

GOTHIC 2: VALENDOR – NÁVOD

Tipy:

- ~ Malá rada, jak si ušetřit čas: V tomto módu funguje cheat goto waypoint start, díky kterému se můžete rychle přenést do přístavu
- ~ V domě naproti hospodě ve městě je **kožený opasek** zbraně 5, šípy 5, +5 pokud máte koženou zbroj.
- ~ Ve městě z domu za tržištěm lze sebrat **prsten moci** +3 síla a runu **Ohnivá koule** 2. kruh.
- ~ Vypačte dveře hradebních věžiček a najdete **lovecký luk** obratnost 30, pošk. 35 a **loveckou kuši** síla 20, pošk. 30
- ~ V jeskyni piráta Francise je **Knihá vědění** +2 LP.
- ~ Po příchodu na farmu se dejte vlevo, vstupte do krypty a vlevo seberte **prsten síly** +5 síla.
- ~ V zásuvce jedné komody v malé budově na farmě je **opasek síly** +5 síla.
- ~ Pablovi z města můžete prodávat nalezené starobylé desky. Ty poškozené jsou k ničemu, za ty ostatní dostanete 50 až 100 G za kus. Pokud mu však přinesete desku, kterou už má, tak ji také odmítne.
- ~ U alchymisty Jorgena v domě před městem jsou v komodě **opasek obratnosti** +10 obratnost, **řemeslnické oblečení** zbraně 25, šípy 20 a **100 G**.
- ~ V místnosti vedle hraběte Peradura na hradě je **lektvar života** +20 k max. zdraví a v truhle je **1000 G**. Kombinace je: LLPLPLPLPPLPPP
- ~ Na hradě, v místnosti vedle hraběte Peradura jsou k sebrání knihy **Obranné mistrovství jihu** +5 k jednoručním a **Obouruční blokování** +5 k obouručním.
- ~ Na majáku a v okolí můžete posbírat celkem 5 částí písně, ale nemá to žádný dopad na nic.
 - 1/ na lávce za Normanem
 - 2/na bedně vlevo od vchodu do majáku
 - 3/ vzadu za bednami vpravo od vchodu do majáku
 - 4/ v majáku o patro výš
 - 5/ v majáku úplně nahoře

CENNÉ PŘEDMĚTY

dračí kořen

- ~ u alchymisty na začátku hry
- ~ na obřím vyvráceném pahýlu stromu mezi přístavem a městem
- ~ na druhém podobném pahýlu mezi přístavem a městem

gobliní bobule

- ~ u alchymisty na začátku hry
- ~ v květináči za městskou hospodou
- ~ v keřích nad vězením (vedle Voltana)
- ~ v keři vlevo před Alanovým domkem
- ~ na farmě v křoví nedaleko místa, kde bude později stát Brunnhilde
- ~ ve skrytém údolí v Alamurově domě na stole vpravo

královský št'ovík

- ~ 2x u alchymisty na začátku hry
- ~ na kopci nad vězením
- ~ v truhle za Mariovým domkem ve městě
- ~ na statku vlevo od vchodu do podzemní chodby
- ~ při cestě na statek kousek vlevo od místa, kde jsou krvavé mouchy
- ~ za stromem asi 10 m vlevo od brány do přístavu

- ~ za druidskou stavbou asi 25 m vlevo od konce klikatého kamenného chodníku
- ~ na farmě u ovcí (za dřevěnou konstrukcí)
- ~ vpravo od studny u hraběcího poradce
- ~ ve skrytém údolí mága nedaleko boudy u vody

lektvar obratnosti

- ~ v truhle v Gilbertově domě ve městě
- ~ v inventáři obchodníka Luciuse v sídle rady
- ~ při cestě do města vpravo na druhé straně tůně
- ~ vzadu v Aldrichově domě v předhradí

lektvar síly

- ~ v inventáři obchodníka Luciuse v sídle rady
- ~ v Innosově truhle (pouze pokud si zvolíte cestu bojovníka)

ohnivý guláš, dušený guláš, dušené maso v páře +1 síla

- ~ v kuchyni na začátku hry
- ~ 2x v kuchyni na začátku hry
- ~ v Elisině domku vedle přístavní hospody
- ~ u alchymisty Jorgena v domku před městem
- ~ v hlavní budově na farmě
- ~ na hradě v domě vlevo

UČITELÉ

Síla

Talvar (loď) – do 100

Voltan (kopec nad vězením) – do 100, musíte ho nejprve porazit v souboji

Obratnost

Alan (u brány do zakázaného území) – do 100

Jednoruční

Talvar (loď) – do 100

Voltan (kopec nad vězením) – do 100, musíte ho nejprve porazit v souboji

Obouruční

Talvar (loď) – do 100

Voltan (kopec nad vězením) – do 100, musíte ho nejprve porazit v souboji

Luk

Alan (u brány do zakázaného území) – do 100

Kuše

Alan (u brány do zakázaného území) – do 100

Kovářství

William, město – 50 G

Nauka o kovářství (2 LP), kvalitní meč (4 LP), kvalitní dlouhý meč (6 LP), rubínové ostří (8 LP), El Bastardo (10 LP), magický obouruční meč (4 LP), dlouhý magický meč (4 LP), těžký obouruční magický meč (6 LP), magický jedenapůlruční meč (6 LP), těžká magická bojová čepel (8 LP), velká magická čepel na draky (10 LP), magická čepel na draky (10 LP).

Pozor: Na rudné zbraně budete potřebovat nugety rudy a na poslední 2 nejlepší zbraně v seznamu navíc po 5 porcích dračí krve.

Alchymie

Parcival v sídle rady

Jorgen, který žije v domku mezi městem a přístavem

Eleonore, která žije v Jorgenově domku před městem (ne lektvar rychlosti a permanentní lektvary) lektvar zdraví (10 LP), elixír léčení (6 LP), léčebný extrakt (3 LP), podstata léčby (1 LP), esence many (1 LP), extrakt many (3 LP), elixír many (5 LP), lektvar ducha (10 LP), lektvar obratnosti (20 LP), lektvar síly (20 LP), lektvar rychlosti (5 LP)

Mana

Marius (město, chrám) – do 300

Runy

Dragos, knihovna sídla rady

1. kruh – Světlo (1 LP), Ohnivý šíp (5 LP), Blesk (3 LP), Léčení lehkých zranění (3 LP), Vyvolání gobliního kostlivce (3 LP)

2. kruh – Sen (5 LP), Větrná pěst (5 LP), Vyvolání vlka (5 LP), Ledový šíp (5 LP), Ohnivá koule (10 LP)

Lovecké dovednosti

Alan (u brány do zakázaného území)

Roh stínové šelmy (3 LP), křídla krvavé mouchy (1 LP), žihadlo krvavé mouchy (1 LP), srdce magických tvorů (3 LP), stahování z kůže (5 LP), trhání drápů (3 LP), trhání zubů (3 LP)

Kapitola 1 – Ve jménu krále

Hrabě z Valendoru

Začínáte v ložnici, kde si z truhly vezmete **100 G** a ze skříně **oblek diplomata** zbraně 10, šípy 10. Prohledejte, co jen můžete. V kuchyni si seberte **ohnivý guláš** +1 síla, u alchymisty jsou **2x královský šťovík**, **gobliní bobule** a **dračí kořen**. Promluvte si s Raigonem a pokračujte do trůnního sálu, kde si promluvte s Arthoniem. Pak už jen stačí vyjít ven z budovy a přesunete se do další mapy. Jakmile přibudete do přístavu, promluvíte si s Talvarem. Když si s ním promluvíte znovu, budete mít možnost s ním trénovat sílu, jednoruční a obouruční zbraně. Můžete si popovídat i s členy své posádky, nicméně nemá to zásadní význam. Vyjděte na molo, kde se setkáte se strážnými, kteří vás odvedou za město, kde vás omráčí. Ocitáte se ve vězení. Po krátké rozmluvě vás strážný pustí z cely. Vydejte se za soudcem a poté se nechte odvést do vězení. V cele si promluvte se všemi vězni a poté jděte spát. Ráno vyjděte z cely a od strážní se dozvíte, že jste volní. Vyjděte tedy z vězení a před vámi je městečko. Můžete si se všemi promluvit – s kovářem Williamem, s idiotem Valentinem, u kterého najdete v domě **prsten léčitele** +20 k max. zdraví, a dalšími. Nakonec si promluvte s mnichem Mariem, který vás odvede do přístavu před nejvyšší radu (→ **trojitě brnění** zbraně 50, šípy 50) (pokračování úkolu v 2. kapitole).

Nová pánev (Anika, město)

V Gilbertově domě si promluvte s Anikou (→ **30 G**) a jděte do ulice před domem, kde je vlevo na konci obchodník Pablo. Kupte od něj za 30 G pánev a dejte ji Anice (→ **100 XP**). Když poté vyjdete znovu na tržiště, osočí vás Albert, že mu děláte do Aniky. Jděte znovu za Anikou a pak už toho má Albert dost a napadne vás. Srazte ho na zem (→ **100 XP**) a pak mu ještě trochu promluvte do duše (→ **100 XP**).

Ubohý tulák (Pock, svatyně)

Pock stojící u svatyně chce sehnat nové oblečení. Až se později v 2. kapitole budete moci volně pohybovat po přístavu, zajděte za domek Jeremiáše, kde se povaluje **pracovní oblečení** zbraně 20,

střely 15. To dejte Pockovi a mise je kompletní (→ **150 XP**). Ještě s vámi krátce promluví Marius (→ **100 XP, 100 G**).

Porazte Voltana (Voltan, na kopci nad vězením)

Voltan vás odmítá čemukoliv naučit, takže ho musíte porazit v souboji (→ **250 XP**). Teprve poté se umoudří a s učením síly, jednoručních a obouručních zbraní nebude problém.

Kapitola 2 – Po stopách temných sil

Hrabě z Valendoru (pokračování z 1. kapitoly)

Projděte si budovu, promluvte si s dalšími mágy. Můžete se tu leccos nového naučit a také tu můžete obchodovat. Vydejte se do přístavu, který nyní můžete důkladněji prozkoumat.

Nezapomeňte jít na svoji loď a podat zprávu Talvarovi. Popovídejte si rovněž s hostinským Bragem. Vyjděte z přístavu a a bránou se dejte vpravo. Dostanete k rybáři Samovi, se kterým si pohovořte. Když se vydáte směrem k městu, tak kousek před městem je vlevo domek alchymisty Jorgena, se kterými si rovněž popovídejte. Nyní musíte pro hostinského ve městě, pro Adelberta splnit misi **Starý bastard**. Teprve poté se budete moci dozvědět od Adelberta o starostovi Calrissianovi, který je zavřený v domácím vězení, a odkáže vás na Knuta. Ten se poflakuje právě v Adelbertově hospodě. Domluvte si s ním sraz v domku alchymisty Jorgena za městem. Uvnitř si s ním znovu promluvte a nyní musíte udělat něco, díky čemu k vám získá důvěru. Není to tak těžké. Jděte do města, kde stojí u soudcova domu strážný, který vás odmítá pustit dovnitř. Vylezte na bednu vpravo, z ní na střechu, přeskočte zábradlí a jste uvnitř. Hned v předsíni jsou k sebrání **opasek magické obrany** magie 10 a **Knihy zkušeností** +1000 XP. Promluvte si s Amélií, nechejte ji odejít do ložnice a poberte vše co můžete, mj. i **klíč**. Následujte Amélii do ložnice a máte hotovo (→ **100 XP**). Nyní po odchodu Amélie si otevřete truhlu a najdete **Soudcovu popravčí knihu** a **500 G**. Tu běžte dát kováři Williamovi (→ **200 XP**). Jděte tedy zpět za Knutem a sdělte mu, že jste svedli soudcovu ženu (→ **200 XP**). Konečně vám řekne nové informace. Jděte za Mariem a poté oslovte seržanta, který stojí vpravo od soudcova domu. Vstupte do podzemí a jděte se vyspat do půlnoci do místnosti vlevo. Počkejte až voják ze zadní části místnosti odejde pryč a poté si pákou otevřete mříž v oné části místnosti. Hned vlevo ve skříni je **rytířské brnění** zbraně 100, šípy 100 a **opasek moci** +10 síla. Důkladně prohledejte místnost a najdete mj. jednoruční **velkou sekeru** síla 90, pošk. 90. Z jedné truhly seberte **klíč**, kterým si odemkněte druhou truhlu a konečně získáte **klíč od Carlissianova bytu**. V místnosti rovněž najdete **runu Teleport do města**, kterou použijte a uniknete tak z pasti (mříž za vámi zapadla). Vchod do Carlissianova bytu je z druhé strany hospody. Nahoře si promluvte s Carlissianem (→ **100 XP**). Následně zajděte znovu za kovářem Williamem a poté opět za Mariem. Nyní musíte najít Parlana. Je to jednoduché: Jděte opět k velké bráně, kde je vlevo lovec Alan. Pokračujte za jeho domem do skalního průchozu a octnete se u Parlana. Promluvte si s ním, jděte do jeho domu, použijte vlevo na podstavci kámen moudrosti, znovu si promluvte s Parlanem a opět se jděte do města poradit s Mariem. Nyní se vydejte na rozcestí k farmě, přejděte vpravo most a dejte se vpravo do lesa. U kamenného kruhu zabijte Karta (→ **250 XP**) a přečtěte si **dokument Pokyny rozhodčího**, který měl u sebe. Jděte za Mariem a nyní musíte znovu proniknout do soudcova domu. Promluvte si se strážným na schodech a řekněte mu, že soudcova žena je sváděna. Strážce odejde a vy si budete moci v klidu promluvit se soudcem (→ **500 G**). Vraťte se za Mariem a poté ho následujte do sídla rady, kde si pohovořte s mágy (→ **pečet'**) (pokračování úkolu v 3. kapitole).

Rostliny pro Parcivala (Parcival)

Ve stejné místnosti, kde je nejvyšší rada, je i alchymista Parcival, který po vás chce nasbírat **3x modrý šerík, léčivou rostlinu a ohnivou kopřivu**. Velice lehký úkol (→ **100 XP, lektvar života** +20 max. zdraví).

Zkažená ryba (Lando, správce přístavu)

Lando si myslí, že některý z obchodníků prodává shnilé ryby. Jsou tu 2 obchodníci – Telbor a Bruno. Kupte shnilou rybu od Telbora a nyní máte na výběr, jak situaci řešit: buď Landovi označíte za viníka jednoho nebo druhého (→ **200 XP, 50 G**). Pokud to ovšem hodíte na Bruna, obdržíte navrch od Telbora **65 G**.

Mrchožrouti poblíž přístavu (Lando, správce přístavu)

Po dokončení úkolu **Zkažená ryba** vám Lando zadá tento úkol. Vyjděte z brány a pobijte mrchožrouty v lese vpravo. Vraťte se oznámit to Landovi (→ **200 XP, 40 G**).

Hledám prodavače ryb (Sophia, přístav, u schodů k mágům)

Pokud jste nechali zavřít v rámci úkolu **Zkažená ryba** Telbora, obdržíte od Sophie tento úkol. Pokud jste naopak nechali zavřít Bruna, tak vás tento úkol mine. Vhodným adeptem coby náhrada za Telbora je rybář Sama, který žije za přístavem na pobřeží. Zajděte za ním, pak zpátky za Sophií, znovu za Samem (→ **čerstvá ryba od Sama**), znovu za Sophií (→ **200 XP, 5x rybí polévka**) a ještě jednou za Samem (→ **150 XP, 15 G**).

Hledání zaměstnání (Sonja, přístav)

V domku vedle arény žije Sonja, která touží najít novou práci. Je to jednoduché – zaskočte za hostinským Bragem, který Sonju okamžitě přijme. Jděte tu radostnou novinu oznámit Sonje (→ **100 XP, 10 G**).

Doprovod do města (Jeremiáš, u přístavní hospody)

Máte Jeremiáše doprovodit z přístavu do města na nákupy. Vydejte se na společnou cestu, cestou zabijte několik vlků (→ **450 XP**) a nakonec dojdete k městské bráně (→ **200 XP, 30 G**).

Špatný manžel (Elisa, domek vedle přístavní hospody)

Elisu trápí, že její manžel se zajímá jen o své ryby. Běžte si s ním za dům promluvit a pak se vraťte k Elise (→ **200 XP**).

Syn, který zbloudil (Elisa, domek vedle přístavní hospody)

Elisina syna Kelvina najdete poflakovat se v hospodě. Zkuste mu domluvit, ale bude se chtít prát (→ **150 XP**). Po výchovné lekci se konečně odhodlá k návratu domů. Promluvte si o tom s Elisou (→ **200 XP, 20 G**).

Balíček hřebíků (Nathan, na nábřeží v přístavu)

Nathan potřebuje hřebíky (→ **30 G**). Je to jednoduché – prostě běžte do města ke kováři Wilhelmovi, dejte mu 30 G a obdržíte **balíček hřebíků**, který předejte v přístavu Nathanovi (→ **150 XP, 15 G**).

Kde je Jorgensen? (Olaf, na rybářské lodi v přístavu)

Musíte najít Olafova přítele Jorgensena. Ten se nalévá v hospodě. Promluvte si s ním, ale nebude chtít odejít. Běžte znovu za Olafem a pak ještě jednou za Jorgensenem. Teprve teď se odhodlá k návratu. Běžte si k Olafovi pro odměnu (→ **150 XP, 25 G**).

Víno pro Braga (Brago, hostinský v přístavu)

Zaskočte do sídla mágů za Lucieusem a požádejte ho o dodávku pro Braga (→ **10x víno**). Odneste zásilku Bragovi (→ **100 XP, víno**).

Bludný Holand'an (Francis, pirát u jeskyně)

Najdete ho sedět před jeskyní, která je hned za rybářem Samou (od brány přístavu se dát do lesa a dojdete tam). Promluvte si s ním a poté plavte na nedaleký ostrůvek s majákem. Promluvte si s

posádkou lodi, poté znovu s Francisem a nakonec oznámte posádce pirátské lodi, že je Francis připraven. Ten se zatím půjde domluvit na převoz s rybářem Samem. Nějakou dobu počkejte a pak jděte navštívit pirátskou loď u majáku, kde si promluvíte s Francisem (→ **250 XP, klíč, Francisova poznámka**). Tento klíč je od sarkofágu v kryptě na farmě (→ **námořnické brnění zbraně 60, šípy 60, 500 G**). Také můžete jít napráskat piráty správci přístavu Landovi (→ **300 XP, 150 G**). Když se znovu vydáte na pirátskou loď u majáku, už tam budou čekat vojáci. Promluvíte s Francisem a poté společnými silami piráty pozabíte (→ **900 XP**). U Skippera seberte **klíč**, kterým si odemkněte truhlu na lodi (→ **250 G** a spousta dalších cenností).

Pivo pro Alana (lovec Alan)

Alan vás naučí lovecké dovednost, když mu přinesete **pivo**. Dejte mu jedno a úkol je splněn.

Jdeme na lov s Alanem (lovec Alan)

Domluvíte se na lovu stínové šelmy. Společně se vydejte do jeskyně, zabijte obludu (→ **250 XP**), načez si znovu promluvíte (→ **250 XP**) a mise je kompletní.

Magické srdce (alchymista Jorgen, domek před městem)

Jorgen potřebuje nějakou magickou rudu. V rámci mise *Jdeme na lov s Alanem* se dostanete do jeskyně se stínovou šelmou. Prohledejte jeskyni, posbírejte **magickou rudu** a vraťte se za Jorgenem (→ **250 XP**). Od nynějška můžete Jorgenovi prodávat rudu za 50 G za 1 ks.

VSTUP ZAKÁZÁN (Jan, u Jorgena)

Jan, který postává u domku alchymisty Jorgena před městem, se chce nějak dostat do města. Strážce ho nechce pustit. Až později v rámci hlavní mise *Hrabě z Valendoru* získáte teleportační runu, tak mu ji dejte. Běžte do města a znovu se s ním potkáte na místním tržišti (→ **250 XP, 50 G**).

Srp pro Eleonore (Eleonore, u alchymisty Jorgena, domek před městem)

Eleonore chce nový **srp** (→ **10 G**). Můžete jí ho koupit u obchodníků ve městě nebo jí dát i jiný, který jste někde sebrali (→ **100 XP, elixír hojivé síly**).

Starý bastard (hostinský Adalbert)

Po nějaké době vám Adalbert navrhne nový úkol. Máte vylákat Valentina za město a ztlouct ho. Vylákejte Valentina mimo město tak, že mu řeknete, že tam na něj čeká krásná žena. Zmlaťte ho (→ **200 XP**), znovu si s ním promluvíte a vraťte se za Adelbertem (→ **200 XP, 100 G**). Ještě můžete jít napráskat Valentina jeho ženě Larisse (→ **100 XP**).

Sladká voda pro Normana (Norman, maják na ostrově)

Nedaleko přístavu je malý ostrůvek s majákem. Dejte Normanovi **10x vodu**. Tu získáte tak, že posbíráte prázdné lahve po okolí a v přístavu je naplníte u studny. Vodu poté odnesete Normanovi (→ **100 XP, prsten vitality +40 k max. zdraví**).

Stařec a moře (Norman, maják na ostrově)

Norman by si občas rád s někým popovídal. Vhodnou osobou je Elisa z domku vedle přístavní hospody. S návrhem na přestěhování k Normanovi souhlasí, takže to ještě jděte oznámit Normanovi, čímž je úkol splněn. Můžete si ještě jít vyslechnout krátký Kelvinův monolog do Elisina domku a také si promluvit se vzteklým Brunem, který vás dokonce napadne (→ **100 XP**). S odstupem času v další kapitole se zastavte za Normanem na majáku a ten vám řekne, jak moc je nyní spokojený (→ **250 XP**). Můžete se o Brunovi zmínit i Elise, ale ta už je rozhodnutá, že zůstane na majáku.

Neopatrní strážci (Mathis, farma)

Už při příchodu na farmu vás osloví Mathis. Běžte pobít nedaleké polní škůdce a vraťte se za

Mathisem. Ten chce, abyste řekli farmáři, jak je strašně užitečný. Úkol dokončíte v okamžiku, kdy si o celé záležitosti promluvíte s Wilhelmusem. Později, až se Siegfried uzdraví, oznamte událost i jemu (→ **100 XP**).

Polní škůdci (Wilhelmus, farma)

Běžte pobít polní škůdce v přední části farmy a vraťte se k Wilhelmusovi (→ **200 XP, 50 G** pokud si řeknete o peníze). Později, až se Siegfried uzdraví, oznamte událost i jemu (→ **100 XP**).

Líný farmář (Wilhelmus, farma)

Rolník Gregor se fláká. Budete s ním muset absolvovat souboj (→ **200 XP**). Poté změní názor (→ **100 XP**) a vy to budete moci jít ohlásit Wilhelmovi (→ **200 XP, 50 G**). Později, až se Siegfried uzdraví, oznamte událost i jemu (→ **100 XP**).

Vážná nemoc (Brunnhilde, farma, malá budova)

Siegfried je vážně nemocný. Zaběhněte požádat o lék Jorgenovu ženu Elenore, kterou najdete za domem, a dostanete **magický léčivý lektvar** (→ **100 XP**). Vraťte se na farmu, promluďte si s Brunnhilde a poté podejte Siegfriedovi lektvar, čímž mise končí.

Ovčák Pavel (farma)

Pavel vás požádá, abyste mu pohlídali ovce. Počkejte až odejde a poté ho následujte do velké budovy, kde ho najdete v kuchyni. Vraťte se společně k ovčím, kde zjistíte, že ovce Pauli chybí. Zeptejte se Mathise u brány, ale ten nic neví. Jděte znovu za Pavlem a tentokrát se vydejte za Ufertem, dřevorubcem na druhé straně farmy (→ **klíč**). Jděte společně do lesa za pastvinou s ovci, kde je mříž, která zakrývá vchod do jeskyně. Po pravé straně je malá vyvýšenina, na kterou se dá z druhé strany vylézt. Zatáhněte za páku, čímž si odstraníte mříž. Seskočte dolů a vstupte do jeskyně. Pobijte společně s Ufertem všechny bandity (→ **480 XP**). Vstupte do levého teleportu a na skalní římse seberte **kompozitní luk** obratnost 60, pošk. 65, **lehkou bojovou sekeru** síla 80, pošk. 80 a **prsten obratnosti** +5 obratnost. Teleportem se vraťte zpět a nyní vyzkoušejte pravý teleport – octnete se v jeskyni, před kterou seděl pirát Francis. Vraťte se zpět a sdělte Ufertovi, co jste zjistili. Jděte poté za ovčákem Pavlem a nakonec za Wilhelmem (→ **250 XP, 50 G**). Pak se ještě o banditech můžete zmínit Siegfriedovi (→ **100 XP**).

Jídlo pro dělníky (Brunnhilde, farma)

Tento úkol se zpřístupní poté, co podáte Siegfriedovi magický léčivý lektvar V rámci úkolu **Vážná nemoc**. Brunnhilde vám dá klíč, kterým si odemkněte truhlu v kuchyni v sousední budově (→ **12x jehňčí klobásy, 12x voda**). Musíte toto jídlo dát dohromady 10 dělníkům na farmě – Mathisovi u brány, rolníkům na poli, ovčákovi Pavlovi a dřevorubcům v zadní části farmy (→ **500 XP** dohromady). Gregorovi řekněte, že si nic nezaslouží, ale hned ho uklidněte, že si děláte legraci (→ **100 XP**). Pokud budete trvat na svém názoru, jídlo vám zase vrátí. Po rozdělení jídla se vraťte za Brunnhilde (→ **50 G**).

Souboje v aréně

V přístavu můžete bojovat v aréně s těmito lidmi

~ Asthan (→ **300 XP** celkem, **50 G**)

~ Nathan (→ **350 XP** celkem, **50 G**)

~ Olaf, až po dokončení mise **Kde je Jorgensen?** (→ **200 XP** celkem, **50 G**).

Kapitola 3 – Hrabě z Valendoru

Hrabě z Valendoru (pokračování úkolu z 2. apitoly)

Nyní se vydejte k lovcovi Alanovi, projděte skalním průchodem za ním a poté se dejte po klikatém

chodníku vedoucímu nahoru. U brány předložte pečetní prsten a budete vpuštěni dál. Pokračujte dál k samotné bráně hradu a zde odpovězte na položenou otázku: Peradur. Můžete prozkoumat okolní domy, hradby a věže, najdete nějaké klíče a jiné věci. Jeden z klíčů otvírá truhlu v přízemním domku, další je od jiné věže a poslední od Peradurovy truhly v domku v předhradí (→ **250 G, kvalitní dlouhý meč** síla 70, pošk. 80, jednoruční 6. Poté vejděte do hlavní síně, promluvte si s Peradurem (→ **100 XP**) a sledujte, co se bude dít. Jděte pryč z hradu a před první bránou potkáte Maria. Až si promluvíte, zamiřte dole pod skálou za Parlanem a požádejte ho o **klíč od hrobky**. Nyní jděte zpět směrem ke stezce, co vede do hradu, ale nechoďte nahoru a raději pokračujte rovně do lesa. Dojdete ke dveřím ve skále. Vstupte dovnitř a nyní musíte vypít lektvar rychlosti a rychle proběhnout úsek, kde po chvíli ze země vyskočí bodáky, které vás zabijí. Normální rychlostí pohybu to nelze stihnout. Prohledejte všechny sarkofágy. V posledním vlevo je **klíč**, kterým si odemknete sarkofág vpravo. Porazte kostlivého lorda a seberte od něj další **klíč**. Ten je od spínače u mříže. Projděte k teleportu a vstupte do něj. Vlevo je kamenný golem, ze kterého vymlaťte **klíč**. Aktivujte otočný spínač a rychle vstupte na plošinu, která vás vzápětí vyveze nahoru, kde si rychle přeskočte na jinou plošinu, která vás převeze přes plameny. V chodbě si od kostlivce vezměte **těžký obouruční meč** síla 80, pošk 105. Na konci vpravo lze projít zdí do další chodby a poté ještě jednou takto projděte zdí. Z truhly seberte **klíč**, jednoruční **dračí zub** síla 100, pošk 125 a **těžké templářské brnění** zbraně 125, šípy 125. Rovněž zatočte navijákem, čímž si otevřete podvodní cestu, kterou budete brzy potřebovat. Stejným způsobem se vraťte zpět za plameny. Nyní můžete projít širokou chodbou a octnete se za velkou bránou, kde můžete zabít Franca (→ **500 XP**) a vylézt na hradby, kde najdete nějaké předměty, mj. také **lektvar síly**. Jděte zpět do jeskyně a nyní chodbou na druhé straně vyjděte do skrytého údolí. Sestupte dolů a vejděte do domu, kde si nahoře promluvte s démonem. Vypačte dveře vlevo vzadu a z truhly si seberte **brnění paladina** zbraně 150, šípy 150 a **těžké roucho ohně** zbraně 100, šípy 100, oheň 50, magie 50. Nyní se musíte dostat do úkrytu mága. Pokud jste následovali můj popis výše, tak víte, jak se dostat k navijáku. Skočte do jezera v údolí a proplavte podvodním tunelem do místnosti s teleportem, do kterého vstupte. Konečně se setkáváte s Alamurem (→ **500 XP, klíč**) (pokračování úkolu ve 4. kapitole).

Testování lektvatru (mág Parcival)

Parcival po vás chce vyzkoušet lektvar (→ **neotřelý nápoj**). Vypijte nápoj a promluvte si opět s Parcivalem (→ **150 XP, 25 G**).

Samova zlatá miska (rybář Sama)

Rybáři se ztratila zlatá miska. Poptejte se přístavního hospodského Bragy, který vám dá za 10 G tip. Musíte doplatit do místa, kde jsou pod jeskyní, kde původně seděl Francis, trosky lodě, za kterými je pirátská skrýš. Zde potkáte banditu (→ **100 XP**), kterého po krátkém rozhovoru budete muset zabít (→ **180 XP**). Seberte **Samovu zlatou misku** a odneste ji Samovi (→ **50 G**).

Zlodějští skřeti (William, odbočka k farmě)

William sedí na lavičce mezi městem a přístavem u odbočky na farmu. Goblini mu ukradli peněženku. Goblíny najdete, když půjdete za mostem ostře vpravo ve směru, kde leží u řeky opuštěná stavba. Pobijte je (→ **490 XP**), seberte od jednoho z nich **Williamovu koženou tašku** a odneste ji Williamovi (→ **200 XP, 50 G**).

Kapitola 4 – Boží rada

Hrabě z Valendoru (pokračování úkolu z 3. kapitoly)

Klíčem si otevřete dveře dutého stromu. Díky tomu už se v budoucnosti do dutého stromu dostanete normálně zvenčí, aniž byste museli plavat jezerem. Stejnou cestou se vracíte zpět, před jeskyní si promluvte s Mariem a poté zamiřte do sídla mágů. V knihovně seberte **svitek Stará karta**, přečtěte si ho, stiskněte spínač v druhé knihovně zleva a vstupte do tajné pasáže. Použitím sochy vyvolejte

ducha Innose. Vyberte frázi „U Alamura jsem se mýlil.“ V druhém případě by vás Innosův duch zabil. Vyberte si cestu mága nebo cestu válečníka (→ **klíč**), podle toho, co vám víc vyhovuje, což vám později přinese zajímavý bonus. Každopádně, pokud si vyberete cestu magie, tak už yní se vám zdraví zvedne na 500 a mana na 250. Jakmile vyjdete ze svatyně, následujte vašeho člověka až na loď a pobijte všechny nemrtvé. Poté zamiřte na farmu, projděte ji na druhou stranu, kde se zvedá cesta nahoru. Chodbou se dostanete do podivné kotliny, kde si promluvte s mágy. Nedaleko vchodu do skály leží vlevo v křoví **runa Teleport do neznáma**. Jděte o tom povědět mágům a poté runu použijte. Octnete se ve Svatém údolí. Celé ho projděte, protože potřebujete získat **3x srdce Mantikory**, takže musíte tato zvířata pobít (→ **1500 XP**). Srdce dejte na podstavce u teleportu a v nedaleké stavbě se otevřou dveře. Nyní otevřete truhlu příslušnou tomu stylu, jaký jste si vybrali, když jste hovořili s Innosem v sídle mágů (→ **božské brnění** zbraně 150, šípy 150, obouřuční meč **Stětí draka** síla 150, pošk. 180, kuše **Innos zastřelen** síla 150, pošk. 180 a **lektvar síly**) (**větší kouzelnická tóga** zbraně 80, šípy 50, **lektvar ducha** +5 k max. maně, **runa Ohnivý déšť** 6. kruh, **větší množství mocných svítek**). Po krátkém zjevení se Innose vstupte do teleportu a na druhé straně si promluvte s Margonem (→ **500 XP**). Jděte opět za Mariem a poté zamiřte do skrytého údolí za mágem Alamurem (pokračování úkolu v 5. kapitole).

Kapitola 5 – Dračí srdce

Hrabě z Valendoru (pokračování úkolu ze 4. kapitoly)

Nyní vás čeká závěrečný souboj. Zamiřte do rokle, přes kterou vede most nedaleko velké brány. Zde se uvolnil vchod do podzemí. U mříže pobijte všechny kostlivce, od kostlivého templáře si seberte **svítek Proměna ve štěnici** a použijte ho k tomu, abyste podlezli pod mříží. Vstupte do teleportu, zabijte temné pány a v koutě najdete **Vybledlý pergamen**. Stiskněte barevná pole v pořadí prostřední, levý a pravý. Promluvte si s drakem a poté ho zabijte (→ **1200 XP**). Seberte z jeho mrtvoly **srdce ohnivého draka** a položte ho na misku na oltáři, čímž si otevřete cestu pryč. V sousední místnosti si ještě pohovořte s Alamurem a vstupte do teleportu. Octnete se opět na hradním nádvoří, kde si promluvte s Mariem a poté uvnitř s hrabětem, čímž hru zakončíte.