se ho pokusí zavraždit. Jen s pomocí Brennuse, Falca, Agrippiny (a Maracanthy, pokud se s ní spojíte) může Romulus tajemnému nepříteli uniknout.

Po boji s démony, přežití pastí a pekelných magických strojů bojuje Romulus proti Šampionovi Dómu. Démonickým paladinem Merritravisem. Po zabití svého soupeře se Romulus vrací do Valeriánova Ludu, kde se slaví jeho vítězství. On i jeho nejnovější přítel jsou však pozorováni čtyřma očima.

2. Akt: Zkoušky Prakash-Tyas

Rezenhart zuří kvůli Romulusově přežití v Dómu. Pošle rozkazy svému nejschopnějšímu a nejdůvěryhodnějšímu služebníkovvi, lordu Olgierdovi z Prakash-Tyasu. Olgierd již provedl zvláštní přípravy a upozorňuje svou věrnou stráž, Pretoriány, na Romulův příchod a možné, blížící se nájezdy rebelů.

Ve starobyklých hradbách starého skřetího Města mohl Romulus najít nové zbraně a zbroje, které vyrobili nejlepší skřetí kováři. Mohl také

ulovit nechvalně proslulé zvíře "Setbalar", z jehož kůží mohl také vyrobit silnou zbroj a z jeho silných kostí zbraně všeho druhu.

Během Prakash-Tyas turnaje zaútočí na město povstalci a pokusí se vyloupit obrovskou městskou komnatu s pokladem. Když se jim však první útok nezdaří, vyhledají Caradhas a Recker Romuluse a požádají ho o pomoc. Romulus chce pomoci svým bývalým spolubojovníkům, ale zároveň nechce riskovat životy Valerianovy děravé rodiny. Recker Romula přesvědčí, že je ochrání Valerianův "mocný patron". Romulus se přidá k Reckerově a Caradhasově nájezdnické skupině a společně se jim podaří ukrást spoustu Rezenhartových pokladů, včetně podivných, ale cenných drahokamů.

Po nájezdu Romulus pokračuje v Turnaji, dokud se nedostane k Šampionovi. Ve Výchozím případě to bude Havraní srdce, tělesný strážce Vergila Nasa, úhlavního nepřítele Valeriana. Pokud se hráč rozhodl pomoci Havranímu srdci v jeho spojeneckém Questu, Havraní srdce se vzdá svých míst Vergilova Bodyguarda a na jeho místo Olgierd povolá svou tajnou zbraň. Sira Alastaira a jeho domácího mazlíčka draka Simurgha. Po porážce šampiona (záleží na hráčově volbě) Olgierd pošle na Romulovu a Valerianovu domácnost vrahy Kraitů. Mezi zabijáky je i maskovaný útočník, který se v prvním dějství pokusil Romula zavraždit.

Při útoku zemře několik tovaryšů (například Brennus, Aulus, Johnkrol a Šílená Beth). Valerián je strašlivě zraněn a Kraitův jed ho bolestivě zabíjí. Valerian může útok přežít, pokud Hráč pomůže Aulovi při tvorbě jeho Opum Magnus "Ambrosiánského polibku". Pokud Valerián zemře, ukáže se mocný Patron a představí se jako Terrengar, velvyslanec království Gretallura. S jeho pomocí získá Romulus šanci na pomstu. Tato událost ho však připoutá k Terrengarovi a jeho plánům.

Pokud hráč splnil Valerianův úkol, umírající Lanista jmenuje Romula svým adoptivním synem a dědicem Ludu a veškerého jeho majetku.

3. Akt: Poslední kroky na Olymp

Romulus se v doprovodu Valeriana nebo Terrengara vydává do klenotu Ivoktaru, mohutného Kolosea v Panamatském hlavním městě. Turnaj v poslední aréně vyžaduje od Romula vše. Zatímco bojuje se svými největšími nepřáteli, Romulus musí bojovat proti Reckerovi a Caradhasovi, které zajal Olgierd. Romulus se s hrůzou dozvídá, že podivné drahokamy byly magické detektory. Které vynalezli Gretalurští mágové. Romulus musí Reckera a Caradhase popravít, aby splnil svůj úkol. Pokud hráč odmítne Reckera a Caradhase zabít, Rezenhart nařídí zabít všechny. Olgierd a jeho pretoriáni zaútočí na trojici a posledního zbývajcího muže. To by vedlo k brzkému útoku Keldroma a rebelů mezi diváky. Rezenhart uteče do svého paláce a zabarikádjuje se s Vergilem, svými gladiátory a svým šampionem a prvním bojovníkem, maskovaným a tajemným Onitarem.

Když se Romulus vydá touto alternativní cestou (Cesta rebelů), musí Onitara uvěznit, poté co vyjde najevo, že východního bojovníka nelze zabít pouhými zbraněmi. Po zapečetění Onitara se Romulus, Keldrom, Recker a Caradhas proboují přes poslední pozice Rezenhartových věrných, včetně Olgierda a jeho pretoriánů a Vergilových gladiátorů. Pokud hráč splnil spojenecké úkoly, pomohou mu jeho shromáždění spojenci.

Po zabití Olgierda a Vergila se Romulus postaví před Rezenharta. Poslední bitva se odehraje na vrcholu věže Bílá koruna, nejvyšší věži královské citadely. Zde Romulus Rezenharta kopne na smrt (jasná pocta filmu "300".)

Pokud hráč popraví Reckera a Caradhase, Romulus se vydá "cestou gladiátora". Bude svádět poslední souboje a bitvy v Koloseu, dokud se nepostaví před Onitara. Než se Romulus pustí do boje proti své poslední stopě, setká se s ním Keldrom a varuje Romula, že Onitaro je ve skutečnosti nemrtvý bojovník. Pouze svaté požehnání Romulovy zbraně může zabít nesmrtelného šampiona Kolosea. Tento úkol však není snadný, protože Rezenhartovi vojáci střeží mocnou Ivoktharovu katedrálu.

Po splnění úkolu požehnání Zbraně se Romulus utká s Onitarem. Ve velkolepém závěrečném souboji Romulus Onitara zabije před zraky zděšeného Rezenharta a jeho vyděšených stoupenců. Až přijde čas, Romulus vyzve Rezenharta na souboj na život a na smrt. Rezenhart musí výzvu přijmout. Než se však Rezenhart vydá na Romula, vybaví se démonickou zbrojí, štítem a mečem, kterému se říká "Hubitel duší". S jeho magickou výbavou začne závěrečný souboj. Na jeho konci Romulus Rezenharta před zraky Panamců zabije. A právě v tomto okamžiku se objeví Keldrom a vezme si z mrtvého těla svého bratra krvavou korunu.

Epilog

V závislosti na volbě hráče existují dva možné konce. Pokud Valerian zemře během útoku zabijáků, Romulus se stal Terrengarovým majetkem a musí ho následovat. Terrengar chce Romula odvést do království Gretallura, kde by se měl stát "bohem císařské arény".

Pokud Valerian útok přežije, může se hráč rozhodnout, že zůstane ve Valerianově Ludu a stane se prvním bojovníkem Ludu. Pokud je Valeriánův úkol splněn, Romulus se stane dalším Lanistou Ludu a vytvoří vlastní dynastii Lanistů. Hráč se také může rozhodnout, že se osvobodí od "gladiátorského života" a začne nový, klidný život na svobodě. Nebo se přidá ke Keldromovu dvoru a stane se Keldromovým tělesným strážcem a šampionem.

Podněty a nápady na vedlejší příběhy a frakce

Důležité upozornění!: V této části jsou uvedeny pouze čerstvé a nerozvinuté nápady.

Vedlejší příběhy

Carmo and Jonas

Když hráč prozkoumá Lentulovu vyhlídku, může se setkat s obchodníkem Carmem, který prodává "silnou skřetí zbroj a zbraně". Pokud Hráč koupí skřetí zbraň a/nebo zbroj, stanou se z nich náhle nepoužitelné odpadky. Při konfrontaci s Carmovou lstí si lascivní obchodník zavolá svého mocného, skřetího tělesného strážce Jonase. Pokud se Hráč rozhodne bojovat, bude o jednoho střelen a vše mu bude deviantní dvojicí ukradeno.

V Prakash-Tyas opět najdeš Carma a Jonase, jak podvádějí další nebohou duši. Tentokrát může hráč zasáhnout a bojovat proti Jonasovi. Když Jonase zabije, Carmo uteče do skrytých jeskyní pod skřetím městem. Tam hráč najde mnoho zotročených skřetů, zejména magicky nadaných šamanských akolytů. Akolyté svými kouzly mění neužitečné předměty v orkské zbraně a zbroje. Sám nebo se spojenci může hráč orčí otroky osvobodit a ukončit falešný obchod. Během této razie jsou Carmo a jeho kolegové podvodníci zabiti buď Romulem, nebo skřetími otroky.

Artaxerxův kult

V Dómu zkázy se hráč může naučit specifickou démonickou magii a síly, které mu pomohou posílit jeho schopnosti. Tyto schopnosti však budou mít strašlivou cenu, například snížení zdraví nebo velký dopad na zdraví, výdrž nebo manu.

Tyto schopnosti se lze naučit, pokud se připojíte k tajnému kultu černokněžníka Artaxerxe. Artaxerxes bude po hráči požadovat strašlivé úkoly, jako je hledání čisté panny, krev svatého muže nebo krádež desítek čistých duší. Pokud splníte Artaxerxovy laskavosti, čaroděj vás naučí mocným démonickým silám a vy se můžete naučit, demonizovat své zbraně dle vlastního výběru. Demonizované zbraně mají změnu, která nepříteli ukradne zdraví nebo ho nechá propadnout krvežíznivému běsnění, při kterém oběť divoce zaútočí na kohokoli ve své blízkosti.

Aktualizace

02.10.2023

Fórum pijavic (Bažinatá aréna vyhnanéské pevnosti)

Hluboko v Lamijských bažinách se nachází zchátralé místo, které je nechvalně známé jako Vyhnanéská pevnost. Kdysi měla pevnost silnou posádku, která střežila jižní hranice Panamatu. Dnes se z ní stalo doupě hrdlořezů, zločinců a černých alchymistů.

Díky této drsné "společnosti" je aréna Vyhnanéské pevnosti spíše brutální bojovou jámou než hrdou arénou. V bojích je dovoleno vše. Gladiátoři se v nechvalně proslulém Fóru Pijavic setkávají s prohnánými mutanty, tvory stvořenými černou alchymií, nemilosrdnými žoldáky i jedovatými monstry ze samotných Lamijských bažin.

Kotel zatracených (Zmrzlá bojová jáma)

Na nejvyšším místě Lokithorských hor se z černých ledovců zvedá mocná a děsivá Citadela temného mrazu. Ohromný val, který střeží jediný průsmyk mezi Panamatem a chladnými zeměmi Jornarve.

V chladných dolech citadely pracují tisíce otroků a dnem i nocí sekají železné žíly. Pokud někteří otroci plešatí a vzbouří se proti posádce, jsou vrženi do Arény, kde je čeká krutý konec.

Kotel zatracených je často místem hromadných poprav. Nikdo z vojáků posádky při ní nemhouří oko. Když však turnaj začne, radost po bitvách lačnických diváků nezná mezí, zejména při soubojích mezi Panamatskými Gladiátory a Berserky a Ulfhednary ze Severního království Jornarve. Tyto bitvy jsou zaručenou podívanou, při které se točí peníze.

Největšími vrcholy jsou závěrečné souboje proti šampionovi Temného Mrazu Garisson: Barysekr, král černého ledu.